

Nome squadra: **I 5 GUERRIERI**

Nome gioco: **GIORNALISTA PER UN GIORNO**

Numero di partecipanti: DA 2 A 99

Età: DA 7 IN POI

Dove si gioca: ALL'APERTO E AL CHIUSO.

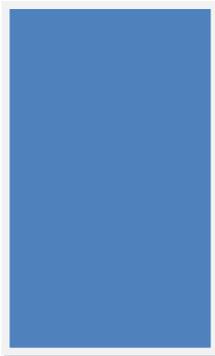
Tipologia di gioco: GIOCO SINGOLO O SQUADRA.

Materiali: FOGLI BIANCHI E COLORATI, PENNE, CARTE DEL GIOCO.

Realizzazione del gioco:

CARTE ARGOMENTO (BLU):

CRONACA, CRONACA NERA, CRONACA ROSA, POLITICA, SPORT, CULTURA,
ECONOMIA:



SPORT

CARTE PAROLE (ROSSO): INDICANO LE 3 PAROLE DA UTILIZZARE PER LA
SCRITTURA DELL'ARTICOLO:



SQUADRA
PALLONE
RAGAZZO

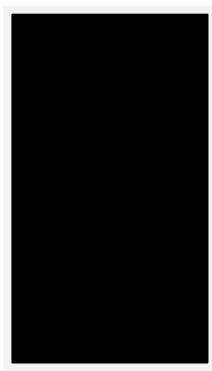
CARTE IMPREVISTI (NERO):

INDICANO L'IMPREVISTO PER LA SFIDA SUCCESSIVA.

ESEMPI:

- HAI TERMINATO LA CARTA PER SCRIVERE: FERMO UN TURNO.
- NON FUNZIONA IL PC: DIMEZZA IL TUO TEMPO PER SCRIVERE L'ARTICOLO.
- HAI FATTO TARDI ALLA RIUNIONE D'UFFICIO: GLI ALTRI GIOCATORI DECIDONO L'ARGOMENTO DEL QUALE DEVI SCRIVERE.

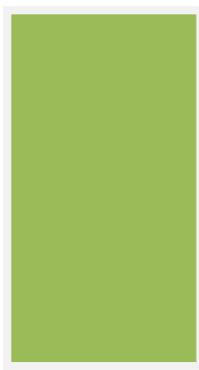
HAI TERMINATO LA
CARTA PER SCRIVERE:
FERMO UN TURNO.



CARTE TEMPO (VERDE):

INDICANO IL TEMPO DA IMPIEGARE PER SCRIVERE UN ARTICOLO DI GIORNALE (ES. MINUTI 3-4-5-6-7-8-9-10)

5



Svolgimento del gioco:

OGNI GIOCATORE (O SQUADRA) PESCA A TURNO UNA CARTA ARGOMENTO (BLU), UNA CARTA PAROLE (ROSSA) E UNA CARTA TEMPO (VERDE).

OGNUNO FA PARTIRE IL TEMPO INDICATO NELLA CARTA TEMPO PESCATA E OGNI GIOCATORE (O SQUADRA) INIZIA A SCRIVERE UN ARTICOLO DI GIORNALE IN BASE ALLE INDICAZIONI SCRITTE NELLE CARTE PESCATE.

CHI NON RIESCE A SCRIVERE L'ARTICOLO NEL TEMPO STABILITO DOVRA' PESCARRE UNA CARTA IMPREVISTI (NERO) DA UTILIZZARE NELLA PARTITA SUCCESSIVA.

VINCE IL GIOCATORE (O SQUADRA) CHE RIESCE A SCRIVERE PIU' ARTICOLI DI GIORNALE.

Scopo:

SVILUPPO DELLA CREATIVITÀ E FANTASIA.

BUON DIVERTIMENTO!!!!