

TRACCIA PER LA COSTRUZIONE DEL GIOCO NOME

SQUADRA: FLY GOAL

NOME GIOCO: IN PRIMA PAGINA

NUMERO DI PARTECIPANTI: da 5 a 20 ragazzi

DOVE SI GIOCA: All'aria aperta oppure in un apio salone

TIPOLOGIA DI GIOCO: Gioco Percorso

MATERIALI:

- Gesso/Nastro Adesivo Colorato
- 2 dai giganti
- Voglia di mettersi in gioco
- Finto passaporto
- Soldi Finti

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

1. Creare un percorso a spirale composto da 63 caselle. Ogni casella rappresenterà un'area della redazione (es. ufficio del direttore, ufficio cronaca locale, ufficio news politica etc.)
2. I giocatori, a turno, lanciano due dadi, e in base al numero ottenuto, si spostano di un numero di caselle pari alla somma del lancio. Per rimanere nella casella di destinazione il giocatore dovrà rispondere ad una domanda riguardante il mondo del giornalismo:

- Se il giocatore risponde correttamente potrà restare nella casella
- Se non risponde o risponde in maniera errata torna nella casella di partenza.

Vince chi arriva per primo all'ultima casella 63 - Prima Pagina, con un lancio esatto. Se un giocatore ottiene un numero più alto di quello necessario per raggiungere l'ultima casella dovrà tornare indietro. Esistono inoltre alcune caselle speciali:

- **Ok! Del Direttore:** (5, 9, 18, 27, 36, 45, 54): il giocatore che arriva qui si muove di un numero di caselle pari a quelle di cui si è appena spostato;
- **Perfeziona l'articolo** (6): il giocatore rilancia i dadi;
- **L'articolo fa schifo:** (19): si rimane fermi per tre turni;
- **Blocco dello scrittore** (31, 52): si rimane fermi finché un altro giocatore non finisce sulla stessa casella;
- **Ritardo nella consegna** (42): si torna indietro alla casella 39;

SCOPO: Far pubblicare il proprio articolo sulla prima pagina del giornale. Vince chi per primo arriva alla Prima Pagina - casella 63.