



SETTIMANA 1 – INVITO

Titolo: Messaggeri di inviti

Target di età: Tutte le fasce di età

Numero di giocatori: 2 squadre

Scopo del gioco:

Riuscire a trasportare tutti i frammenti di tangram dalla propria base a quella opposta senza essere fermati dagli avversari e ricostruire il maggior numero di tangram per formare messaggi di invito.

Materiali:

- Materiali per la costruzione delle due basi (es. conetti, corde)
- Frammenti di tangram (in numero sufficiente per creare più tangram completi per squadra)
- Pennarelli (per scrivere sulle tessere del tangram)
- Foglietti con le porzioni di tangram e un messaggio scritto sul retro

Preparazione:

1. **Spazio di gioco:** Organizza il campo di gioco in un'area ampia, preferibilmente all'aperto. Posiziona le due basi agli estremi del campo.
2. **Frammenti di tangram:** Prepara i pezzi del tangram in modo che ogni frammento abbia una parola o una porzione di frase sul retro, utile per comporre un messaggio di invito.
3. **Divisione delle squadre:** Dividi i giocatori in due squadre:
 - **Messaggeri:** Coloro che trasportano i frammenti dalla propria base a quella opposta.
 - **Ladri:** Coloro che tentano di fermare i messaggeri e rubare i frammenti.

Svolgimento:

1. **Inizio del gioco:**
 - I messaggeri ricevono un frammento di tangram dalla propria base e devono trasportarlo alla base opposta.
 - I ladri si distribuiscono sul campo e cercano di fermare i messaggeri.
2. **Interazione tra ladri e messaggeri:**
 - Quando un ladro intercetta un messaggero, i due giocatori si sfidano con “carta, sasso, forbice” per tre turni.
 - Se il messaggero vince, prosegue la corsa con il proprio frammento.
 - Se il ladro vince, prende il frammento dal messaggero, il quale deve tornare alla propria base per prendere un nuovo frammento.
3. **Consegna dei frammenti:**
 - I messaggeri che riescono ad arrivare alla base opposta consegnano il frammento agli animatori.
 - Gli animatori raccolgono i frammenti e li uniscono per ricostruire i tangram e leggere i messaggi di invito.
4. **Cambio di ruoli:**
 - Dopo un determinato periodo di tempo (stabilito dagli animatori), i ruoli si invertono: i messaggeri diventano ladri e viceversa.

Vittoria:

La squadra che ricostruisce il maggior numero di tangram completi entro il tempo stabilito vince la partita