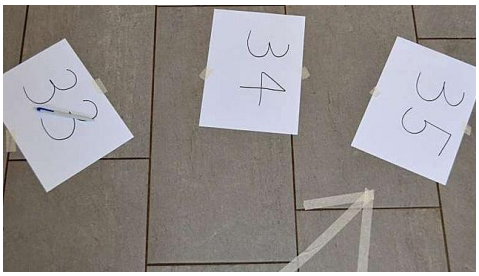


INVIATO DA
ML3000

ON
17/11/2011

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

# Gioco della scala in formato XXL




Il gioco della scala in formato gigante funziona in modo simile a quello normale.

## Informazioni sul gioco

- Età: dai 6 anni in su
- Numero di giocatori: 6+
- Ambiente: stanza spaziosa, eventualmente all'aperto
- Responsabili: almeno 5
- Durata: 60 minuti

## Materiale

- 50 fogli A4 (con i numeri da 1 a 50)
- Scontrini
- 50 domande (numerate, su fogli separati o ritagliate)
- 3 fogli con domande e risposte
- 2 dadi (preferibilmente grandi dadi in schiuma)

## Preparazione

- Procurarsi il materiale
- Fissare i numeri da 1 a 50 sul pavimento (con nastro adesivo/picchetti).
- Creare dei percorsi a forma di frecce con il nastro adesivo tra i campi. (Creare un numero sufficiente di percorsi che riportano indietro, in modo da prolungare la durata del gioco. Verso la fine è possibile rimuoverli o invertirne il senso.)
- Distribuire le domande nelle altre stanze o in un’area (se necessario, fissarle per proteggerle dal vento). Queste dovranno essere poi cercate dai gruppi.

## Gioco

Per prima cosa si formano i gruppi. Ogni gruppo sceglie un oggetto come pedina, ad esempio un cappello, una matita o qualcosa di simile...

A questo punto si può iniziare.

1. Ogni gruppo lancia il dado e avanza di tanti spazi quanti ne ha tirati.
2. Successivamente si cerca la domanda corrispondente al numero su cui si è fermato il dado.
3. A questa domanda si risponde davanti a uno dei due arbitri. Se la risposta è corretta, il gruppo riceve un buono; se il gruppo non conosce la risposta corretta, può rivolgersi a un altro arbitro, che cercherà di aiutarlo a trovare la risposta. (Naturalmente questo arbitro conosce la risposta, ma non deve rivelarla in modo troppo evidente.)
4. Con il buono è ora possibile lanciare nuovamente il dado. Anche di questo si occupano due animatori. (Il buono garantisce che i gruppi rispondano correttamente alle domande.)

Quando un gruppo arriva alla casella di partenza di un «animatore», deve rispondere alla domanda da cui parte l'animatore.

## Note

È importante assicurarsi che ci siano abbastanza scale discendenti, altrimenti i gruppi avanzano troppo velocemente. Quando si vuole terminare il gioco, basta capovolgere le scale. In questo modo è possibile controllare abbastanza bene la durata del gioco.

Un tema di riflessione adatto potrebbe essere, ad esempio, il fatto che anche nella vita si verificano delle ricadute. Anche Gesù ha avuto delle cosiddette ricadute: dapprima viene accolto a Gerusalemme come un re e in seguito viene crocifisso come un criminale.

Il file "Fragen.xlsx" è un file Excel con macro e, prima di aprirlo, deve essere rinominato in "Fragen.xlsm", altrimenti non sarà possibile aprirlo. Fragen.xlsx

## Crediti fotografici

- Foto di copertina: fornita daML3000. (ml.3000 (at) hotmail.com)

## Elenco dei file

- Fragen.xlsm: messo a disposizione da Lukas Leuenberger / Jungschar Brunnen.

YoungstarsWiki.org

## Weitere Informationen

*Categorie*
Giochi e attività

*Tag*
Gioco della scala

*Età*
Nessun dato disponibile.

*Numero di partecipanti*
1–20

*Bibbia*
Manca questa informazione.

*Durata*
Fino a 1 ora

*Materiale*
Nessuno

*Scarica il file*
Download del file disponibile

*KI Generierter Inhalt*
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/gioco-della-scala-formato-xxl