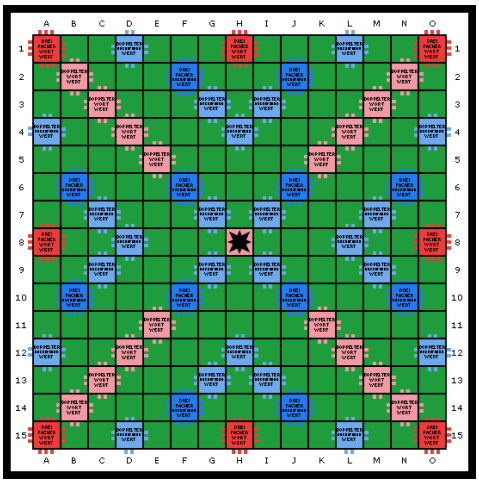
INVIATO DA
Irmgard

ON
18/11/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Mega-Scrabble



Fai divertire i ragazzi con un Mega-Scrabble!

La caccia al tesoro del campo avventura "scioglierà" anche i tuoi adolescenti

Quando gli adolescenti si ritrovano senza conoscersi bene, i “giochi rompighiaccio” sono molto richiesti. Prendiamo ad esempio il Mega Scrabble! Si tratta di una variante del gioco da tavolo Scrabble.

I gruppi cercano di comporre parole sulla tavola da gioco dello Scrabble (Figura 1) presso la sede centrale del gioco per guadagnare punti.

Inizio del gioco: a ogni squadra vengono distribuite numerose lettere nel colore del proprio gruppo e un indizio su dove si trovano gli altri oggetti (foglio fotografico, mappa o indicazione dell’area di ricerca).

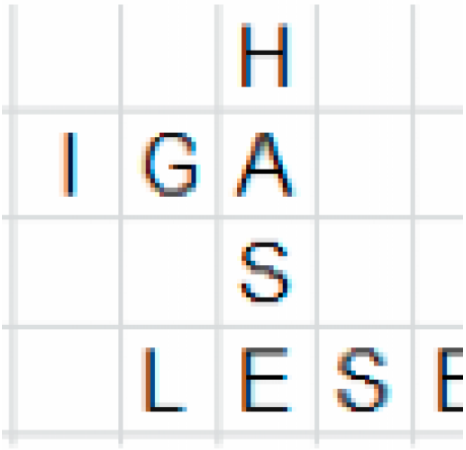
Come si gioca

Ai pali, i gruppi raccolgono altre lettere del proprio colore. L'ordine dei pali viene stabilito dalle squadre stesse. **Importante: ogni squadra può portare con sé un massimo di otto lettere**

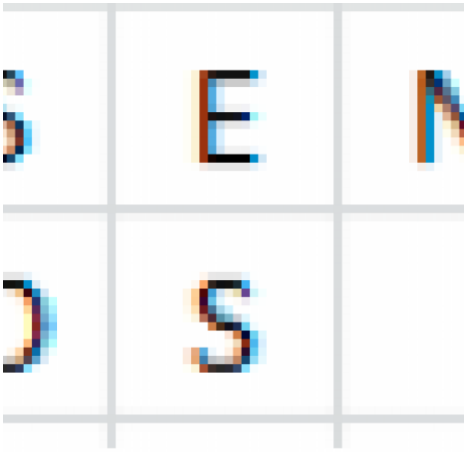
Con queste lettere si formano le parole sul tabellone dello Scrabble (al centro del gioco)

Le lettere adiacenti devono formare parole significative nell’intera sequenza (in orizzontale e in verticale). È possibile formare nuove parole solo nei seguenti modi:

- allungando una parola già esistente all’inizio, alla fine o su entrambi i lati. Esempio: LAUB - **GLAUBE**- **UNGLAUBE**
- Posizionando le lettere ad angolo retto rispetto a una parola già posizionata:



- Posizionando una parola completa parallelamente a una o più parole già posizionate. Almeno due lettere di entrambe le parole devono essere direttamente adiacenti, vedi sotto

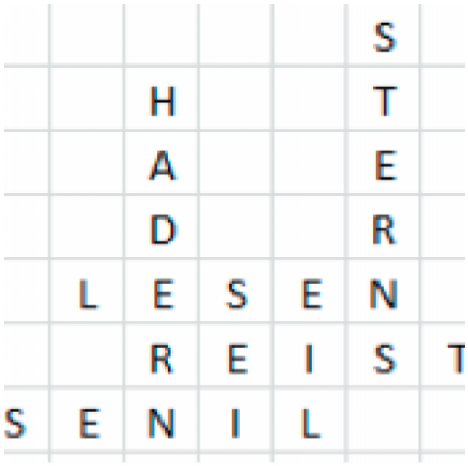


- Una volta inserita una lettera, questa non può essere sostituita né utilizzata altrove.
- Il carattere jolly (spazio vuoto) sostituisce qualsiasi lettera.
- Ad eccezione dei nomi propri di qualsiasi tipo, delle abbreviazioni e di tutte le parole con trattini o linee di omissione, è consentito qualsiasi termine presente nel dizionario tedesco. Valgono naturalmente anche le forme modificate delle parole (ad es. plurale, congiuntivo e declinazioni, ecc.).
  Suggerimento: tenete a portata di mano un dizionario in caso di dubbio. Tuttavia, ai partecipanti non è consentito utilizzarlo come ausilio.
- In qualsiasi momento, la squadra può scambiare un numero qualsiasi di lettere con lo stesso numero di lettere provenienti dal centro di gioco. A tal fine, la squadra consegna al responsabile

del gioco i foglietti destinati allo scambio e pesca “alla cieca” lo stesso numero di lettere dal pool centrale. Per ogni visita al centro (cioè tra una tappa e l’altra) è consentito solo lo scambio o la posa.
- Il gioco è a tempo e per ogni minuto di ritardo vengono detratti dei punti.

Punteggio

- Ogni lettera ha il valore indicato su di essa; i jolly non valgono punti.
- Se una lettera viene posizionata su una casella con una nota, la sua indicazione deve essere presa in considerazione nel calcolo del punteggio. In caso di moltiplicazione, si sommano prima i valori delle lettere, poi quelli delle parole. Eventuali bonus per le lettere devono essere aggiunti prima di raddoppiare o triplicare il valore della parola. Se una parola copre due caselle con bonus per le parole, il valore raddoppia e/o triplica due volte (quattro, sei o nove volte il valore!).
- Se una lettera della parola appena formata (collegata a un’altra) si trova su una di queste caselle, il valore dell’intera parola si moltiplica.
- I bonus per le lettere e le parole vanno a beneficio solo della squadra che raggiunge per prima la casella corrispondente; in seguito non contano più come caselle bonus. Contano solo i valori delle lettere.
- Se dall’aggiunta di una parola ne derivano altre, ciascuna di esse viene conteggiata. In tal caso, le caselle bonus appena occupate valgono per tutte le nuove parole ad esse associate. Nell’esempio, se qualcuno scrive la parola REIST e la casella contrassegnata con la S raddoppia il valore della parola, lo fa contemporaneamente anche per la parola STERNS, appena creata e disposta perpendicolarmente.

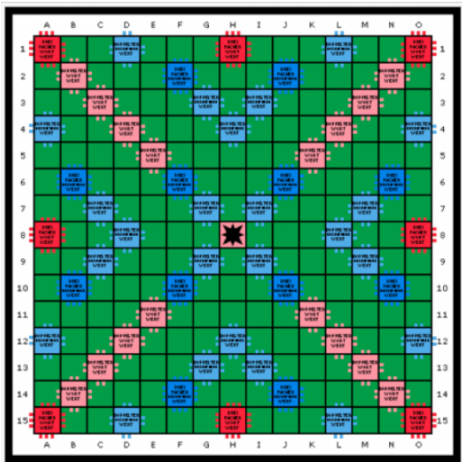


- Alla fine, il punteggio di ciascun gruppo viene ridotto del valore delle lettere che non ha inserito.

Valori delle lettere

A = 6	Ä = 1	B = 2	C = 4	D =
E = 1	F = 3	G = 3	H = 5	I =
J = 1	K = 2	L = 4	M = 4	N =
O = 4	Ö = 1	P = 1	Q = 1	R =
S = 8	T = 5	U = 6	Ü = 1	V =
W = 2	X = 1	Y = 1	Z = 2	
Joker = 0				

Campo



Squadre

- Da cinque a dieci persone per squadra
- È possibile avere un numero x di squadre, basta disporre di altrettante serie di lettere di colori diversi. (Questo semplifica il conteggio dei punti.)
- La squadra deve rimanere unita durante il gioco.

Posti

- Il maggior numero possibile (circa da 20 a 30)
- Non tutti i posti devono essere occupati da capisquadra.
- Presso le postazioni presidiate si possono assegnare dei compiti, ad esempio 20 flessioni per gruppo, l’esecuzione di una canzone, tagliare la frutta per la merenda, ecc.

Preparativi

- Realizzazione del tabellone

- Preparazione dei fogli con i post e distribuzione

- Lettere per gruppo (carta colorata):
  A/6 (lettera/numero, Ä/1, B/2 ecc.
  Le lettere vengono distribuite alle postazioni in numero irregolare. In questo modo le squadre corrono il rischio di imbattersi in una postazione che non è stata assegnata in modo ottimale per loro.

Mega Scrabble_YW

Crediti della fonte:

Contenuti e immagine di copertina: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autori: Marco e Carmen Patrignani, responsabili del TC FMG Wetzikon

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Scrabble
Corsa a staffetta
Avventura
Club per adolescenti
Giochi all'aperto

Numero di partecipanti
1–20
20–30
30 – 100

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/mega-scrabble