

IL TRONO DI SPIEDINI

PROLOGO:

Nell'antico regno incantato di Famelot, famoso per i suoi cuochi sopraffini di fama internazionale, tutto procedeva a meraviglia ed ogni suddito viveva felice con la pancia sempre piena.

A un certo punto, però, uno stregone malvagio con la passione per l'arte culinaria decise di giocare a tutti quanti un brutto scherzo. Con una magia, infatti, rubò tutta la carne e la verdura del regno, la arrostì e si fabbricò un enorme ed imponente trono interamente composto da spiedini succulenti, che rinchiuse nella sua dimora stregata!

E così, seduto sul suo trono di spiedini, il malvagio stregone Winkè Katmagn cominciò a dominare il regno di Famelot con la legge della paura e del minestrone di verdure insipido. C'è solo una cosa che potrebbe sconfiggerlo: la leggendaria Formula Magica che però è stata da lui stesso strappata e dispersa in tanti pezzettini in giro per il Regno. Solo voi, che siete apprendisti maghi, discepoli dell'illustre mago Pappachiappa (...ihih! ... "Chiappa"!), potete salvare il regno di Famelot recuperando quella formula e usandola contro lo stregone malvagio. E poi chi salverà il regno da Winkè diventerà il nuovo re! Vi pare poco? Forza e coraggio, in marcia!

REGOLE DEL GIOCO:

Il vostro tavolo ha un educatore che osserva e controlla che rispettiate le regole seguenti.

Ogni 4 "contravvenzioni", vi verrà tolto un dischetto-magia.

Ogni tavolo rappresenta un personaggio. Ed ogni personaggio, essendo umano, è di per sé abbastanza complesso. Dentro di sé, infatti, presenta queste cinque simpatiche caratteristiche: L'IMPULSO, LA RAGIONE, LA MAGIA, IL SENTIMENTO, I 5 SENSI.

Ogni membro del tavolo dovrà rappresentare UNA di queste caratteristiche. In che modo? Ecco qua:

- Chi rappresenterà l'IMPULSO dovrà essere **bendato** per tutta la durata del gioco ma **solo lui potrà scrivere la soluzione della prova**.

- Chi rappresenterà la RAGIONE dovrà avere le **mani legate dietro la schiena** per tutta la durata del gioco e sarà lui il **portavoce** del gruppo.

- Chi rappresenterà la MAGIA avrà a disposizione **5 dischetti-magia** che potrà usare per avere un aiuto durante le prove, MA dovrà parlare SEMPRE in **rima** durante tutto il gioco.

- Chi rappresenterà il SENTIMENTO non potrà **MAI parlare e nemmeno scrivere...** (e nemmeno usare l'alfabeto muto!) ...però riceverà dall'educatore un **indizio utile** all'inizio di ogni prova!

- Chi rappresenterà i 5 SENSI potrà (quando necessario) andare a toccare-vedere-sentire-gustare...ecc determinate cose **alzandosi dal tavolo**, ma solo 1 volta per ogni prova, solo per 20 secondi... e coi **piedi legati!!** Poi ha anche il compito di andare a portare il segnalino avanti nella casella successiva.

*ATTENZIONE:

Se i ragazzi non sono divisibili per 5, si può procedere in questo modo:

- o un educatore sostituisce il giocatore mancante
- oppure inseriamo 1 caratteristica nuova facoltativa:

LA CONOSCENZA = chi rappresenterà la CONOSCENZA dovrà tenere sempre un **libro in equilibrio sulla testa**. Potrà parlare ma **solo in lingua straniera** (inglese, tedesco, francese, dialetto emiliano...). Inoltre potrà scrivere in italiano, ma solo con la **mano sinistra** (o la destra, se è mancino).

OGNI 2 o 3 PROVE (a scelta), I MEMBRI DEL TAVOLO SI SCAMBIANO TRA LORO I RUOLI!

Una volta definiti i ruoli, il gruppo dovrà "costruire" il proprio personaggio dandogli un nome e disegnandolo sulla sagoma dell'omino che verrà data al gruppo. La sagoma dell'omino verrà incollata ad una mini molletta di legno. Diventerà così il segnalino del personaggio, come in un gioco dell'oca.

La soluzione di ogni prova dovrà essere portata dai 5 Sensi (che, ripeto, avrà i piedi legati) al mago Pappachiappa che la controllerà e, se sarà corretta, darà ai 5 Sensi la prova successiva. Buon divertimento!