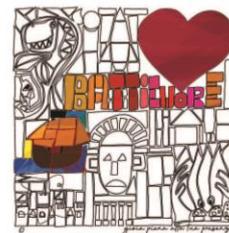


GALEONE DORATO

GIOCONE

ASSALTO AL *NUUESTRA SEÑORA DE ATOCHA*



Ambientazione

Il vascello Nuestra Señora de Atocha era diretto verso la Spagna con a bordo un imponente carico di ricchezze provenienti dai Caraibi, quando venne spinto da un uragano molto violento contro la barriera corallina nei pressi di Dry Tortuga. Il vascello subì dei danni molto seri, incagliandosi violentemente con tutto il carico. Da allora molti pirati tentano di guadagnare il meraviglioso carico ancora incontestato, prima che lo facciano le altre ciurme.

Struttura

Due giochi paralleli, per i bambini ed i preadolescenti, contribuiscono alla stessa vittoria: mentre i bambini giocano con lo scalpo, nel tentativo di recuperare più dobloni possibili dal relitto, i preadolescenti provano ad affondare le navi delle squadre avversarie.

La fine di entrambi i giochi, e quindi del gioco, è nel momento in cui una delle bandiere viene issata dai preadolescenti di una squadra, dopodiché si contano le monete che ogni squadra ha raccolto in totale.

Materiale

- Grandi scatole di cartone per costruire il vascello Nuestra Señora de Atocha
- Bandiera pirata per ogni squadra
- Fischietti per gli arbitri
- Tappi di bottiglia di plastica, cartoncini ritagliati o pasta di sale per costruire i dobloni

**BAMBINI
PREADO**

GALEONE DORATO

ASSALTO AL *NUUESTRA SEÑORA DE ATOCHA* CON I **BAMBINI**



Scopo

L'Ambasciatore deve raggiungere il Vascello senza venire "scoperto" dai giocatori avversari.

Materiali

- Doblioni
- Scalpo dei colori delle squadre

Svolgimento

I bambini avranno tutti uno "scalpo", il codino che rappresenta l'essere in gioco. Ogni squadra ha una base, ovvero la propria nave, lontana dal vascello dorato, nella quale nessuno può entrare. Nella propria base c'è un animatore che distribuisce gli scalpi e raccoglie quelli conquistati. Un animatore neutrale si piazza invece dentro al vascello dorato come arbitro generale: darà 2 fischi d'inizio e 3 fischi per la fine di ogni partita, consegnando i dobloni a chi riuscirà ad entrare nel vascello.

Ciascuna squadra decide chi sarà l'Ambasciatore (tenendolo segreto): lui è l'unico che può entrare nel vascello dorato. Gli Ambasciatori partono dalla propria base assieme alla propria squadra (aspettando i 2 fischi) cercando di raggiungere il vascello.

Il compito della squadra è quello di cercare di impedire che un Ambasciatore avversario raggiunga il vascello. Per fermare gli avversari bisogna "stanarli" urlando il loro nome, nel momento in cui vengono visti e scoperti. Chi viene preso dovrà dare il proprio scalpo all'avversario e tornare nella propria base, per farsi dare un nuovo scalpo. Chi ha vinto uno scalpo avversario dovrà portarlo nella propria base.

Quando l'Ambasciatore riesce a entrare nel vascello riceve dall'arbitro 3 dobloni d'oro e torna alla propria base. Tutti tornano nelle proprie basi e si ricomincia, cambiando gli Ambasciatori.

GALEONE DORATO

ASSALTO AL *NUUESTRA SEÑORA DE ATOCHA* CON I **PREADO**



Scopo

Distruggere le navi avversarie e rimanere l'unica squadra "a galla".

Materiali

- Schemi alfabeto morse
- Scatoloni o navi scomponibili

Svolgimento

Le stesse squadre dei bambini hanno anche una controparte di preadolescenti. Il loro scopo è quello di codificare i messaggi morse e issare per primi la propria bandiera sul vascello. La squadra che issa la propria bandiera sul vascello riceve 25 dobloni.

Da un punto centrale (da cui partono i messaggi in codice) ci sarà un animatore neutrale che fischierà in morse le parole da indovinare. Ogni squadra è nella propria base (la propria nave), sufficientemente vicino al punto di trasmissione del messaggio.

Dopo che è stato trasmesso in codice morse una parola (ad esempio "albero"), la squadra che per prima urlerà la parola corretta potrà scegliere che squadra avversaria "colpire".

La squadra colpita dovrà togliere un pezzo dalla propria nave, come se fosse stato distrutto da una cannonata. Si continua in questo modo, finché una nave non viene completamente distrutta e considerata affondata: da quel momento, non potrà più "sparare" agli avversari.

Vince la squadra che rimane "a galla": l'ultima ciurma rimasta issa la propria bandiera sul vascello, riceve 25 dobloni e mette fine anche al gioco.