

Mamma gli alieni, mamma i terrestri

di Giuseppe Fiamingo

Gioco da giocare... all'aperto

N. giocatori: da 20 a 999

Età: da 8 a 99

Durata media: 60 minuti

Tipo gioco:   

Categoria scout: grande gioco

Ambientazione:

Siamo sulla terra e siamo stati invasi dagli alieni che hanno già conquistato alcuni continenti. Dobbiamo riprenderci il pianeta o lasciarlo agli alieni. Ma anche noi terrestri, avendo consumato il nostro pianeta, ne vogliamo conquistare un altro e abbiamo cominciato!

Materiale necessario:

- materiale per tracciare o delimitare le basi
- 6 bandierine
- 6 nastri rossi
- 6 nastri blu
- carta, cartoncini e pennarelli
- materiale vario per i giochi di kim, di agilità e di forza fisica
- a piacere... costumi per i generali

Regole:

Si disegnano in terra 6 continenti: Europa, Asia, Africa, Oceania, America e Antartide, che sono le sei basi con al centro le relative bandiere. Se ne assegnano tre ai Terrestri e tre agli Alieni (alla bandiera si aggiunge un nastro del colore della squadra).

Le due squadre devono avere gli attaccanti, i difensori e un generale.

Per combattere esistono 4 modi diversi: giochi di kim, forza fisica, abilità e intelligenza.

Esistono anche quattro posti dove prendere le vite. Akela, Baghera, Kaa e Mor sono i fornitori delle vite. Per averle bisogna superare le relative prove.

Fase 1: conquistare le vite. A turno tutti i giocatori devono, a turno, scegliere dove prenderle, sfidando i quattro personaggi della giungla. Le vite sono rappresentate da cartoncini con il tipo di prova da una parte e la prova dall'altra.

Fase 2: ogni squadra, raccolte le sue vite, si divide in attaccanti e difensori, si divide le vite conquistate e si schiera a difesa delle postazioni.

Regole di combattimento: ogni attaccante può sfidare un difensore. Se il difensore accetta, l'attaccante gli mostra un cartoncino-vita. Se il difensore ne ha uno dello stesso tipo, lo mostra all'avversario annullandole l'attacco e gli mostra uno dei suoi cartoncini-vita. L'attaccante può annullarlo nello stesso modo e così via. Chi non riesce ad annullare il cartoncino dell'avversario, perde. Chi vince prende tutte i cartoncini mostrati fino a quel momento. Chi resta senza cartoncini-vita viene eliminato. Se una base resta senza difensori viene conquistata dall'altra squadra (e si cambia il nastro colorato).

Il gioco si svolge in round di 10 minuti.

I giocatori eliminati, alla fine del round, possono richiedere ai capi gioco di affrontare un'altra prova, per rientrare poi in gioco ripresentandosi al proprio generale, che li manderà in una delle basi in possesso della loro squadra.

Il numero dei round viene fissato prima di iniziare il gioco.

Vince chi... alla fine del gioco ha più basi conquistate.

Valori educativi: strategia, lealtà, amicizia