



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo  
Associazione di Enti Locali per l'Educational  
la Cultura e la Legalità accreditata MIUR

Ente Riconosciuto Regione Campania  
Decreto n. 5 dell'8.2.2018 (DPR 361/2000, DPGRC 619/2003)

## Le Regole del Gioco del Trivial della **Staffetta**

### **Dove si può giocare?**

In classe o sfidandosi tra gruppi di classi diverse, seduti a un tavolo o in cortile, in palestra, nell'atrio o dove avete voglia di giocare!

### **Di che cosa si tratta?**

È una sfida sulla comprensione di un testo, la memoria, il disegno, il mimo, i giochi di parole.

Per giocare bisogna formare delle squadre, ognuna delle quali, a turno, deve superare una "prova" al fine di fare avanzare il proprio segnalino per conquistare gli angoli del tabellone.

È assolutamente necessario che tutti i partecipanti abbiano letto uno o più libri della Staffetta di Scrittura Creativa dell'anno 2017/18.

### **Chi può giocare?**

Possono partecipare da 2 a 6 squadre.

Il gioco è rivolto ai ragazzi della Scuola Secondaria di II grado.

Il docente sarà l'arbitro della gara, colui/colei che condurrà il gioco, leggerà le domande, verificherà la validità delle attività etc.

### **Cosa occorre per giocare?**

- ) Aver letto il/i libro/i della Staffetta che sarà protagonista della gara.
- ) Le regole del gioco da leggere prima di iniziare a giocare.
- ) Il tabellone con le caselle contrassegnate da cinque simboli diversi.
- ) Segnalini e dado.
- ) Le domande: imprevisi, attività gesti, attività parole, storie e personaggi.

### **Qual è lo scopo del gioco?**

L'obiettivo è quello di riuscire a "conquistare" le quattro caselline che sono negli angoli e che riguardano argomenti di vario genere. Quando un giocatore ha collezionato tutte e 4 le caselline può tentare di vincere la partita arrivando al centro del gioco (dove c'è il logo Staffetta) e rispondendo alla domanda della categoria scelta dagli altri giocatori. Se non indovina, al turno successivo dovrà lanciare ancora il dado ed allontanarsi per poi riprovare a vincere nei turni successivi.

Per poter conquistare le caselline, il giocatore si imbatte in 4 categorie di domande o prove. Per ogni categoria il giocatore deve rispondere esattamente.

Le caselle di ogni categoria sono poste lungo il tabellone e contrassegnate da un simbolo.

Il giocatore potrà avanzare in tutte le direzioni al fine di collezionare le risposte di cui ha bisogno.

### **Come si gioca?**

1. Ogni squadra deve dotarsi di un segnalino. Tutti i segnalini vengono posti sulla casella di partenza.
2. Ciascun giocatore lancia il dado e chi realizza il numero più alto gioca per primo. In caso di parità si tira nuovamente il dado.

3. Il giocatore che ha ottenuto il numero più alto inizia quindi la partita lanciando il dado ancora una volta e muove il proprio segnalino dalla prima casella fino a raggiungere quella indicata dal numero ottenuto con il lancio del dado. Il giocatore può muoversi nella direzione che desidera.
4. Altrettanto faranno tutti gli altri giocatori, uno dopo l'altro. Ogni volta che il giocatore pone il proprio segnalino su una casella con un simbolo dovrà rispondere a una domanda della categoria in essa indicata. Se finisce su una casella vuota potrà sostare senza problemi.

Le categorie sono 5: attività gesti, attività parole, imprevisti, storie e personaggi, bonus (quest'ultimo contrassegnato dal colore bianco).

La domanda viene scelta tra le 40 proposte e letta al giocatore dall'arbitro della gara. Se il giocatore risponde correttamente, ha diritto a continuare a lanciare il dado fino a quando non sbaglia.

Deve quindi cedere il turno al giocatore alla sua sinistra.

A ogni lancio del dado, il giocatore può cambiare direzione. Se sceglie di tornare indietro dovrà attendere il turno successivo.

### **Come prosegue il gioco?**

Se il giocatore risponde correttamente, ottiene la risposta esatta.

Se, invece, non sa rispondere o sbaglia la risposta, lascia il proprio segnalino sulla casella fino al turno successivo, e da lì riprende il gioco senza avere ottenuto la risposta esatta.

Dovrà quindi riuscire a tornare altre volte sulla casella (o in un'altra della stessa categoria) fino a quando risponderà correttamente alla domanda e sarà in grado di ottenere la risposta esatta.

Il giocatore che finisce con il segnalino su una delle caselle bonus ha diritto a tirare di nuovo.

Più segnaposti possono trovarsi sulla stessa casella.

### **Come si vince?**

Una volta che un giocatore ha raccolto almeno due risposte esatte di ciascuna categoria, rispondendo correttamente alle domande, può iniziare a muovere il proprio segnalino verso la casella centrale per tentare di vincere la partita.

Quando il giocatore che è in possesso di almeno 4 risposte esatte riesce ad arrivare alla casella finale, i giocatori della squadra avversaria si consultano per scegliere la categoria della domanda da porgli. Se il giocatore risponde correttamente a quest'ultima domanda vince la partita.

Altrimenti rimane con il segnalino sulla casella finale e attende il turno successivo.

Per riguadagnare la posizione dovrà lanciare nuovamente il dado con il rischio di allontanarsi dal traguardo.

Ogni risposta esatta dà diritto a un lancio del dado.