

# LA STAFFETTA DELLE STAFFETTE: REGOLAMENTO

La staffetta delle staffette è un gioco da fare in classe o sfidandosi tra gruppi di classi diverse, seduti ad un tavolo o in cortile, in palestra, nell'atrio o dove vi scappa di giocare.

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 raggiungere il traguardo.

Per giocare, ogni partecipante deve leggere uno o più libri della staffetta di scrittura creativa promossa da Bimed in giro per l'Italia e non solo.

Possono partecipare da 4 a 28 giocatori (è possibile, infatti, creare quattro squadre da sette giocatori l'una). Il gioco è rivolto ai bambini di quarta e quinta primaria (8-10 anni), e ai ragazzi delle medie (11-14 anni)

**Per giocare occorre:**

- il tabellone a spirale con 74 caselle numerate e di cui alcune contrassegnate da tre simboli diversi.
- il regolamento del gioco da leggere prima di iniziare a giocare

## SCOPO DEL GIOCO

Raggiungere la casella centrale e rispondere correttamente alla domanda finale di una categoria scelta dagli avversari, vincendo così la partita.

Vi sono tre categorie di domande o prove.

Per ogni categoria il giocatore deve collezionare due risposte esatte per poter terminare il gioco.

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

Ogni giocatore (o squadra) deve dotarsi di un segnalino.

Tutti i segnalini vengono posti sulla casella di partenza. Ciascun giocatore lancia il dado e chi realizza il numero più alto gioca per primo.

In caso di parità si tira nuovamente il dado.

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.

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.

Queste sono le categorie con i relativi colori

Storia e personaggi (azzurro)

Attività (verde)

Imprevisti (rosso)

Bonus (giallo)

La domanda viene scelta tra le 40 proposte e letta al giocatore da un giudice (che non gioca, ma sposta i segnalini sul tabellone e legge le domande).

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 segnalini 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.

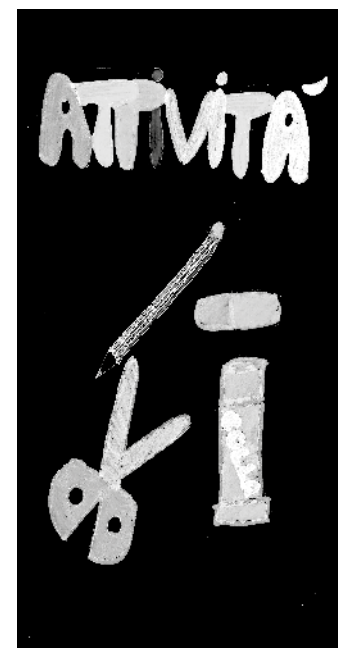
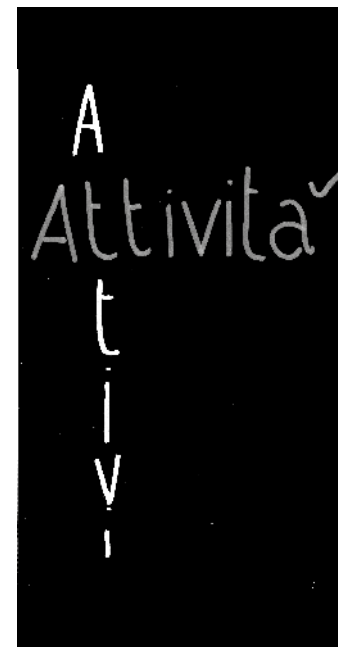
Quando il giocatore che è in possesso di almeno sei risposte esatte riesce ad arrivare alla casella finale, i giocatori della squadra avversaria si consultano per scegliere la categoria della domanda da porgli.

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.

# DOMANDE



Di seguito riportiamo gli esercizi da far svolgere agli alunni quando la pedina del giocatore finisce sulla casella "Attività".  
Si allegano inoltre i FOGLI ATTIVITÀ per svolgere i vari quesiti. Per quanto riguarda i disegni ci si potrà munire di un blocco note.

- 1** Disegna un dolce di tua invenzione
- 2** Risolvi l'indovinello: Ha i denti ma non morde *Pettine*
- 3** Inventa una poesia con la rima incatenata (ABA BCB) contenente la parola acqua
- 4** Pronuncia lo scioglilingua in 7 secondi: Se alla cucina ti vuoi dedicare ciccia e salsiccia devi fare cocco e albicocca fragole e fieno se di dolcezze vuoi fare il pieno
- 5** Forma un rebus con le parole acqua catinelle, cielo
- 6** Forma un acrostico con la parola acqua
- 7** Inventa uno scioglilingua utilizzando le parole: cielo, aria, volo
- 8** Completa la poesia:  
Il cibo che mangi è bello e colorato  
può essere dolce, salato o delicato...
- 9** Svolgi il mimo... "a buon intenditor poche parole"
- 10** Forma l'antipodo di canneto *Cotenna*
- 11** Forma tre pensieri con le parole meccanica, asino, corrente
- 12** Trova 5 città il cui nome comincia per M ed elencale
- 13** Anagramma la parola bibliotecario e ottieni una frase di senso compiuto  
*Beato coi libri*
- 14** Risolvi l'indovinello: Sua sorella è una foglia ed ha un albero come lontano parente.  
Cos'è? *Il foglio di carta*
- 15** Svolgi il mimo... "a caval donato non si guarda in bocca"
- 16** Disegna un'insalata di pollo
- 17** Leggi in modo corretto la parola bifronte acetone *Enoteca*
- 18** Cerniera: elimina una sillaba da due parole per ottenerne una.  
Da poche e Lapo si ottiene? *Chela*
- 19** Disegna una ricetta di tua invenzione
- 20** Inventa una ricetta di pesce in cinque minuti
- 21** Elenca cinque alimenti che trovi in quasi tutte le ricette
- 22** Disegna un banchetto sulle nuvole
- 23** Inventa una ricetta di carne in cinque minuti
- 24** Elenca due falsi derivati *Botte-bottone, foca-focaccia*
- 25** Risolvi l'indovinello: Su un ramo ci sono dieci uccellini. Un cacciatore spara e ne colpisce uno; quanti uccellini restano sul ramo? *Nessuno, gli altri nove scappano*
- 26** Risolvi l'indovinello: Un gemello che ci segue tutto il giorno, ma ha paura del buio  
*L'ombra*
- 27** Svolgi il mimo... "a mali estremi estremi rimedi"
- 28** Risolvi l'incastro (meccanismo che ottiene una parola da altre due parole inserendo la seconda nella prima): età / lettrici *Elettricità*
- 29** Disegna una macedonia multicolore
- 30** Svolgi il mimo... "rosso di sera bel tempo si spera"
- 31** Svolgi il mimo... "tanto va la gatta al lardo che ci lascia lo zampino"
- 32** Risolvi lo scarto (schema in cui si ottiene una parola da un'altra togliendo una lettera o sillaba): parti da bacio per arrivare a... (baco)
- 33** Inventa una ricetta vegetariana
- 34** Inventa una ricetta vegana
- 35** Disegna un panino multistrato
- 36** Disegna un dolce multistrato
- 37** Svolgi il mimo... "chi dorme non piglia pesci"
- 38** Componi un tautogramma (parole che iniziano tutte con la stessa lettera) in T
- 39** Indica in due minuti tutto quello che occorre per fare una pasta al sugo
- 40** Risolvi la zeppa (inserisci una sillaba nella parola data per ottenerne un'altra di senso compiuto): parti da rete per arrivare a... (prete) auto per arrivare a... (flauto) rata per arrivare a... (parata)