

# LET'S VIBE GIOFEST PAVONI



GIOFESTPAVONI

**FACSIMILE**

Squadra .....

<b>ALBA: porta Vicenza 11:15-11:55</b>
11:25-11:35: SFIDA a tris   postazione 1
11:35-11:55: PROVE ED ENIGMI
<b>MEZZOGIORNO: porta Padova 11:55-12:35</b>
12:05-12:15: SFIDA A croquet   postazione 4
12:15-12:35: PROVE ED ENIGMI
<b>TRAMONTO: porta XX settembre 12:35-13:15</b>
12:45-12:55: SFIDA a fil rouge   postazione 7
12:55-13:15: PROVE ED ENIGMI

**CODICE VERIFICA SQUADRA: .....**



# OBIETTIVO DEL GIOCO DELLE VIBRAZIONI

---

L'obiettivo dei giochi sarà quello di permettere alle squadre formate da ragazzi provenienti da diverse realtà di *conoscersi, divertirsi insieme e visitare la città* affrontando prove e sfide di diverso tipo sparse per il centro storico di Montagnana.

## LA MAPPA

---

La parte della città di Montagnana, in cui vivremo il gioco, sarà quella compresa all'interno delle mura e il vallo all'esterno vicino a Porta Vicenza, a Porta XX Settembre e a Porta Padova.

Ogni squadra avrà una mappa con il territorio della città suddiviso in 3 grandi zone individuate dal nome della porta che includono e da un colore abbinato.

Porta Vicenza: giallo.

Porta Padova: azzurro.

Porta XX settembre: rosa.

Le squadre dovranno rimanere nella zona assegnata fino all'orario indicato nel programma cercando di svolgere il maggior numero possibile di giochi che riescono a trovare per le strade.

Sulla mappa saranno indicati anche i luoghi di incontro dove si svolgeranno le sfide tra le squadre e alcuni luoghi di riferimento.

Mappa: Vedi Allegato 1 alla fine del libretto.

# ATTIVITÀ DEL GIOCO DELLE VIBRAZIONI

---

Durante il gioco delle vibrazioni si affronteranno 4 tipi di attività.

## ENIGMI

Gli enigmi sono indicati da un cartello con il logo del GioFest a sfondo verde o rosa con un grande QR Code: potranno essere trovati per le strade della città attaccati in giro. Ci sono più enigmi per ogni zona di gioco, non è obbligatorio svolgerli tutti; si possono svolgere più enigmi contemporaneamente.

## PROVE

Le prove sono giochi che la squadra svolgerà individualmente presso il luogo segnato sulla mappa attraverso un **X** e che saranno seguiti da alcuni “responsabili”. Non c’è un orario stabilito in cui svolgere la prova. Ci sarà una prova per ogni zona di gioco.

## SFIDE

Le sfide sono competizioni tra 2 squadre che forniranno un punteggio per la classifica generale nato dalla vittoria o sconfitta nella sfida stessa. Queste sfide si svolgeranno in un luogo ed un orario preciso, quindi sarà importante **essere puntuali**. Le postazioni di gioco sono contrassegnate sulla mappa con l’icona della geo-localizzazione  e con un numero. Ci sarà una sfida per ogni zona di gioco.

## FOTO

In ogni zona di gioco saranno indicati in mappa i punti in cui la squadra dovrà fotografarsi e inviare la foto al numero indicato sul cartello predisposto. Queste foto, se complete di tutti i componenti della squadra, daranno punti utili alla classifica finale. Se non verranno inviate, saranno tolti punti alla squadra.

# STRUMENTI NECESSARI

---

Per svolgere il gioco sarà sufficiente avere:

- il **libretto** con le regole del gioco in cui è riportato in prima pagina la scansione temporale delle varie attività e il codice verifica della squadra;
- uno o più **cellulari** con i quali scansionare i QR code per risolvere gli enigmi;
- un **orologio** per essere puntuali nel cambio zona e nelle sfide;
- **entusiasmo** e **voglia di mettersi in gioco!**

# SVOLGIMENTO DEL GIOCO DELLE VIBRAZIONI

---

L'avventura sarà suddivisa in 3 fasi dove le squadre dovranno sfidarsi tra loro in momenti precisi e indicati sulla copertina di questo fascicolo; nei momenti liberi invece potranno cercare nelle strade della città le prove da svolgere e gli enigmi da affrontare.

## 1. CREAZIONE DELLE SQUADRE

Al termine del momento di lancio del GioFest, i presentatori inviteranno i membri delle squadre a riunirsi sotto lo stendardo corrispondente alla squadra a cui sono stati assegnati, individuabile grazie all'adesivo che avranno attaccato alla loro maglietta. Seguirà una breve presentazione dei membri della squadra e spiegazione delle regole del gioco.

## 2. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

### PRIMO TEMPO: ALBA

La prima fase di gioco è l'ALBA, che si svolgerà dalle 11:15 alle 11.55. In questa fase la squadra, secondo gli orari indicati in copertina, affronterà la sfida (obbligatoria), la prova, gli enigmi e la foto nella zona della mappa indicata in questa fase e contraddistinta dal colore corrispondente.

### SECONDO TEMPO: MEZZOGIORNO

La seconda fase di gioco è il MEZZOGIORNO, che si svolgerà dalle 11:55 alle 12:35. In questa fase la squadra si sposterà nella seconda zona come indicato in copertina e svolgerà la sfida (obbligatoria), la prova, gli enigmi e la foto secondo gli orari indicati in copertina.

### TERZO TEMPO: TRAMONTO

La terza e ultima fase di gioco è il TRAMONTO, che si svolgerà dalle 12:35 alle 13:15. In questa fase la squadra si sposterà nella terza zona come indicato in copertina e svolgerà la sfida (obbligatoria), la prova, gli enigmi e la foto secondo gli orari indicati in copertina.

## 3. CONCLUSIONE DEL GIOCO

Tutte le squadre, terminato il gioco, potranno ritrovarsi nella piazza centrale per pranzare insieme alla propria squadra e poi partecipare allo spettacolo del pomeriggio.

# ATTIVITÀ NELLO SPECIFICO

---

## SFIDE

Le sfide sono le uniche attività che hanno un orario preciso di svolgimento. La squadra che si presenterà con oltre 2 minuti di ritardo alla sfida perderà a tavolino, non ricevendo nessun punto utile alla classifica finale.

Ogni tempo di gioco prevede una sfida che ora illustriamo:

### SFIDA DI PORTA VICENZA: TRIS

- a. Scopo del gioco: vince chi per primo fa tris con 3 piatti
- b. Il campo di gioco: è disegnato a terra un campo da tris

				squadra 1
				squadra 2

- c. Dotazione: ogni squadra è dotata di 3 piatti colorati, ogni squadra con un colore proprio
- d. Il gioco:
  - i. le squadre si posizioneranno in fila indiana dietro una linea di partenza
  - ii. al via un giocatore partirà per andare a posizionare un fazzoletto/piatto in un quadrato e tornerà indietro per dare il 5 e far partire il secondo compagno
  - iii. terminati i fazzoletti/piatti (dal 4° giocatore) i giocatori dovranno correre e spostare i fazzoletti/piatti già posizionati a terra in modo da cercare di fare tris e contemporaneamente di stoppare la squadra avversaria



## SFIDA DI PORTA PADOVA: CROQUET

- a. Scopo del gioco: far passare il pallone della propria squadra sotto le gambe delle sedie nell'ordine indicato, calciandolo, ogni giocatore può toccare la palla una sola volta per turno. Non si può toccare il pallone della squadra avversaria. Vince chi per primo supera l'ultima sedia
- b. Il campo di gioco:

Squadra 1	1 	4 	5 	7 	10 
Squadra 2	2 	3 	6 	8 	9 

- c. Dotazione: un pallone per squadra di diverso colore e 10 o meno sedie numerate
- d. Il gioco:
  - i. le squadre si posizioneranno in fila indiana dietro una linea di partenza, al via un giocatore colpirà la propria palla cercando di farla passare sotto la sedia contrassegnata col n°1
  - ii. una volta colpita darà il 5 al compagno che potrà partire per colpirla a sua volta
  - iii. la palla può passare anche solo per una gamba della sedia

## PROVE

Ci sarà una prova per zona di gioco. Le regole verranno spiegate sul posto da chi gestirà la postazione.

# ENIGMI

Gli enigmi sono indicati da un cartello con il logo del GioFest a sfondo verde o rosa; per risolverli sarà sufficiente:

- a. scansionare il QR Code: si aprirà un modulo di Google;
- b. prima schermata: leggere l'enigma e selezionare il nome della propria squadra;
- c. seconda schermata: inserire il codice di verifica che si trova sulla copertina;
- d. terza schermata: inserire o selezionare la risposta;
- e. quarta schermata: confermare.

Esistono due tipi di enigmi:

1. **“Scoprendo Montagnana”**: domande a cui dare risposta; in alcuni casi le risposte possono essere trovate guardandosi intorno.
2. **“Indovina la canzone”**: di dovrà indovinare il titolo esatto della canzone partendo da una serie di emoticon che forniscono indizi sulla stessa.

NB: se dovessero arrivare più risposte allo stesso enigma da parte di una squadra, sarà valida solo la prima risposta inviata.



