



American Medical Association
Physicians dedicated to the health of America



Da consegnare alla squadra 1

Cari ragazzi,

la A.M.A. - American Medical Association, è l'associazione che si occupa di ricerche su particolari malattie dei ragazzi che vivono in Africa.

La nostra attività consiste nell'isolare particolari virus presenti nelle regioni africane e fare delle ricerche che consentano di isolare tali virus e produrre vaccini appropriati.

Nel corso di tali attività, un evento accidentale ha consentito ad un virus di fuoriuscire dai nostri laboratori di ricerca. Ora tale virus sta' riproducendosi velocemente e tra non molto sarà in grado di colpire l'intero continente africano.

Questo particolare virus agisce prevalentemente su bambini dai 6 agli 11 anni, colpendo l'apparato circolatorio (vene ed arterie), dove provoca lesioni irreversibili e causandone la morte per emorragie interne.

Per nostra fortuna abbiamo già selezionato un antidoto, ma, necessitiamo della materia prima per produrlo in quantità sufficienti.

Dalle nostre ricerche sembra infatti che il virus non sopporti la presenza di un particolare concentrato di vitamina "C" presente nella polpa di 2 particolari qualità di arance.

Queste arance, purtroppo, crescono solamente presso: L'ISOLA DELLA SPERANZA (arance gialle) e presso L'ISOLA DELLA REDENZIONE (arance rosse).

Per produrre il vaccino necessario servono 500 Kg. di arance gialle e 500 Kg. di arance rosse.

Da informazioni in nostro possesso risulta che, causa avverse condizioni climatiche, la produzione di quest'anno sia giusto sufficiente per coprire le nostre esigenze e che purtroppo non esistono scorte.

Abbiamo inoltre saputo che altri gruppi sono alla ricerca di tali prodotti, pertanto siamo disponibili a finanziare con ogni mezzo la vostra missione.

Vi ricordiamo che il destino di milioni di bambini è nelle vostre manie che pertanto siete autorizzati ad adottare qualsiasi mezzo riteniate giusto per portare a termine la missione.

Nostri agenti in loco vi daranno maggiori informazioni.

Contiamo su di Voi per la riuscita della produzione del vaccino.



Biogenetic Investigation Center

Da consegnare
alla squadra 2

Cari ragazzi,

la B.I.C. - Biogenetic Investigation Center, è l'ente che si occupa di difendere il paese da eventuali attacchi terroristici, portati con agenti chimici e batteriologici.

La nostra attività consiste nell'isolare particolari virus usati da agenti nemici e di trovare specifici antidoti e fare delle ricerche che consentano di isolare tali virus e produrre vaccini appropriati.

Nel corso di tali attività, un evento accidentale ha consentito ad un virus di fuoriuscire dai nostri laboratori di ricerca. Ora tale virus sta' riproducendosi velocemente e tra non molto sarà in grado di colpire l'intera Europa.

Questo particolare virus agisce prevalentemente su bambini dai 6 agli 11 anni, colpendo l'apparato respiratorio (polmoni), causandone la morte tra lunghi spasmi ed agonie.

Per nostra fortuna abbiamo già selezionato un antidoto, ma, necessitiamo della materia prima per produrlo in quantità sufficienti.

Dalle nostre ricerche sembra infatti che il virus non sopporti la presenza di un particolare concentrato di essenza di "bergamotto" presente nella buccia di 2 particolari qualità di arance.

Queste arance, purtroppo, crescono solamente presso: L'ISOLA DELLA SPERANZA (arance gialle) e presso L'ISOLA DELLA REDENZIONE (arance rosse).

Per produrre il vaccino necessario servono 500 Kg. di arance gialle e 500 Kg. di arance rosse.

Da informazioni in nostro possesso risulta che, causa avverse condizioni climatiche, la produzione di quest'anno sia giusto sufficiente per coprire le nostre esigenze e che purtroppo non esistono scorte.

Abbiamo inoltre saputo che altri gruppi sono alla ricerca di tali prodotti, pertanto siamo disponibili a finanziare con ogni mezzo la vostra missione.

Vi ricordiamo che il destino di milioni di bambini è nelle vostre manie che pertanto siete autorizzati ad adottare qualsiasi mezzo riteniate giusto per portare a termine la missione.

Nostri agenti in loco vi daranno maggiori informazioni.
Contiamo su di Voi per la riuscita della produzione del vaccino.

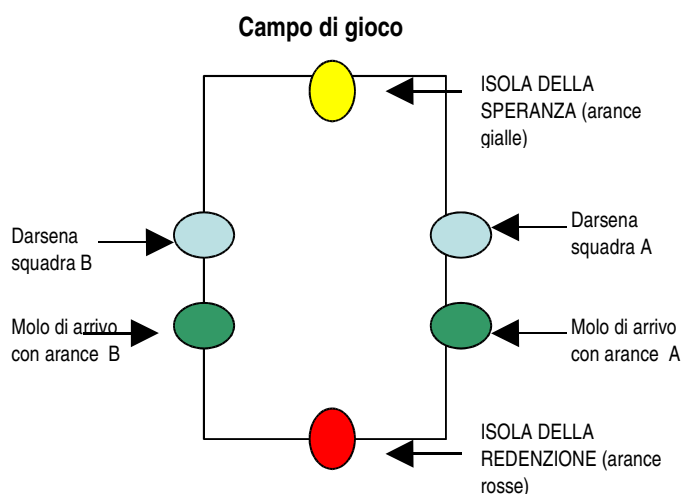
ARANCE

Quelle indicate sopra, altro non sono che le lettere con cui 2 enti o associazioni, chiedono l'aiuto dei ragazzi per cercare di recuperare delle arance in modo da consentire di salvare i ragazzi della terra.

Come avrete notato, in tutte e due le lettere si specifica che il vaccino si ricava dalle arance ma in una si dice ricavato dalla polpa, mentre nell'altra dalla buccia (ma questo non va sottolineato ai ragazzi).

Va invece sottolineato che servono tutte le arance per recuperare il vaccino e che ogni mezzo è lecito per arrivare ad un risultato tanto importante.

Svolgimento del gioco



Il gioco è opportuno svilupparlo su un terreno piano sufficientemente vasto (un campo da calcio di un oratorio per intenderci).

Nei due lati opposti più lontani vengono piazzate 2 basi che rappresentano l'Isola della Speranza e l'Isola della Redenzione dove 1 educatore per isola consegnerà un'arancia alla volta ricevendone in cambio del denaro (noi abbiamo usato dollari ovviamente finti). In un'isola si distribuiranno arance rosse, nell'altra arance gialle (noi abbiamo fotocopiato il disegno di

un'arancia su della carta rossa e gialla)

Nei 2 lati più larghi verranno poste altre 4 basi (2 per squadra)

In una delle 2 basi per squadra sarà posto il porto di arrivo dove consegnare una coppia di arance (1 rossa ed 1 gialla) ricevendone in cambio, dal rappresentante della società (educatore) dollari per proseguire nell'attività. Il rappresentante dell'ente verificherà che il materiale arrivato sia indenne e vedremo successivamente come.

Nell'altra base sarà posta la darsena dove alcuni operai del cantiere (educatori) aiuteranno i ragazzi ad aggiustarsi le navi

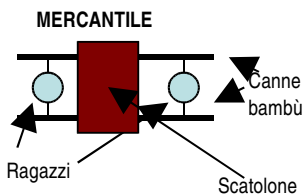
Ovviamente facendosi pagare in dollari.

Navi

Essendo le arance su delle isole, per recuperarle occorre utilizzare delle navi che verranno costruite dai ragazzi utilizzando delle canne di bambù (noi abbiamo usato quelle perché leggere, per intenderci sono quelle lunghe utilizzate come sostegno ai pomodori).

Le navi sono di due tipi:

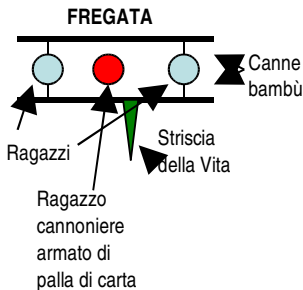
MERCANTILE



Composto da 2 canne trasportate da 2 ragazzi con nel mezzo una grossa scatola per il trasporto (noi abbiamo utilizzato quelle delle banane che hanno già i fori per far passare le canne, altrimenti munirsi di scotch). Questo tipo di nave è l'unica che può trasportare le arance. Essendo da trasporto non potranno attaccare nessuna altra nave, mentre possono essere attaccate dalle fregate.

Una volta colpite, cioè quando una palla di carta sparata da una fregata avversaria è finita nella scatola, dovranno obbligatoriamente tornare alla propria darsena per riparazioni (viene tolta la palla in cambio di dollari).

FREGATA



Composta da 2 canne e 3 ragazzi. 2 ragazzi tengono le canne, mentre il terzo con funzione di cannoniere è in mezzo ai 2 e dispone di una palla di carta (cannonata) con cui centrare la stiva (scatolone) dei mercantili. Attaccata ad una canna, con del nastro adesivo viene fissata una striscia di carta. Questa striscia rappresenta la vita della fregata e potrà esserle strappata da una fregata avversaria.

Le fregate non possono trasportare arance.

Le fregate possono attaccare i mercantili cercando di colpirli con la palla di carta. Sparata la cannonata potranno recuperare la palla sparata

raccogliendola dal terreno o in alternativa se centrato il bersaglio, tornare alla propria darsena a comperarsene un'altra.

Le fregate potranno attaccare le fregate avversarie cercando di strappare loro la striscia di carta.

Prive della striscia di carta o con la striscia strappata le fregate dovranno tornare alla propria darsena per farsela sostituire (ovviamente pagando).

PRIMA FASE DEL GIOCO

Siccome mai e poi mai i ragazzi penseranno di andare a concordare con la squadra avversaria per suddividersi bucce e polpa delle arance, ma preferiranno darsi battaglia per i mari, lasciare che ciò avvenga.

Gli educatori presenti al porto che riceveranno le arance dovranno pagare solo la coppia (1 arancia rossa ed 1 arancia gialla), arance in più verranno annullate così come non verranno pagate arance non in coppia.

Tali educatori verificheranno che nello scatolone delle arance non vi sia anche qualche “cannonata” (palla di carta) ed in tal caso annulleranno il carico ritirando le arance.

Sempre nella prima fase i ragazzi vorranno tutti essere delle fregate e questa scelta viene lasciata a loro (il compito degli educatori all’inizio sarà quello di consegnare un certo numero di canne e di scatole per costruire eventualmente i mercantili) cambiare l’assetto della nave una volta iniziato il gioco potrà essere possibile ma ovviamente ad un costo molto elevato di dollari.

Comunque di fatto se i ragazzi non realizzano mercantili, non possono certo portare arance e senza coppia di arance niente soldi quindi niente riparazioni e ...

Sempre nella prima fase del gioco (almeno noi abbiamo verificato questo) i ragazzi imbarcati sulle fregate tenderanno a viaggiare isolati, come falchi solitari a caccia di navi nemiche, ma saranno i loro stessi compagni imbarcati sui mercantili a richiamarli in aiuto per difenderli.

Comunque proprio per come è architettato il meccanismo, terminati i dollari iniziali, le uniche imbarcazioni in possesso di denaro saranno i mercantili che saranno disponibili a finanziare (pidocchi come sono) solo le fregate che gli danno una mano. (eventualmente spiegare questo particolare nelle spiegazioni del lancio del gioco).

SECONDA FASE

Dopo aver lasciato scorrazzare per tutto il tempo che si vuole i ragazzi, si arriva alla parte conclusiva, quando i Rappresentanti degli Enti chiamano a raccolta le proprie squadre facendo presente la situazione.

A questo punto la situazione è ovvia per quanto si abbiano arance, altre arance sono in possesso della squadra avversaria, e per raggiungere l’obiettivo occorre avere l’intera produzione.

Date altro denaro dicendo che siete disposti a trattare l’acquisto delle arance mancanti a qualunque prezzo e se non ci riescono dite loro che siete disposti perfino a finanziare un attacco finale.

Se viene scelta questa soluzione, cosa assai probabile, muniamo i lupetti di ogni squadra con uno scalpo, e lanciamoli all’assalto chi vince prende le arance dell’altro.

CONCLUSIONE

Tra l'euforia della squadra vincente interviene il capo-gioco, che con fare rattristato convoca tutte le squadre, e, con un bel discorso farà loro notare che pur vincendo hanno condannato migliaia e migliaia di altri ragazzi a morte (vedasi obiettivo dell'altra squadra), quindi c'è poco da rallegrarsi. Farà quindi notare che entrambi avrebbero potuto raggiungere il proprio obiettivo ripartendosi bucce e polpa e per farlo sarebbe stato sufficiente che si fossero parlati.

OBIETTIVI DEL GIOCO

Far capire ai ragazzi che a volte, prima di prendere decisioni drastiche come uno scontro, se ci si parlasse sicuramente si troverebbe una soluzione.

Far capire ai ragazzi che per la riuscita occorre cooperare e che è più proficua la pace della guerra (avrà sicuramente più chance la squadra in cui i mercantili proseguono per le loro rotte circondati da fregate preoccupate più a difendere le navi da carico che a divertirsi ad attaccare ed avrà sicuramente più chance la squadra che ha utilizzato più mercantili che fregate).