|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Smarriti nella Terra di Mezzo**  Il contenuto di questa carta deve rimanere segreto.  Tu sei uno dei personaggi della Terra di Mezzo, il mondo fantasy in cui J. R. R. Tolkien ha ambientato le vicende del romanzo Il Signore degli Anelli.  **Ti sei smarrito e devi ricongiungerti ai membri del tuo gruppo.**  Ogni gruppo è riconoscibile per un gesto e per una parola d’ordine. Inoltre ogni gruppo ha un gruppo rivale anche questo caratterizzato da un gesto e da una parola d’ordine.  Scopo del gioco è ricongiungerti con tutti i membri del tuo gruppo e individuare i nomi di **tutti** gli appartenenti al tuo gruppo rivale.  Vince il gruppo che per primo riunisce tutti i suoi membri ed indica i nomi di tutti i membri del gruppo rivale.  Durante la tua ricerca puoi rivolgere **una sola domanda** al conduttore del gioco, il quale potrà risponderti solo con un **SI** o con un **NO**.  Buona ricerca.  **Tu sei un TROLL**  Il gesto che distingue il tuo gruppo è **Toccarsi la punta del naso** e la parola d’ordine è **PALUDE**  **Il tuo gruppo rivale è quello degli ELFI.**  Il gesto che il distingue è **Toccarsi l’orecchio** e la loro parola d’ordine è **IMMORTALITA’**  **Domanda bonus** Staccare questa parte dopo aver risposto alla domanda | **Smarriti nella Terra di Mezzo**  Il contenuto di questa carta deve rimanere segreto.  Tu sei uno dei personaggi della Terra di Mezzo, il mondo fantasy in cui J. R. R. Tolkien ha ambientato le vicende del romanzo Il Signore degli Anelli.  **Ti sei smarrito e devi ricongiungerti ai membri del tuo gruppo.**  Ogni gruppo è riconoscibile per un gesto e per una parola d’ordine. Inoltre ogni gruppo ha un gruppo rivale anche questo caratterizzato da un gesto e da una parola d’ordine.  Scopo del gioco è ricongiungerti con tutti i membri del tuo gruppo e individuare i nomi di **tutti** gli appartenenti al tuo gruppo rivale.  Vince il gruppo che per primo riunisce tutti i suoi membri ed indica i nomi di tutti i membri del gruppo rivale.  Durante la tua ricerca puoi rivolgere **una sola domanda** al conduttore del gioco, il quale potrà risponderti solo con un **SI** o con un **NO**.  Buona ricerca.  **Tu sei un ELFO**  Il gesto che distingue il tuo gruppo è **Toccarsi l’orecchio** e la parola d’ordine è **IMMORTALITA’**  **Il tuo gruppo rivale è quello dei GOBLIN** Il gesto che il distingue è una linguaccia e la loro parola d’ordine è CONFUSIONE **Domanda bonus** Staccare questa parte dopo aver risposto alla domanda | **Smarriti nella Terra di Mezzo**  Il contenuto di questa carta deve rimanere segreto.  Tu sei uno dei personaggi della Terra di Mezzo, il mondo fantasy in cui J. R. R. Tolkien ha ambientato le vicende del romanzo Il Signore degli Anelli.  **Ti sei smarrito e devi ricongiungerti ai membri del tuo gruppo.**  Ogni gruppo è riconoscibile per un gesto e per una parola d’ordine. Inoltre ogni gruppo ha un gruppo rivale anche questo caratterizzato da un gesto e da una parola d’ordine.  Scopo del gioco è ricongiungerti con tutti i membri del tuo gruppo e individuare i nomi di **tutti** gli appartenenti al tuo gruppo rivale.  Vince il gruppo che per primo riunisce tutti i suoi membri ed indica i nomi di tutti i membri del gruppo rivale.  Durante la tua ricerca puoi rivolgere **una sola domanda** al conduttore del gioco, il quale potrà risponderti solo con un **SI** o con un **NO**.  Buona ricerca. Tu sei un GOBLINIl gesto che distingue il tuo gruppo è una linguaccia e la parola d’ordine è CONFUSIONEIl tuo gruppo rivale è quello degli HOBBITIl gesto che il distingue è toccarsi i capelli e la loro parola d’ordine è PICCOLO E’ BELLO **Domanda bonus** Staccare questa parte dopo aver risposto alla domanda |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Smarriti nella Terra di Mezzo**  Il contenuto di questa carta deve rimanere segreto.  Tu sei uno dei personaggi della Terra di Mezzo, il mondo fantasy in cui J. R. R. Tolkien ha ambientato le vicende del romanzo Il Signore degli Anelli.  **Ti sei smarrito e devi ricongiungerti ai membri del tuo gruppo.**  Ogni gruppo è riconoscibile per un gesto e per una parola d’ordine. Inoltre ogni gruppo ha un gruppo rivale anche questo caratterizzato da un gesto e da una parola d’ordine.  Scopo del gioco è ricongiungerti con tutti i membri del tuo gruppo e individuare i nomi di **tutti** gli appartenenti al tuo gruppo rivale.  Vince il gruppo che per primo riunisce tutti i suoi membri ed indica i nomi di tutti i membri del gruppo rivale.  Durante la tua ricerca puoi rivolgere **una sola domanda** al conduttore del gioco, il quale potrà risponderti solo con un **SI** o con un **NO**.  Buona ricerca.  **Tu sei un HOBBIT**  Il gesto che distingue il tuo gruppo è **toccarsi i capelli** e la parola d’ordine è **PICCOLO E’ BELLO**  **Il tuo gruppo rivale è quello degli ORCHI**  Il gesto che il distingue è **Mostrare il pugno** e la loro parola d’ordine è **DISTRUZIONE**  **Domanda bonus** Staccare questa parte dopo aver risposto alla domanda | **Smarriti nella Terra di Mezzo**  Il contenuto di questa carta deve rimanere segreto.  Tu sei uno dei personaggi della Terra di Mezzo, il mondo fantasy in cui J. R. R. Tolkien ha ambientato le vicende del romanzo Il Signore degli Anelli.  **Ti sei smarrito e devi ricongiungerti ai membri del tuo gruppo.**  Ogni gruppo è riconoscibile per un gesto e per una parola d’ordine. Inoltre ogni gruppo ha un gruppo rivale anche questo caratterizzato da un gesto e da una parola d’ordine.  Scopo del gioco è ricongiungerti con tutti i membri del tuo gruppo e individuare i nomi di **tutti** gli appartenenti al tuo gruppo rivale.  Vince il gruppo che per primo riunisce tutti i suoi membri ed indica i nomi di tutti i membri del gruppo rivale.  Durante la tua ricerca puoi rivolgere **una sola domanda** al conduttore del gioco, il quale potrà risponderti solo con un **SI** o con un **NO**.  Buona ricerca.  **Tu sei un ORCO**  Il gesto che distingue il tuo gruppo è **mostrare il pugno** e la parola d’ordine è **DISTRUZIONE**  **Il tuo gruppo rivale è quello degli UMANI**  Il gesto che il distingue è **Toccarsi Il gomito** e la loro parola d’ordine è **LIBERTA’**  **Domanda bonus** Staccare questa parte dopo aver risposto alla domanda | **Smarriti nella Terra di Mezzo**  Il contenuto di questa carta deve rimanere segreto.  Tu sei uno dei personaggi della Terra di Mezzo, il mondo fantasy in cui J. R. R. Tolkien ha ambientato le vicende del romanzo Il Signore degli Anelli.  **Ti sei smarrito e devi ricongiungerti ai membri del tuo gruppo.**  Ogni gruppo è riconoscibile per un gesto e per una parola d’ordine. Inoltre ogni gruppo ha un gruppo rivale anche questo caratterizzato da un gesto e da una parola d’ordine.  Scopo del gioco è ricongiungerti con tutti i membri del tuo gruppo e individuare i nomi di **tutti** gli appartenenti al tuo gruppo rivale.  Vince il gruppo che per primo riunisce tutti i suoi membri ed indica i nomi di tutti i membri del gruppo rivale.  Durante la tua ricerca puoi rivolgere **una sola domanda** al conduttore del gioco, il quale potrà risponderti solo con un **SI** o con un **NO**.  Buona ricerca.  **Tu sei un UMANO**  Il gesto che distingue il tuo gruppo è **Toccarsi Il gomito** e la parola d’ordine è **LIBERTA’**  **Il tuo gruppo rivale è quello degli STREGONI**  Il gesto che il distingue è **Fare le corna** e la loro parola d’ordine è **INFERNO**  **Domanda bonus** Staccare questa parte dopo aver risposto alla domanda |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Smarriti nella Terra di Mezzo**  Il contenuto di questa carta deve rimanere segreto.  Tu sei uno dei personaggi della Terra di Mezzo, il mondo fantasy in cui J. R. R. Tolkien ha ambientato le vicende del romanzo Il Signore degli Anelli.  **Ti sei smarrito e devi ricongiungerti ai membri del tuo gruppo.**  Ogni gruppo è riconoscibile per un gesto e per una parola d’ordine. Inoltre ogni gruppo ha un gruppo rivale anche questo caratterizzato da un gesto e da una parola d’ordine.  Scopo del gioco è ricongiungerti con tutti i membri del tuo gruppo e individuare i nomi di **tutti** gli appartenenti al tuo gruppo rivale.  Vince il gruppo che per primo riunisce tutti i suoi membri ed indica i nomi di tutti i membri del gruppo rivale.  Durante la tua ricerca puoi rivolgere **una sola domanda** al conduttore del gioco, il quale potrà risponderti solo con un **SI** o con un **NO**.  Buona ricerca.  **Tu sei uno STREGONE**  Il gesto che distingue il tuo gruppo è **Fare le corna** e la parola d’ordine è **INFERNO**  **Il tuo gruppo rivale è quello dei MAGHI**  Il gesto che il distingue è **Mostrare il palmo della mano** e la loro parola d’ordine è **ARCOBALENO**  **Domanda bonus** Staccare questa parte dopo aver risposto alla domanda | **Smarriti nella Terra di Mezzo**  Il contenuto di questa carta deve rimanere segreto.  Tu sei uno dei personaggi della Terra di Mezzo, il mondo fantasy in cui J. R. R. Tolkien ha ambientato le vicende del romanzo Il Signore degli Anelli.  **Ti sei smarrito e devi ricongiungerti ai membri del tuo gruppo.**  Ogni gruppo è riconoscibile per un gesto e per una parola d’ordine. Inoltre ogni gruppo ha un gruppo rivale anche questo caratterizzato da un gesto e da una parola d’ordine.  Scopo del gioco è ricongiungerti con tutti i membri del tuo gruppo e individuare i nomi di **tutti** gli appartenenti al tuo gruppo rivale.  Vince il gruppo che per primo riunisce tutti i suoi membri ed indica i nomi di tutti i membri del gruppo rivale.  Durante la tua ricerca puoi rivolgere **una sola domanda** al conduttore del gioco, il quale potrà risponderti solo con un **SI** o con un **NO**.  Buona ricerca.  **Tu sei un MAGO**  Il gesto che distingue il tuo gruppo è **Mostrare il palmo della mano** e la parola d’ordine è **ARCOBALENO**  **Il tuo gruppo rivale è quello dei DRUEDAIN**  Il gesto che il distingue è **Fare la V con due dita** e la loro parola d’ordine è **FORESTA**  **Domanda bonus** Staccare questa parte dopo aver risposto alla domanda | **Smarriti nella Terra di Mezzo**  Il contenuto di questa carta deve rimanere segreto.  Tu sei uno dei personaggi della Terra di Mezzo, il mondo fantasy in cui J. R. R. Tolkien ha ambientato le vicende del romanzo Il Signore degli Anelli.  **Ti sei smarrito e devi ricongiungerti ai membri del tuo gruppo.**  Ogni gruppo è riconoscibile per un gesto e per una parola d’ordine. Inoltre ogni gruppo ha un gruppo rivale anche questo caratterizzato da un gesto e da una parola d’ordine.  Scopo del gioco è ricongiungerti con tutti i membri del tuo gruppo e individuare i nomi di **tutti** gli appartenenti al tuo gruppo rivale.  Vince il gruppo che per primo riunisce tutti i suoi membri ed indica i nomi di tutti i membri del gruppo rivale.  Durante la tua ricerca puoi rivolgere **una sola domanda** al conduttore del gioco, il quale potrà risponderti solo con un **SI** o con un **NO**.  Buona ricerca.  **Tu sei un DRUEDAIN**  Il gesto che distingue il tuo gruppo è **Fare la V con due dita** e la parola d’ordine è **FORESTA**  **Il tuo gruppo rivale è quello dei TROLL**  Il gesto che il distingue è **Toccarsi la punta del naso** e la loro parola d’ordine è **PALUDE**  **Domanda bonus** Staccare questa parte dopo aver risposto alla domanda |

**Schema dei gruppi di personaggi**

Noto solo ai conduttori /master del gioco

TROLL

Toccarsi la punta del naso

Palude

DRUEDAIN

Fare la V con due dita

Foresta

ELFO

Toccarsi l’orecchio

Immortalità

GOBLIN

Fare la linguaccia

Confusione

MAGHI

Mostrare il palmo

Arcobaleno

STREGONI

Fare le corna

Inferno

UMANI

Toccarsi il gomito

Libertà

ORCHI

Mostrare il pugno

Distruzione

HOBBIT

Toccarsi i capelli

Piccolo è bello

**Regole del gioco**

Ogni giocatore riceve in un plico chiuso una delle carte relative ai personaggi. All’esterno della carta deve essere scritto nome e cognome del giocatore. Lo stesso nome dovrà essere ben visibile su ogni partecipante (badge, cartoncino adesivo, ecc.).

In uno spazio ampio, dove i giocatori possano muoversi liberamente, il conduttore del gioco introdurrà l’attività dicendo:

*Benvenuti nella Terra di Mezzo!*

*Non vi risultino arcane le mie parole! Da questo momento ognuno di voi rappresenta un personaggio di questa terra magica e misteriosa, ricca di fascino e di pericoli, in cui lo scrittore Tolkien ha ambientato le sue storie fantastiche. Al vostro arrivo avete ricevuto un plico chiuso con il vostro nome. Spero che nessuno di voi si sia fatto prendere dalla tentazione di aprirlo prima del tempo stabilito.*

*Il tempo stabilito è al fin giunto! Dal suono della campana potete aprire il plico e leggere, in segreto, il suo contenuto. All’interno vi è indicata una missione che solo i più valorosi ed astuti riusciranno ad adempiere. Mi raccomando intorno a voi occhi e orecchie cercheranno di carpire i vostri segreti.*

*Noi vi aspetteremo qui per rispondere ai vostri dubbi e per premiare i vincitori! Buona fortuna!*

al segnale del VIA del/dei conduttore/i del gioco, i partecipanti potranno aprire il plico e leggere il contenuto della carta: **da quel momento il conduttore del gioco non dovrà più intervenire**.

In qualsiasi momento i giocatori possono usufruire della loro domanda bonus.

**IMPORTANTE:** La domanda deve essere formulata in modo da permettere la risposta univoca Sì/NO.

Esempio:  
- Qual è la parola d’ordine degli UMANI? (domanda non ammissibile)  
- LIBERTA’ è la parola d’ordine degli umani? (domanda ammissibile)

Dopo aver risposto alla domanda verrà rimosso dalla carta il relativo tagliando. Prima di rispondere alla domanda il conduttore del gioco deve essere sicuro che il giocatore abbia ancora il tagliando sulla sua carta.

Quando un gruppo ritiene di aver trovato tutti i suoi componenti e di aver individuato tutti i membri del gruppo rivale potrà recarsi dal conduttore del gioco per formulare la sua risposta.

**Il gioco termina quando il primo gruppo riesce a raggiungere i due obiettivi assegnati.**