

#DBPLAY ADS 11/11/2022

Tema	Gioco di gruppo
Obiettivo	Fare in modo che i ragazzi leghino tra di loro e rafforzare la coesione del gruppo tramite il gioco e il divertimento.
Materiale	Regole di 'Lupus in tabula', carte personaggio, computer

Sviluppo dell'attività

- **20.15 - 20.45** | Accoglienza e preghiera
 - **20.45 - 21.45** | Gioco
-

GIOCO (1h)

I ragazzi giocano, seduti in cerchio, a 'Lupus in tabula', nel salone dell'oratorio. Il gioco e le sue fasi vengono coordinate da uno o più educatori. Questo gioco, ormai un classico del nostro gruppo, è molto semplice, ma allo stesso tempo coinvolgente e sempre apprezzato dai ragazzi.

BUONI

- **Villico (20)**: devono scoprire i lupi e uccidere un sospettato ogni giorno
- **Guardia (1)**: Può proteggere una persona a sua scelta ogni notte
- **Veggente (1)**: Può chiedere ogni notte se una persona è un lupo oppure no
- **Medium (1)**: Può chiedere ogni notte se la persona giustiziata il giorno prima era un lupo oppure no
- **Massoni (4)**: La prima notte si conoscono e cercano di collaborare

CATTIVI

- **Lupi (6)**: Devono mangiare 1 contadino ogni notte e non farsi scoprire
- **Criceto (1)**: Non può essere ucciso, se viene visto dal veggente, muore nella notte con la vittima dei lupi, se i lupi muoiono prima di lui, vince
- **Gufo (1)**: Sceglie una persona durante la notte, se questa non era un lupo (o il criceto) muore.
- **Indemoniato (1)**: Un umano che, se vincono i lupi, vince anche lui
- **Mitomane (1)**: Nella seconda notte indica un giocatore, se era un lupo o il veggente, diventa come loro