

# LA FATTORIA DELLO ZIO TOM

## ovvero...

# SQUOZZ SQUARAU NIGHT!

### La storia

Lo zio Tom parte per l'America dove vuole avviare un impianto di estrazione del petrolio in Arizona e ti lascia la sua azienda Tom's Farm a Casalecchio di Reno, nella Pianura Padana, da gestire.

Al suo ritorno ti ha promesso una notevole percentuale di titoli delle sue proprietà se ti sarai comportato bene nella gestione del fondo agricolo.

Devi fare del tuo meglio!

### Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di ricavare il massimo profitto dalla gestione di un'azienda agricola. Per questo ogni squadra deve operare le scelte più efficaci nella distribuzione dei terreni e nella produzione, e deve sperare anche in una notevole dose di fortuna...

### Disposizione delle squadre

Se possibile far sedere per terra i ragazzi in cerchi (uno per squadra): in questo modo tutti riescono a vedere il tabellone ed è possibile far alzare facilmente le squadre in caso di giochi. Occorre quindi liberare il campo da gioco spostando le panche o le sedie.

### Formazione delle squadre e ruolo degli educatori

Le squadre partecipanti al gioco sono 5. Ogni squadra ottiene in gestione un'azienda agricola. Ogni squadra deve essere costantemente seguita da almeno 1 educatore.

Il numero di ettari di terreno delle aziende è determinato assegnando 10 ettari per ogni giocatore (se i giocatori non sono in numero uguale ogni squadra avrà comunque uno stesso numero medio di ettari di terreno). Ogni squadra avrà a disposizione 700 milioni di Campos (la moneta del campo) di capitale. Sarebbe bene se ogni squadra affidasse a un "commercialista" il compito di

tenere la contabilità dell'azienda: ognuno di essi avrà a disposizione un cartellone sul quale segnare tutte le manovre economiche dell'azienda, possibilmente sotto il periodico controllo di un educatore (un gruppo di educatori potrebbe diventare il corpo della Guardia di Finanza...)

## Svolgimento del gioco

### Divisione dei terreni

Ogni squadra deve decidere quanti ettari di terreno destinare ad ogni coltura. Le tre colture possibili sono CEREALI, VIGNA e FRUTTETO.

Il numero di ettari per ogni coltura corrisponderà al numero di agricoltori-giocatori impegnati nelle varie coltivazioni, che dovranno cioè svolgere i vari giochi (ad es.: 30 ettari = 3 giocatori, 50 ettari = 5 giocatori, ecc ... ); per questo ad ogni coltura vanno destinati almeno 20 ettari di terreno (= 2 giocatori). Ogni volta che verranno annunciati i giochi di produzione, ogni squadra dovrà presentare il numero corrispondente di giocatori: agli educatori il compito di alternare i ragazzi per poter fare giocare tutti ai diversi giochi (possibilmente non far fare sempre lo stesso gioco alle stesse persone!).

### Fiera agricola

La prima fase del gioco (che dovrà durare non più di 15-20 minuti) è quella della FIERA AGRICOLA.

Ogni educatore (anche quelli impegnati con le squadre, che abbandoneranno temporaneamente) rappresenta un commerciante e si dispone in un certo punto del campo di gioco, momentaneamente trasformato in mercato. Le squadre si recano dai vari commercianti per acquistare ciò di cui ritengono di aver bisogno, decidendo se spendere tutto il capitale a disposizione (700 milioni) o risparmiare qualcosa. Alla fiera agricola saranno a disposizione:

- 3 capannoni prefabbricati a 250 milioni di Campos l'uno
- \* 1000 sacchi di letame **Squoz Squarau** a 1 milione l'uno
- 15 trattori a 100 milioni di Campos l'uno
- 3 set di attrezzi agricoli (zappe, vanghe, fresa, motosega, ecc ... ) a 50 milioni di Campos l'uno
- 2 doppiette a 10 milioni di Campos l'una
- 5 assicurazioni a 150 milioni l'una, di cui 3 assicurazioni anti-incendio e 2 assicurazioni anti-furto
- 2 benedizioni del Mago Duodeno (specializzato in malocchi economici) a 100 milioni di Campos l'uno

Dopo la fiera agricola le squadre si risiedono a terra in cerchi e comincia la seconda fase del gioco, che si svolgerà utilizzando un tabellone sul quale sono indicate le varie caselle.

## Tabellone

Il tabellone sarà composto da un anello di caselle bianche. Si userà una sola pedina. Tutte le squadre subiranno contemporaneamente gli stessi imprevisti e faranno gli stessi giochi. Le 5 squadre tirano a turno il dado. A discrezione dell'educatore, secondo l'andamento del gioco e la reazione dei ragazzi, viene fatta corrispondere ad ogni casella una delle seguenti tappe, alla faccia della libertà di gioco!!!

**Giochi di produzione** (chi non possiede il set di attrezzi agricoli dimezza la produzione, chi ne ha due o più raddoppia)

Devono essere inseriti già nelle primissime fasi del gioco (prima del mercato e degli imprevisti che fanno perdere la produzione) e si ripetono più volte durante il gioco con una certa frequenza (sono i momenti più "attivi" della serata!).

Sono i giochi con i quali l'azienda agricola "produce", sfruttando i vari terreni a disposizione. Ad ogni gioco partecipa un numero di giocatori corrispondente al numero di ettari destinati alla tale produzione (nel rapporto di 1: 10).

### *Produzione di cereali*

1. Raccolta del grano: Giocano contemporaneamente tutte le squadre con i loro giocatori - ceralicoltori. Consiste nel trasporto di un cereale (riso soffiato per cani: molto economico!) da un contenitore ad un altro su un cucchiaino portato in bocca. Naturalmente più giocatori si hanno e più riso si può trasportare. Gioco a tempo (max. 10 minuti). Allo scadere si misura con un contenitore graduato la quantità di cereali: per ogni tacca del contenitore vengono assegnati 100 quintali di cereali prodotti.

2. Raccolta del mais: Giocano contemporaneamente tutte le squadre con tutti i giocatori. I giocatori compiono un percorso saltellando su un piede solo e devono raccogliere del polistirolo sparso a terra da versare in un contenitore. Quando il polistirolo non sta più nelle mani, devono tornare a versarlo. Non si possono usare altri mezzi se non le mani per conservare il "raccolto". Gioco a tempo (max. 10 min.) Allo scadere si misura con il solito contenitore: ad ogni tacca si assegnano 50 quintali di cereali prodotti.

### *Vigneto*

1. Il mosto nelle botti: attraverso un tubo di gomma passato sopra la testa i giocatori devono trasportare più acqua possibile da un contenitore, dal quale la preleveranno con un bicchiere di carta, ad un altro. Gioco a tempo (max. 10 min.) Allo scadere si misura con il contenitore graduato la quantità di acqua: ad ogni tacca vengono assegnati 200 ettolitri di vino prodotto.

2. Degustazione del vino novello: In 3 minuti tutti i componenti della squadra (facendo a turno ... ) devono bere quanti più bicchieri di acqua possibili utilizzando una cannuccia tipo Estathé. Ad ogni bicchiere bevuto si assegnano 800 ettolitri di vino prodotto.

### *Frutteto*

1. Raccolta delle mele: Avendo a disposizione dei giornali, i giocatori-frutticoltori (tutte le squadre contemporaneamente) devono realizzare delle palline di carta (le mele) e gettarle in un cesto da

una certa distanza delimitata da una riga a terra. Gioco a tempo(max. 5 min.). Per ogni pallina 50 quintali di frutta prodotta.

2. Attacco dei parassiti: Giocano tutte le squadre, i cui giocatori sono divisi al loro interno in due gruppi. Un gruppo lancia le palline realizzate nel gioco precedente verso le squadre avversarie, che dovranno intercettarle facendole entrare in un cono realizzato con del cartoncino. Gioco a tempo (max. 5 min.). Per ogni pallina intercettata si assegnano 100 quintali di frutta prodotta.

Si consiglia di calcolare il punteggio dei giochi durante la prosecuzione della serata, per evitare noiose perdite di tempo (alcuni educatori saranno infatti liberi durante il gioco).

### Imprevisti:

- Alluvione: Chi non possiede il capannone perde tutta la produzione fino a quel momento accumulata
- Furto di attrezzi e trattori: Chi non possiede l'assicurazione anti-furto perde tutti gli attrezzi e i trattori e metà del denaro rimasto
- Assalto dei cinghiali: Chi non ha la doppietta perde tutta la produzione della vigna e dei cereali fin lì accumulata; chi possiede la benedizione (?) del mago Duodeno perde la doppietta e quindi subisce ugualmente l'attacco dei cinghiali ... !
- Temporale: Si tira il dado; la squadra colpita dal fulmine perde la produzione del frutteto. Se esce il 6 tutte le squadre sono salve.
- Concimazione: Ogni volta si fa concimare una delle tre colture. Si sottrae 1 sacco di letame per ogni 10 ettari di terreno. Ogni 10 ettari di terreno non concimato fa perdere la produzione, cioè un giocatore per il successivo gioco di quella produzione
- Crollo delle quotazioni di borsa: Una difficile congiuntura economica fa crollare improvvisamente le quotazioni di un determinato prodotto di 50000 Campos al quintale/ettolitro, che influiranno sulla fase del mercato successiva.

### Mercato

E' un momento piuttosto lungo del gioco, quindi si consiglia di non inserirlo più di 4 o 5 volte durante il gioco. E' però un momento molto importante perché consente di trasformare in denaro la produzione accumulata e di aumentare quindi il patrimonio dell'azienda.

Il mercato è diviso in tre fasi:

*Compravendita dei prodotti:* L'educatore che guida il gioco con altri aiutanti rappresenta il Consorzio Agrario Locale. Si espone un cartello con delle quotazioni fisse in base alle quali si svolgono le manovre di mercato. Ogni squadra può vendere i propri prodotti per ottenere del denaro oppure rischiare ed acquistare con il capitale rimasto altri prodotti (presenti al Consorzio in quantità illimitata) sperando in un successivo aumento delle quotazioni borsistiche. Agli educatori il compito di rendere il più rapido ed agile possibile questo momento del gioco!  
Quotazioni di base consigliate: cereali 100000 Campos al quintale; frutta 100000 Campos al quintale; vino 150000 Campos all'ettolitro

*Rinnovo attrezzi/capannoni:* Si ricrea rapidamente la Fiera Agricola iniziale e i commercianti possono vendere i prodotti rimasti (solo i capannoni e i set di attrezzi sono di nuovo disponibili in numero di 3 indipendentemente dagli acquisti precedenti).

**Borsa:** 5 giocatori (1 per ogni squadra) si sfidano in una gara di quiz sul modello dei "mondo alla rovescia". Chi vince sceglie due prodotti su tre e decide quale sarà la variazione del prezzo (da un minimo di 10000 Campos ad un massimo di 50000), poi si sorteggia se la variazione sarà in positivo o in negativo.

### Fine del gioco

Il gioco termina a discrezione degli educatori, secondo la reazione dei ragazzi e il tempo a disposizione. Si riprende la storia iniziale, dicendo che lo zio Tom è tornato dall'America e chiede la contabilità delle varie aziende (sarebbe carino se un educatore si fingesse lo "Zio Tom"). La produzione rimasta in magazzino viene trasformata in denaro secondo le ultime quotazioni di borsa. Vince la squadra che ha ottenuto il maggior capitale.

Scaletta indicativa delle varie tappe (da ripetere eventualmente più volte):

- produzione cereali
- produzione vigneto
- temporale
- produzione frutteto
- alluvione
- mercato
- produzione cereali
- assalto cinghiali
- produzione vigneto
- furto
- mercato
- alluvione
- crollo quotazioni frutta
- concimazione frutteto
- produzione frutteto
- produzione cereali
- mercato
- furto
- temporale
- produzione frutteto
- concimazione vigneto
- crollo quotazioni vino
- produzione vigneto
- mercato
- furto