

PAURA + DISGUSTO = 52

Il gioco si svolge come un normale gioco dell'oca, con 52 caselle, che saranno dei fogli A4, su cui saranno stampati, su un lato il numero della casella e sull'altro la prova da sostenere o la domanda cui rispondere. Il gioco si svolge con un solo dado.

Vince la prima squadra che arriva a 52. A seconda del tempo residuo, si valuterà se continuare il gioco fino a che l'ultima squadra non avrà raggiunto il traguardo, ovvero se stilare la classifica sulla base della posizione sul percorso.

Le squadre dovranno nominare:

- un caposquadra portavoce, per rispondere alle domande;
- un membro della squadra, che dovrà fare da pedina.

Le pedine, saranno quindi "umane" e si muoveranno lungo il percorso indossando dei costumi, che rimandino a soggetti che potrebbero risultare spaventosi per i bambini (un lupo mannaro, un fantasma, un clown e una mummia); l'assegnazione del costume avverrà per estrazione a sorte, facendo pescare dei biglietti con scritti i nomi delle pedine, direttamente ai bambini che dovranno svolgere questo ruolo. Saranno le stesse pedine a girare il foglio relativo alla casella su cui capiteranno e a sottoporre il quesito/prova/penalità/bonus alla squadra.

Sono previsti bonus e penalità come da tabella sottostante e domande o prove che la squadra dovrà superare. Nel caso di superamento, la squadra può continuare il gioco, rimanendo sulla casella in cui è capitata; in caso di mancato superamento, la pedina dovrà retrocedere di due caselle.

- Le prove: possono essere individuali o di squadra; se la squadra ricapita sulla stessa casella contente la prova di squadra (40, 49), non la deve ripetere; nel caso di prova individuale (8,25), la prova dovrà essere sostenuta da un altro membro.
- Le domande: qualora la squadra che vi capiti per la prima volta indovini, la domanda non viene più ripetuta e la casella sarà da considerarsi libera; qualora invece la squadra sbaglia, le squadre che vi capitino successivamente (anche la stessa) dovranno comunque rispondere, con le opzioni residue.

1	
2	
3	DOMANDA: CHE COS'È L'ACROFOBIA? A-PAURA DEI RAGNI <u>B-PAURA DELLE ALTEZZE</u> C-PAURA DEGLI ACERI D-PAURA DI WINNIE THE POOH
4	
5	FANTASMA FORMAGGINO: AVANZA DI TANTE CASELLE QUANTE QUELLE APPENA PERCORSE
6	RUSTY IL CLOWN: FERMO UN TURNO
7	
8	PROVA LIMONE E SALE
9	
10	DOMANDA: CHI HA PAURA DI AMMALARSI, SOFFRE DI? <u>A-NOSOFOBIA</u> B-NEOFOBIA C-NASOFOBIA D-NICTOFOBIA
11	
12	RITIRA IL DADO
13	PENALITA': SU UN PIEDE SOLO
14	FANTASMA FORMAGGINO: AVANZA DI TANTE CASELLE QUANTE QUELLE APPENA PERCORSE
15	GATTO NERO: INDIETREGGIA DI TANTE CASELLE QUANTO QUELLE APPENA PERCORSE

16	MI FA SCHIFO....
17	PENALITA': A SPALLE
18	PIPISTRELLI: FERMO UN TURNO
19	
20	ZOMBIE: TORNA AL VIA
21	
22	DOMANDA: CHE COS'È LA COULRFOBIA? A-PAURA DEI COLORI B-PAURA DEI CASTELLI <u>C-PAURA DEI CLOWN</u> D-PAURA DEI CARTONI ANIMATI
23	FANTASMA FORMAGGINO: AVANZA DI TANTE CASELLE QUANTE QUELLE APPENA PERCORSE
24	
25	SNIFF SNIFF: ANNUSA I PIEDI
26	RITIRA IL DADO
27	
28	
29	GATTO NERO: INDIETREGGIA DI TANTE CASELLE QUANTO QUELLE APPENA PERCORSE
30	DOMANDA: COME SI CHIAMA IL FAMOSO FANTASMINO BUONO COMPARSO IN VARI FILM E IN UNA SERIE A CARTONI ANIMATI? A-DI CANTERVILLE <u>B-CASPER</u> C-FORMAGGINO D-SLIME
31	
32	FANTASMA FORMAGGINO: AVANZA DI TANTE CASELLE QUANTE QUELLE APPENA PERCORSE
33	
34	DOMANDA: CHI HA PAURA DEI TOPI SOFFRE DI? A-SQUITTOFOBIA B-RATTOFOBIA C-RODIFOBIA <u>D-MUSOFOBIA</u>
35	
36	CONTE DRACULA: FERMO UN TURNO
37	
38	HO PAURA DI...
39	
40	POZIONE STREGA PIMPINELLA
41	FANTASMA FORMAGGINO: AVANZA DI TANTE CASELLE QUANTE QUELLE APPENA PERCORSE
42	
43	DOMANDA: DOVE VIVE NOTORIAMENTE IL CONTE DRACULA, IL FAMOSO VAMPIRO? A-TRANSIBERIA B-TAZMANIA <u>C-TRANSILVANIA</u> D-TRANSISTRIA
44	PIRAMIDE DI TUTANKAMON: PRIGIONE
45	
46	GATTO NERO: INDIETREGGIA DI TANTE CASELLE QUANTO QUELLE APPENA PERCORSE
47	DOMANDA: COME SI CHIAMA LA PAURA DEGLI STRANIERI? A- XILOFOBIA B-STRANGEROFOBIA <u>C-XENOFOBIA</u> D-ALTROFOBIA
48	
49	SCATOLA MISTERIOSA
50	
51	RITIRA IL DADO
52	TRAGUARDO

