

Elenco regole SQUADRA A - tutti collaborano (P.E.P. mattina)

MATERIALI: carte da scala40

1. Eleggere un'equipe di 4 persone che avrà ruolo di aiutare gli altri componenti della squadra.
2. L'equipe distribuisce ad ogni giocatore 5 carte da scala40. Il gioco inizia quando tutti hanno 5 carte (anche i componenti dell'equipe "aiuto").
3. A coppie si gioca alla "carta più alta": chi estrae la carta più alta, vince la carta dell'avversario.
4. I ragazzi camminano per la stanza.
5. Per giocare ci si deve sfidare dandosi una stretta di mano.
6. Un giocatore può rifiutarsi di accettare la sfida urlando "totem"; a quel punto i due non si danno la mano e continuano a camminare. Ogni ragazzo può urlare "totem" solo una volta per manche.
7. Quando è avvenuta la stretta di mano, la coppia si siede per terra e attende che si avvicini un componente dell'equipe "aiuto" (che starà in piedi dietro al ragazzo che ha deciso di aiutare in quel momento).
8. A quel punto, i due ragazzi seduti scelgono una carta, la scoprono. (contemporaneamente) e la appoggiano per terra. Chi ha scoperto il numero più alto vince la carta dell'avversario.
9. Se l'aiutante vuole, può scoprire una sua carta. Il numero di questa carta va a sommarsi al numero scoperto dal ragazzo seduto che in quel momento sta aiutando.
10. Il gioco si ripete dal punto 8. al punto 10. fino a quando il ragazzo senza aiuto non si alza e saluta dicendo "ciao ciao" (si riparte quindi dal punto 4.).
11. Se un giocatore rimane senza carte può andare da un componente dell'equipe "aiuto" e farsene dare altre 5.
12. Prima di iniziare un altro turno eleggere altri 4 ragazzi che faranno parte dell'equipe "aiuto".

Elenco regole SQUADRA B - uno o più protagonisti (P.E.P. mattina)

MATERIALI: carte da scala40

1. All'inizio di ogni manche un educatore sceglie due ragazzi: i "boss".
2. I "boss" all'inizio della manche distribuiscono 3 carte da scala40 ad ogni ragazzo.
3. I ragazzi si mettono a coppie e camminano per la stanza tenendosi a braccetto (se i ragazzi sono dispari, mandare un numero dispari di ragazzi come "osservatori", così si rimangono in numero giusto per formare delle coppie).
4. Solo i "boss" possono iniziare una sfida con gli altri ragazzi e per farlo devono toccare almeno un componente della coppia.
5. La coppia è obbligata ad accettare la sfida da parte del "boss".
6. La sfida funziona così: la coppia (senza guardare) sceglie una carta a testa e la scopre, anche il "boss" sceglie una carta e la scopre. Se la coppia ha scoperto almeno una figura (fante, regina, re, jolly) vince solo se il "boss" ha scoperto un numero. Altrimenti vince sempre il "boss". Chi vince la sfida guadagna le carte dell'avversario.
7. La sfida continua finché il "boss" non decide di smettere di giocare. Quando questo accade, si riprende a camminare.
8. I "boss" non possono sfidarsi tra loro.
9. Le coppie non possono sfidarsi tra loro, possono solo incontrarsi e parlare di qualcosa a piacere iniziando la discussione dicendosi "totem" a vicenda.
10. Se un giocatore finisce le carte, l'educatore gliene consegna altre 3.
11. Prima di iniziare un altro turno l'educatore scelga altri due "boss".