

# JOC DE LA COVA DEL MÉS ENLLÀ DEL TEMPS

## Presentació del joc:

El joc comença amb l'aparició d'un personatge, el Doctor Livingston (suposo). Aquest els hi explicarà el secret de la cova dels viatges més enllà del temps que va descobrir en un dels seus viatges a l'Àfrica. El secret li va ser revelat per un bruixot (xaman) d'una tribu massai, un altre personatge que també apareixerà.

Els dos personatges explicaran com l'existència d'aquesta cova va ser motiu de disputa entre dues tribus. Els participants hauran de formar part d'una de les dues tribus i aconseguir el màxim coneixement respecte als viatges en el temps un cop un travessa la misteriosa cova.

## Mecànica del joc:

Els participants s'agruparan en petits grups de quatre i hauran de pintar-se amb els colors d'una de les dues tribus. Tot seguit, d'acord amb les instruccions del bruixot hauran de ficar-se dins la cova (caixes de cartró) i sortir per l'altre costat on se'ls hi donarà una targeta amb l'època on es troben. Hauran de buscar el lloc on es realitza la prova corresponent a l'època que els hi ha tocat.

Cada prova estarà indicada amb un cartell de l'època a que fa referència. Aconseguida la prova se li donarà a cadascú un globus per inflar amb aigua i portar al campament de la seva tribu. Després caldrà tornar a buscar l'entrada de la cova i continuar així el joc fins a superar totes les proves.

Un cop cada tribu hagi superat totes les proves o els organitzadors del joc considerin que ja ha passat prou temps, les dues tribus s'enfrontaran en la batalla final de globus d'aigua.

## Proves:

1. Paleolític (llançament de pedres o pintures rupestres)
2. Descobriment de l'agricultura (joc de les panotxes)
3. Egipcis (fer una mòmia)
4. Romans (aqüeducte)
5. Justa Medieval
6. Xinesos: descobriment de la pólvora (encendre petard)
7. Renaixement (buscar un sol amb un telescopi de cartolina)
8. Duel del segle XVIII (amb pistoles d'aigua)
9. Salvatge oest (tir amb arc)
10. Duel d'espases làser (mullades amb pintura - tempera)