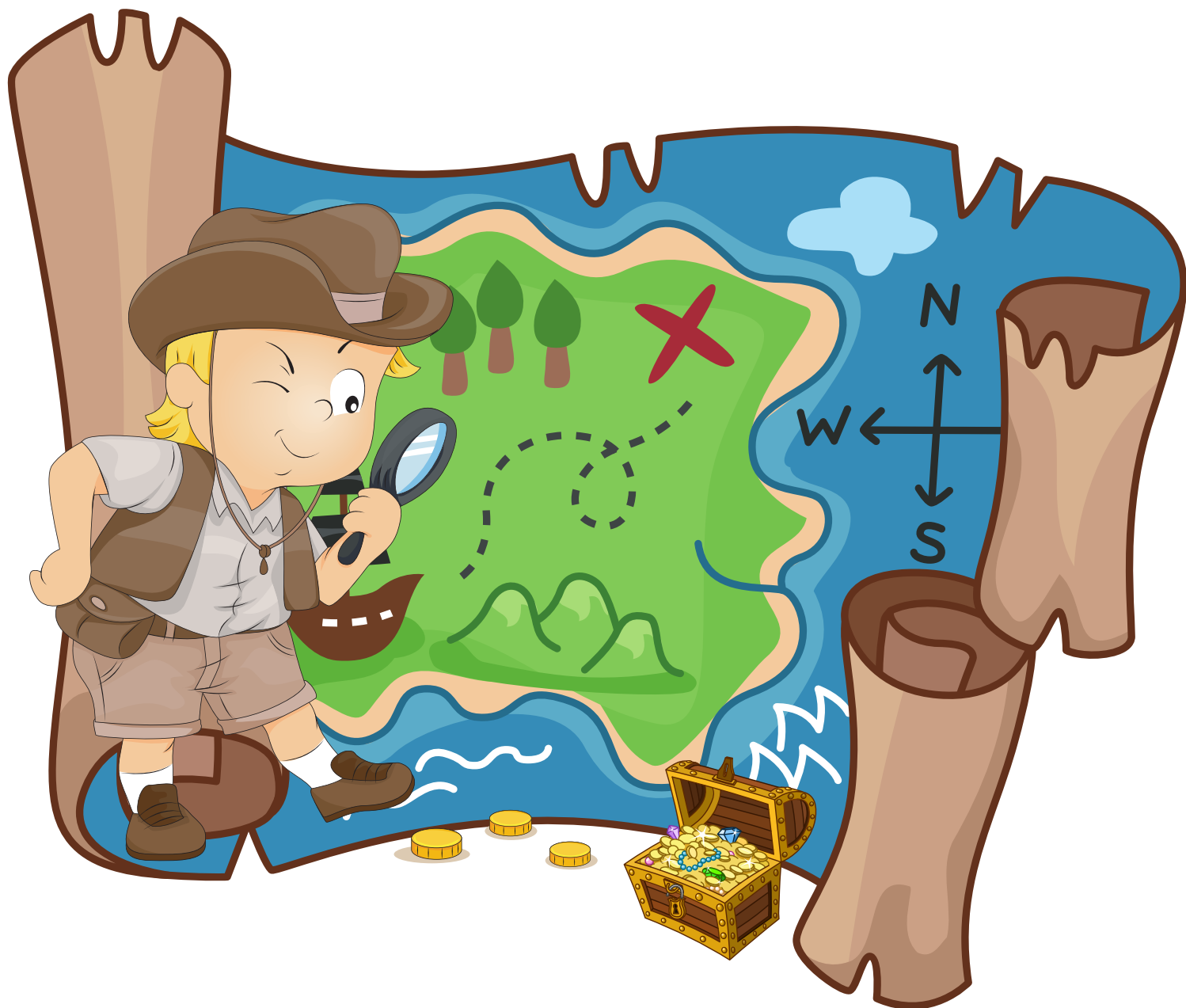


CACCIA AL TESORO



In base alle esigenze del proprio oratorio, si può giocare alla caccia al tesoro sia nella variante collaborativa (in cui c'è un'unica squadra che deve trovare gli indizi per il tesoro oppure le varie squadre giocano alternandosi in momenti diversi della giornata) sia nella variante competitiva (in questo caso ci saranno due squadre per volta a sfidarsi nelle varie prove: la prima squadra che trova il tesoro, vince).

Ci sono ancora due modi per giocare alla caccia al tesoro: il primo è quello classico, con una mappa dettagliata dell'area di gioco in cui è indicata la posizione del tesoro (oppure viene indicato, di volta in volta, un punto intermedio nel quale si riceverà il punto successivo). La seconda versione, invece, è molto più comoda da organizzare perché i partecipanti devono risolvere, di volta in volta, una serie di enigmi che li condurranno, una volta risolti tutti, ad un indizio finale contenente la posizione del tesoro.

La caccia al tesoro che vi proponiamo è di questo tipo perché può essere riproposta nelle varie realtà in quanto non occorre una mappa dettagliata.

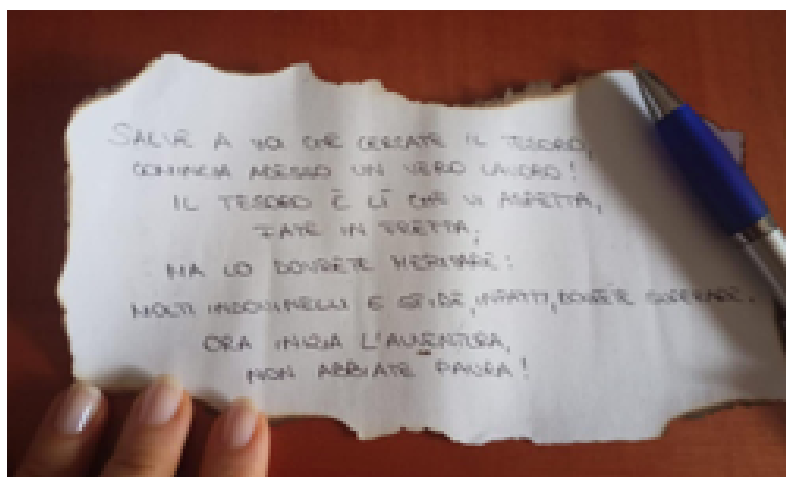
È indirizzata ai bambini delle scuole elementari ed è strutturata in questo modo: un animatore/giudice di gara dà inizio alla caccia al tesoro, dopo di che consegnerà alle due squadre un bigliettino per ciascuna squadra con un indovinello la cui soluzione indica il posto in cui cercare il bigliettino successivo. La squadra che troverà per prima il bigliettino, riceverà un punto per la prova. Il bigliettino, che potrà essere letto da uno dei partecipanti della squadra, conterrà una prova da superare. Dopo essersi affrontate le due squadre, quella vincitrice riceverà subito il prossimo indizio (contenente un indovinello la cui soluzione si riferisce al posto in cui andare a cercare il bigliettino successivo); la squadra perdente, invece, riceverà l'indizio successivo con un ritardo di 20 secondi. Si procederà secondo questo schema fino alla fine.

Dato che le soluzioni degli indovinelli saranno i posti in cui si dovranno nascondere i bigliettini delle prove, si è cercato di individuare oggetti presenti in tutti gli oratori e in tutte le parrocchie. In questo modo, non si dovrà uscire al di fuori degli ambienti parrocchiali, permettendo di controllare meglio l'area di gioco e gli spostamenti dei giocatori. Per i ragazzi più grandi, invece, si può pensare ad una caccia al tesoro collaborativa e un'area di gioco anche esterna, includendo ad esempio una piazza, ecc.

SOLUZIONI INDOVINELLI:

Porta
Sedia
Cassa (amplificatore)
Tavolo
Divano
Tenda
Albero

Vi suggeriamo di realizzare i vari bigliettini cercando di anticare la carta, magari bruciacchiando i contorni. Arrotolarli, infine e legarli come in foto.



CACCIA AL TESORO BAMBINI SCUOLE ELEMENTARI

INIZIO CACCIA AL TESORO a cura del giudice di gara:

“Salve a voi che cercate il tesoro,
comincia adesso un vero lavoro!

Il tesoro è lì che vi aspetta:
fate in fretta!

Molti indovinelli e sfide dovrete superare
e il premio, infine, meritare...

Ora inizia l'avventura,
non abbiate paura!”

A questo punto il giudice di gara consegnerà il primo indizio alle squadre, due bigliettini uguali.
INDIZIO 1.

*“Si apre e si chiude a nostro piacimento,
da sola sbatte se c'è vento.
Avrai capito non è un tappeto,*

non è di certo un segreto!

*Ciò che dovrai trovare è fatto di carta,
lo trovi nascosto sulla ..."*

Il bigliettino nascosto alla porta di ingresso, conterrà la prima prova.

PROVA DI FORZA (prova n. 1)

*"O miei prodi, se il tesoro volete trovare,
la vostra forza dovrete misurare:*

Il Giudice di gara annuncia: "Le squadre si sfidino al tiro alla fune"

La squadra che aveva trovato per prima il bigliettino, riceverà un vantaggio nella prova (ad esempio posta due passi più indietro rispetto al limite).

La squadra vincitrice riceverà l'indizio 2, l'altra squadra, invece, lo riceverà con 20 secondi di ritardo.

La caccia al tesoro procede secondo questo schema; per comodità sono indicati soltanto gli indizi e le prove.

OCCORRENTE

Fune
Nastro adesivo per delimitare il confine tra le due squadre da non superare

INDIZIO 2:

"La prossima cosa che indovinare occorre

*Ha 4 gambe, però non corre;
non ha schiena ma uno schienale
e se cade non si fa male!*

*State attenti ad ogni insidia,
quella di cui parlo è la ...
Ce n'è una, in particolare,
sotto quella dovete cercare".*

PROVA DI CORAGGIO

*"Di' la verità, hai esultato!
Non dovevi, t'ho avvisato.
Per provare il tuo coraggio,
devi fare un solo assaggio!*

Giudice di gara: *"Tirare a sorte chi, per ciascuna squadra, un intruglio dovrà bere!"*

SPIEGAZIONE PROVA

L'animatore/giudice di gioco dovrà mostrare loro 2 bicchieri con dentro una miscela. Far credere sia costituita da cose tipo: acqua, sale, fegato di gallina, terra, peperoncino, coca cola (a voi la fantasia!). Cominciare a tirare a sorte, partendo dalla squadra che ha trovato per prima il bigliettino, per individuare il giocatore che dovrà bere l'intruglio. Se siete stati bravi con la fantasia e avrete reso sufficientemente disgustoso il vostro intruglio, il "malcapitato" dovrebbe tirarsi indietro. A quel punto la "patata bollente" passa all'altra squadra, per cui i vari partecipanti dovranno tirare a sorte per individuare un partecipante. Si prosegue così, alternandosi quindi le due squadre, fino a che non si trova un coraggioso disposto a far vincere la propria squadra. Ovviamente, non dovrà bere proprio nulla o, a limite, un bel bicchiere di coca cola! Se dovesse esserci un coraggioso per ciascuna squadra, l'indizio successivo verrà consegnato contemporaneamente alle due squadre, altrimenti, la squadra perdente lo riceverà con un ritardo di 20 secondi.

OCCORRENTE:

2 bicchieri di coca cola

INDIZIO 3:

*“Tutta nera è sopra l’asta,
qui con lei è una gran festa!
Con la musica che passa
sto parlando della ...”*

PROVA DI VELOCITÀ

*“Se per primi al tesoro volete giungere,
veloci come lepri dovrete essere!”
Giudice di gara: “Percorso ad ostacoli a tempo”.*

SPIEGAZIONE PROVA

“Ogni partecipante, con un cucchiaino in bocca, dovrà recuperare una pallina posta nella scatola al via, mettere la pallina sul cucchiaino e proseguire lungo il percorso ad ostacoli e depositarla nella scatola posta all’arrivo. Solo a quel punto potrà partire il prossimo partecipante. Ogni volta che la pallina cadrà a terra, si dovrà ricominciare dal punto di partenza. Vince la squadra che porterà, nel minor tempo possibile, tutte le palline a destinazione”.

ALLESTIMENTO

Se si ha tanto spazio a disposizione, preparare due percorsi ad ostacoli uguali per ciascuna squadra; vincerà la squadra che porterà tutte le palline a destinazione per prima. In alternativa, preparare un percorso e far giocare prima una squadra e poi l'altra, cronometrando il tempo.

Mettere ben in evidenza il punto di partenza del percorso e quello di fine. Nei pressi del punto di partenza, disporre una scatola con palline, una per ciascun partecipante. Un'altra scatola, vuota, sarà posta all’arrivo e lì saranno poste le palline portate dai bambini.

OCCORRENTE

Cucchiaini di plastica (almeno uno per ciascun partecipante)
Palline (fatte anche con carta di quotidiani)
Scatole (almeno 2 se il percorso ad ostacoli è unico, altrimenti 4)
Percorso ad ostacoli

INDIZIO 4

*“Ha 4 gambe ma non cammina,
è ben imbandito anche la mattina.
Tutto il giorno ti fa compagnia
Tra pasti, compiti e merende in allegria.
Per andare avanti dovrai trovarlo,
sto parlando del ...”*

PROVA DI RESISTENZA

*“Se penalità non vorrai accumulare,
ecco non dovrai barare!”
Giudice di gara: “sfida a statue di ghiaccio”.*

SPIEGAZIONE

“Quando la musica comincerà, si inizierà a ballare. Non appena si stopperà, verrete FREEZZATI, trasformandovi in statue di ghiaccio! Occhio a non sciogliervi... (un animatore, provvederà, di volta in volta a disturbare i vari partecipanti!) Allo stop freeze (si alza nuovamente il volume della musica) si riprenderà a ballare. Vincerà l’ultima statua di ghiaccio non sciolta e, di conseguenza, la squadra di appartenenza”.

OCCORRENTE

Un amplificatore (cassa) e un dispositivo per la musica, anche uno smartphone.

INDIZIO 5:

*“Come è bello riposare
lui “sofà” si fa chiamare;
non è un letto, ma si sa
fa dormire anche papà.
Anche in oratorio regna sovrano,
sto parlando del ...”*

PROVA DI PRECISIONE

“Se il tesoro vuoi conquistare,
ora “centro” dovrai fare!”
Giudice di gara: “le squadre si sfidino al tiro al barattolo”.

ALLESTIMENTO

Su un muretto o un tavolino, disporre a piramide (uno sopra l'altro) dei barattoli vuoti. (Se volete rendere il gioco più difficile, riempite di sabbia o di terra i barattoli, in modo che non caschino subito).

SPIEGAZIONE

“A turno colpire, con la pallina, i barattoli. Vince chi butta giù il maggior numero di barattoli in un solo colpo”.
Come variante è possibile far giocare lo stesso bambino finché non colpisce tutte le lattine: in questo caso si conteranno i secondi (o i minuti...) che impiegherà per buttarle giù tutte, decretando, in base al tempo, quale sarà il vincitore.

OCCORRENTE

10 barattoli di latta vuoti di mais, legumi ecc
Pallina delle dimensioni di una palla da tennis

INDIZIO 6:

*“Distesa se ne sta,
sempre in tiro alla vista.
Dal balcone lei non dista,
se la tocchi lei si sposta”*

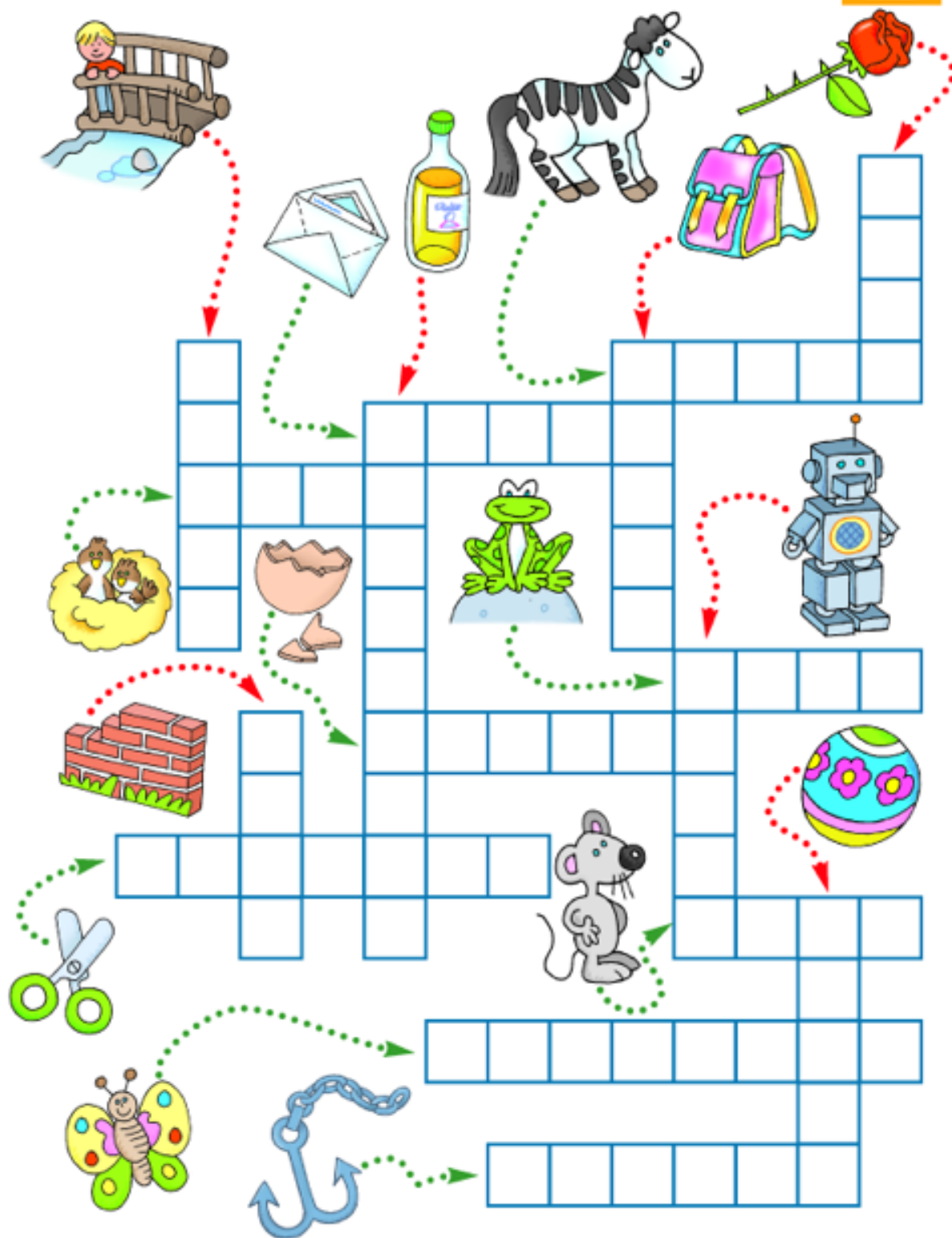
PROVA DI INTELLIGENZA

“Se il tesoro per primi volete raggiungere,
scaltri e astuti dovrete essere!”
Giudice di gara: “Provate a risolvere il cruciverba prima della squadra avversaria!”

CRUCIVERBA

VIVACE MENTE

ACUTAMENTE



INDIZIO 7:

*“Complimenti! Il tesoro è vicino...
Ma manca ancora un pochino!
Son gigante
ed ingombrante.
Ho tante braccia
e una corteccia.
Il tesoro
lo trovi a...”*

IL TESORO

Per il tesoro vi suggeriamo un sacchetto o un bauletto pieno di caramelle da condividere, poi, con tutti i partecipanti, non soltanto con la squadra vincitrice.

Il tesoro potrà essere semplicemente nascosto all'albero oppure vi proponiamo una soluzione divertente: la **PIGNATTA DI CAMELLE**. Si tratta di un colorato recipiente di cartapesta che i giocatori, con gli occhi bendati, dovranno colpire, per mezzo di un bastone di legno, per poter conquistare il prezioso contenuto. Ogni giocatore dispone di un numero massimo di colpi: massimo 2-3 colpi per bambino.

Di seguito, due possibili soluzioni su come poterla realizzare.

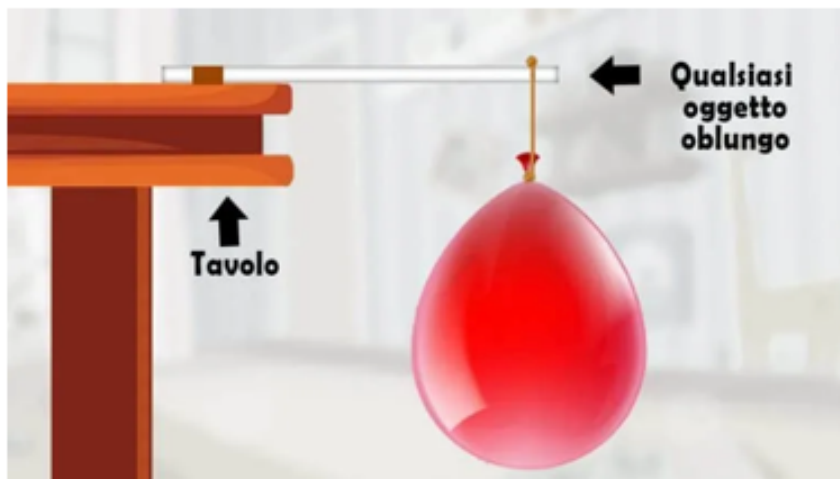
PIGNATTA CON PALLONCINO OCCORRENTE

1. Palloncino in lattice da 12": si tratta del classico palloncino per realizzare gli addobbi per le feste. Sconsigliamo di comprare palloncini di scarsa qualità come quelli che si trovano nelle bustine da 6 pezzi perché, il rischio che si buchi nel bel mezzo della lavorazione, è davvero alto.
2. Giornale (quotidiano): è importante scegliere giornali che assorbano bene la colla come, appunto, i quotidiani. Evitare la carta delle riviste poiché, essendo troppo spessa e leggermente plastificata, aumentano a dismisura i tempi di asciugatura.
3. Carta crespata o carta regalo: per realizzare l'involucro esterno della vostra pignatta.
4. Colla vinilica o per carta da parati: generalmente la colla vinilica è la più utilizzata per creare qualsiasi tipo di lavoro in cartapesta ma, se dovete realizzare una pignatta che resista ai colpi di qualche bambino un pochino più forzuto, la migliore soluzione è la colla per carta da parati.
5. Spago per pacchi: vi servirà sia per attaccare la pignatta durante i giochi, ma anche per attaccarla ad un supporto durante la lavorazione.
6. Forbici, pennello (facoltativo) ed una bacinella.

REALIZZAZIONE

1. Gonfiare il palloncino. Prendete un palloncino in lattice da 12 pollici e gonfiate quasi al massimo delle sue possibilità; sgonfiate poi un pochino. Questo procedimento gli conferirà elasticità ed abbasserà il rischio che si buchi durante la lavorazione.

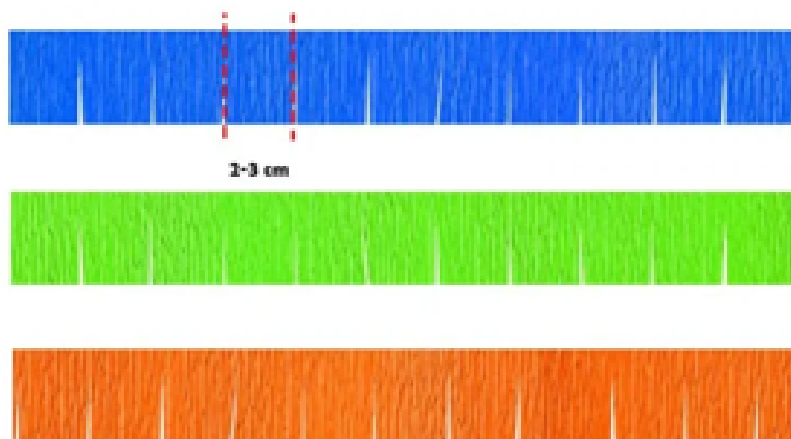
2. Attaccare il palloncino ad un supporto.



3. Ritagliate da un quotidiano delle striscioline di circa 5-7 cm. Tagliate più striscioline possibili in modo tale che durante la lavorazione non dovrete interrompere il lavoro per realizzarne altre.

4. Versate della colla vinilica dentro una bacinella d'acqua e mescolate. Il risultato non deve essere né troppo acquoso né troppo denso.

5. Create con le forbici delle striscioline di carta crespa o di carta da regalo della lunghezza che preferite, con uno spessore di 5-6 cm ed effettuate dei piccoli taglietti verticali di 2-3 cm come riportato in figura.



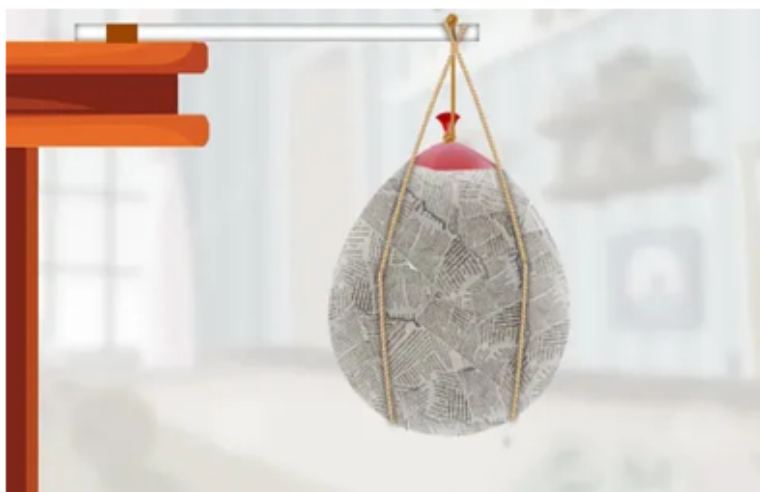
6. Passate la colla sul palloncino con un pennello, tralasciando l'area intorno al nodo.



1. Attaccare i pezzetti di giornale che avevate creato, cercando di sovrapporli tra loro in alcuni punti.



8. Legate lo spago che vi permetterà di appendere la vostra pignatta ad un albero. Avvolgete lo spago intorno al palloncino e attaccate la parte che eccede al supporto momentaneo (guarda immagine).



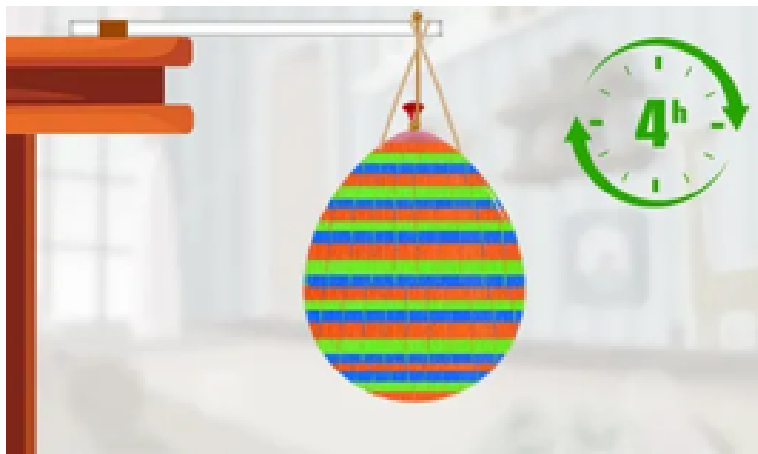
9. Passate altri 2-3 strati di giornali bagnandoli nella colla e stendendoli nuovamente sul palloncino, cercando di creare uno strato più spesso dove passa lo spago. Ripetete l'operazione per altre 2-3 volte per assicurarvi che la pignatta abbia una buona resistenza.

10. Stendete, poi, un po' di colla sulla parte superiore delle striscioline di cartapesta ed iniziate ad attaccarle procedendo dal basso verso l'alto.



11. Lasciate asciugare per almeno 4-5 ore

Una volta completata la vostra pignatta, dovrete semplicemente aspettare 4-5 ore che si asciughi completamente. Il tempo di asciugatura potrebbe variare in relazione a quanta colla e a quanti strati avete realizzato. Ricordate di non provare a velocizzare il processo in alcun modo, tentando ad esempio di posizionarla davanti al forno o di asciugarla con un asciugacapelli. Il calore farà gonfiare l'aria all'interno, causando lo scoppio del palloncino. Quando la pignatta sarà completamente asciutta potrete bucare il palloncino con un paio di forbici.



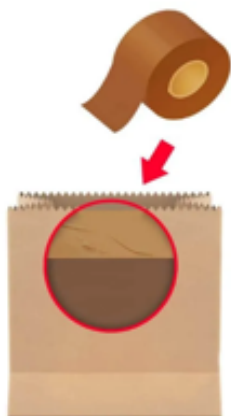
PIGNATTA CON SACCHETTO

OCCORRENTE

1. Un sacchetto di carta
2. Carta crespata
3. Forbici
4. Colla vinilica
5. Decorazioni

REALIZZAZIONE

1. Rivestite la parte superiore interna del sacchetto con dello scotch per pacchi. Questo passaggio vi permetterà di rafforzare il punto dove inserirete lo spago e grazie al quale potrete appendere la vostra pignatta ad un supporto. Senza questo rinforzo lo spago strapperebbe la busta dopo pochi colpi di bastone.



2. Ritagliate tante striscioline di carta crespata, lunghe 30-40 cm e alte 3 cm. Realizzate dei piccoli taglietti verticale ogni 4-5 cm. Potete utilizzare un solo colore o alternare tanti colori diversi a vostro piacimento.

3. Attaccate le strisce sul sacchetto partendo dal basso e procedete verso l'alto. La direzione in cui attaccherete le strisce è davvero importante e vi aiuterà a rendere il lavoro molto più semplice e veloce



4. Richiudete il sacchetto con colla vinilica e realizzate due fori sui lati che vi consentiranno di far passare lo spago. Potete realizzare i fori con delle forbici appuntite, ma sarà molto più semplice se avete a disposizione una perforatrice per fogli.



5. Attaccate alcune decorazioni come capelli, occhi, bocche, scritte e simboli. Per realizzare i capelli, potete semplicemente ritagliare ed attaccare tante striscioline di carta crespata o fili di lana. Per quanto riguarda le altre decorazioni, su internet potete trovare davvero tante grafiche divertenti che potete stampare, ritagliare ed attaccare sulla vostra pignatta a sacchetto. In questo caso potete usare della semplice colla stick.



CACCIA AL TESORO RAGAZZI

Per i più grandi si può optare per la precedente caccia al tesoro competitiva, ampliando l'area di gioco al di fuori dei locali parrocchiali e realizzando indovinelli più complessi. Le prove possono restare invariate ad eccezione di quella di Coraggio che potrebbe essere sostituita, ad esempio, con un indizio che conduca in un bar, magari uno scioglilingua, abbastanza buffo.

“UN BARO IN UNA BARA AL BAR BARA.”

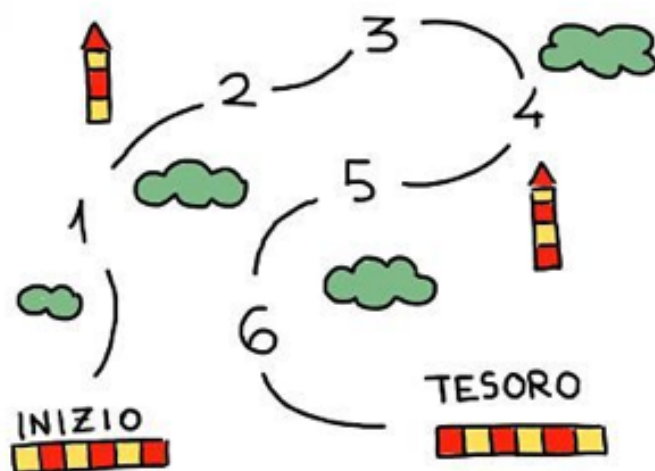
SE AL BARISTA RIPETERETE QUESTO SCIOGLILINGUA 20 VOLTE, AVRETE IL VOSTRO INDIZIO.

La prova di velocità vi proponiamo di sostituirla con un percorso ad ostacoli correndo nei sacchi.

La prova di resistenza, il gioco delle statue di ghiaccio, potrebbe essere fatta in coppia e, il giudice di gara, di volta in volta, potrebbe indicare le posizioni da assumere, ad esempio: gamba destra di lui, appoggiata alla spalla sinistra di lei.

La prova di intelligenza, infine, si potrebbe o sostituire il cruciverba con uno più complesso o far risolvere un'espressione matematica.

L'altra soluzione che vi suggeriamo è una caccia al tesoro collaborativa in cui le squadre non si sfidano tra di loro. Per prima cosa dovrete stabilire un percorso che i ragazzi percorreranno prima di arrivare al tesoro. Occorrerà un punto di partenza, una serie di punti intermedi (uno per ogni indizio) ed infine un punto di arrivo, in cui è nascosto il tesoro e dove il gioco finisce. Di seguito uno schema



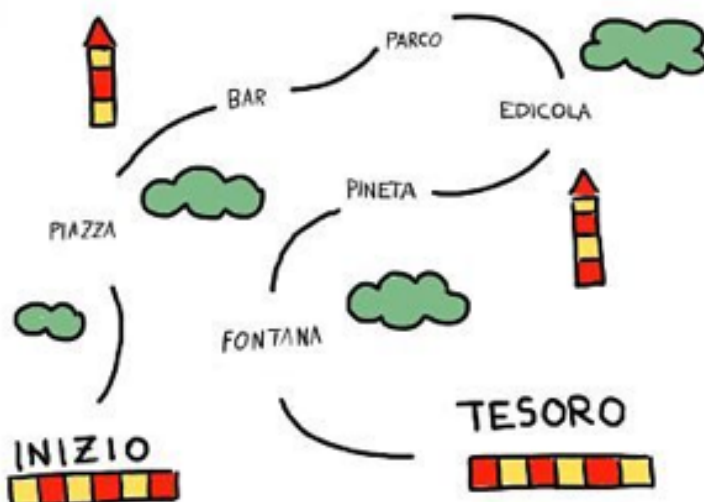
A questo punto bisogna strutturare lo schema del gioco. Ve ne forniamo due esempi:

1.All'inizio i giocatori ricevono un indizio la cui soluzione porta al punto 1; lì ne riceveranno un altro che, se risolto conduce al punto successivo e così via.

2.All'inizio i giocatori ricevono un indizio; sull'indizio c'è scritto dove o a chi portarlo una volta risolto. Questa persona, se la soluzione è corretta, fornirà l'indizio successivo.

UN ESEMPIO

Riprendiamo lo schema a sei punti e proviamo ad adattarlo.



Dall'inizio bisogna fare in modo che i ragazzi arrivino alla piazza. L'indizio iniziale potrebbe essere un bigliettino di carta con un indovinello da risolvere o con un'indicazione:

IL PROSSIMO INDIZIO SI TROVA NELLA _ I _ Z _ _

Una volta giunti in piazza un animatore lì presente consegnerà il secondo indizio, che deve condurre al bar. Si può optare per uno scioglilingua:

“UN BARO IN UNA BARA AL BAR BARA.”

SE AL BARISTA RIPETERETE QUESTO SCIOGLILINGUA 20 VOLTE, AVRETE IL VOSTRO INDIZIO.

Per giungere al prossimo punto, il parco, si potrebbe optare per un indovinello o un anagramma, mescolando le lettere della parola “parco”.

OH NO! LE LETTERE SI SONO MESCOLATE ALLA RINFUSA. MA CHE POSTO VORRANNO INDICARE?

A – R – O – P – C

Dal parco, si passa all'edicola. Qui siamo ricorsi ad un altro gioco linguistico, l'acrostico.

SE VUOI SCOPRIRE DOVE ANDARE, DA CIASCUNA PAROLA UNA LETTERA DOVRAI PESCARE.

“ERANO DUE IMPICZIONI CHE OPPORTUNAMENTE LASCIAI ANDARE.”

Dall'edicola alla pineta. Qui, torniamo di nuovo alla parola da scoprire “tipo impiccato”; nel nostro caso, abbiamo fornito un'unica lettera rendendo il tutto più complicato.

DALL'EDICOLA DI CORSA FINO ALLA P _ _ _ _ _

Poi fino alla fontana.

L'indizio per la fontana può essere costituito da una fotografia con l'incisione sul parapetto, recante una data. I ragazzi dovranno cercare l'elemento con quel dettaglio.

Ed infine, verso il tesoro! Quest'ultima indicazione deve designare il luogo in cui si trova il tesoro attraverso un indovinello, ad esempio.