

LA CHIAVE IN FRANTUMI

OBIETTIVO: Sem inizia la sua avventura a scuola dove tutti lo deridono. Quando arriva il padre lo invita a seguirlo ma un suo compagno di classe per fargli uno scherzo ha rotto la chiave del suo armadietto in più parti scrivendoci sopra delle strane parole.

LUOGO: all'aperto o in un bosco.

PARTECIPANTI: squadre di 8-10 ragazzi.

CHI VINCE: la squadra che, per aiutare Sem, ricomporrà la chiave e capirà il messaggio chi scopre più pezzi di arcobaleno.

MATERIALE: nastro bianco e rosso, tre talloncini di carta colorata a testa, molti talloncini adesivi 10 X 6cm con scritti numeri casuali di quattro cifre, carta, matite, una chiave di cartone divisa in tante parti quante sono le squadre con su scritto un messaggio in morse o in altro alfabeto (anche il messaggio deve essere diviso).

Ogni squadra allestisce una base di cinque metri di diametro. Essa potrà essere collocata nel bosco e deve essere visibile grazie a nastro bianco e rosso a terra. Ogni partecipante al gioco possiede tre talloncini di carta che rappresentano le sue vite ed un talloncino adesivo (10 X 6 cm) con su scritte quattro cifre. Il talloncino va attaccato sulla fronte e serve per "eliminare" gli avversari. Quando un ragazzo riesce a leggere il numero sulla fronte del proprio antagonista ha diritto ad una delle sue "vite", mentre colui che ha perso è costretto a tornare in base. Qui il caposquadra (un animatore) consegnerà un nuovo numero adesivo. Scopo del gioco è ricostruire tutta la chiave con il relativo codice in morse. per fare questo visto che la chiave è divisa in tante parti quante sono le squadre partecipanti bisogna entrare nelle basi avversarie. Dentro si può osservare la chiave per cinque secondi e quindi si dovrà uscire e fare ritorno alla propria base. Per ricostruire la chiave si devono disegnare abbastanza precisamente i pezzi delle altre squadre ed inoltre tradurre dall'alfabeto morse il messaggio scritto sulla chiave originale.

Per non permettere agli avversari di vedere il numero sulla propria fronte ci si può appoggiare a tutte le superfici (terreno, alberi, fronte di un amico...) ma non si può restare appoggiati alla stessa superficie per più di trenta secondi. Se qualcuno finisce le proprie "vite" le deve chiedere in prestito a qualcuno della propria squadra. Quando tutti i componenti di una squadra hanno terminato le "vite" quella squadra viene eliminata dal gioco lasciando il proprio pezzo di chiave in base. Vince la squadra che per prima riesce a disegnare in maniera abbastanza precisa tutta la chiave e tradurre il messaggio cifrato.