

PRONTO CHI PARLA?

OBIETTIVO: Il gioco prevede la ricerca di un numero di telefono per trovare una guida che possa aiutare Sem e il padre a scalare il monte. È un gioco di messaggi, enigmi e osservazione. Troverete una traccia che potrete però arricchire rendendola più aderente al vostro campo e alle vostre attività.

LUOGO: All'aperto e al chiuso.

PARTECIPANTI: Due o più squadre senza limitazioni nei partecipanti

CHI VINCE: la squadra che risolve per prima gli enigmi.

MATERIALE: Fogli dei messaggi da consegnare ai ragazzi (in allegato); un cellulare il cui numero sia la soluzione del gioco.

Vengono date ai ragazzi sette buste ognuna delle quali avrà al suo interno un messaggio con un indovinello. Rispondendo agli enigmi ogni squadra riuscirà ad ottenere dei numeri che formano il numero di telefono di un animatore. Chiamando quel numero otterranno la vittoria del gioco.

Il gioco prevede di utilizzare enigmi storici, geografici, legati a materie scolastiche...

Non potendo ovviamente impostare il gioco sul telefono degli animatori presenti ai vostri campi troverete i messaggi impostati sul seguente numero xxx-1615069.

Dovrete nei vostri messaggi aggiungere un "AGGIUNGI O SOTTRAI ..." per poter utilizzare il messaggio e farlo corrispondere al cellulare a vostra disposizione.

Dopo aver quindi comunicato il prefisso troverete nel file in allegato all'interno del CD-rom gli enigmi per ottenere il numero di telefono indicato qui sopra.

A scelta degli animatori si può aggiungere una prova da compiere che viene decisa dall'animatore che viene chiamato telefonicamente dalla squadra che ha scoperto il numero.

ALLEGATO 1 – Gli enigmi per scoprire il numero.