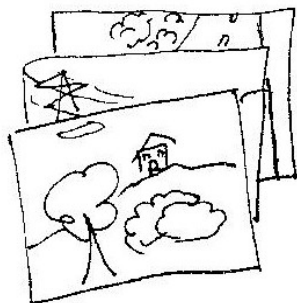


## Indovina la foto

Lo scopo del gioco è riuscire ad associare un certo numero di foto al punto esatto dove si trovano.



### Materiale

Macchina fotografica digitale, computer, stampante a colori, fogli

### Preparazione

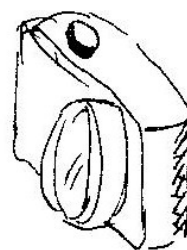
Prima della passeggiata gli animatori percorrono tutto il tratto di strada individuando punti piuttosto particolari dove fare una fotografia. Successivamente le foto vengono stampate in modo che ogni squadra ne abbia una copia (quindi se le foto sono 50 e le squadre 4, in tutto verranno stampate  $50 \times 4 = 200$

foto, anche più di una per pagina).

### Svolgimento

Prima di iniziare la passeggiata ogni squadra riceverà una copia di tutte le foto. Le squadre decideranno come spartire le foto tra i giocatori, in modo che ciascuno di essi abbia un egual numero di fotografie.

Durante la passeggiata gli animatori saranno distribuiti lungo tutta la fila in modo che quando un ragazzo pensa di aver individuato il punto dove è stata scattata una delle foto che ha in mano, può segnalarlo all'animatore il quale verificherà se la foto corrisponde al luogo. Se il ragazzo indovina, l'animatore segnerà un punto per la sua squadra. Diversamente sequestrerà la foto al ragazzo per aver commesso l'errore.



### Informazioni utili

Il gioco funziona bene se il percorso viene fatto per la prima volta e i ragazzi non conoscono il luogo. Per facilitare il compito degli animatori nel riconoscere i luoghi, è possibile scrivere un codice su ogni foto, in modo che un capo-animatore abbia un foglio contenente la sequenza esatta dei codici. Così quando ad un animatore viene presentata una foto, quest'ultimo griderà il codice della foto, e il capo-animatore potrà verificare se la foto è nella giusta sequenza.

### *Esempi di foto*

