

# CACCIA AL TESORO

## Torna a casa Alneis!

### *Storia*

Alneis è un piccolo alieno caduto sulla terra. La sua navicella è nascosta da qualche parte, ma lui non sa orientarsi nel nostro pianeta... deve ritrovare il portale magico oltre il quale lo attende la navicella per riportarlo a casa!

E' proprio questo il suo sogno: tornare a casa. La terra è bella, ha tante cose bellissime da vedere, però c'è troppa confusione, troppa guerra... Nel suo pianeta, tutti sono amici e non esiste altro che la pace: perchè restare qui?

E poi c'è un altro problema: girano due scienziati pazzi che lo stanno cercando dappertutto per studiarlo! Dobbiamo proprio aiutarlo a ritrovare il portale e a sfuggire agli studi di questi due... ci riusciremo?

Dobbiamo solo recuperare la mappa che ci porterà al luogo dimenticato da Alneis e accompagnarlo prima che scada il tempo... la navicella parte tra poche ore!

Il problema fondamentale è che la mappa si è frantumata in vari pezzi ed ogni pezzo è caduto su uno stato. Ci tocca proprio girare il mondo e riconquistare tutto! Pronti?! VIA!!

### *Svolgimento del gioco*

Si formano 4 squadre.

Viene assegnato un caposquadra che li aiuterà a girare nei vari giochi.

Ogni gioco dura 20 minuti. Al termine del quale, se la prova è stata superata, viene consegnato ai ragazzi un pezzo della mappa da ricostruire e un indizio per andare al gioco successivo.

I ragazzi devono superare cinque prove.

Al termine delle quali avranno quindi 5 pezzi della mappa: ne mancherà uno.

Adesso la sfida diventa contro le altre squadre: esiste solo un 6° pezzo della mappa e se lo aggiudicherà la squadra che per prima riuscirà a riportare una serie di oggetti.

Tutti insieme poi andremo ad accompagnare il piccolo alieno al portale indicato dalla mappa!

### *Prove da superare*

- Gioco n.1: ITALIA – i ragazzi devono mettersi in una determinata posizione a seconda della città che viene chiamata dal conduttore: se viene citata una città del nord, bisogna restare in piedi; se invece è una città del centro, bisogna piegare le ginocchia, per il sud bisogna quasi sedersi per terra. Se un ragazzo sbaglia posizione viene eliminato. Vince l'ultimo che resta in gioco.
- Gioco n.2: EGITTO – ad ogni ragazzo viene consegnato un tappo di plastica. Devono costruire la piramide più alta e più resistente possibile

- Gioco n.3: USA – i ragazzi hanno un piccolo percorso da compiere. Arrivano quindi ad un cestino dove sono contenute le parole di una frase sullo stato americano. Devono tornare quindi indietro e appendere la parola con una molletta ad un filo... ma solo se è la parola giusta secondo l'ordine della frase! Altrimenti la devono consegnare al compagno che parte dopo e permettere così di effettuare un altro tentativo. Quanto ci vuole a ricomporre tutta la frase?
- Gioco n.4: FRANCIA – inventato proprio in questo stato, stavolta ci misuriamo con il mimo... abbiamo una lista, uno o due ragazzi per volta devono far indovinare ai compagni la frase misteriosa!
- Gioco n.5: CINA – tipico gioco dei tre mattoni. La muraglia è il simbolo di questa nazione... e se avessimo solo 3 mattoni per attraversare il vialetto?

### *Elementi di disturbo*

I ragazzi mentre girano per gli stati incontreranno (casualmente oppure no) due pazzi scienziati che cercheranno di rubare loro i pezzi della mappa... Si tratta di farli correre un po' e magari fargli fare qualche giochino per perdere tempo!

### *Come si girano i paesi*

Ogni squadra riceve inizialmente il primo indizio, che li porterà ad uno dei paesi. Poi girano secondo questo ordine:

| SQUADRA 1 | SQUADRA 2 | SQUADRA 3 | SQUADRA 4 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Italia    | Cina      | Egitto    | Usa       |
| Francia   | Italia    | Cina      | Egitto    |
| Usa       | Francia   | Italia    | Cina      |
| Egitto    | Usa       | Francia   | Italia    |
| Cina      | Egitto    | Usa       | Francia   |

### *Indizi*

Per passare da un gioco all'altro i ragazzi ricevono questi indizi:  
*(chiaramente ricevono solo l'indizio, non l'indicazione per risolverlo!)*

**per capire l'indizio ITALIA:** riesci a leggere?!

I suoi santi patroni sono San Francesco d'Assisi e Santa Caterina da Siena

**per capire l'indizio FRANCIA:** trova le lettere nascoste e ricostruisci la frase  
*(si leggono le lettere seguendo le righe ma solo nelle colonne dispari)*

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |   |   |   |   |     |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|---|---|---|---|-----|
| P | Q | R | W | I | E | M | R | A | T | S | Y | I  | U | C | I | H | O | I   |
| A | P | M | A | A | S | V | D | A | F | G | G | A  | H | L | J | L | J | I   |
| A | K | P | L | E | Z | R | X | C | C | H | V | E' | B | C | N | I | M | A   |
| B | W | I | E | T | U | A | I | V | O | A | T | N  | R | O | E | I | Q | G   |
| A | A | L | S | L | H | I | J | P | J | O | F | I  | D | A | S | R | P | R   |
| I | L | V | Z | A | B | R | N | O | M | N | C | O  | X | I | Z | F | K | R   |
| A | Q | N | W | C | E | H | R | I | T | D | Y | O  | U | V | I | E | O | E'? |

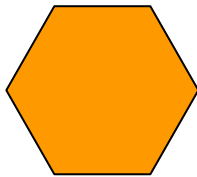
per capire l'indizio USA: scrivi le iniziali delle parole indicate dai disegni e scopri quale è il nome con cui viene sempre chiamato questo stato...



*Albero*



*Mare*



*Esagono*



*Remo*



*Istrice*



*Casa*



*Ape*

per capire l'indizio EGITTO: come si legge?! *(al contrario!)*

RSIM 'E LI EMON OBARA E ELAICIFFU LED ONREDOM OTTIGE

per capire l'indizio CINA: guarda la cartina... dove siamo?



*Cosa manca alla spiegazione del gioco?!*

A questa semplice spiegazione del gioco vanno aggiunte:

- la lista degli oggetti per il gioco finale (dipende dal luogo dove si fa)
- la cartina per trovare il portale della navicella
- i giochi degli scienziati... liberiamo la fantasia!