

Caccia al tesoro – Il Segreto dell'alveare

Personaggi

- 1) Ape regina
- 2) Ape stregone
- 3) Ape operaia
- 4) Ape piaggio
- 5) Calabrone l'imbroglione
- 6) Coccinella
- 7) Ape guardiana

Note

La coccinella e il calabrone si dovranno piazzare abbastanza vicini e vicino al calabrone in particolare ci deve essere un posto particolare (vedi la sorgente del punto 23)

Materiale

40 lasciapassare (1 x ogni ragazzo) da mettere al collo
3x4x3 buoni per le prove
4 bolle del consiglio
4 questionari api
3x4 certificati di prova superata (volo, atterraggio, marcia)
4 fiori impacchettati, improfumati, con all'interno il codice
4 decodificatori
5 bicchieri con gusti di miele
4 didò arancio
4 didò giallo
4 liste oggetti
4 pungiglioni speciali di regina
1 bottiglia d'acqua del tesorino
1 freesbie
4 mappe fiore
4 mappe sorgente
1 foglio con ricatto
1 pungiglione x ogni ape
ostacoli vari per prova di volo

La storia

Oggi ci recheremo nell'alveare fra le api. Ma questo non è un alveare qualunque: qui vi si nasconde un segreto, che voi dovrete scoprire...

- 1) Le api non parlano con chi non ha il lasci-ape-ssare addosso
- 2) Solo l'ape guardiana, se ci si rivolge a lei, dice: "Ehi voi, dove andate? Senza lasciapassare addosso non potete circolare! Via, andate via!"
- 3) Si va dal calabrone l'imbroglione, il quale può procurarci il lasciapassare, però ci dice che è pericoloso entrare nell'alveare, perché se le api ci scoprono ci pinzano, e si rischia di morire. Quindi bisogna conoscere diverse cose sulle api e sulle loro usanze, xché se ci fanno una domanda, dobbiamo rispondere bene! A tale scopo lui ci consegna un questionario a cui bisogna rispondere correttamente

Gli amici del Gufluccio
gufluccio@tin.it

- 4) Si va dal calabrone con le risposte corrette e lui ci dà i lasciapassare (uno x giocatore)
- 5) Parlando con la coccinella, veniamo a sapere che oggi è grande festa nell'alveare, pare che sia stata trovata una cosa molto importante...
- 6) Quando andiamo dalle api, ogni tanto qualcuna ci fa una domanda fra quelle indicate nel questionario del calabrone, e se non sappiamo rispondere ci rincorrono con un finto pungiglione per pinzarci
- 7) L'ape operaia è l'unica che ci dirà qualcosa di + sul motivo per cui è festa: oggi è stato trovato un fiore il cui polline opportunamente lavorato permette di fare la più buona pappa reale dell'universo, in grado di sconfiggere tutte le malattie!
- 8) L'ape regina ci dice che questo polline nasconde un segreto, che però non sono riusciti a scoprire. Tale scoperta darebbe la possibilità di diventare ricchissimi producendo una medicina in grado di aiutare chiunque. Se chiediamo di vedere questo fiore (dobbiamo farci dire dov'è), lei dirà che solo le api del Consiglio possono vederlo.
- 9) Bisogna allora diventare api del Consiglio. Per questo andiamo dall'ape stregone, la quale ci dice che se vogliamo diventare api del consiglio dobbiamo superare alcune difficili prove (che solo le api davvero potenti riescono a superare). Le prove sono: prova di VOLO, prova di GUARDIA, prova di ATERRAGGIO; l'ape stregone ci consegna quindi 3 buoni, un per ogni prova, da consegnare alle api designate per ciascuna prova.
- 10) Prova di VOLO: si svolge dall'ape operaia. La prova consiste nel fare un percorso con 2 squadre di 5 persone ciascuna, dove un giocatore fa l'aereo, e gli altri lo sorreggono. La prova deve essere fatta in un certo tempo (che non verrà detto). La prima volta la squadra ci metterà troppo tempo comunque (che bastardi che siamo!), mentre nelle prove successive (quando cioè porteranno un secondo buono ricevuto dall'ape stregone), baserà che impieghino al massimo il tempo impiegato la prima volta. Ad esempio se la prima volta ci mettono 2 minuti, verrà comunque detto che hanno messo troppo tempo e che quindi devono tornare a fare la prova, però la volta successiva basterà che impieghino al max 2 minuti (è chiaro? Spero di sì). Superata la prova, l'ape operaia consegna alla squadra certificato di prova superata.
- 11) Prova di GUARDIA: si fa dall'ape guardiana la quale ci dice che dobbiamo effettuare una marcia, in fila x due, battendo i piedi all'unisono. Ovviamente la prima volta sbaglieranno tutto (ti pareva!) e quindi l'ape guardiana li brontolerà, dando loro indicazione su come fare le cose per bene. Così la squadra dovrà recarsi di nuovo dall'ape stregone per prendere un altro buono. Superata la prova, l'ape guardiana consegna alla squadra certificato di prova superata.
- 12) Prova di ATERRAGGIO sul fiore: si fa dall'ape Piaggio. In questa prova bisogna far atterrare un freesbie all'interno di un cerchio: questo deve accadere per almeno tre giocatori di tutta la squadra (qui non c'è possibilità di imbrogliare da parte degli animatori). Superata la prova, l'ape Piaggio consegna alla squadra certificato di prova superata.
- 13) Superate le tre prove ci si reca dall'ape stregone, che ci consegna la bolla di ape del Consiglio
- 14) Si va dall'ape regina la quale, alla vista della bolla, ci consegna una mappa, indicante il luogo del favoloso fiore.

- 15) Ci si reca nel luogo indicato, ma invece di trovare il fiore, troviamo un cartello con scritto: "Il fiore delle meraviglie è in mano mia, se lo rivolete dovete consegnarmi 40 barattoli di miele purissimo entro domani presso la sorgente! Attenti, che se non ve ne andate dopo che avrete lasciato il miele, non vedrete più il fiore"
- 16) Si va dall'ape regina e le si comunica la disgrazia. Lei rimane molto rattristata della cosa, e ci dice che l'alveare è in grado di produrre una quantità simile di miele, però non ci sono i barattoli: bisogna trovarli.
- 17) L'ape operaia ci potrebbe dare il miele, ma ci vuole l'autorizzazione
- 18) Quell'imbroglione del calabrone potrebbe darci una mano: ci potrebbe dare il vetro per costruire i barattoli (con il didò), però vuole qualcosa in cambio. Ed ecco quindi che ci consegna una lista oggetti, che dobbiamo portargli se vogliamo il vetro per fare i barattoli.
- 19) Procuriamo gli oggetti al calabrone e lui ci dà il materiale per costruire i barattoli (didò giallo).
- 20) Andiamo dall'ape regina gli si fa vedere i 40 vasetti fatti col didò, e lei ci consegna il buono per 40 barattoli di miele
- 21) L'ape operaia, alla vista del buono, ci dà il miele (didò arancione)
- 22) A quel punto dobbiamo fare i 40 barattoli e mettere dentro a ciascuno 1 pezzetto di miele
- 23) La coccinella ci dice che la sorgente è proprio a due passi da lei
- 24) Si mettono i barattoli alla sorgente e si va via
- 25) A quel punto interviene il calabrone che fa sparire i barattoli
- 26) Il calabrone da quel momento in poi si mostrerà come uno che si è fatto una bella scorpacciata di miele (quindi molto sazio). Questo solo per fare un pò di scena nel gioco, ovviamente.
- 27) Ci si reca dalla coccinella, la quale ci dice che da lei è venuto un personaggio che le ha dato un pacchettino da consegnare a noi
- 28) Dentro il pacchettino ci si trova il fiore che cercavamo. In mezzo al fiore vi è un fogliettino con scritto un messaggio in codice, cioè il messaggio sarà composto da una serie di numeri da decifrare
- 29) L'ape regina è contenta di vedere il fiore, però osserva che ormai il fiore è appassito e che quindi non serve più a nulla. L'unica possibilità è scoprire il suo segreto (magari capendo cosa significa quel codice)
- 30) L'ape stregone ci dice che questo potrebbe essere il codice genetico del fiore, e così, decifrando il messaggio, si potrebbe risalire al segreto del fiore stesso. Però lei non sa come decifrare il messaggio
- 31) L'ape Piaggio, grande conoscitrice di tutti i sistemi meccanizzati, può trovare la soluzione che fa per noi, però prima dobbiamo farle un favore: assaggiare 5 tipi di miele che ha appena inventato e dire quale secondo noi è più buono, ma attenzione: secondo lei uno solo è buono, e se sbagliamo, andrà su tutte le furie, costringendoci a riassaggiare tutti e 5 i mieli (e non sarà un'esperienza molto gradevole, in quanto in pratica si tratta di un kim di assaggio di roba non troppo buona, a voi fantasticare nei gusti).
- 32) A quel punto l'ape piaggio ci darà il foglio con scritte le decodifiche. Mettiamo insieme il messaggio ed otteniamo una frase: "Se tu di questo fiore, ne ascolterai l'odore, esso ti condurrà, dall'ape che il segreto sa!"

- 33) Si annusa il fiore e si vanno ad annusare le api. Si scopre che l'ape guardiana ha lo stesso odore del fiore. Lei però non capisce cosa vogliamo da lei (e a dir la verità nemmeno noi).
- 34) Torniamo dall'ape stregone e lei ci fa capire che se prendiamo un po' di sangue dell'ape guardiana, e la portiamo a lei (all'ape stregone), questa potrà studiare il sangue e capire il segreto. Però per prendere il sangue dobbiamo avere il pungiglione della regina: qualunque altro tipo di ago ucciderebbe l'ape guardiana.
- 35) Si va dall'ape regina la quale ci consegna il suo pungiglione solo se le diamo uno sposo. A quel punto uno della squadra si deve sacrificare e rimanere con la regina (che se lo struscerà tutto per qualche minuto, poi impietosita, lo lascerà andare).
- 36) Con il pungiglione della regina preleviamo il sangue all'ape guardiana
- 37) L'ape stregone prende il sangue, se lo studia al microscopio (per qualche attimo), e poi esclama di aver scoperto il segreto! Questo è nell'acqua che beve l'ape guardiana!!
- 38) Si va dall'ape guardiana e gli si chiede dov'è che si abbevera. Lei ci dirà che è un po' difficile trovare la sorgente, ma che è in grado di darci una cartina del luogo
- 39) La cartina ci permette di arrivare alla sorgente: lì troveremo una bottiglia di acqua del tesoro: QUELLO E' IL TESORO!

Codici fiore

12313247540322131887588912812614688903129165908847889122118831546888147329191647
690906382464825901280912318816

12313247540322131887588912812614688903129165908847889122118831546888147329191647
690906382464825901280912318816

12313247540322131887588912812614688903129165908847889122118831546888147329191647
690906382464825901280912318816

12313247540322131887588912812614688903129165908847889122118831546888147329191647
690906382464825901280912318816

Decodificatore

A = 6

B = 85

C = 46

D = 47

E = 2

F = 7

G = 80

H = 48

I = 5

L = 90

M = 99

N = 81

O = 88

P = 38

Q = 40

R = 91

S = 1

T = 31

U = 32

V = 37

Z = 44

Domande Api

1. Di che colore sono le api?
 - a) Viola e rosse
 - b) Gialle e nere
 - c) Verdi e bianche
2. Quante ali hanno le api?
 - a) 2
 - b) 4
 - c) 6
3. Cosa producono le api?
 - a) Benzina
 - b) Acqua
 - c) Miele
4. Di cosa si nutrono le api?
 - a) Crackers
 - b) Nettare
 - c) Salame
5. Come si spostano le api?
 - a) Volando
 - b) Strisciando
 - c) Con l'autobus
6. Come si chiama l'ape più famosa dei cartoni animati?
 - a) L'Ape Faia
 - b) L'Ape Gaia
 - c) L'Ape Maia
7. Come si chiama l'ape più importante di tutte?
 - a) L'ape generale
 - b) L'ape principessa
 - c) L'ape regina
8. Perché bisogna stare attenti alle api?
 - a) Perché sennò ci danno un calcio
 - b) Perché sennò ci pungono
 - c) Perché sennò ci danno una schiaffo
9. Dove si posano in genere le api?
 - a) Sui fiori
 - b) Sul filo spinato
 - c) Sul filo dei panni
10. L'ape è un insetto
 - a) Imenottero
 - b) Elicottero
 - c) Farabuttero
11. I maschi delle api si chiamano
 - a) Fuchi
 - b) Ciuchi
 - c) Muchi
12. Come si chiama la casa delle api?
 - a) Apario
 - b) Alveare
 - c) Canaio
13. I tre tipi di ape sono:
 - a) Regina fuco operaia
 - b) Regina fante torre
 - c) ReGina, reMarta, reMina
14. Le api:
 - a) Bruttinano
 - b) Bottinano
 - c) Combinano
15. Qual è il nome latino delle api
 - a) Apis pungiglionus
 - b) Apis e quadernis
 - c) Apis mellifica
16. Quante uova produce un ape regina al giorno
 - a) Uno
 - b) Tremila
 - c) Ottocentoquarantatremiladuecen toventotto
17. Quanto miele produce un ape
 - a) Tanto
 - b) Poco
 - c) Il giusto
18. Quante volte un ape può pungere?
 - a) Una
 - b) Tre
 - c) Trecento
19. Cos'è un'arnia
 - a) L'ernia dell'ape
 - b) Una casa dell'ape
 - c) Un nuovo tipo di vespa (50 o 125)
20. Dove nasce l'ape?
 - a) A Pontedera
 - b) Nella cella
 - c) Dove le pare.

Lista oggetti

1 euro
1 molletta x capelli
1 starnuto su 1 fazzoletto di carta
1 ritratto dell'ape piaggio mentre suona
10 scarpe legate fra loro
1 poesia sulle api in rima
15 soprannomi di persone del gruppo
la ricetta della pappa reale
1 pezzo di vestito della coccinella
1 fiore appassito
1 capello dell'ape stregone
1 radiografia dell'ape operaia
1 ritratto di Pino Colco (non si sa nemmeno noi chi è!)

Messaggio ricattatorio

Il fiore delle meraviglie è in mano mia; se lo rivolete dovete consegnarmi 40 barattoli di miele purissimo entro domani, presso la sorgente. Attenti, se non ve ne andate dopo che avrete lasciato il miele, non vedrete mai più il fiore!"