

CACCIA ALLA TALPA

Quest'anno la caccia risulta essere più complessa delle altre due, ben riuscite negli anni precedenti. Ogni squadra avrà non solo il suo solito percorso, ma potrà trovarsi in un percorso alternativo che intersecherà il percorso giusto in più di un punto per dare la possibilità alla squadra di rientrare nel percorso giusto.

Tra le classiche tappe che condurranno nei vari luoghi del campo i ragazzi, ci saranno i catechisti che rappresenteranno i veri ostacoli per il raggiungimento dell'obiettivo finale. Ogni catechista avrà tre buste. La squadra sopraggiunta presso lui dovrà scegliere una delle tre buste e il catechista leggerà la domanda alla quale i ragazzi dovranno rispondere.

Una precisazione meritano le domande. Le tre domande saranno di difficoltà differente e riguarderanno la vita personale del catechista. In caso di risposta esatta dei ragazzi il catechista darà loro il biglietto che permetterà loro di proseguire per il giusto percorso; in caso contrario darà loro il biglietto che li porterà nel percorso alternativo facendo perdere tempo ed energie alla squadra.

I ragazzi potranno accorgersi di essere nel percorso sbagliato attraverso le parole che raccoglieranno nelle tappe, parole che dovranno formare una frase di senso compiuto alla fine.

Se un catechista ha dato il biglietto sbagliato ad una squadra e questa ritorna da lui dicendo di pensare di aver sbagliato, magari mostrando la parola che non ha nessun legame con le altre fino ad allora raccolte, il catechista sarà autorizzato a dare il biglietto giusto alla squadra (è importante che la squadra dia un motivo del suo tornare indietro, per evitare che si torni indietro a tutti i personaggi per stare sicuri...).

L'essenza della caccia sta nel fatto che si sarà un catechista, la talpa appunto, che in caso di risposta giusta o sbagliata della squadra, darà sempre il biglietto sbagliato.

Alla fine del percorso i ragazzi dovranno esprimere il loro parere. Dovranno dire chi, secondo loro, è la talpa. Ovviamente se una squadra non ha sbagliato nessuna risposta, avrà solo un biglietto sbagliato e potrà subito intuire dietro di chi si nasconde il volto della talpa. In caso contrario, se una squadra ha sbagliato più risposte, avrà più biglietti sbagliati e quindi più persone su cui potrà cadere il sospetto, in tal caso dovranno essere abili a capire chi ha mentito.

Ogni squadra avrà un suo percorso nel quale incontrerà tutti i personaggi. Ovviamente si dovrà pensare a dei percorsi diversi facendo in modo che siano basse le possibilità di incontro fra due squadre. Per fare ciò ci si può aiutare intervallando le tappe dagli educatori con delle tappe alla base (con dei vari giochi e prove da superare) oppure con delle tappe nei luoghi del campo.

Il gioco di partenza è un cruciverba che potrà essere inserito in un palloncino che un componente della squadra dovrà scoppiare con il fiato. Sarà uguale per tutte le squadre. Appena risolto il cruciverba le squadre riceveranno il primo biglietto che li porterà nei singoli percorsi.

Alla fine del percorso, prima di dare "la tabella del pronostico", si potrà fornire alle squadre una prova di memoria. Nel materiale della caccia ho inserito un esempio sia per la prova di memoria che per la tabella del pronostico (ovviamente ci sono i nomi dei miei amici educatori).

Vince la caccia chi individua la talpa. Nel caso ci siano più squadre che indovinano, varrà il tempo di consegna della cartella del pronostico....

Spero di essere stato chiaro e spero che nessuno di voi si inventi tappe o procedimenti.

Saluti e baci....e buona caccia!!!!