

Campo Invernale – Fongara 2010

GIOCO NOTTURNO

la Fattoria degli Sbadati

- tipo: caccia al tesoro / tattico / quiz
- momento: meglio di notte
- luogo: occorrono diverse posizioni:
 - un posto per il percorso (anche al chiuso),
 - un posto per lo stand dei quiz (meglio se un po' separato dal percorso)
 - un posto per lo stand degli imprevisti
 - un posto per la caccia al tesoro (meglio all'aperto)
- giocatori: 3-6 squadre da 3-6 giocatori l'una
- età: dai 14 anni in su.

→ AMBIENTAZIONE

Ci troviamo in una fattoria composta da animali molto simpatici, golosi e... sbadati! Tutti infatti hanno la brutta abitudine di seminare in giro per il cortile il loro cibo che tanto amano, e una volta che la fame torna a farsi sentire non si ricordano più dove avevano lasciato le loro leccornie. Aiutiamo i nostri cari animali a ritrovare tutto il cibo seminato da ogni parte.

→ INIZIO DEL GIOCO

Si dividono i giocatori nelle varie squadre a seconda del numero dei giocatori. Prima del gioco si saranno preparati e nascosti 10 oggetti-cibo da trovare entro un determinato campo da gioco. Si sarà anche preparato per terra un percorso fatto di 60 caselle numerate, sulle quali dovranno posizionarsi le varie squadre come nel gioco dell'oca. Il percorso deve essere chiuso, ossia dopo l'ultima casella seguirà la prima in modo che il percorso stesso non abbia mai fine. Su 10 caselle sparse tra le 60 totali, sarà riportato il disegno di 10 animali, ognuno corrispondente ad uno dei 10 oggetti-cibo da trovare. Ad esempio ci sarà una casella con disegnata una mucca, e l'oggetto-cibo che la squadra dovrà recuperare sarà quindi l'erba. Alcune altre caselle saranno segretamente considerate "con imprevisto"; chi tiene il gioco avrà cura di indicarsi su un foglio quali sono le caselle con imprevisto, e dovrà avvertire la squadra che vi finisce sopra. All'inizio del gioco, tutti i componenti delle squadre si dispongono fuori dal percorso, ma nei pressi della casella 1. Le squadre devono avere un ordine (squadra A, B, ...) e ciascuna deve avere un segnaposto diverso dalle altre (un qualsiasi oggetto). Ogni squadra sceglie un componente che farà per primo l'addetto al tiro del dado (meglio se è un dadone gigante!).



→ **SCOPO DEL GIOCO**

Lo scopo del gioco è quello di trovare, prima delle altre squadre, tutti e 10 gli oggetti-cibo corrispondenti ai 10 animali riportati sulle caselle del gioco. Per andare a cercare ciascun oggetto-cibo, occorre comunque prima finire sopra alla casella corrispondente.

→ **SVOLGIMENTO**

A turno, ciascuna squadra tira il dadone (usando l'addetto al tiro) solo dopo aver dichiarato ad alta voce se intende muoversi in avanti o indietro. Dopo aver tirato, la squadra si muoverà (in avanti o indietro) di tante caselle quante ne indica il dado. Sin qui la dinamica è simile al gioco dell'oca, tranne che per il fatto che si può scegliere da che parte muoversi. Infatti ai fini del gioco non è importante avanzare, ma finire esattamente sulle caselle che contengono gli oggetti.

Se si tratta del primo tiro, le squadre non sono ancora posizionate sul percorso, e si andranno a posizionare solo dopo aver tirato il dado la prima volta. Ad esempio, se una squadra sceglie di andare avanti ed esce un 4, tutta la squadra (tranne l'addetto al dado) si posizionerà sopra la casella numero 4; se una squadra sceglie di andare indietro ed esce un 2, tutti i componenti meno l'addetto al dado si posizioneranno sulla casella 59 (supponendo 60 caselle in tutto). Una squadra può cambiare direzione ad ogni tiro, l'importante è che dichiarare prima del lancio la direzione.

Dopo che una squadra si è mossa, si possono avere 3 casi:

- la casella non ha né animale né imprevisto: in questo caso non accade nulla, i giocatori rimangono posizionati sulla casella fino al prossimo turno. Il turno ora passa alla squadra successiva.
- la casella è una di quelle con l'animale di cui trovare l'oggetto-cibo: in questo caso tutta la squadra (compreso l'addetto al dado), lascia il proprio segnaposto sulla casella e abbandona il percorso per correre allo stand dei quiz. Qui troverà un animatore del gioco che fornirà alla squadra un quiz da risolvere. Una volta superato il quiz, in cambio riceverà l'indizio per andare a cercare l'oggetto. Tutta la squadra correrà quindi alla ricerca, e una volta trovato l'oggetto lo consegnerà allo stand dei quiz e tornerà quindi nella casella che aveva lasciato, in attesa del proprio turno per lanciare il dado.
- la casella è una di quelle segretamente indicate come imprevisto: dopo che il direttore di gioco ha detto alla squadra di essere finita su un imprevisto, anche in questo caso tutta la squadra lascia il segnaposto sulla casella, stavolta per andare nello stand degli imprevisti. Qui troveranno l'animatore addetto che farà pescare una carta a caso da un mazzo di imprevisti. Gli imprevisti consistono in penitenze che hanno lo scopo di far perdere tempo ai giocatori. Fatto l'imprevisto, la squadra può tornare nella casella del percorso e continuare il gioco.

E' importante dire che mentre le squadre rimangono assenti dal percorso, i turni continuano a girare. Per questo le squadre dovranno essere veloci sia nel risolvere i quiz, che nel cercare gli oggetti, che nel fare le penitenze indicate dagli imprevisti, questo perché nel frattempo le altre squadre continuano a proseguire con il percorso.

Occorre ricordarsi inoltre che ogni volta che la squadra lascia il percorso (per cercare l'oggetto o per l'imprevisto), al suo ritorno dovrà cambiare l'addetto al tiro del dado.



→ **TATTICA**

Come già ricordato, tutte le squadre saranno portate a muoversi velocemente quando sono fuori dal percorso (per non perdere troppi turni). Ma saranno inoltre anche portate a muoversi velocemente mentre sono nel percorso (senza perdere tempo con il tiro del dado, o decidendo da che parte andare, o chiacchierando...) perché così possono far perdere più turni alle squadre che sono fuori dal percorso.

→ **MATERIALE**

- il dadone (si può fare con degli scatoloni, tagliandoli e riattaccandoli per formare un cubo. Poi basta ricoprirlo con della carta per cartelloni e disegnarci su le facce del dado)
- 60 tessere quadrate di lato circa 40cm (o più grande se avete carta e spazio!) numerate dall'1 in su. Su 10 di queste vanno disegnati gli animali corrispondenti agli oggetti-cibo che sono stati nascosti (vedi materiale).
- Nastro adesivo per fissare le tessere a terra (altrimenti se ne volano via alla prima corsa di una squadra).
- 10 oggetti-cibo nascosti (vedi materiale), uno per ciascun animale riportato sulle caselle del percorso, replicati per il numero delle squadre (tutte le squadre devono trovare tutti gli oggetti).
- dei segnaposto, uno per squadra. Possono essere qualsiasi oggetto e devono essere consegnati alla squadra all'inizio del gioco. Non hanno una funzione "attiva" nel gioco.
- una mappa (ad uso del direttore di gioco) con indicate le caselle con imprevisto.
- gli imprevisti: dei bigliettini a forma di carte da gioco, con riportati su un lato le penitenze (vedi materiale). Possono essere un numero a piacere: quelle pescate si lasciano da parte e una volta finite, si mescolano tutte e si riutilizzano.
- i quiz (vedi materiale): devono essere tanti quanti sono gli oggetti (diversi per ogni oggetto) e replicati per ogni squadra (ogni squadra deve fare tutti i quiz).
- gli indizi per i luoghi degli oggetti-cibo (vedi materiale, da completare con le indicazioni adatte in funzione del campo di gioco): un indizio per oggetto, replicato per il numero delle squadre (un indizio per quiz). Gli indizi sono frasi magari un po' enigmatiche che fanno riferimento all'oggetto-cibo da cercare e indicano più o meno vagamente il luogo dove cercare l'oggetto.



→ **SCHEMA DEGLI ANIMALI / OGGETTI**

Vengono riportati i 10 animali (da disegnare nel percorso), e per ogni animale viene indicato:

- il quiz: da consegnare una volta finiti nella casella dell'animale corrispondente per avere l'indizio
- l'indizio: da consegnare una volta risolto il quiz (occorre completare l'indizio con l'indicazione del luogo dove viene nascosto il cibo)
- il cibo: da nascondere nel luogo indicato nell'indizio, meglio se sono realmente i cibi indicati anziché dei bigliettini con scritte o disegni

1. ORSO

- indizio: E' così dolce che ne mangio vasetti interi! Ne dovrei trovare un pochino...
- cibo: miele
- quiz: risolvere un labirinto che divide l'orso dal miele

2. GATTO

- indizio: Quando ho sete non c'è niente di meglio da bere! Ho visto che ce n'è...
- cibo: latte
- quiz: il gatto si crede molto furbo, riuscirà a continuare correttamente la seguente sequenza: 3, 3, 3 7, 6, 3, 5, 4, 4, ...

3. CANE

- indizio: Me lo mastico per ore e ore senza mai stancarmi! Se non sbaglio ce n'è uno ...
- cibo: osso
- quiz: ricomporre il puzzle della sagoma di un osso ritagliata

4. GALLINA

- indizio: Continuo a beccare qua e là sperando di trovarne un po'! Ne dovrei trovare un mucchietto...
- cibo: mais
- quiz: la gallina becca in ogni buco che trova. Disegna un quadrato di 3x3 caselle e riempi ogni buco del quadrato con un numero da 1 a 9 in modo che le tre righe, le tre colonne e le due diagonali abbiano sempre come somma 15.

5. MUCCA

- indizio: Giro i prati alla ricerca di quella migliore! Una di quelle più buone però la trovo...
- cibo: erba
- quiz: la mucca si chiama Stella, tra il disegno pieno di linee trova una stella (vedi materiale)

6. CONIGLIO:

- indizio: Mi piacciono quelle belle grandi, ne mangerei a volontà! Sicuramente ne trovo una...
- cibo: carota
- quiz: il coniglio è un vero appassionato di cruciverba, risolvine uno assieme (vedi materiale)

7. TOPO

- indizio: Non c'è trappola che tenga per procurarmene un pezzetto! Ne ho visto una fetta...
- cibo: formaggio
- quiz: il topolino è appena sbarcato da una nave e vuole sapere la soluzione del rebus (vedi materiale)

8. SCOIATTOLO

- indizio: Me ne infilo in bocca a più non posso e le sgranocchio a gran velocità! So che ce ne sono...
- cibo: noccioline
- quiz: nelle otto ghiande, sistema i numeri dall'1 all'8 senza che due ghiande collegate abbiano due numeri consecutivi (vedi materiale)

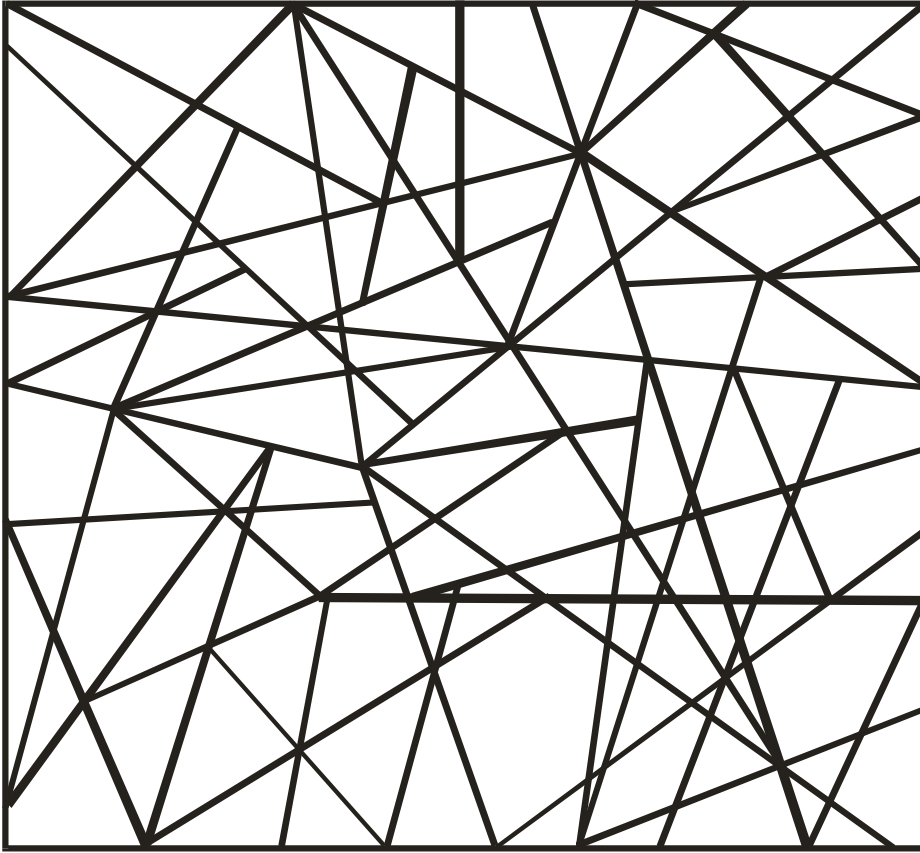
9. ELEFANTE

- indizio: Sono piccoline ma non riesco a resistere! Per fortuna che ne ho viste un po'...
- cibo: arachidi
- quiz: con la sua intelligenza nessun sudoku è troppo difficile (vedi materiale)

10. BACO

- indizio: Mentre cammino me la mangiucchio e lascio anche la scia! Ne ho vista una...
- cibo: foglie
- quiz: conta le foglie presenti nel disegno (vedi materiale)

QUIZ MUCCA

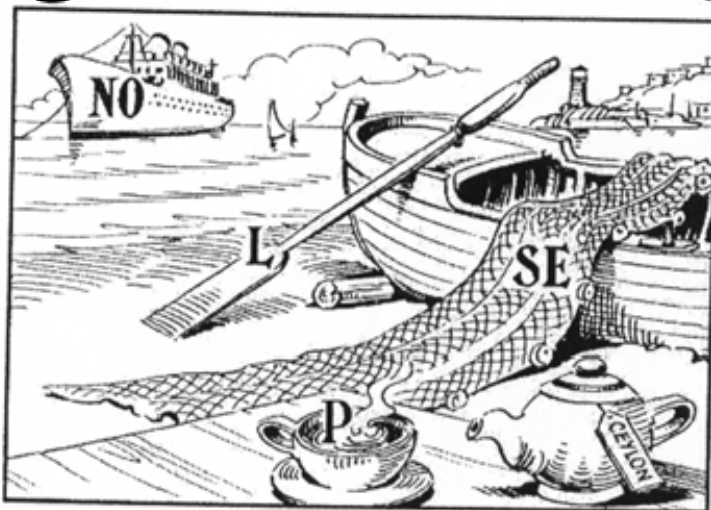


QUIZ TOPO

3

Frases: 3, 5, 5, 7

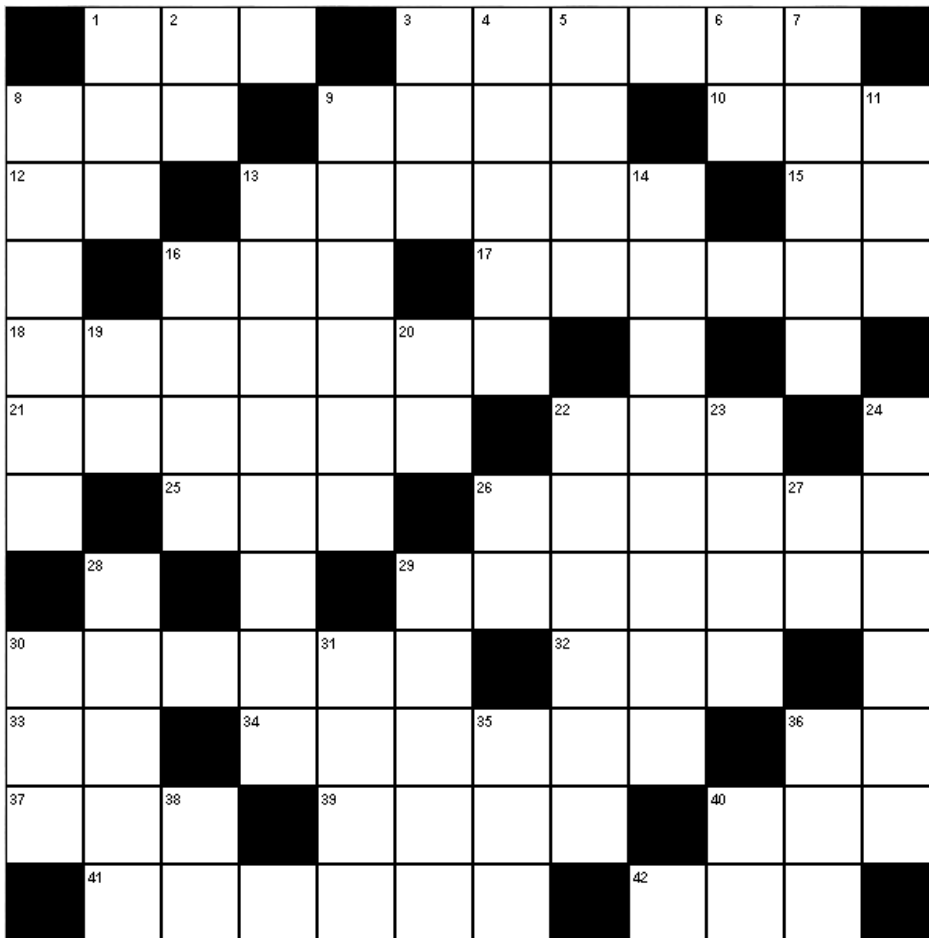
(Ailag)



Sol:



QUIZ CONIGLIO



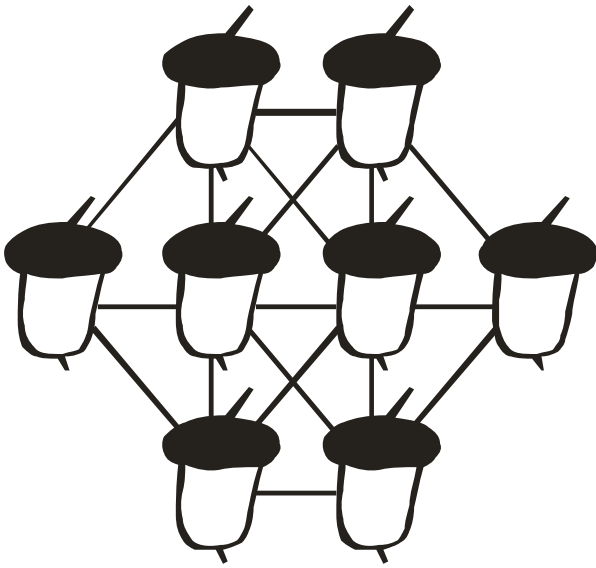
Orizzontali

1. La prima donna
3. Mezzo di comunicazione senza fili
8. Uno sport invernale
9. Amore smodato per una ... squadra
10. Punto di ritrovo
12. Sigla di Torino
13. Mammiferi ruminanti domestici
15. Sigla di Napoli
16. Non lo è tutto ciò che luce
17. Ortaggi dalle grosse costole
18. Fabbrica di candele
21. Una strada statale che inizia da Roma
22. Vale questa abbreviato
25. Andata
26. Periodo di ventiquattro ore
29. Non fertile
30. Sfilate di gruppi di persone
32. Concessione
33. Inizio d'errore
34. Ben ventilata
36. Nota musicale
37. Alle donne non si chiede
39. Ignominia da lavare
40. Donna timorata di Dio
41. Leghe metalliche di ferro e carbonio
42. Ricovero per animali esotici

Verticali

1. Ripetizione di suono
2. A voi
3. Segue il tac
4. Calda e umida
5. Frutti del rovo
6. Le prime due dell'alfabeto
7. Cibo che scese dal cielo
8. Un cantante non può permettersela
9. Precede la pratica
11. Ente radiotelevisivo di Stato
13. Concessa in uso
14. Industria che si occupa della pubblicazione
16. Ci sono bianchi e bruni
19. Ente Autonomo
20. Sì tedesco
22. Riposo ... messicano
23. Composizione melodica
24. Scritto in versi
26. Gran Turismo
27. Simbolo del nanolitro
28. Si può scordarla aperta
29. Vi si corre un famoso palio
30. Comunità Economica Europea
31. Hanno dato prova di straordinario coraggio
35. Ucciso per errore da Adrasto
36. Aggettivo possessivo
38. Avanti Cristo
40. Il più grande fiume italiano per lunghezza

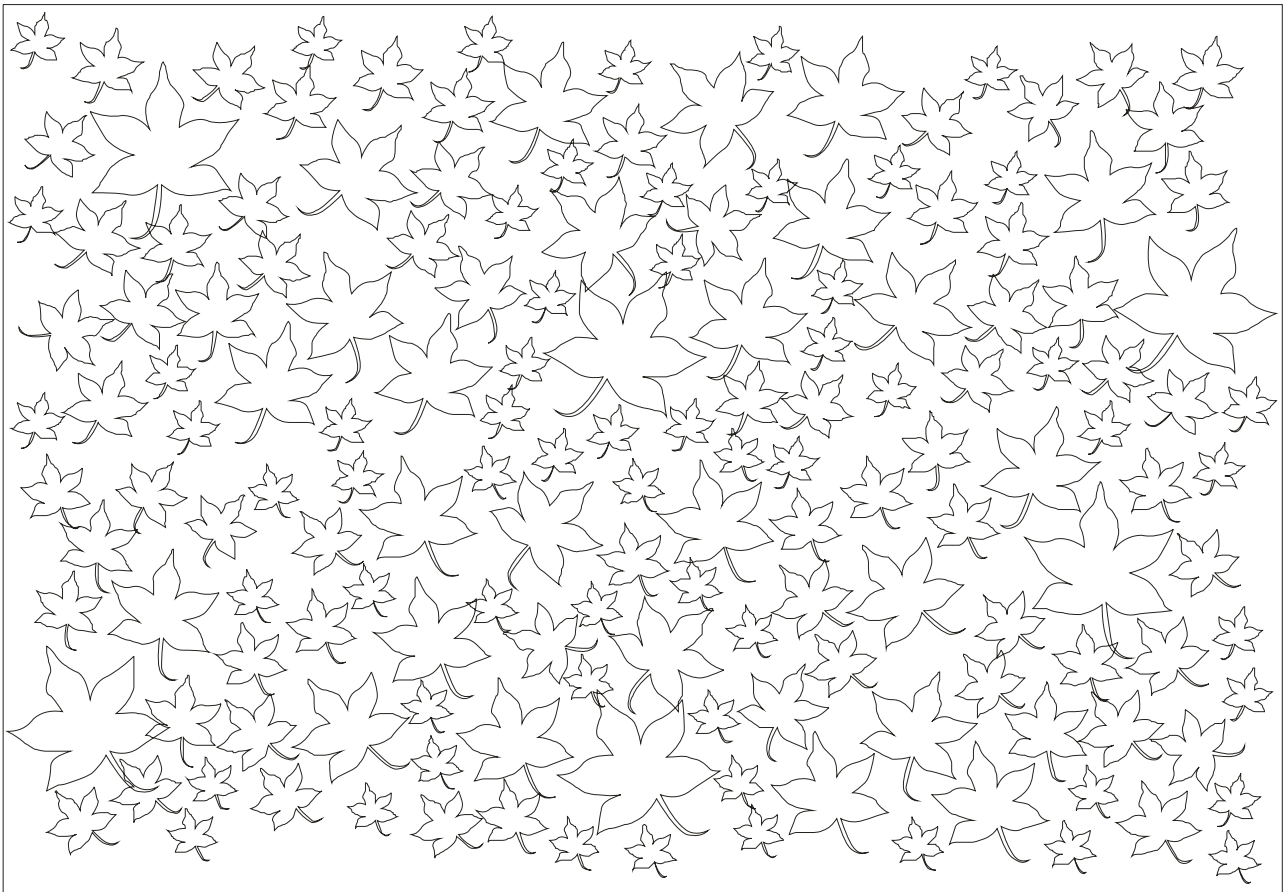
QUIZ SCOIATTOLO



QUIZ ELEFANTE

			7	5	3			
		7				8	4	6
9	2	1	6					
1	8	5		6				
	7		2		5		6	
				9		5	7	3
					6	9	8	7
2	5	6				3		
			4	3	1			

QUIZ BACO



→ **SOLUZIONI QUIZ**

- GATTO: il numero successivo è 5 (la sequenza è formata dal numero di lettere dei primi 10 numeri: uno = 3 lettere, due = 3 lettere, tre = 3 lettere, quattro = 7 lettere,...)

- GALLINA:

8	1	6
3	5	7
4	9	2

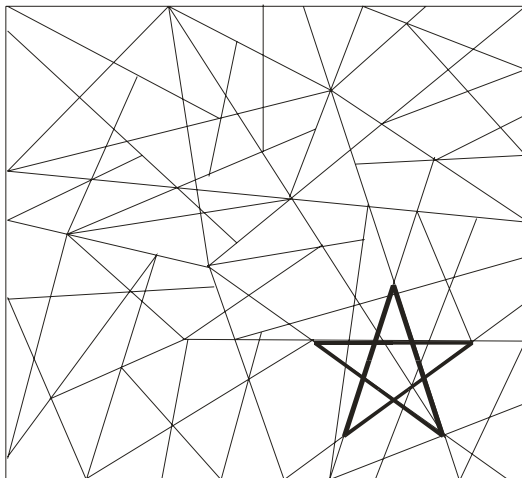
- BACO: sono 160 foglie

- TOPO: rebus=

“NO nave remo L te P rete SE” =

“non avere molte pretese”

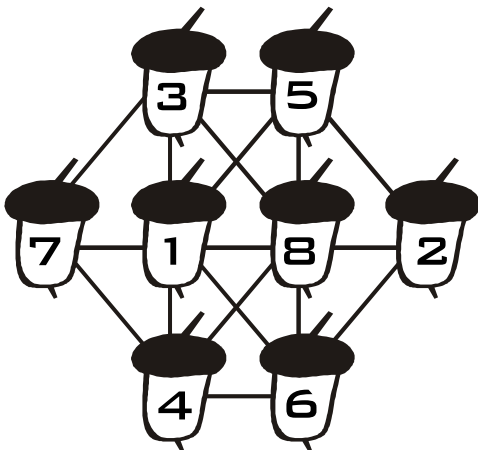
- MUCCA:



- CONIGLIO:

	E	V	A		T	A	M	T	A	M	
S	C	I		T	I	F	O		B	A	R
T	O		P	E	C	O	R	E		N	A
E		O	R	O		S	E	D	A	N	I
C	E	R	E	R	I	A		I		A	
C	A	S	S	I	A		S	T	A		P
A		I	T	A		G	I	O	R	N	O
	P		A		S	T	E	R	I	L	E
C	O	R	T	E	I		S	I	A		S
E	R		A	R	E	A	T	A		M	I
E	T	A		O	N	T	A		P	I	A
	A	C	C	I	A	I		Z	O	O	

- SCOIATTOLO:



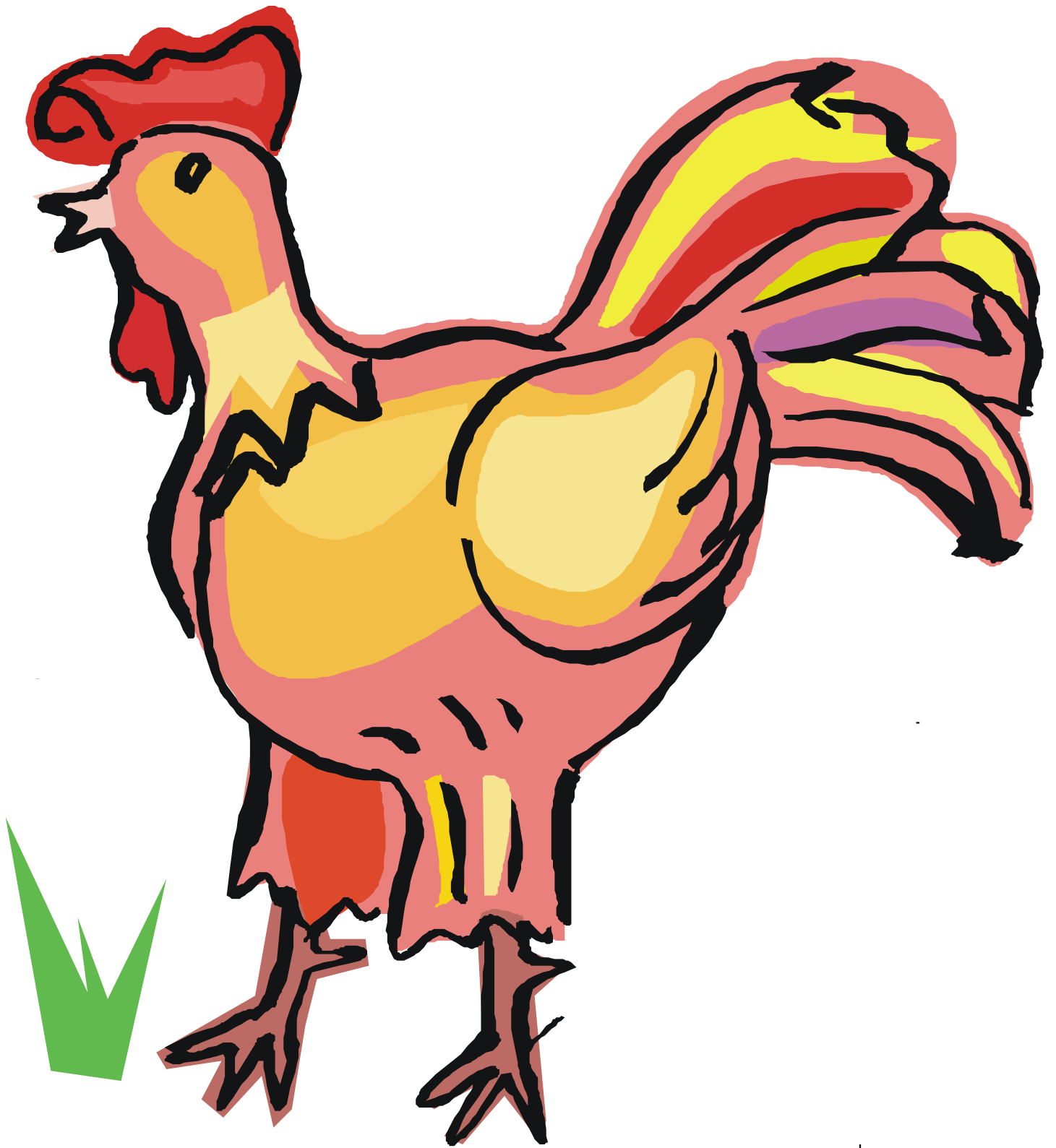
- ELEFANTE:

8	6	4	7	5	3	2	9	1
5	3	7	9	1	2	8	4	6
9	2	1	6	8	4	7	3	5
1	8	5	3	6	7	4	2	9
3	7	9	2	4	5	1	6	8
6	4	2	1	9	8	5	7	3
4	1	3	5	2	6	9	8	7
2	5	6	8	7	9	3	1	4
7	9	8	4	3	1	6	5	2

→ **ALTRO MATERIALE:**

Nelle pagine successive sono allegati i disegni dei 10 animali da utilizzare nelle caselle del percorso e il fronte/retro degli imprevisti da pescare



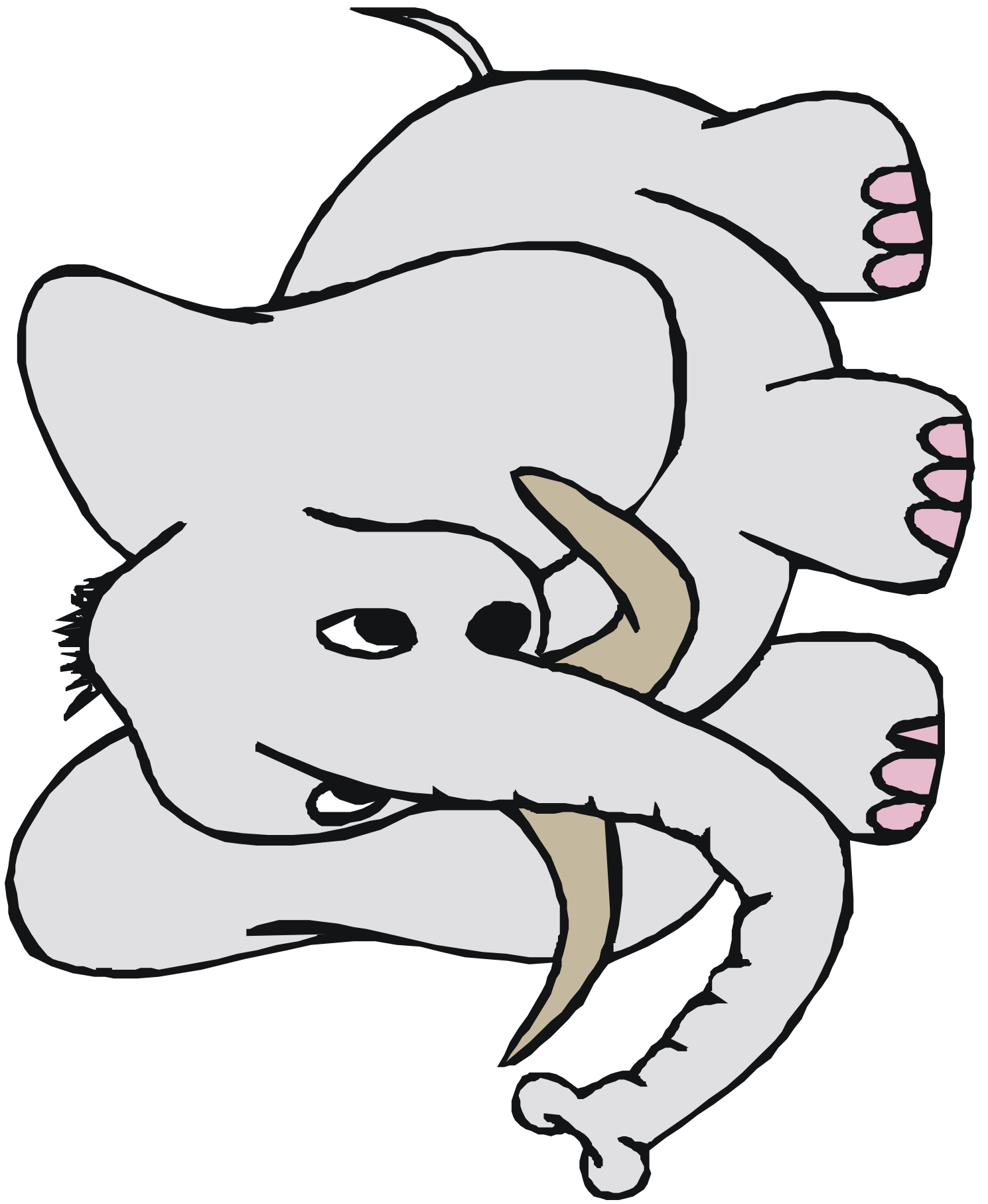






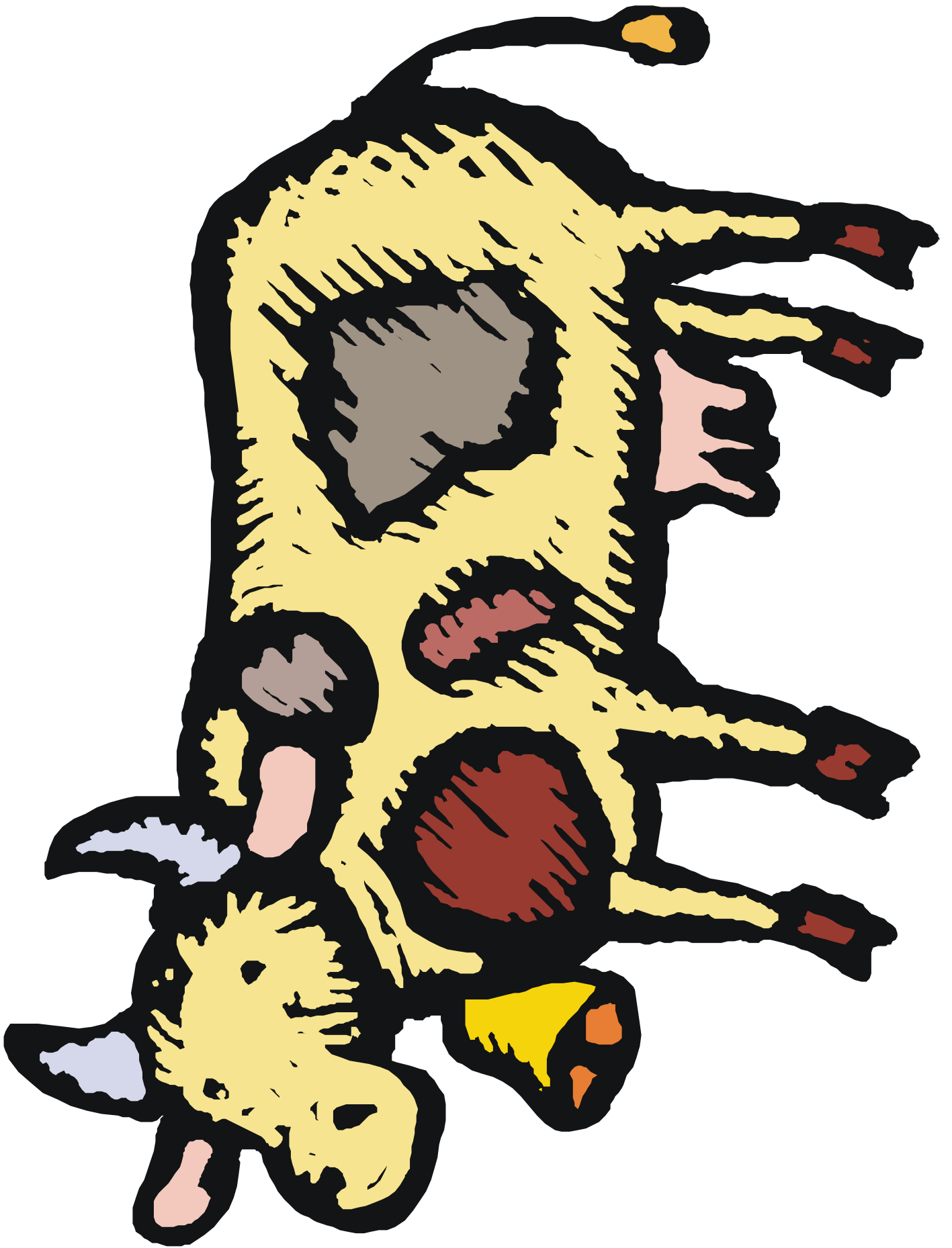


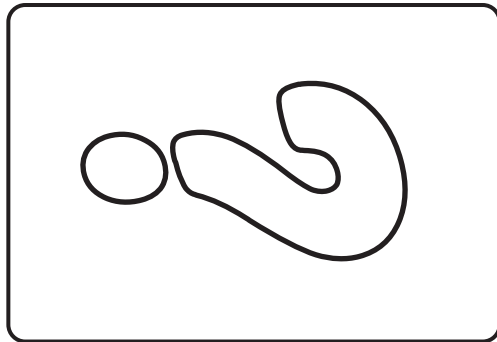
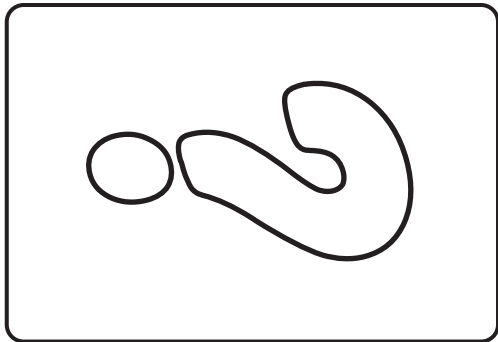
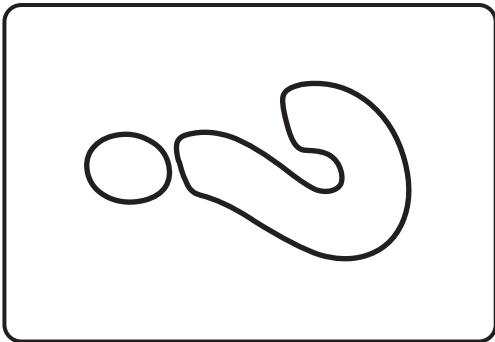
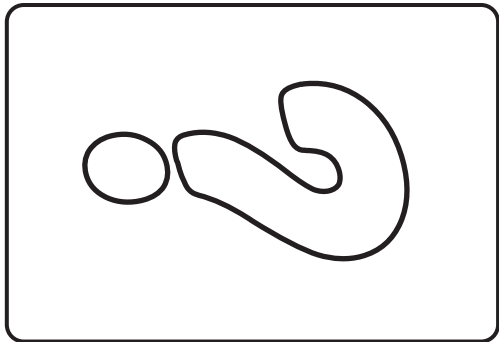
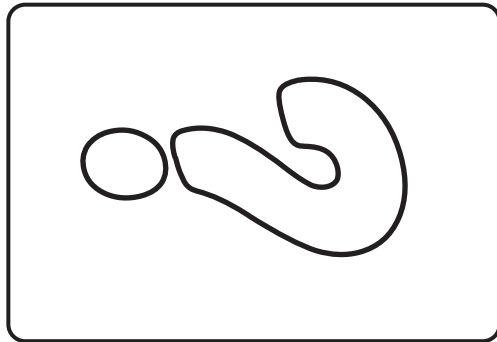
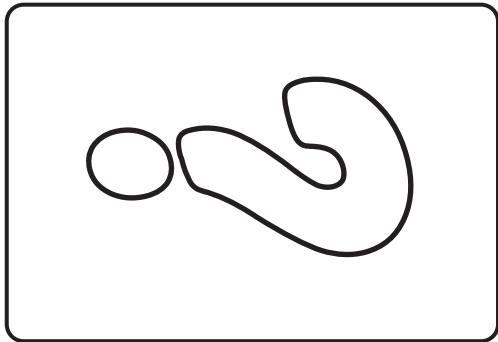
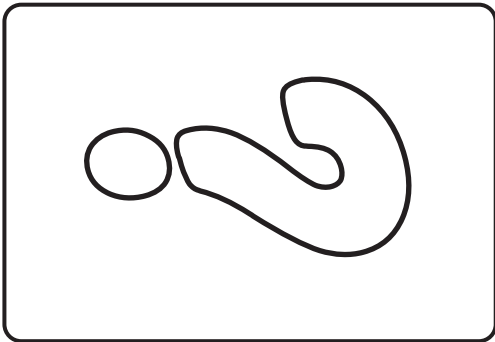
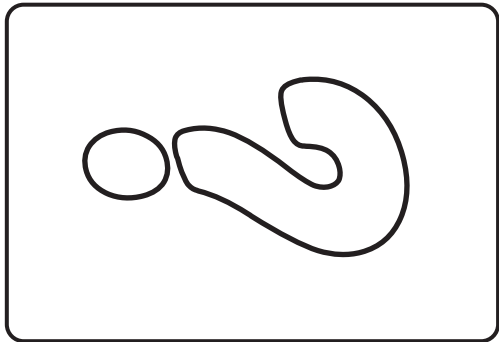
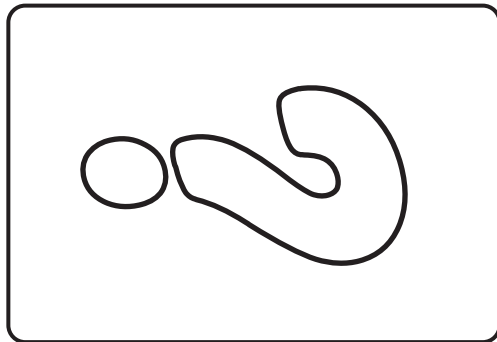
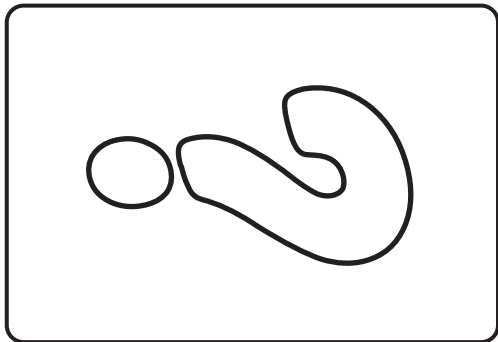
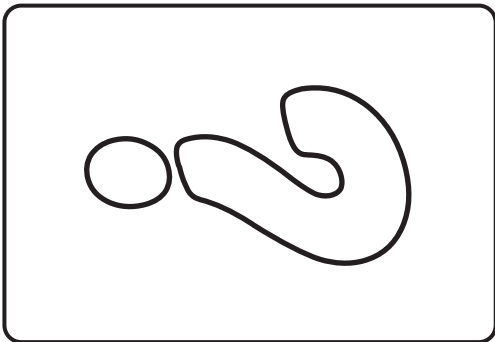
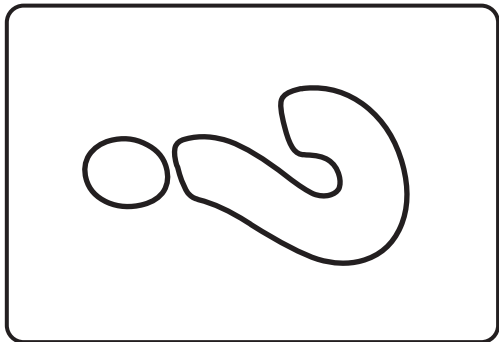
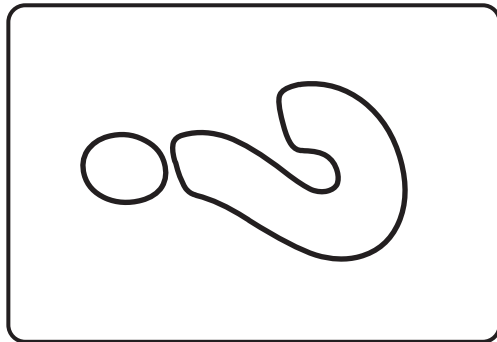
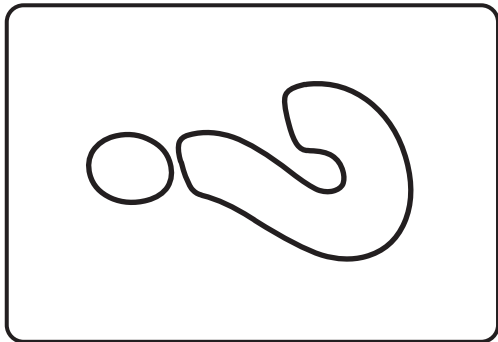
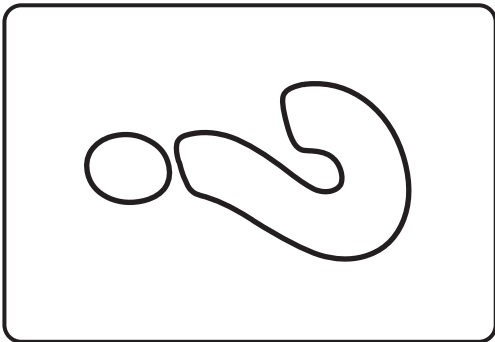
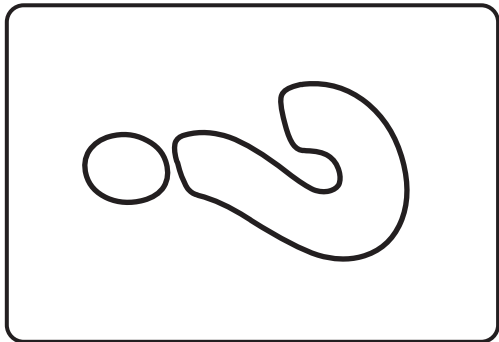












cantate tutti
assieme una
canzone

gonfiate e scoppiate
un palloncino senza
usare le mani

procuratevi quattro
caramelle

toglietevi e
rimettetevi i lacci
delle scarpe

scrivete il proprio
nome sulla fronte

fate dieci giri della
stanza a seggiolina
(due fanno la
seggolina e uno
seduto sopra)

fate un castello di
carte di tre piani

usando le braccia
come lancette, uno
indica i seguenti orari
e gli altri indovino:
9.00, 3.55, 6.45,
12.20, 11.30, 10.10

uno mima una frase
indicata
dall'animatore e gli
altri indovino

con un bicchiere colmo
d'acqua su ogni palmo
delle mani, riuscire ad
appoggiare i due
bicchieri sul tavolo
senza versare acqua

raccontare una
barzelletta a testa

contare esattamente
20 secondi; ad ogni
tentativo l'animatore
indicherà se il 20°
secondo è stato
anticipato o ritardato

dire dieci nomi di
persona che iniziano
con I

passarsi un unico
spago dentro ogni
maglia, passando
per ciascuna manica

stare su un piede
solo per due minuti

dire al contrario
(lettera per lettera)
questa frase:
"è facilissimo parlare
al contrario"