# DRAGON-BALL

Gioco in Oratorio

- Genere: caccia al tesoro a tappe
- Ambienti: sia in interno che in esterno
- Età: bambini delle elementari

## AMBIENTAZIONE

2 fratellini entrano e hanno un breve dialogo davanti ai bambini:

A: *ciao a tutti bambini!!! Siete qui anche voi per quella storia che hanno detto in TV???*
B: *che domande fai!!! Ma certo che saranno qui per la grande notizia!!!!*
A: *beh allora la ricerca sarà dura e faticosa!!! Ma dici che tutti sanno tutto????*
B: *ma certo che sapranno tutto esattamente come sappiamo noi!*
A: *sanno che alla TV Goku ha detto che verrà in oratorio proprio qui a Cornedo a riprendersi le 7 sfere del drago???? E sanno che darà un premio a chi gliele consegnerà????*
B: *ma sì che lo sanno!! Vero ragazzi??*
A: *ma allora… cosa fanno ancora tutti qui! Perché non le cercano???*
B: *sicuramente aspettavano noi per iniziare la lunga e avventurosa caccia!!!*
A: *dunque partiamo!! Ma… ma… un attimo… ma dove andiamo???*
B: *scusa, non ti sei scritto il messaggio di Goku????*
A: *bhe veramente no! Però mi ricordo che diceva di girare per gli stati del mondo, e di raccogliere gli indizi che trovavamo!*

## PARTENZA e DINAMICA

Dopo la presentazione ci si divide a squadre capitanate da un animatore.
Ogni squadra dovrà visitare i sette stati raffigurati da sette animatori, sparsi per tutto l'oratorio (dentro e fuori). Per essere riconosciuti questi animatori porteranno al collo un cartello con la bandiera dello stato. Per rendere più simpatica la dinamica, ogni animatore-stato avrà una particolarità (non necessariamente collegata allo stato che rappresenta).
Ad esempio un animatore sarà sordo, e dovrà farsi ripetere ogni cosa più volte.
Le squadre possono girare gli stati senza un ordine prefissato. Ad ogni stato troveranno una prova da superare, dopo la quale le verrà consegnato una delle sette sfere, che conserverà al suo interno un pezzo di mappa. Unendo i sette pezzi della mappa, la squadra riuscirà a trovare il nascondiglio segreto del tesoro.
Vince la squadra che per prima arriva al tesoro.

GLI STATI e LE PROVE

1- INDIA (animatore sordo)
Al via i primi due ragazzi di ogni squadra devono prendere un oggetto, metterselo fra le teste e portarlo da un contenitore ad un altro senza usare le mani. A quel punto partono altri due che fanno la stessa cosa. La prova finisce quando tutti gli oggetti sono stati portati.

2- ITALIA (animatore sbadigliane)
I ragazzi devono passarsi dentro i vestiti (dentro da una manica e fuori dall'altra) un cucchiaio legato ad uno spago, in modo che tutta la squadra sia legata insieme.
Fatto questo, ogni coppia di giocatori legati assieme dovrà lanciare una pallina da tennis dentro un canestro, cercando di coordinare il tiro.

3- NORVEGIA (animatore chiacchierone)
I ragazzi devono mettersi in una determinata posizione a seconda dell'oggetto che viene chiamato dal conduttore del gioco. Se viene chiamato un oggetto caldo tutta la squadra deve alzarsi in piedi, se invece è un oggetto freddo bisogna accovacciarsi. Se un ragazzo sbaglia posizione si riparte con l'elenco degli oggetti.

4- AMERICA (animatore sfaticato)
I ragazzi hanno un piccolo percorso da compiere. Arrivano quindi ad un cestino dove sono contenute le parole di una frase. Pescano una parola, e tornano poi indietro ad 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.

5- EGITTO (animatore sorridentoso)
Stavolta ci misuriamo con il mimo… abbiamo una lista, uno o due ragazzi per volta devono far indovinare ai compagni la frase misteriosa!

6- SPAGNA (animatore ridacchione)
Su un tavolo si dispongono degli ostacoli in modo da formare un bel percorso per delle palline da ping-pong. Uno alla volta, tutti i ragazzi della squadra devono percorrere tutta la pista colpendo la pallina con le dita, ma senza farla mai cadere dal tavolo.

7- GERMANIA (animatore infreddolito)
Un animatore fa girare abbastanza lentamente e in maniera costante un cerchio da hula-hop appoggiato per terra tenendolo dall'alto. I ragazzi, uno alla volta, devono riuscire a lanciarvi una pallina da tennis attraverso.

MATERIALE

- cartelli con la bandiera o il nome degli stati
- 5 oggetti + 1 cestino per gioco India
- 2 cucchiai di plastica + spago + cestino + 2 palline da tennis per gioco Italia
- elenco oggetti caldi/freddi per gioco Norvegia
- mollette + filo appeso + bigliettini di parole per gioco America
- parole da mimare per gioco Egitto
- ostacoli per la pista + pallina ping pong del gioco Spagna
- cerchio hula-hop + palline tennis per gioco Germania
- sette sfere per ciascuna squadra (ad esempio 28 per quattro squadre)
- una mappa per ciascuna squadra, indicante con una X i luogo dove è il tesoro

  Le mappe devono tutte essere tagliate in sette pezzi, e questi sette pezzi devono essere messi dentro le sette sfere relative ad una stessa squadra, e dunque distribuite tra i sette stati. In questo modo ogni squadra che passerà tutti gli stati, raccoglierà uno alla volta i sette pezzi di mappa, e potrà correre a recuperare il tesoro. Per le sfere possono ad esempio andare benissimo i contenitori dei rullini fotografici.