

LA CACCIA DEI RE MAGI

gioco notturno – campo invernale "Castelvecchio '05/'06"

:: PREMESSE ::

AMBIENTAZIONE

Siamo nell'anno zero, quando Gesù nasce. I tre re magi si stanno mettendo in marcia per far visita al Bambino, quando si accorgono che non riescono più a trovare i tre doni.

SPAZI E TEMPI

Essendo studiato per una notte di un inverno innevato, il gioco è stato pensato per essere fatto in buona parte in spazi interni con qualche escursione all'esterno. La durata può andare da un'ora e mezza a due ore.

GIOCATORI

Il gioco è pensato per ragazzi delle superiori. I giocatori sono divisi in squadre, con 4-6 giocatori per squadra.

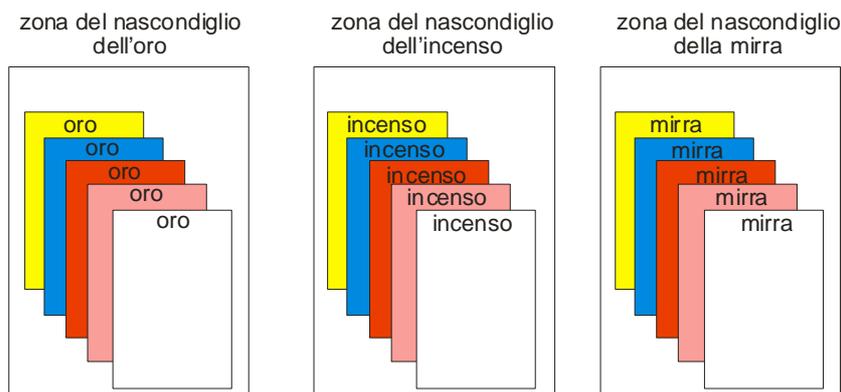
DINAMICA GENERALE

Si tratta di una caccia al tesoro, complicata da alcuni nuovi meccanismi. Vince la squadra che per prima mostrerà di aver trovato tutti e tre i doni dei re magi (oro, incenso e mirra). La squadra deve sempre girare compatta e nessun componente può girovagare da solo. Per vincere occorrerà sia astuzia che velocità di gambe!

:: IL GIOCO ::

CAMPO DA GIOCO E PREPARAZIONE

I doni da recuperare vengono precedentemente nascosti all'esterno della casa; occorrono tre posti (uno per oggetto) che devono poter essere identificati da una mappa. Per ogni posto ci saranno tante repliche del dono quante sono le squadre. Ad esempio se le squadre sono 5, nel posto dove viene nascosto l'incenso ci dovranno essere 5 "incensi". Questi 5 incensi devono essere personalizzati per ogni squadra: ci sarà l'incenso della squadra 1, quello della squadra 2, e così via. La squadra che cerca l'incenso, dovrà recuperare esattamente quello della propria squadra e non toccare quelli delle squadre avversarie. E' possibile usare dei cartoncini colorati, in modo che sia molto facile per le squadre distinguere i propri cartoncini. Chiamando le squadre con nomi di colori, basterà usare cartoncini del colore corrispondente.





In figura ad esempio ci sono i cartoncini che sono necessari nel caso le squadre siano: i gialli, i blu, i rossi, i rosa e i bianchi. E' schematizzato che per ogni nascondiglio ci saranno tutti i colori. I vari cartoncini devono essere nascosti nelle vicinanze l'uno dall'altro, ma non raggruppati assieme!

Per ogni nascondiglio, occorre preparare una mappa. Anche le mappe dovranno essere replicate per il numero delle squadre, quindi (seguendo l'esempio) occorreranno 5 mappe che portano all'oro (tutte uguali!), 5 che portano all'incenso e 5 alla mirra.

Ogni mappa deve essere divisa in più pezzi, diciamo ad esempio sette. Con questa suddivisione, ci ritroviamo in pratica con questi pezzi tra le mani:

oro-giallo-1, oro-giallo-2, oro-giallo-3, oro-giallo-4, oro-giallo-5, oro-giallo-6, oro-giallo-7
oro-blu-1, oro-blu-2,..., oro-blu-7

...

oro-bianco-1, ..., oro-bianco-7

..., mirra-bianco-7

per un totale di $5 \times 3 \times 7 = 105$ pezzi di mappe. Da notare che ad esempio i pezzi oro-xxx-1 sono tutti e 5 uguali indipendentemente dal colore della squadra. Ci sono solo $3 \times 7 = 21$ tipi di pezzi diversi.

Per ciascuno di questi tipi di pezzi, occorre preparare una prova da superare e un indovinello. Risultano quindi 21 prove e 21 indovinelli. In corrispondenza di ogni coppia prova+indovinello, corrisponde un determinato pezzo di mappa. Ogni prova+indovinello sarà affrontata da tutte e cinque le squadre. Gli indovinelli utilizzati sono riportati alla fine di questa scheda: si tratta di oggetti da recuperare.

GLI ANIMATORI

Occorre un animatore per ogni pezzo di suddivisione delle mappe, nell'esempio sette. Ciascuno di questi animatori avrà un proprio stand disseminato per la casa. Le squadre arriveranno allo stand dove troveranno l'animatore che le sottoporrà ad una prova e ad un indovinello. Ad ogni stand inoltre corrisponde un pezzo per ogni mappa (quindi tre pezzi) replicato per il numero di squadre: 3 pezzi diversi x 5 squadre = 15 pezzi.

Ogni stand rilascerà il pezzo di mappa una volta superata una determinata prova e un determinato indovinello: prova + indovinello → pezzo di mappa.

Inoltre occorre almeno un ulteriore animatore libero di girare all'esterno della casa che controlli e coordini le ricerche dei doni. E' bene che l'animatore libero sia quello che ha precedentemente nascosto i doni, in modo che in presenza di problemi con i doni che non si trovano, egli riesca ad intervenire.

LE SQUADRE

Le squadre sono formate da 4-6 componenti. E' bene comunque che il numero delle squadre (5 nell'esempio) sia inferiore -o al massimo pari- ai pezzi di suddivisione delle mappe (7 nell'esempio).



DINAMICA

Tutte le squadre partono contemporaneamente alla ricerca degli stand in giro per la casa. Arrivata in uno stand, la squadra dovrà prima superare una prova di abilità. Superata la prova, verrà consegnato un bigliettino con riportato un indovinello la cui soluzione è un oggetto da ritrovare in casa. La squadra non deve rispondere verbalmente all'indovinello, ma direttamente trovare l'oggetto e portarlo allo stand. Si tratta di oggetti comuni (cucchiaino, cuscino, ...) quindi l'abilità non consiste nel trovare l'oggetto, ma nell'indovinare cosa viene richiesto. La squadra può continuare a portare oggetti fino a che non indovinerà. Non c'è limite di tempo o di tentativi. Se nel frattempo un'altra squadra arriva allo stand, essa potrà a sua volta partire con la prova di abilità e poi con l'indovinello.

Una volta portato l'oggetto giusto, viene finalmente consegnato il pezzo di mappa. A questo punto la squadra lascia lo stand per andare alla ricerca di un altro stand. Una volta girati tutti gli stand, la squadra avrà raccolto tutti e sette i pezzi di mappa e potrà ora uscire alla ricerca del dono.

Recuperato il primo dono (l'oro), la squadra ricomincerà il giro degli stand (senza un preciso ordine), dove troverà ora delle prove diverse da superare e degli indovinelli diversi da risolvere, e per i quali riceverà i pezzi della seconda mappa. Così poi anche per la terza mappa, che porterà al terzo dono e quindi alla vittoria.

SCHEMA RIASSUNTIVO DI DINAMICA

- la squadra parte alla ricerca del primo dono (oro)
 - o la squadra arriva ad uno stand
 - superamento di una prova di abilità
 - risoluzione di un indovinello, portando l'oggetto corrispondente.
 - consegna di un pezzo di mappa
 - o la squadra passa ad un altro stand
 - superamento di una prova di abilità
 - risoluzione di un indovinello, portando l'oggetto corrispondente.
 - consegna di un altro pezzo di mappa
 - o ... così via per tutti gli stand, in modo da avere un'intera mappa
 - o ora la squadra con la mappa va alla ricerca del luogo indicato, per ritrovare l'oro
- trovato il primo dono, si riparte alla ricerca del secondo dono
 - o la squadra riparte da uno stand a caso
 - superamento di una prova di abilità (nuova)
 - risoluzione di un indovinello (nuovo)
 - consegna del primo pezzo della seconda mappa
 - o ... così via per gli altri stand fino a raccogliere tutti i pezzi della seconda mappa
 - o ora la squadra va a cercare l'incenso
- trovato il secondo dono, si riparte per la terza ed ultima volta alla ricerca della mirra
 - o ...
 - ...
- trovati i tre doni, la squadra ha concluso il gioco. Se è stata la prima a trovare tutti i doni, la squadra è la vincitrice.



ELENCO MATERIALE E ALLESTIMENTO DEGLI STAND

Ogni stand deve maneggiare una certa quantità di materiale. Per chiarirne il funzionamento, ecco tutto ciò che deve essere preparato all'interno di ogni stand. Si tenga presente che ogni stand vedrà arrivare tutte le squadre tre volte (una volta per la ricerca dell'oro, una per la ricerca dell'incenso e una per la mirra), ed ogni volta dovrà presentare alla stessa squadra delle prove e degli indovinelli diversi tra loro, ma comunque uguali per tutte le squadre.

Ecco ciò che deve essere pronto in ogni stand:

- tre diverse prove di abilità, ciascuna da ripetere per cinque squadre (una da far fare alle squadre alla ricerca dell'oro, una alle squadre alla ricerca dell'incenso e una per tutte le squadre alla ricerca della mirra)
- tre diversi indovinelli scritti su bigliettini, replicati per cinque squadre (15 bigliettini in tutto, da usare nello stesso modo delle prove di abilità)
- tre diversi tipi di pezzi di mappa, anch'essi replicati per le cinque squadre (anche qui, 15 pezzi in tutto)

Usando ancora l'esempio di 5 squadre e 7 pezzi di mappa (e quindi 7 stand), ecco lo schema degli stand

STAND 1	STAND 2	...	STAND 7
<ul style="list-style-type: none">- prova ORO_1- prova INCENSO_1- prova MIRRA_1	<ul style="list-style-type: none">- prova ORO_2- prova INCENSO_2- prova MIRRA_2		<ul style="list-style-type: none">- prova ORO_7- prova INCENSO_7- prova MIRRA_7
<ul style="list-style-type: none">- biglietto-indovinello ORO_1_GIALLI- biglietto-indovinello ORO_1_BLU- biglietto-indovinello ORO_1_BIANCHI- biglietto-indovinello ORO_1_ROSSI- biglietto-indovinello ORO_1_ROSA	<ul style="list-style-type: none">- biglietto-indovinello ORO_2_GIALLI- biglietto-indovinello ORO_2_BLU- biglietto-indovinello ORO_2_BIANCHI- biglietto-indovinello ORO_2_ROSSI- biglietto-indovinello ORO_2_ROSA		<ul style="list-style-type: none">- biglietto-indovinello ORO_7_GIALLI- biglietto-indovinello ORO_7_BLU- biglietto-indovinello ORO_7_BIANCHI- biglietto-indovinello ORO_7_ROSSI- biglietto-indovinello ORO_7_ROSA
<ul style="list-style-type: none">- biglietto-indovinello INCENSO_1_GIALLI- biglietto-indovinello INCENSO_1_BLU- biglietto-indovinello INCENSO_1_BIANCHI- biglietto-indovinello INCENSO_1_ROSSI- biglietto-indovinello INCENSO_1_ROSA	<ul style="list-style-type: none">- biglietto-indovinello INCENSO_2_GIALLI- biglietto-indovinello INCENSO_2_BLU- biglietto-indovinello INCENSO_2_BIANCHI- biglietto-indovinello INCENSO_2_ROSSI- biglietto-indovinello INCENSO_2_ROSA		<ul style="list-style-type: none">- biglietto-indovinello INCENSO_7_GIALLI- biglietto-indovinello INCENSO_7_BLU- biglietto-indovinello INCENSO_7_BIANCHI- biglietto-indovinello INCENSO_7_ROSSI- biglietto-indovinello INCENSO_7_ROSA
<ul style="list-style-type: none">- biglietto-indovinello MIRRA_1_GIALLI- biglietto-indovinello MIRRA_1_BLU- biglietto-indovinello MIRRA_1_BIANCHI- biglietto-indovinello MIRRA_1_ROSSI- biglietto-indovinello MIRRA_1_ROSA	<ul style="list-style-type: none">- biglietto-indovinello MIRRA_2_GIALLI- biglietto-indovinello MIRRA_2_BLU- biglietto-indovinello MIRRA_2_BIANCHI- biglietto-indovinello MIRRA_2_ROSSI- biglietto-indovinello MIRRA_2_ROSA		<ul style="list-style-type: none">- biglietto-indovinello MIRRA_7_GIALLI- biglietto-indovinello MIRRA_7_BLU- biglietto-indovinello MIRRA_7_BIANCHI- biglietto-indovinello MIRRA_7_ROSSI- biglietto-indovinello MIRRA_7_ROSA
<ul style="list-style-type: none">- pezzo-mappa ORO_1_GIALLI- pezzo-mappa ORO_1_BLU- pezzo-mappa ORO_1_BIANCHI- pezzo-mappa ORO_1_ROSSI- pezzo-mappa ORO_1_ROSA	<ul style="list-style-type: none">- pezzo-mappa ORO_2_GIALLI- pezzo-mappa ORO_2_BLU- pezzo-mappa ORO_2_BIANCHI- pezzo-mappa ORO_2_ROSSI- pezzo-mappa ORO_2_ROSA		<ul style="list-style-type: none">- pezzo-mappa ORO_7_GIALLI- pezzo-mappa ORO_7_BLU- pezzo-mappa ORO_7_BIANCHI- pezzo-mappa ORO_7_ROSSI- pezzo-mappa ORO_7_ROSA
<ul style="list-style-type: none">- pezzo-mappa INCENSO_1_GIALLI- pezzo-mappa INCENSO_1_BLU- pezzo-mappa INCENSO_1_BIANCHI- pezzo-mappa INCENSO_1_ROSSI- pezzo-mappa INCENSO_1_ROSA	<ul style="list-style-type: none">- pezzo-mappa INCENSO_2_GIALLI- pezzo-mappa INCENSO_2_BLU- pezzo-mappa INCENSO_2_BIANCHI- pezzo-mappa INCENSO_2_ROSSI- pezzo-mappa INCENSO_2_ROSA		<ul style="list-style-type: none">- pezzo-mappa INCENSO_7_GIALLI- pezzo-mappa INCENSO_7_BLU- pezzo-mappa INCENSO_7_BIANCHI- pezzo-mappa INCENSO_7_ROSSI- pezzo-mappa INCENSO_7_ROSA
<ul style="list-style-type: none">- pezzo-mappa MIRRA_1_GIALLI- pezzo-mappa MIRRA_1_BLU- pezzo-mappa MIRRA_1_BIANCHI- pezzo-mappa MIRRA_1_ROSSI- pezzo-mappa MIRRA_1_ROSA	<ul style="list-style-type: none">- pezzo-mappa MIRRA_2_GIALLI- pezzo-mappa MIRRA_2_BLU- pezzo-mappa MIRRA_2_BIANCHI- pezzo-mappa MIRRA_2_ROSSI- pezzo-mappa MIRRA_2_ROSA		<ul style="list-style-type: none">- pezzo-mappa MIRRA_7_GIALLI- pezzo-mappa MIRRA_7_BLU- pezzo-mappa MIRRA_7_BIANCHI- pezzo-mappa MIRRA_7_ROSSI- pezzo-mappa MIRRA_7_ROSA



In totale sono 3x7 prove diverse, 3x7x5 bigliettini di 3x7 tipi diversi, e 3x7x5 pezzi di mappa di 3x7 tipi diversi (3 mappe divise in 7 pezzi).

Le tre mappe sono ovviamente da disegnare a seconda del luogo dove verranno nascosti i doni (ricordarsi che di ogni mappa ne serve una copia per squadra).

Le 21 prove possono essere di qualsiasi tipo anche banali: un canestro da centrare, un castello di carte da costruire, contare i gradini della casa, ...

I 21 indovinelli-oggetti utilizzati sono riportati di seguito (ricordarsi che di questo elenco ne servono una copia per squadra, e ogni stand deve possedere tre diversi indovinelli)

- 1) Fa rima con vespaio ed è curvo il mio... (cucchiaino)
- 2) Se fosse piena peserebbe di più. (bottiglia vuota)
- 3) Attenzione ! Non è una persona troppo bassa. (tappo)
- 4) Se Laura ne ha due non dorme. (cuscino)
- 5) Asciugamano usa e getta. (scottex)
- 6) Se schiacci la testa esce la punta. (penna con il "click")
- 7) Fa rima con orgoglio e uno ne voglio... (foglio)
- 8) Se gli cambi la doppia un animale diviene, se una ne togli in testa si tiene (cappello)
- 9) Se lo bevi in un fiato il dentista ringrazia. (bicchiere pieno di zucchero)
- 10) Sostituisce il raffreddore. (pepe)
- 11) Fa rima con bertuccia ma non la trovi nella cuccia, si ciuccia ma non è una buccia (cannuccia)
- 12) Se non li copri la testina, non lo usi più domani mattina. (pennarello)
- 13) Non è firmata ma può contenere tanta neve. (borsa di nylon)
- 14) Le più brutte vengono scambiate per pigiami. (tuta)
- 15) Puzza assai e sua sorella è anche peggio. (scarpa)
- 16) Una carta un po' speciale che in certi casi ti può aiutare. (carta igienica)
- 17) Ha un braccio lungo e uno corto ma non è un mostro. (orologio a lancette)
- 18) Di neve e di pezza, sempre fa tenerezza. (pupazzo)
- 19) Sulle pareti ce ne sono tanti ma tu portane uno di plastica. (piatto)
- 20) Almeno a Pasqua e per il veglione fai uno sforzo, usa il... (sapone)
- 21) Per esso molti alberi hanno perso la vita. (libro)