

L'antico dono andava portato in salvo

Caccia al "tesoro del Frate"

Viene ritrovata una pergamena risalente al 1221, nella quale frate Fulvio (il frate furbo) racconta di aver ricevuto un grande tesoro lì al convento. Si può ancora scoprire, cercando bene, con l'aiuto degli indizi che ha lasciato. (vedi pergamena1 in appendice).

I ragazzi gireranno per la casa in gruppo, ognuno a partire da un indizio diverso. Troveranno 6 altri indizi (3 dei quali da conquistare/decifrare con un piccolo gioco) che li guideranno fino alla tappa finale: davanti alla cappellina. Qui attenderanno tutti i gruppi, per poi leggere un'altra pergamena (vedi pergamena2 in appendice), in cui il frate spiega che il tesoro che ha ricevuto è il dono del Battesimo, ricordando ai ragazzi quanto sia stato importante per la sua vita e invitandoli a celebrarne la memoria. Ad ogni squadra saranno dati punti in base all'ordine d'arrivo alla fine, che serviranno anche nei giochi delle prossime sere. Quindi si entra in cappellina per la celebrazione battesimale.

Primo gioco: i significati sepolti (crittografie mnemoniche)

Si gioca così: io ti dico "provviste di bordo" e tu devi arrivare a capire "orlate"

Scegliere alcune delle seguenti. Alcune lettere delle soluzioni vanno evidenziate per formarci una parola che sarà l'indizio per la tappa successiva.

mezzo minuto di raccoglimento (cucchiaino)
fare una figura bestiale (disegnare un animale)
provviste di bordo (orlate)
lo vedi come sei (il nove capovolto)
accampare diritti (pernottare in piedi)
espresso per brindisi (cin cin!)
sedano a tocchi (i massaggiatori, o i massaggiatori shiatsu)
fare i propri porci comodi (migliorare lo stalletto)
la gonnella degli scozzesi (articolo maschile singolare)
polpaccio sinistro (piovra)
lente a contatto (scontro di tartarughe)
rubare elemosine (modi di fare spicci)
lancio di monetine (scagliare grana)
sei fantozziano (temi principali)
finanziare la fidanzata (mantenere la promessa)
contenuta ma vivace (compressa effervescente)
prepari le ostie (sistemi per comunicare)
sono un medium (registro delle presenze)
sostitui' felice (suppli' col riso)
carta igienica (impiegata in servizio)
l'ispettore approva le indagini (concorde sulla pista)
cappuccino lungo (il grande fratello)
primogenita (un titolo che va per la maggiore)
i record si migliorano (l'evoluzione dei primati)
neopatentato nel traffico (novello imbottigliato)
pompiere (esemplare in estinzione)
uccise nel sonno (distese sterminate)
sette minuti (i sette nani)

- occorrente: fogli con frasi scelte e spazi per le soluzioni (facilitate), penna, indizi scritti

Secondo gioco: Misura il passo

"Un pesce ha la testa lunga 9cm. La coda è uguale alla lunghezza della testa più metà lunghezza del corpo. Il corpo è la lunghezza della testa più la coda."

Quanto è lungo il pesce ?

A) 27cm => 27 passi verso EST

B) 54cm => 54 passi verso

C) 63cm => 63 passi verso

D) 72cm => 72 passi verso

E) 81cm => 81 passi verso

Terzo gioco: La chiave ed il tesoro

Si posano a terra, intorno a una scatola da scarpe (la serratura), venti biglie disposte in cerchio ad una spanna una dall'altra (il tesoro). A due passi da questo tesoro si traccia, sempre sul terreno, una riga, dietro alla quale si dispongono, in fila indiana, tutti i giocatori, ciascuno con cinque biglie in mano. A turno, ciascun giocatore lancia una delle sue biglie, cercando di farla entrare nella scatola. Se ci riesce va a riprendersela, torna dietro alla riga e la rilancia, cercando questa volta di colpire qualche biglia presente sul terreno di gioco. Se ci riesce si riprende la biglia e conquista anche tutte quelle colpite. Ritorna poi dietro la riga, lancia nuovamente la sua biglia e così via. Quando commette un errore (la biglia non entra nella scatola al primo lancio oppure, dal secondo lancio in poi, non colpisce niente), lascia la propria biglia lì dove si è fermata e cede il suo posto al compagno che lo segue nell'ordine di partenza. Quando sbaglia anche l'ultimo giocatore in gara, riprende a lanciare il primo e così via. Man mano che un giocatore rimane senza biglie, viene eliminato. Quando ne restano in gioco solo più tre vince, dei tre, quello che possiede più biglie.

Occorrente – Scatole da scarpe e tante biglie.

Convento di Atri, Anno del Signore 1221

A li miei frati del futuro,

Avvenne in questo loco, negli anni della giovinezza mia, che giunse in dono a me medesimo et ai miei frati un gran tesoro, per grazia di un nobile padre dipartito in solitudine da questa terra.

Codesto tesoro ancor si può scoprire, ch'io volli lasciare a voi una traccia da seguire.

Coi vostri frati mettetevi in cammino, tenendo la mia voce a voi vicino.

Buon cammino frati miei,

Frate Fulvio

Convento di Atri, Anno del Signore 1221

A li miei frati del futuro,

Arvenne in questo loco, negli anni della giovinezza mia, che giunse in dono a me medesimo et ai miei frati un gran tesoro, per grazia di un nobile padre dipartito in solitudine da questa terra.

Codesto tesoro ancor si può scoprire, ch'io volli lasciare a voi una traccia da seguire.

Coi vostri frati mettetevi in cammino, tenendo la mia voce a voi vicino.

Buon cammino frati miei,

Frate Fulvio

Convento di Atri, Anno del Signore 1221

Cari miei frati,

giunti che siete alla fin della ricerca, avrete forse scoperto quale che fu il dono che ricevetti in così giovine età.

Trattasi invero del Battesimo, primo dei grandi doni che il Signore mi fece nella vita, unendomi alla Chiesa et a tutti li fratelli che incontrai nelli anni a seguire.

Ricordate allora che codesto dono è anche per voi, e continuate il cammino come fratelli, rammentando sempre le meraviglie che ancor si manifestano nella vostra vita.

Convento di Atri, Anno del Signore 1221

Cari miei frati,

giunti che siete alla fin della ricerca, avrete forse scoperto quale che fu il dono che ricevetti in così giovine età.

Trattasi invero del Battesimo, primo dei grandi doni che il Signore mi fece nella vita, unendomi alla Chiesa et a tutti li fratelli che incontrai nelli anni a seguire.

Ricordate allora che codesto dono è anche per voi, e continuate il cammino come fratelli, rammentando sempre le meraviglie che ancor si manifestano nella vostra vita.

Il limone che ride

Viene rinvenuto il cadavere di un uomo ucciso con vene tagliate (è un finto suicida): il suo fantasma spiega il gioco per dare l'inizio.

Spiega che vogliono far credere che si è suicidato per colpa dei ragazzi del campo scuola, in realtà vicino al cadavere c'è un simbolo che è la firma dell'omicida: un limone che ride.

I ragazzi gireranno in sottogruppi (se necessario accompagnati da un educatore) alla ricerca di indizi sul colpevole. Devono fare attenzione a restare compatti in gruppo, perché l'assassino è a piede libero: prenderà di mira i ragazzi isolati. In realtà l'assassino è ormai anch'esso trapassato, anche se non lo sanno, perciò sarà il fantasma che ha spiegato il gioco a vigilare per un po' sul rispetto di questa regola, spaventando leggermente i ragazzi con la scusa di controllare per il loro bene che nessuno resti isolato. Dopo un po' il fantasma tornerà ad aspettare i ragazzi per il finale del gioco. Incontreranno 4 morti che proporranno delle prove che conterranno indizi.

3 o 4 percorsi con un morto ciascuno:

- 1° gruppo -> impiccato -> pugnalato -> avvelenato -> giù dal balcone → morto iniziale
- 2° gruppo -> pugnalato -> avvelenato -> giù dal balcone -> impiccato → morto iniziale
- 3° gruppo -> giù dal balcone -> impiccato -> pugnalato -> avvelenato → morto iniziale
- even. 4° -> avvelenato -> giù dal balcone -> impiccato -> pugnalato → morto iniziale

L'ordine degli arrivi DEVE essere fisso e il morto deve saperli ("da dove venite?" ... "adesso andate..."). Arrivato l'ultimo gruppo (diverso per ciascun morto), lo si rimanda alla partenza.

Avvelenato: gioco del gusto → CRISTINA

I ragazzi, bendati, devono riconoscere assaggiando l'ingrediente aggiunto alla limonata

- occorrente: bicchieri, limonata e ingredienti vari rossi (ketchup, salsa di pomodoro, vino rosso, salsa barbecue, ...)

N.B. questa vittima non ha a fianco il limone che ride, bensì un limone "spresciato" e un bicchiere di limonata mezzo pieno. Infatti si tratta dell'assassino che si è fatto una limonata **fatale** (chissà, forse s'è avvelenato sommerso dai sensi di colpa, forse è stato un incidente mentre preparava un altro omicidio, questa volta col veleno).

Pugnalato: gioco dell'acrostico. →

Parola: GINOCCHIO

Es.:

Giocano

Incauti

Nell'

Orrido

Cortile

Che

Hanno

Insieme

Occupato

Va bene qualunque acrostico che abbia un senso, anche se per far passare almeno 10 minuti basta fare un po' i difficili...

- occorrente: carta e penna

Impiccato (impiccato con uno o più paia di calzonì): gioco dell'impiccato →

parole: testa

ventisei

videogame

risata

cangiante

- occorrente: carta e penna

Suicida: all'aperto sotto il balcone, con intorno la sagoma →

I ragazzi sono chiamati a risolvere un cruciverba (semplice, solo parole orizzontali):

1				E				A						
2									T					
3		A			A									
4														
5														
6				R					O					
7			G											
8				I			A							
9											C			

- 1) La nonna la cucina spesso d'inverno
- 2) Tipo di borsa capiente e giovanile
- 3) Disegni permanenti
- 4) Start
- 5) In alternativa al vino
- 6) Calda corona circolare
- 7) Difficile da inforchettare
- 8) Non intera
- 9) Casa fra le case

Soluzione:

1		M	I	N	E	S	T	R	A					
2				Z	A	I	N	E	T	T	O			
3		T	A	T	U	A	G	G	I					
4				P	L	A	Y							
5				B	I	R	R	A						
6			F	O	R	N	E	L	L	O				
7	S	P	A	G	H	E	T	T	O					
8	T	A	G	L	I	A	T	A						
9					P	A	R	R	O	C	C	H	I	A

- occorrente: cruciverba e penna

Alla fine, tornati al luogo di partenza, ogni gruppo prova a dare la sua soluzione: assassino e prove (indizi). Se più di una squadra indovina l'assassino, vince quella che ha spiegato correttamente più indizi.

Soluzione: l'assassino è... Cristina!

Indizi:

1. L'indizio vicino ad ogni cadavere è un limone che ride (alimento -> Cri sta in cucina)
2. Nei giochi si nascondono molti indizi che rimandano a cose culinarie o direttamente a Cri
3. L'impiccato si impicca con "i calzoni" (alimento -> Cri sta in cucina)
4. L'avvelenato (Cristina) non ha il limone che ride, bensì lo ha "spresciato" per farne limonata

Festa finale medie

Work in progress...

Tema: cantiere (“Va’ e ripara la mia casa”)

Serata di balli intervallati da 3 giochi a squadre.

Primo gioco: Staffetta “edificante”

In fila indiana per squadra, i ragazzi affrontano un percorso a staffetta di equilibrio, in fondo al quale prendono una scatola di scarpe dal mucchio e la posizionano per costruire un muro. I pezzi che cadono tornano nel mucchio. Nel mucchio, da poter usare, ci saranno anche i coperchi delle scatole e altri oggetti vari. Vince la squadra che, terminato il mucchio di oggetti, ha costruito il muro più alto.

Occorrente: tante scatole di scarpe, 3 bastoni, materiali vari nel mucchio e per il percorso

Secondo gioco: Travi affollate

Una squadra alla volta, i ragazzi si posizionano in piedi in equilibrio su una trave, uno di fianco all’altro. A cominciare dal primo, dovranno risalire la trave superando i compagni, cercando di non cadere. Vince la squadra con meno cadute.

Occorrente: trave lunga a sufficienza

Terzo gioco: Trasporti eccezionali

In fila indiana per squadra, i ragazzi partono a coppie con la “carriola” (uno tiene l’altro per le gambe, facendolo avanzare sulle mani). Il ragazzo “orizzontale” tiene in bocca un cucchiaino con su una pallina da tennis (messa dall’educatore dopo che prendono posizione). Insieme devono portare la pallina fino ad un cestino. Se la pallina cade tornano in fondo alla fila. Vince la squadra che nel tempo a disposizione trasporta con successo più palline.

Occorrente: 30 cucchiaini di plastica, palline da ping-pong (almeno 6, meglio 9 o più), 3 scatole o cestini