

# GIOCHI PER GRANDI GRUPPI

## GLI ACQUATTATI E GLI ANSIMANTI

**Parte prima - A quale tribù appartengo ?** - Tre animatori si nascondono in tre diversi punti della zona in cui si svolge il gioco. Al "Via !" dato dal conduttore, ogni giocatore deve partire alla ricerca del primo di questi tre animatori (l'uomo saggio), avendo come unica indicazione la direzione verso cui deve dirigersi. Quando un giocatore raggiunge l'uomo saggio, questi gli dice il nome della malattia che gli ha fatto perdere la memoria (ecco perché non si ricorda più di che tribù è !) e gli indica la direzione in cui abita l'erborista (il secondo animatore). Il nome della malattia è lungo e strano e il giocatore deve tenerlo bene a mente. Una volta trovato l'erborista, infatti, il giocatore deve comunicargli con esattezza il nome della sua malattia, se vuole riceverne in cambio il nome (sempre lungo e strampalato) dell'erba che può guarirlo e l'indicazione di dove può trovare il terzo animatore (lo stregone). Quando trova lo stregone, il giocatore gli comunica il nome dell'erba consigliatagli dall'erborista. Se il nome è esatto, lo stregone gli dà una foglia da masticare e gli consegna un biglietto con un breve messaggio ("Sei della tribù degli Acquattati: segui il fischio del serpente." oppure "Sei della tribù degli Ansimanti: segui il gracidiare della rana."). Se un giocatore non ricorda o sbaglia il nome della malattia, deve tornare dall'uomo saggio; se non ricorda o sbaglia il nome dell'erba deve tornare dall'erborista. E' necessario, naturalmente, che i tre animatori si mettano d'accordo precedentemente sui nomi della malattia e dell'erba curativa di ciascun giocatore.

**Parte seconda - Dov'è la mia tribù ?** - Una volta ricevuto il messaggio dallo stregone, i giocatori girano di qua e di là con le orecchie ben aperte, finché non sentono il suono indicato sul loro biglietto. Sono altri due animatori, nascosti in due punti ben precisi della zona in cui si svolge il gioco, a emettere questi suoni. Quando tutti i giocatori saranno riusciti a individuare e raggiungere la fonte del suono che stanno cercando, la tribù degli Acquattati si troverà riunita presso uno dei due animatori e la tribù degli Ansimanti presso l'altro.

**Parte seconda - Qual è il compito della mia tribù ?** - A tutti i giocatori vengono comunicati i limiti del terreno di gioco, che deve essere molto ampio e ricco di nascondigli (un bosco, per esempio, è l'ideale). Gli Acquattati scelgono il loro messaggero (il velocissimo Aliaipiedi) e ricevono dal conduttore le indicazioni sul posto da dove Aliaipiedi partirà e su quello che dovrà cercare di raggiungere. Saputo questo, si dispongono lungo quello che sarà presumibilmente il suo percorso e ciascuno di loro si cerca un nascondiglio, accanto al quale posa un cartoncino con un numero di tre cifre, ricevuto in precedenza dal conduttore. Quando tutti gli Acquattati sono pronti, il conduttore conduce gli Ansimanti nella loro base, più o meno al centro del terreno di gioco, e consegna ad Aliaipiedi un messaggio diviso in dieci parti. Il messaggero riceve anche dieci cartoncini, su ognuno dei quali ci sono i numeri di due suoi compagni di squadra. Al "Via !" dato dal conduttore, Aliaipiedi parte di corsa, braccato dagli Ansimanti, che nel frattempo si sono sparsi di qua e di là per il terreno di gioco, alla sua ricerca. Se un Ansimante riesce a toccare il messaggero, riceve da lui un pezzo di messaggio o un cartoncino con i numeri (a scelta di Aliaipiedi). Se ha ricevuto un pezzo di messaggio, deve posarlo nella sua base prima di poter riprendere il gioco. Se ha ricevuto un cartoncino, grida i due numeri che ci sono sopra e gli avversari che posseggono quei numeri vengono eliminati ed escono dal gioco. Il compito degli Acquattati consiste nel proteggere il loro veloce compagno, cercando di toccare gli avversari. Gli Ansimanti toccati, infatti, vengono inesorabilmente eliminati ed escono dal gioco. Nello stesso tempo, però, gli Acquattati devono fare attenzione a non allontanarsi troppo dai loro nascondigli, perché gli Ansimanti hanno un'altra possibilità di eliminarli dal gioco. Possono approfittare di un loro momento di disattenzione, entrare nel loro rifugio, leggere il cartoncino posato a terra e gridare forte il numero che c'è sopra.

**Parte quarta - A quale delle due tribù va la vittoria ?** - Quando Aliaipiedi raggiunge il punto di arrivo, il conduttore fischia la fine del gioco. Gli Acquattati raggiungono il compagno e gli Ansimanti si riuniscono tutti nella loro base (giocatori eliminati compresi, in tutte e due le tribù). Ogni squadra ha dieci minuti di tempo per mettere insieme i pezzi del messaggio rimasti in suo

possesto e cercare di interpretarne il contenuto. Vince la tribù che comunica al conduttore il messaggio più simile a quello originale.

## **GLI AUTOMOBILIANI**

*Gli automobiliani sono degli extraterrestri provenienti dal lontano pianeta di Aut-Omo-Bil e non vanno confusi con gli automobilisti, che sono invece dei terrestri che pilotano veicoli a quattro ruote. Gli automobiliani sono celebri tra gli abitanti dei pianeti vicini per essere in grado di copiare qualsiasi tipo di macchinario, proveniente da qualunque pianeta di qualsivoglia sistema solare (così come gli abitanti di Aut-Ori-Trat sono conosciutissimi pittori e gli abitanti di Aut-Oad-Esiv degli altrettanto famosi scocciatori). Per visitare la Terra, si sono costruiti dei veicoli del tutto simili alle macchine da corsa e ora eccoli qua, a girare per le strade del nostro pianeta, attenti a rispettare il codice stradale e a mantenere in forma i loro splendidi mezzi di trasporto.*

### ***Parte prima - La costruzione dei veicoli.***

I giocatori vengono divisi a coppie. Ogni coppia deve prepararsi, usando il cartone di alcuni scatoloni, una manciata di pennarelli colorati, un paio di forbici e un rotolo di nastro adesivo largo, una grossa automobile senza fondo, grande abbastanza perché i due giocatori possano starci dentro, uno dietro l'altro. L'auto deve essere completa di fari, targa e luci di posizione e può essere arricchita con qualsiasi tipo di optional che i giocatori decidano di costruirsi. A seconda dell'abilità e della fantasia con cui ha preparato il suo veicolo, ciascun equipaggio riceve dal conduttore un abbuono che può variare dai trenta secondi (per le auto più sgangherate) ai tre minuti (per quelle migliori).

### ***Parte seconda - Il viaggio.***

Le auto partono a due minuti di distanza l'una dall'altra. Devono compiere un lungo percorso, al termine del quale si ritroveranno al punto di partenza. Il tempo che impiegano a compiere l'intero percorso viene cronometrato. Lungo il tragitto trovano tutta una serie di cartelli stradali, di cui devono rispettare rigorosamente le indicazioni. Alcuni aiutanti del conduttore sono nascosti lungo il percorso. Il loro compito è quello di rilevare eventuali infrazioni al codice della strada, annotandosi il numero di targa dell'auto colta in fallo e il tipo di infrazione compiuta, senza però fermarla. Al termine del gioco, ogni contravvenzione, a seconda della sua gravità, costerà all'equipaggio una penalizzazione variabile dai dieci ai quaranta secondi. Lungo il percorso è anche presente un vigile urbano (un altro aiutante del conduttore), di cui gli equipaggi devono seguire gli ordini. E' possibile anche creare lungo il tragitto bivi, deviazioni e incroci e lasciare a ogni equipaggio la scelta della strada da seguire.

### ***Parte terza - Il benzinaio, il gommista e il meccanico.***

In tre diversi punti del percorso le automobili incontrano un benzinaio, un meccanico e un gommista (altri tre aiutanti del conduttore). Devono fermarsi da tutti e tre e superare le prove che vengono loro indicate.

*Dal benzinaio.* Il primo giocatore dell'equipaggio riceve un cucchiaino, il secondo un bicchiere di carta vuoto. Pescando l'acqua col cucchiaino da un secchio posato su un tavolo davanti a lui, il primo giocatore deve riempire fino all'orlo il bicchiere che il compagno cerca di tenere il più fermo possibile. Il tutto, senza uscire dalla macchina e cercando di bagnarne il meno possibile la carrozzeria (bagnandola di benzina, l'auto potrebbe prendere fuoco...). Il bicchiere va poi portato con sé fino alla fine del percorso. A seconda della quantità d'acqua che c'è ancora dentro, l'equipaggio riceverà un abbuono variabile dai trenta ai sessanta secondi. Se il bicchiere si vuota completamente durante il viaggio, l'auto deve fermarsi e uno dei due giocatori deve tornare di corsa dal benzinaio a riempirlo, mentre l'altro lo aspetta in macchina.

*Dal meccanico.* Sempre senza scendere dall'auto, i due giocatori devono ricomporre un puzzle di almeno venti pezzi, raffigurante una splendida auto terrestre. E' bene che il meccanico abbia a disposizione tre o quattro puzzles diversi (ma formati dallo stesso numero di pezzi), nel caso che più equipaggi arrivino quasi contemporaneamente da lui.

*Dal gommista.* Restando sulla propria auto, i due giocatori devono mettere in ordine crescente di grandezza quindici gomme d'auto disegnate su altrettanti cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco. Anche qui è bene che l'aiutante del conduttore disponga di tre o quattro serie di gomme.

#### ***Parte quarta - Assegnazione della vittoria.***

Quando anche l'ultima automobile è giunta al traguardo, si calcola il tempo totale impiegato da ogni equipaggio a compiere l'intero percorso, sommando al tempo effettivamente impiegato le eventuali penalità accumulate e sottraendo invece gli abbuoni conquistati. Vince l'equipaggio che realizza il minor tempo finale.

## **CACCIA AL TESORO FOTOGRAFICA**

#### ***Parte prima - Preparazione del percorso.***

Il conduttore, armato di macchina fotografica, gira per la zona in cui si svolgerà la caccia al tesoro e fotografa quindici-venti particolari caratteristici (il portone di una casa, la mano destra di una statua, il tronco contorto di un albero, quattro lettere di una scritta su un muro...). Stampa le foto e ne sceglie poi dieci, di cui fa tante copie quante sono le squadre partecipanti al gioco.

#### ***Parte seconda - Conoscenza della zona di gioco.***

Il conduttore comunica alle squadre i limiti della zona in cui dovranno muoversi durante la caccia al tesoro e i giocatori hanno mezz'ora di tempo per girare in lungo e in largo questa zona (da soli, a gruppetti o a squadre, a loro piacere), cercando di imprimersi bene in mente tutto ciò che vedono.

#### ***Parte terza - Spiegazione della caccia al tesoro.***

Terminato il giro di perlustrazione, le squadre si riuniscono davanti al conduttore, che inizia a raccontare la storia di un tesoro nascosto qualche tempo prima da un gruppo di extraterrestri di passaggio sul nostro pianeta. Nessuno sa dove è nascosto questo tesoro, ma forse qualche indicazione la si può trovare nei posti dove i marziani sono stati visti e fotografati dalla gente del posto. Il conduttore possiede queste foto ed è ben contento di metterle a disposizione di tutti. Purtroppo, l'emozione provata trovandosi davanti un extraterrestre ha giocato un brutto scherzo ai fotografi: sulle foto non compaiono marziani di nessun tipo e anche i posti in cui sono state scattate non sono facilmente riconoscibili. Mentre il conduttore racconta tutto ciò, i suoi aiutanti posano nei pressi di ogni particolare presente sulle dieci foto scelte tanti cartoncini, numerati dall'uno in poi, quante sono le squadre in gioco. Terminato il racconto (e tornati gli aiutanti...), il conduttore consegna a ogni squadra le dieci foto in altrettante buste chiuse e numerate e la caccia al tesoro ha inizio.

#### ***Parte quarta - Ricerca degli indizi.***

Ogni squadra apre la sua busta numero uno, prende la prima foto e si mette alla ricerca del particolare presente su quella foto. Quando l'ha trovato, cerca i cartoncini numerati posati lì vicino dagli aiutanti del conduttore, prende quello con il numero più alto, apre la seconda busta e così via. Non si può assolutamente aprire una busta se prima non si è trovato il particolare contenuto nella busta precedente e non si è raccolto il relativo cartoncino. Se si vuole controllare che nessuno bari, basta usare colori diversi per scrivere i numeri che verranno posati accanto a ogni particolare: se una squadra non possiede nessun numero del colore relativo al particolare presente in una busta già aperta (tranne, naturalmente, quello che stanno cercando in quel momento), vuol dire che una busta è stata aperta prima di aver trovato il particolare presente in un'altra. Le buste vanno aperte rigorosamente in ordine di numero. Quando anche il decimo e ultimo particolare è stato individuato, i giocatori corrono dal conduttore con i loro dieci cartoncini.

#### ***Parte quinta - Decifrazione del messaggio e ricerca del tesoro.***

Il messaggio che indica dove si trova il tesoro è stato preparato in precedenza dal conduttore. E' costituito da cinquanta parole ed è uguale per tutte le squadre. Le cinquanta parole sono state separate una dall'altra, numerate nell'ordine in cui compaiono nel messaggio e mescolate per

bene (tenendole, naturalmente, separate da quelle degli altri messaggi). Quando una squadra termina la ricerca dei particolari e torna dal conduttore, riceve tante parole del messaggio quanto è la somma dei numeri presenti sui dieci cartoncini recuperati. Mettendo le parole nell'ordine giusto (indicato dai numeri che hanno dietro) e cercando di capire il contenuto dei pezzi che mancano, i giocatori devono individuare il posto in cui è stato nascosto il tesoro e correre a impadronirsene. Vince la squadra che ci riesce per prima.

### ***Varianti.***

La caccia al tesoro fotografica può diventare cinematografica o topografica.

Nel primo caso il conduttore, armato di cinepresa, filma dieci particolari caratteristici, con brevi immagini di ciò che hanno intorno. Terminato il racconto, proietta il primo filmato e la caccia al tesoro ha inizio. Ogni squadra si mette alla ricerca del particolare presente sul filmato appena visto. Quando l'ha trovato, cerca i cartoncini numerati posati lì vicino dagli aiutanti del conduttore, prende quello con il numero più alto e torna di corsa dal conduttore. In ogni caso, dieci minuti esatti dopo che è stato proiettato il primo filmato, viene proiettato il secondo e così via. Ogni dieci minuti le squadre devono quindi tornare dal conduttore anche se non sono riuscite a trovare il particolare che stavano cercando. Se al momento di proiettare un filmato manca qualche squadra, peggio per lei: non la si aspetta. Al termine della ricerca dell'ultimo particolare, quando le squadre consegnano al conduttore i cartoncini raccolti per riceverne in cambio i pezzi del messaggio, se molte squadre non sono riuscite a recuperare tutti e dieci i cartoncini, il conduttore può decidere di regalarne un certo numero a ogni squadra (numero, naturalmente, uguale per tutte le squadre).

Nel secondo caso, il conduttore, armato di una cartina della zona in cui si svolgerà la caccia al tesoro, gira per quella zona e sceglie dieci particolari caratteristici, annotandone la posizione sulla cartina, di cui fa poi tante copie quante sono le squadre in gioco. Terminato il racconto, il conduttore consegna una copia della cartina a ogni squadra e la caccia al tesoro ha inizio. Ogni squadra si mette alla ricerca dei dieci particolari segnati sulla cartina. Quando ne ha trovato uno, cerca i cartoncini numerati posati lì vicino dagli aiutanti del conduttore e prende quello con il numero più alto. Per evitare che i giocatori si impadroniscano di più di un cartoncino nei pressi di un unico particolare, è bene usare colori diversi per scrivere i numeri che verranno posati accanto a ogni particolare: chi ha due cartoncini con il numero dello stesso colore, ha barato.

## **IL MEGATORNEO**

*E' una serie di sette giochi a cui partecipano squadre di sette giocatori ciascuna, ognuna delle quali deve affrontare a una a una tutte le altre in ognuno dei sette giochi. Ciascun giocatore sceglie per sé un colore dell'arcobaleno diverso da quelli scelti dai compagni di squadra. In qualsiasi momento del Megatorneo, anche durante una partita già iniziata, due giocatori che hanno scelto lo stesso colore possono scambiarsi di squadra (purché, naturalmente, siano entrambi d'accordo). Non è invece possibile lo scambio tra giocatori che hanno scelto colori diversi, né è consentito cambiar colore durante il Megatorneo. Ogni partita è divisa in due tempi di sette minuti ciascuno. La squadra che vince conquista sette punti e un altro punto va alla squadra che perde. In caso di pareggio, le due squadre si dividono equamente gli otto punti in palio (quattro a testa). Detto questo, non resta che vedere quali sono i sette giochi che le squadre devono affrontare.*

### **1. Palla al bersaglio.**

Si gioca in un grosso campo rettangolare (di almeno venti metri per quaranta), dopo aver posato due sedie al di là delle due linee di fondo campo (a tre-quattro passi di distanza dalle linee). La partita inizia con le due squadre schierate al di là delle rispettive sedie e con il conduttore che lancia il pallone a centrocampo, dando così il "Via !" ai giocatori. Chi riesce a impadronirsi del pallone deve passarlo a un compagno di squadra e così via, tenendo presente

che chi ha il pallone in mano non può assolutamente muoversi da dove si trova. Si può quindi correre quando non si è in possesso del pallone, ma bisogna immobilizzarsi quando lo si riceve e ci si può muovere di nuovo solo dopo che lo si è dato via. Non si può togliere la palla di mano agli avversari, ma solo cercare di intercettare i loro passaggi. Per fare punto bisogna colpire, non di rimbalzo, la sedia posta oltre la linea di fondo campo avversaria. Non si può uscire dal campo per nessun motivo. Se il pallone esce dal terreno di gioco, sarà il conduttore (o uno dei suoi aiutanti) a rimandarlo in campo, lanciandolo, a caso, tra i giocatori. Ogni volta che una squadra realizza un punto, il gioco riprende con le squadre di nuovo dietro le rispettive sedie e il pallone lanciato in mezzo al campo dal conduttore.

### **2. Palla a cinque passaggi.**

Si gioca in un campo quadrato di dieci-dodici metri di lato. I giocatori si spargono per il campo e il conduttore lancia la palla tra loro. Per fare punto bisogna passarsi la palla tra compagni di squadra per cinque volte consecutive, senza che tocchi terra e senza che nessun avversario la intercetti. Non si può passare la palla al compagno da cui la si è ricevuta. Ogni volta che una squadra realizza un punto, il gioco riprende con le squadre di nuovo sparse per il campo e il pallone rilanciato dal conduttore in mezzo ai giocatori.

### **3. Palla al settimo.**

Si gioca in un campo rettangolare lungo e stretto (quaranta metri per dieci, per esempio). A un paio di metri di distanza dai due lati "lungi" del campo vengono tracciati a terra otto cerchi (quattro per parte), più o meno equidistanti tra loro. Un giocatore per squadra (il "settimo") entra in uno di questi cerchi (a sua scelta), mentre gli altri si spargono per il campo. Il conduttore lancia il pallone tra loro e la partita ha inizio. Per fare punto bisogna passare la palla al "settimo" della propria squadra, tenendo presente che chi ha il pallone in mano non può muoversi da dove si trova, ma deve cercare di passarlo subito a un compagno. Il "settimo" può cambiare cerchio quando vuole, spostandosi anche dalla parte opposta del campo, ma in questo caso deve girargli intorno, visto che non può attraversarlo per nessun motivo. Non può entrare in un cerchio già occupato dal "settimo" avversario e quando riceve il pallone dai compagni deve essere dentro un cerchio.

### **4. Palla indiana.**

Si gioca in un campo rettangolare diviso a metà da una linea ben visibile. Ogni squadra occupa una delle due metà campo. Ciascun giocatore riceve un pallone e la partita ha inizio. I giocatori devono lanciare i palloni contro gli avversari, cercando di colpirli non di rimbalzo. Chi viene colpito per la prima volta, continua il gioco saltellando su un piede solo. Chi viene colpito per la seconda volta, prosegue il gioco camminando a quattro gambe. Chi viene colpito per la terza volta, esce dal gioco. Man mano che la partita va avanti, è possibile, naturalmente, usare anche i palloni lanciati dagli avversari. Vince la squadra che elimina per prima tutti gli avversari. Se nessuna delle due ci riesce nei quattordici minuti a disposizione, al termine del tempo prestabilito vince chi ha più giocatori ancora in campo (in caso di parità, chi ne ha di più ancora sui due piedi e in caso di ulteriore parità, chi ne ha di più che saltellano su un piede solo).

### **5. Palla in ginocchio.**

Si gioca in un minicampo di calcio con miniaree e miniporte. I giocatori delle due squadre sono sparsi per il campo, inginocchiati a terra. Al fischio d'inizio, nessuno può più spostarsi da dove si trova. Solo quando il gioco viene fermato dal conduttore per qualche motivo (pallone uscito dal campo, giocatore che si è mosso dal proprio posto, pallone finito in un punto del campo irraggiungibile da tutti i giocatori...) ci si può spostare alla ricerca di una posizione migliore, ma sempre muovendosi a quattro zampe, pronti a immobilizzarsi di nuovo al fischio di ripresa del gioco del conduttore. Il pallone viene passato da un giocatore all'altro con le mani. Per far punto è necessario far entrare il pallone nella porta avversaria.

### **6. Palla arcobaleno.**

Le due squadre sono schierate su due righe, a una ventina di passi una dall'altra. Esattamente a metà strada tra loro, il conduttore posa a terra un pallone. Fatto questo, chiama uno dei sette colori dell'arcobaleno e i due giocatori (uno per squadra) che l'hanno scelto devono correre a prendere il pallone, per poi portarlo (e non buttarlo !) oltre la propria linea di fondo campo. Per fermare l'avversario è possibile afferrarlo e trascinarlo verso il proprio campo, buttarlo a terra,

aggrapparvisi per non farlo andare avanti e così via. Non valgono, invece, sgambetti, calci, pugni, schiaffi, spinte, morsi e cose simili. Non si può colpire, per nessun motivo, il pallone coi piedi. Se il duello tra due giocatori è molto equilibrato, il conduttore può chiamarne altri due ad aiutarli. Quando il conduttore grida "Arcobaleno !", le squadre entrano in gioco al gran completo. Un punto alla squadra che riesce a portare il pallone oltre la propria linea di fondo campo.

### 7. Palla ugandese.

Si gioca in un campo rettangolare, agli estremi del quale vengono tracciati a terra due cerchi (uno per parte) di tre metri di diametro, disposti in modo che sia possibile entrarci dentro da tutte le parti. I giocatori delle due squadre si schierano intorno a questi due cerchi e la partita può avere inizio.

Un giocatore della prima squadra viene nominato "palla" e, al "Via !" del conduttore, inizia a correre verso il cerchio avversario. Se riesce ad arrivarci senza farsi toccare da nessuno degli avversari, conquista un punto per la sua squadra. Mentre corre, può gridare il nome di un compagno, scegliendolo tra quelli che in quel momento si trovano dietro a lui (e non davanti: sarebbe troppo facile !) Il compagno chiamato diventa "palla" e tocca ora a lui cercare di arrivare nel cerchio avversario o chiamare un altro compagno ancora (scegliendolo sempre tra quelli dietro a lui) e così via. Se chi è "palla" chiama per sbaglio un compagno che è davanti a lui, i loro ruoli rimangono immutati (rimane cioè "palla" chi ha chiamato e non lo diventa chi è stato chiamato). Se un avversario riesce a toccare il giocatore che è "palla" in quel momento, diventa lui "palla" e le due squadre si scambiano immediatamente i compiti. Non è possibile toccare un giocatore da cui si è appena stati toccati. Dopo ogni punto, i giocatori tornano nei pressi dei rispettivi cerchi e la partita riprende con il ruolo di "palla" assegnato dal conduttore a un giocatore della squadra che ha subito il punto.

## **CACCIA AL TESORO NATURALISTICA**

E' una caccia al tesoro da giocarsi tra prati e boschi, in una zona ricca di alberi e fiori. E' divisa in quattro fasi: la formazione delle squadre, la ricerca delle istruzioni relative alle prove da superare, il superamento delle varie prove, la ricerca del tesoro, seguendo le indicazioni della mappa conquistata (pezzo dopo pezzo) nelle fasi precedenti del gioco.

### 1. Formazione delle squadre.

Il conduttore e i suoi aiutanti tracciano tanti percorsi quante sono le squadre che vogliono formare, strofinando qua e là (per ogni percorso) un oggetto dall'odore forte e caratteristico (una cipolla, una buccia d'arancia, le foglie della menta selvatica...). Tutti i percorsi hanno in comune i punti di partenza e di arrivo, ma seguono poi strade molto diverse. Se si vuole complicare un po' il compito dei giocatori, basta far incrociare tra di loro, più volte, queste strade. Se lo si vuole complicare ancora di più, si può strofinare lungo i percorsi qualche altro odore forte, in grado di confondere chi è disattento.

I giocatori vengono fatti partire a venti secondi di distanza uno dall'altro, metà dalla linea di partenza e metà da quella di arrivo (questi ultimi, naturalmente, seguiranno il percorso in senso contrario a quello dei compagni). Unica eccezione è l'ultimo giocatore di ogni squadra, che viene fatto partire contemporaneamente all'ultimo giocatore di tutte le altre squadre.

Al momento della partenza, ciascun giocatore riceve un cartoncino con sopra l'odore che deve seguire. Inoltre, gli viene comunicato il numero dei compagni che formano la sua squadra (ma non la loro identità). Passo dopo passo, facendosi guidare dal naso, i giocatori devono seguire il percorso contrassegnato dall'odore che hanno ricevuto, fino a incontrare un compagno che sta seguendo lo stesso odore. A questo punto, i due si fermano dove sono e aspettano di essere raggiunti dagli altri compagni di squadra. Quando la squadra è al gran completo, i suoi giocatori corrono tutti insieme dal conduttore e ricevono i primi pezzi della mappa del tesoro (tre pezzi se la loro squadra è la prima arrivata, due se è la seconda e uno in tutti gli altri casi).

Le mappe delle varie squadre sono tutte uguali e ciascuna di loro è stata divisa in venti pezzi irregolari, contrassegnati, sul retro, dal colore della squadra.

## **2. Ricerca delle istruzioni.**

Ogni squadra riceve un cartoncino di un determinato colore e parte alla ricerca dei fiori di quel colore. E' accanto a nove di loro che sono stati nascosti altrettanti biglietti (contrassegnati col colore della squadra, per evitare dubbi o incomprensioni) che contengono le istruzioni da seguire per trovare i pezzi mancanti della mappa del tesoro. Se le squadre sono tante e non è possibile trovare fiori di un colore diverso per ognuna di loro, si può assegnare lo stesso colore a due squadre, contrassegnando in questo caso i biglietti da cercare, oltre che con il colore della squadra, anche con una lettera o un numero. Man mano che una squadra trova tre dei suoi biglietti, deve affrontare le tre prove che ci sono sopra (e conquistare i relativi pezzi di mappa) prima di poter proseguire la ricerca. Quando anche la nona e ultima prova è stata superata, i giocatori radunano tutti i pezzi che sono riusciti a recuperare e corrono dal conduttore, che consegna loro i pezzi di mappa che non avevano potuto prendere nella prima parte del gioco (quella della formazione delle squadre).

## **3. Superamento delle prove.**

Le prove da affrontare devono essere nove. Ogni prova superata permette di conquistare un numero di pezzi di mappa variabile da uno a tre. Superando correttamente tutte e nove le prove, la squadra conquisterà diciassette pezzi, che uniti ai tre ricevuti (all'inizio o alla fine del gioco) dal conduttore, daranno vita alla mappa completa. Ecco qua qualche idea sulle prove da affrontare.

\* Cercare all'interno di un tratto di bosco tre oggetti del colore della propria squadra, oggetti che non hanno niente a che fare con gli alberi o con la natura che li circonda. Accanto a ogni oggetto è presente un pezzo di mappa.

\* Cercare gli alberi di un certo tipo (accanto al biglietto con le istruzioni c'è una foglia o un pezzetto di corteccia degli alberi da cercare). Ai piedi di due di loro sono stati posati altrettanti pezzi di mappa.

\* Procurarsi cinque sassi di cinque colori diversi e portarli allo stregone Mano-di-pietra (un aiutante del conduttore seduto su un grande masso). Più i cinque colori sono diversi uno dall'altro e più pezzi di mappa si riceveranno dallo stregone.

\* Cercare un ramo secco a forma di corna di bufalo, una enorme pietra grigia a forma di testa di serpente e un cespuglio a forma di gatto addormentato. A cinque passi da ognuno di loro è nascosto un pezzo di mappa.

\* Correre dalla vecchia Occhio-di-volpe (un'aiutante del conduttore seduta ai bordi di un prato) e imitare cinque animali presenti nel bosco o nei prati circostanti. La scelta degli animali e la bravura con cui vengono imitati determineranno il numero di pezzi di mappa ricevuti dalla vecchia.

## **4. Ricerca del tesoro.**

Superate tutte e nove le prove e recuperati anche i pezzi di mappa in possesso del conduttore, ai giocatori non resta che ricomporre la mappa e seguirne le indicazioni per arrivare al tesoro. Naturalmente, è possibile (anzi, probabile) che manchi qualche pezzo di mappa (non è detto che tutte le prove siano state superate nel migliore dei modi...). Per arrivare al tesoro è quindi necessaria anche una buona dose di intuito (e magari un pizzico di fortuna).

## **LA GIMKANA CICLISTICA**

*Dal libro "Tutte le gimkane ciclistiche dell'Universo" di Manuela Brio (per le amiche Manu-Brio) e Giuseppe Dali (per gli amici Pe-Dali).*

*La "Gimkana dell'arcobaleno" (anche chiamata "Gimkana della settimana", "Gimkana dei sette colli", "Gimkana delle note musicali"... ) è formata da sette prove da superare stando rigorosamente in bicicletta. Alla fine di ogni prova i giocatori ricevono dal conduttore un punteggio da uno a sette, a seconda dell'abilità con cui hanno affrontato la prova. Sommando i*

*punti conquistati nelle sette prove, si arriva alla classifica finale. Chi ottiene il punteggio più alto viene dichiarato "Vincitore Ottimo Massimo" e chi deve accontentarsi del punteggio più basso riceve il titolo di "Perdente Pessimo Minimo", mentre una serie di premi speciali, decisi di volta in volta, vengono assegnati a chi raggiunge alcuni punteggi particolari: "Premio per il più grande creatore di confusione" a chi arriva a quarantotto, "Premio speciale dell'ordine dei medici" a chi può dire di avere trentatré punti, "Premio della gallina che canta" a chi conquista quaranta, cinquanta o sessanta punti e così via.*

### **La bici lumaca**

Ciascun giocatore, a turno, deve compiere in bicicletta un tratto di una ventina di metri il più lentamente possibile, senza però mai tornare indietro (neanche di un centimetro) né appoggiare un piede a terra (neanche per un attimo). La prima volta che compie una di queste infrazioni gli vengono tolti cinque secondi, la seconda volta dieci e la terza deve fermarsi dove si trova.

Nella classifica finale avremo ai primi posti le bici-lumaca che hanno terminato il percorso (dalla più lenta alla più veloce) e quindi quelle che hanno dovuto fermarsi per strada (dalla più vicina al traguardo alla più lontana).

### **La bici pellicano**

A un estremo del campo di gioco (il lago sulle cui rive vivono i pellicani), su di un tavolo, viene posato un piatto di pasta piccola (i pesciolini che costituiscono il cibo degli uccelli dal becco a sacco). All'estremo opposto, invece, su di un altro tavolo, viene appoggiata una bottiglia di plastica sormontata da un grosso imbuto (il pellicano dal vorace becco e dalla grande fame). A ogni giocatore viene consegnato un cucchiaino e la gara può iniziare.

Ciascun giocatore, a turno e in sella alla sua bicicletta (il pellicano), deve raccogliere una cucchiainata di pasta (i pesciolini), attraversare il campo (il lago) il più velocemente possibile, versare la pasta nell'imbuto (nel becco del suo piccolo) e tornare indietro per ripetere le stesse operazioni più e più volte (quanta fame ha il pellicano !). Dopo due minuti lo si ferma e si misura la quantità di pasta presente nella bottiglia. Vince la bici-pellicano che riesce a riempire di più la pancia del suo piccolo.

### **La bici scimmia**

Tra due alberi lontani una ventina di passi, viene tirata una fune a tre-quattro metri di altezza. Su questa fune si fa scorrere una carrucola a cui si attacca un cordino lungo quattro metri, terminante con un grosso nodo. A terra, in corrispondenza della fune, una serie di ostacoli aggirabili con una bicicletta. Ciascun giocatore (ciascuna scimmia), quando arriva il suo turno, parte in bicicletta dal primo albero tenendo il cordino (la liana) con una mano in modo che la carrucola scorra lungo la fune e attraversa il percorso senza mollare il cordino né appoggiare i piedi a terra, aggirando i vari ostacoli. Al tempo che impiega per raggiungere il secondo albero si aggiungono cinque secondi per errore (piede a terra, ostacolo abbattuto o liana lasciata andare).

Vince il giocatore che impiega il minor tempo totale (tempo impiegato più penalità) per passare da un albero all'altro.

### **La bici donnola**

Con due file di barattoli si delimita un sentiero (la tana del topolino) che si stringe sempre di più man mano che va avanti, fino a permettere solo il passaggio di una ruota di bicicletta. E' utile che alcuni barattoli siano abbastanza alti da urtare il pedale della bicicletta quando è nella fase bassa della pedalata. Questo costringerà i giocatori a una pedalata irregolare, rendendo così più difficile il loro compito. A turno, ciascuna donnola (ciascun giocatore) deve cercare di addentrarsi il più possibile nella tana del topolino senza appoggiare piede a terra e senza urtare nessun barattolo.

Vince la donnola che riesce ad arrivare più lontana prima di essere costretta da un'infrazione a interrompere la sua caccia.

### **La bici aquila**

Per questo gioco è necessario un tratto di terreno sufficientemente lungo e in salita (le aquile vivono in montagna o no ?) su cui si tracciano una linea di partenza (il nido dell'aquila) e, dopo dieci metri, una linea di stacco (il punto in cui l'aquila smette di battere le ali e si lascia



trasportare dal vento). Ciascun giocatore, a turno, parte in bicicletta dalla prima linea, pedala velocemente fino alla seconda e alza i piedi dai pedali, cercando di andare il più lontano possibile prima di dover toccare i pedali o appoggiare un piede a terra. Vince l'aquila che plana più lontano.

Se il terreno di cui si dispone è pianeggiante, basta diminuire la distanza tra la linea di partenza e quella di stacco o rallentare i giocatori (che non saranno più aquile, ma falchi...), costringendoli a zigzagare tra un ostacolo e l'altro. Chi abbatte un ostacolo deve fermarsi accanto (il falco, ahimé, è incappato nei fili della luce...).

### **La bici criceto**

A un estremo del campo di gioco vengono posati su un tavolo trenta barattoli vuoti (il cibo del criceto) e all'estremo opposto un grosso scatolone di cartone (la sua accogliente tana). A centrocampo viene invece tracciato a terra un cerchio di due-tre metri di diametro (la ruota su cui ogni criceto che si rispetti ogni tanto corre). Ciascun giocatore, a turno, parte in bicicletta dal cerchio di metà campo, raggiunge il tavolo, prende uno o più barattoli senza appoggiarsi al tavolo né toccar terra coi piedi, riparte, fa un giro intero intorno al cerchio di metà campo, senza toccarne i bordi, porta i barattoli nello scatolone, torna indietro e così via, per due minuti. Ogni volta che si appoggia al tavolo, che posa un piede a terra, che tocca un bordo del cerchio di centrocampo o che fa cadere un barattolo durante il trasporto, uno dei barattoli già finiti nello scatolone viene preso dal conduttore, che lo riporta sul tavolo dall'altra parte del campo.

Vince il giocatore che riesce a portare più barattoli nello scatolone nei due minuti a sua disposizione.

### **La bici foca**

Ciascun giocatore, a turno, deve attraversare in bicicletta il campo di gioco tenendo con la mano sinistra (destra per i mancini...) un cucchiaino su cui il conduttore ha posato una pallina da ping pong. Ogni volta che la pallina cade, il giocatore deve fermarsi, raccoglierla, rimetterla in equilibrio sul cucchiaino e ripartire. Una volta raggiunto il fondo campo, il giocatore deve tornare indietro, sempre in bicicletta, tenendo stavolta il cucchiaino fra i denti e facendo sempre attenzione a non far cadere la pallina. Terminato anche questo secondo giro, il giocatore deve farne un terzo (non c'è il due senza il tre...) tenendo il cucchiaino pizzicato tra la testa, inclinata da una parte, e la spalla (sempre più difficile...).

**Vince:** il giocatore che termina i tre giri nel minor tempo.

## **IL TESORO DI NONLAÀ - NONLABÌ - NONLACÌ**

*Tra i pirati dell'Isola Grigia (una grossa isola del Mare Colorato, a metà strada tra la vulcanica Isola Nera e la sabbiosa Isola Bianca) si è sparsa la voce che sulla lontana Isola Dalladi Allazeta sorge un'enorme montagna. Ai piedi di questa montagna, in una scurissima grotta, i fantasmi dei Corsari Gemelli (il timido Nonlaà, il feroce Nonlabì e il distratto Nonlacì) proteggono un ricchissimo tesoro. I più coraggiosi corsari dell'Isola Grigia (il temerario Olavà-Olaspak, il tentennante Nonsoseposs, lo sfortunato Nonrie-Skormai...) hanno così deciso di partire, con i loro equipaggi, alla volta di Dalladi Allazeta.*

**Giocatori:** Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna. Un conduttore (con qualche aiutante). Tre animatori per impersonare i Corsari Gemelli.

**Occorrente:** Scatoloni e nastro adesivo a volontà (per costruire le navi). Tre oggetti infrangibili per ciascun giocatore (il suo bagaglio). Una fune robusta. Una blubblatrice (il celebre "scatolino per fare le bolle di sapone"). Una trentina di barattoli vuoti (o qualcosa di simile, per dar vita a un percorso-salom). Qualche striscia di stoffa (per bendare, a turno, i giocatori). Cinque assi di legno e una decina di mattoni. Carta e matita.

**Preparazione:** Ogni squadra, servendosi degli scatoloni e del nastro adesivo, costruisce una grossa nave senza fondo, all'interno della quale possano prendere posto contemporaneamente tutti i suoi giocatori. Fatto questo, la abbellisce a suo piacere con tutti i materiali di recupero che i

giocatori riescono a procurarsi in quattro e quattr'otto e attende l'arrivo del conduttore, il quale, nel frattempo, prepara con cura i cinque punti in cui gli equipaggi dovranno affrontare le cinque prove che permetteranno loro di raggiungere la grotta dei Corsari Gemelli.

### **Regole**

Il conduttore passa in rassegna le varie navi e assegna a ogni equipaggio un punteggio da uno a dieci, a seconda dell'abilità e dell'originalità con cui ha costruito il suo bastimento. Iniziando dalla squadra che ha ottenuto il punteggio più basso e procedendo per ordine, le navi partono a tre minuti una dall'altra e gli equipaggi affrontano le cinque prove che li aspettano. Al termine di ogni prova, riceveranno dal conduttore e dai suoi aiutanti un punteggio da uno a dieci, che andrà a sommarsi a quelli conquistati in precedenza.

#### **Prima prova - Si caricano i bagagli.**

La nave viene appoggiata a terra e i marinai se ne allontanano di almeno quattro passi. Da lì, devono lanciare i loro bagagli (tre oggetti infrangibili a ciascuno) dentro la nave. Ogni oggetto che finisce in mare (fuori dalla nave) fa perdere alla squadra mezzo punto, che viene tolto dai dieci a disposizione degli equipaggi che non commettono errori.

#### **Seconda prova - E' il momento di issare le vele, ma il vento non è d'accordo.**

Ogni equipaggio sfida a tiro alla fune la squadra che lo segue. La sfida va effettuata restando a bordo della propria nave (che sarà, naturalmente, d'intralcio). Cinque punti a chi vince e uno a chi perde. Ogni squadra ne affronta altre due (quella che la precede, da cui viene sfidata, e quella che la segue, che invece sfida) tranne la prima e l'ultima squadra partite (tanto, la prima squadra merita un castigo per lo scarso impegno che ha dimostrato nella costruzione della sua nave e l'ultima è già ricca di punti...).

#### **Terza prova - Ci sono discussioni tra il comandante della nave e i suoi marinai: bisogna fumare la pipa della pace.**

Ciascun giocatore della squadra ha venti secondi di tempo per ottenere bolle di sapone più grandi possibile, soffiando delicatamente nel cerchietto della blubblatrice. Il punteggio verrà assegnato tenendo conto delle dimensioni delle bolle e non del loro numero.

#### **Quarta prova - Il tratto di mare da attraversare è infestato dagli squali.**

Tutti i giocatori della squadra vengono bendati (a volte la paura rende ciechi), meno i due che stanno a prua e a poppa della nave (il primo e l'ultimo). Al "Via !" del conduttore l'equipaggio deve attraversare un tratto di campo di gioco, spostandosi a zig zag attraverso una fila di barattoli posati a terra a due-tre passi uno dall'altro, il più velocemente possibile e senza buttar giù nessun barattolo. Saranno i due marinai non bendati a guidare, col loro movimento e con le urla, i compagni.

#### **Quinta prova - L'isola Dalladi Allazeta è stata raggiunta: non resta che sbarcare e cercare la grotta.**

I giocatori, a turno e rigorosamente bendati (i marinai, pensando al tesoro, non sempre guardano dove mettono i piedi), devono muoversi lungo un percorso tortuoso formato da cinque assi tenute a quattro dita da terra da una decina di mattoni messi per piatto. Nel loro spostamento, vengono aiutati dai compagni che pigolano per farli spostare a destra, miagolano per farli andare a sinistra, abbaiano per farli procedere in avanti, grugniscono per farli retrocedere e ridono a crepapelle per farli fermare. Il punteggio verrà assegnato valutando innanzitutto il numero di volte che i piedi dei giocatori toccano terra e poi, eventualmente, la rapidità con cui la squadra finisce il gioco.

Terminata anche la quinta e ultima prova, i marinai raggiungono la grotta dei Corsari Gemelli (senza nave, naturalmente: sono o non sono sbarcati sull'isola ?).

Ciascuno dei tre corsari pone una domanda alla squadra: il primo parla senza usare la lettera A, il secondo adoperando solo parole che non contengono la lettera B e il terzo servendosi unicamente di parole senza la lettera C. La squadra deve rispondere alle tre domande per scritto, seguendo l'esempio dato dai fantasmi dei Corsari Gemelli: la prima risposta non deve contenere la lettera A, la seconda la lettera B e la terza la lettera C. Per scrivere le tre risposte, i giocatori hanno a disposizione tanti secondi quanti sono i punti conquistati nelle fasi precedenti del gioco, moltiplicati per venti.

Quando tutti gli equipaggi sono giunti a destinazione e hanno risposto alle tre domande, i Corsari Gemelli prendono in esame le risposte e assegnano la vittoria.

**Vince:** La squadra che dà le risposte migliori alle domande dei tre fantasmi, seguendo rigorosamente l'esempio di Nonlà, Nonlà e Nonlà. Non importa chi ha più punti: i Corsari Gemelli lasciano entrare nella grotta solo chi vogliono loro.

## MINIGOLF

È un gioco conosciutissimo, che si svolge lungo un percorso preparato in precedenza. Ciascun giocatore, a turno, deve far entrare una pallina in una serie di buche, colpendola con un apposito bastone. Per arrivare a ognuna di queste buche, la pallina dovrà superare un ostacolo, sempre differente. Vince il giocatore che termina il percorso con il minor numero di colpi.

Questo gioco può essere realizzato con materiali facilmente reperibili: basta un po' di fantasia...

Si può giocare, per esempio, con *una pallina da ping pong*, usando per bastone *un manico di scopa infilato (e fissato) sul fianco di una piccola bottiglia di plastica*: la pallina verrà colpita col fondo della bottiglia.

Le buche possono essere costituite da *lattine senza la parte superiore, interrate fino al bordo*.

Per quanto riguarda gli ostacoli da affrontare, ecco qua sette idee.

**1. Il traforo sotto la Manica** - Cinque bottiglie di plastica da un litro e mezzo vengono private del fondo e del pezzo superiore (quello che va restringendosi a poco a poco), in modo da ottenere cinque cilindri aperti da entrambe le parti. Fatto questo vengono appoggiate a terra per il lungo e interrate (per non più di un dito) a due spanne una dall'altra, seguendo un'unica linea retta. La buca viene piazzata subito dopo l'ultimo cilindro. Se la pallina si ferma dentro un pezzo di tunnel e non può più essere colpita, bisogna prenderla e posarla a una spanna dall'inizio del cilindro in cui si è fermata.

**2. Il ponte sul fiume Kwai** - Un asse lungo un metro. Da una parte appoggia a terra, dall'altra sul bordo della lattina (questa volta non interrata, ma solo appoggiata sul terreno di gioco) che costituisce la buca da centrare. Prima di salire sul ponte, bisogna passarci sotto.

**3. La voragine tropicale** - Per preparare la buca si usa una lattina più grossa delle altre (di quelle da caffè, per esempio): privata della parte superiore e interrata fino all'orlo rappresenta la voragine in cui la pallina dovrà cadere. Intorno a questa buca vengono sparse dieci-quindici altre lattine (vanno benissimo quelle delle bibite, magari riempite d'acqua per dar loro più stabilità): sono gli alberi della foresta che circonda la voragine, alberi tra i quali dovrà passare la pallina. Più le lattine sono vicine una all'altra, più la prova è difficile da superare.

**4. La Muraglia Cinese** - È costituita da un percorso a zig zag lungo un paio di metri, delimitato ai lati da due strisce di cartone (ricavate magari da un grosso scatolone) disposte a venti-trenta centimetri una dall'altra. In alcuni tratti le curve del percorso sono agevoli da superare, in altri sono molto strette e costringono quindi a vere e proprie acrobazie.

**5. Il campo di battaglia** - Due grosse bottiglie di plastica vengono private del fondo e del pezzo superiore, per poi essere tagliate a metà per il lungo, dando così vita a quattro semicilindri vuoti all'interno (i cannoni abbandonati sul campo di battaglia). Fatto questo, si preparano quattro brevi tratti in salita (con altrettante pendenze diverse), su ciascuno dei quali si appoggia uno dei quattro cannoni. La buca viene piazzata a mezzo metro di distanza dall'ultimo di questi cannoni (che devono, naturalmente, venir affrontati tutti e quattro prima che la pallina possa dirigersi verso la buca).

**6. Il garage di Zio Pino** - Un grande, grandissimo, enorme scatolone viene privato della parte superiore. Sui suoi lati vengono ricavate dieci-quindici aperture (di diverse dimensioni) da cui la pallina possa entrare e uscire. La buca è posta accanto a una di queste aperture, ma prima di raggiungerla è necessario entrare e uscire dal garage per almeno tre volte.

**7. L'Himalaya** - Quattro barattoli vengono interrati sui fianchi di un grosso mucchio di terra, ricco di gobbe, sassi, rametti e ostacoli vari e un quinto barattolo sulla sua cima. Prima di raggiungere

la buca posta in vetta al monte, la pallina deve entrare in almeno due delle buche sui suoi fianchi (i campi-base per la scalata della montagna).

## **CACCIA AL TESORO CIFRATA**

Seguendo le indicazioni man mano date dal conduttore, i giocatori, divisi in squadre, devono cercare una dopo l'altra una ventina di lettere sparse nei posti più disparati. Le lettere trovate vanno lasciate dove sono e annotate su un foglio nell'ordine preciso in cui le si incontra. La ricerca prosegue fino a quando una delle squadre in gara non ha trovato tutte e venti le lettere. A questo punto, tutte le squadre tornano al punto di partenza e ricevono dal conduttore la chiave di lettura del messaggio cifrato formato dalla sequenza delle venti lettere (un elenco di numeri che indica in quale ordine vanno lette le lettere). Chi non ha trovato tutte e venti le lettere, avrà, naturalmente, degli spazi vuoti nel messaggio finale. Una volta decifrato il messaggio (intero o incompleto), bisogna partire alla ricerca del tesoro (nascosto nel punto indicato, più o meno apertamente, dal messaggio). Vince la squadra che riesce a trovarlo per prima.

### **Come dare le indicazioni su dove trovare le lettere ?**

Il conduttore dà a tutte le squadre contemporaneamente le istruzioni su dove trovare la prima lettera (o il primo gruppetto di due o tre). Man mano che una squadra ha trovato la lettera e l'ha scritta sul proprio foglio, torna dal conduttore, gliela mostra e riceve le istruzioni per trovarne un'altra (o un altro gruppetto). Quando una squadra torna con l'elenco completo di lettere, riceve la chiave di lettura, che da quel momento in poi viene anche consegnata alle altre squadre (anziché dar loro nuove istruzioni per cercare le lettere che ancora gli mancano).

### **Come evitare incertezze e malintesi nell'individuazione delle lettere nascoste ?**

Basta scriverle tutte su cartoncini delle stesse dimensioni (per esempio, grandi come una cartolina illustrata). I gruppetti di due o più lettere vanno scritti sullo stesso cartoncino. Se la lettera va trovata all'interno dell'insegna di un negozio, tra le pagine di un libro o in qualche altro posto del genere, bisogna dare indicazioni molto precise sulla sua posizione tra le altre lettere.

### **Dove nascondere le lettere ?**

Le possibilità sono innumerevoli. Eccone qua qualcuna.

- \* All'interno della vetrina di un negozio di cui viene dato l'esatto indirizzo.
- \* Sulla pompa di benzina di un distributore di cui viene data la marca.
- \* Sotto il tergicristallo di un'auto di cui vengono dati il colore e la targa.
- \* Ai piedi di un albero all'interno di un parco (dando il numero di passi che lo separano dall'entrata del parco e la direzione da seguire).
- \* Dentro una guida del telefono, indicando un numero di pagina: le lettere da cercare sono le iniziali del cognome e del nome del quinto abbonato presente in quella pagina.
- \* Sulla copertina di un libro (la prima, la sesta e la dodicesima lettera del titolo...), descrivendo la persona che lo sta leggendo comodamente seduta su una panchina.
- \* Nel nome della giornalaia più vicina (seconda e quarta lettera del suo nome di battesimo).
- \* Su un cartellone pubblicitario di cui viene dato il nome del prodotto reclamizzato (il cartoncino è stato incollato, ben mimetizzato, in un angolo del cartellone).

### **Come preparare il messaggio finale e la sua chiave di lettura ?**

Il messaggio finale deve indicare (più o meno chiaramente) dove si trova il tesoro.

Il messaggio che indica il tesoro nascosto, ad esempio, nel cuscino di una delle giocatrici di nome Lucia potrebbe essere:

*LUCIA CI POSA SU LA TESTA*

In questo caso la sequenza delle lettere da cercare potrebbe essere

*AUCSTELSIATL OAPAUCSI*

e la chiave di lettura

*7. 2. 18. 9. 1. 3. 20. 15. 13. 4. 10. 8. 17. 12. 16. 11. 6. 19. 5. 14.*

## I CERCATORI D'ORO

Cinque giocatori, fermi sulla linea di partenza, rappresentano altrettanti cercatori d'oro. Ciascuno di loro ha una coperta sulla quale sono stati posati dieci sacchetti di carta. All'interno di ogni sacchetto, un buon numero di fogli di giornale appallottolati e un quadratino di cartoncino. Su tre dei cartoncini ci sarà scritta la parola "oro", su altri cinque "argento" e sui due restanti "trappola". Tutti gli altri giocatori (i ladri) sono schierati lungo i bordi laterali del campo, ciascuno con un cerchio di una cinquantina di centimetri di diametro tracciato intorno ai piedi (il suo covo).

Al "Via !" del conduttore i cercatori d'oro vagano per il campo, trascinandosi dietro la coperta e facendo attenzione a non perdere per strada ciò che stanno trasportando. I ladri corrono loro dietro e cercano di impadronirsi dei sacchetti, che possono prendere solo uno alla volta: finché non hanno posato nel loro covo il sacchetto che han preso, non possono prenderne un altro. I sacchetti che contengono oro fanno guadagnare cinque punti e quelli pieni di argento tre. I sacchetti-trappola fanno invece perdere dieci punti. Quando un ladro afferra un sacchetto, può decidere di guardarci dentro prima di portarlo nel suo covo (è l'unico sistema sicuro per evitare le trappole). Se decide di non portarlo con sé, però, prima di riprendere il gioco, deve rimetterlo sulla coperta del cercatore a cui l'ha preso (e non su un'altra o, peggio ancora, lasciarlo a terra). Quando un cercatore non ha più niente sulla coperta, esce dal campo. Quando in campo ci sono solo più quindici sacchetti, il gioco finisce.

La vittoria va al cercatore d'oro che è riuscito a conservare più sacchetti (indipendentemente da quello che c'è dentro) e al ladro che ha conquistato più punti.