* **CSDI(= “Crime Scene Dont Investigation” ) o NORM**

**(sto gioco l’ho fatto più volte a feste in parrocchia bambini-animatori-genitori.. sempre un successone.. è una specie di caccia al tesoro interattiva..dei miei ce ne è solo 1 sui due campi quindi no problem☺)**

**Materiali:** 5walkie tokie(sennò 5 cellulari), piantine paese e dintorni, penne, griglie sicurezza,scalpi

**Zona:** ovunque

**Quando:**diurno

La centrale di polizia di Dont(anim) riceve una soffiata su un delitto commesso in quel di Dont. Le informazioni arrivano un po’ spezzettate tipo prima si dice arma, poi colpevole, poi luogo, poi..etc Ogni sq è un’unità di polizia che sta indagando sul crimine e deve scoprire tutti gli indizi possibili. Le sq vengono mandate ad indagare in varie zone del paese più o meno distanti e devono portare a termine le varie missioni di volta in volta assegnate. (SERVONO RADIO TRAMETTITORI..UNO PER SQ + BASE). Inizio gioco viene data ogni sq un piantina del posto, un foglio con regole, ubicazione prima missione. La missione è del tipo(la nostra fonte ci ha detto che in via/di fronte a/chiedendo a…c’è un indizio per capire l’assassino/come era vestito/l’arma/ movente/etc..) e invita ad andare in un certo posto e cercare qlcs. Una volta raggiunto il posto chiamare la centrale del CSDI per comunicare l’indizio(serve per capire se passa per di li)… se la missione è giusta o plausibile viene assegnata qll successiva.a ogni missione inoltre osservando con attenzione il luogo in cui si è stati mandati è cmq possibile raccogliere indizi su uno degli elementi previsti dal piano di missione che metterà in un foglio per raccogliere il tutti gli indizi. In gioco va avanti finchè non viene richiesto di tornare alla base per la cosegna di tutte le prove. Qui la sq deve provare a far vedere la sua versione dei fatti a tutti facendo una mini scenetta. Vince chi becca più indizi giusti, chi fa meglio scenetta e chi fa più avvistamtni della sq avversaria(le sq vengon mandate in posti uguali ma in momenti diversi. Se avvistano una sq lo dicono alla centrale(che sa posizioni di tutti e qnd controllase barano) che ne tiene conto.)

**Esempio gioco CSDI**(qui chiamato **NORM**) fatto con bambini/ragazzi grest zoppè(4 elem.3 media, indizi semplici):

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| verdi | |  | Gialli | rossi | Blu |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  | 1 | 4 | 3 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1 |  |  | 3 | 9 | 7 |  | Griglia percorso |  |  |  |  |  |  |  |
| ponte Sud | | | 4 | ponte Nord | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  | 9 | 8 | ponte Sud |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  | ponte Nord | 2 | 5 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  | 8 | 6 | 6 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  | 2 | 5 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ponte Nord | | | 6 | ponte Sud | 8 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 9 |  |  | 5 | 3 | ponte Nord |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  | ponte Sud | 7 | 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  | 7 | 1 | 9 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **1** | ASSASSINO: se vuoi sapere l'assassino del delitto vai in via San Paolo 28 e cerca indizi che ti possono aiutare. | | | | | | | | | |  |  |  |  |
|  |  |  | Poi richiama il centro Norm e riferisci | | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **2** | VITTIMA: se vuoi sapere chi è la vittima del delitto vai in via Tagliamento 40/E e scova indizi.  Poi richiama il centro Norm e riferisci. | | | | | | | | | | | |  |  |
| **3** | MOVENTE: per scoprire il movente del delitto ci hanno informato che ci sono indizi in via  San Paolo 21. Poi richiama il centro Norm e riferisci. | | | | | | | | |  |  |  |  |  |
| **4** | LUOGO: per il prossimo indizio facciamo un piccolo indovinello..come ci ha consigliato il commissario  Basettoni per capire la vostra capacità: dovete andare in quel posto dove tutti prima o poi passano,  ma attenti non è una strada è un posto ben preciso. Se ci arrivate e quando ci arrivate, chiamate il  centro Norm che avrà informazioni da darvi | | | | | | | | | | | | |  |
| **5** | ORARIO: un nostro enigmatico informatore ci ha riferito che per sapere l'ora esatta del delitto  dobbiamo guardarci intorno nell'incrocio di via isonzo. Poi richiama il centro Norm e riferisci | | | | | | | | | | | | | |
| **6** | ARMA: il nostro coroner ci ha detto che degli indizi o delle supposizioni sull'arma del delitto  si possono scoprire in via Tagliamento 5. Poi richiama il centro Norm e riferisci. | | | | | | | | | | | |  |  |
| **7** | AIUTANTE: c'è stato detto che il nostro assassino/a è stato aiutato. Per sapere da chi il nostro  infomatore ha detto che dobbiamo cercare in via marconi 15.. anche se volendo da via  San Paolo si riesce comunque a capire.. Boh..molto enigmatico..Poi richiama il centro Norm e riferisci | | | | | | | | | | | | | |
| **8** | COMMITTENTE: per sapere il committente del delitto la nostra spia ci ha detto di cercare in via  chiarini 36. Poi richiama il centro Norm e riferisci | | | | | | | | | | | | |  |
| **9** | TESTIMONI: ci han detto che ci son testimoni in via ognissanti 4.  Non serve interrogarli, si arrangia Basettoni dopo. L'importante è scoprire chi sono. | | | | | | | | | | | | | |
|  |  |  | per i prossimi indizi | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **PONTE SUD:** | | | ci hanno detto che vicino al ponte della "fossadella", quello vicino a via luzzati,  ci sono degli informatori che vi possono consigliare | | | | | | | | | | |  |
| **PONTE NORD:** | | | ci han detto che ci son degli informatori sul ponte lungo via Ungheresca .. | | | | |  |  |  |  |  |  |  |