

Caccia al Tesoro

GRESTATE 2018



Età: Tutti

Partecipanti: Numero Indefinito

Tipologia: Giocone

Materiale: Specificati ad ogni stand

Durata: Indefinita

Svolgimento:

Si tratta di una caccia al tesoro costituita da 5 prove da superare, per poter ottenere degli indizi ed arrivare al tesoro prima degli altri. Ogni prova viene svolta ad uno stand, allestito a tema.

Per poter affrontare la prova prevista per ogni step, la squadra dovrà prima rispondere ad una domanda sulla storia. Una volta superata la prova, si può ottenere l'indizio per cercare un foglio con un'altra domanda sulla storia, oppure un ulteriore compito da svolgere per passare al prossimo stand. (questi saranno ovviamente preparati a piacere, fantasia ed esigenze dell'organizzatore del giocone).

Vince la squadra che, per prima, supererà tutte le prove ed arriverà al tesoro. (è consigliabile far iniziare ogni squadra ad uno stand diverso)

1- Lo stand dell'ansia

Materiale: 2 Bottiglie d'acqua piene e con i tappi bucati / 2 bicchieri di plastica / 1 brocca per misurare i liquidi / coni e cinesini per slalom

Svolgimento

La squadra viene posta in fila indiana, davanti avrà un percorso fatto con coni o cinesini e in fondo ci sarà un animatore seduto con una bottiglia in mano. I primi 2 della fila avranno in mano un bicchiere di plastica.

Al via, l'animatore seduto capovolgerà la bottiglia e dal tappo bucato uscirà dell'acqua.

I concorrenti dovranno correre, uno per volta, e raccogliere l'acqua con il bicchiere che hanno a disposizione. Appena il primo ha raccolto l'acqua, partirà il secondo e così via, ed ogni concorrente consegnerà il proprio bicchiere al compagno successivo.

La prova terminerà quando le 2 bottiglie d'acqua si saranno svuotate e potrà ritenersi superata se la squadra avrà raccolto almeno 1 litro d'acqua.

Se non supera la prova, la squadra resterà bloccata per 5 minuti prima di poter ricevere il prossimo indizio.

Variante: per i luoghi chiusi, si può sostituire l'acqua con della sabbia, mettendo dei secchi per raccogliere la sabbia che cade dalle bottiglie.

2- Lo stand del bruco verticale

Materiale: Coni e cinesini per preparare uno slalom / 5 Hula Hoop

Svolgimento:

La squadra si posiziona in fila per due ed ogni coppia di concorrenti avrà i piedi legati, per saltellare insieme.

Al via partirà la prima coppia che dovrà fare il percorso a slalom, raccogliere i 5 hula hoop sparsi e infilarli dall'alto, uno sull'altro. Poi girerà intorno all'ultimo cono e tornerà indietro, rimettendo al loro posto gli hula hoop, sfilandoli sempre dall'alto.

Quando la prima coppia termina la prova, partirà la seconda e così via, fino all'ultima coppia.

Il gioco terminerà quando tutte le coppie avranno eseguito la prova.

3- Lo stand delle mani immerse coraggiose

Materiale: 1 Ciotola (per ogni squadra che dovrà affrontare la prova) con un miscuglio di acqua, farina, uova, pepe, vermicciattoli finti, 10 palline del colore di ogni squadra mischiate a palline di altri colori

Svolgimento: 2 elementi della squadra dovranno immergere le mani nell'impasto schifoso e trovare nel minor tempo possibile le palline del colore assegnato alla loro squadra.

La prova sarà superata appena la squadra avrà ritrovato le 10 palline.

4- Lo stand degli SpegniFiamme

Materiale: Bidoncino nel quale accendere un fuoco / 5 pistole ad acqua

Variante: 5 candele e 1 pistola ad acqua

Svolgimento:

I concorrenti dovranno spegnere un fuoco usando le 5 pistole ad acqua, posizionandosi intorno al bidoncino ad una distanza decisa in precedenza dagli animatori.

Variante:

La squadra si posiziona in fila ed ogni concorrente avrà a disposizione 3 spari di acqua per spegnere le candele accese dinanzi a loro.

La prova terminerà quando tutto il fuoco sarà spento.

5- Lo stand “metti a posto il tempo”

Materiale: Scotch / Orologi stampati su cartoncino e tagliati a pezzi di puzzle / 4 Orologi con cartoncino colorato per ogni squadra

Svolgimento:

Al via, la squadra dovrà raccogliere i pezzi degli orologi e ricostruire i 4 puzzle.

I pezzi saranno sparsi in un'area delimitata per il gioco, e saranno in ordine completamente sparso.

I partecipanti possono aiutarsi con il colore dei cartoncini.

La prova terminerà quando saranno ricomposti bene con lo scotch i 4 orologi.

