Anno oratoriano 2014-2015



Caccia al tesoro 2014 «Solo insieme»

Partecipanti: 40 ragazzi (preferibilmente preadolescenti).

Storia: Oratorio. 2014. Rischio cancellazione!

«Attenzione ragazzi! È stato ritrovato un vecchio manoscritto risalente a più di 50 anni fa, redatto da un animatore dell'oratorio di quel periodo. Il manoscritto racconta di una maledizione terribile che grava sull'oratorio... Infatti ogni 50 anni una grave minaccia incombe, sconosciuta e terribile. Poco si sa di cosa potrebbe succedere e di come fermarla ma è certo che se non si riuscirà a trovare una soluzione in tempo, l'oratorio vedrà la sua fine! Solo un gruppo di prescelti potrà risolvere la situazione! Nel manoscritto abbiamo trovato dei fogli di pergamena con su i vostri nomi! Per questo vi abbiamo chiamato qui stasera: solo voi, seguendo le istruzioni contenute in queste pergamene e con l'aiuto degli Antichi Animatori di una volta potrete salvare l'oratorio! In bocca al lupo ragazzi!».

Ambientazione: Antichi Animatori!

Non serve modificare l'aspetto dell'oratorio in questa caccia al tesoro ma quello degli animatori! Essi saranno gli Antichi Animatori, risalenti alle origini dell'oratorio, e che riemergono ogni 50 anni con l'antico manoscritto per guidare i ragazzi nelle imprese che li aspettano. Barbe lunghe, bastoni, occhialoni spessi... ed ecco gli animatori trasformati in Antichi Animatori!

Preparazione

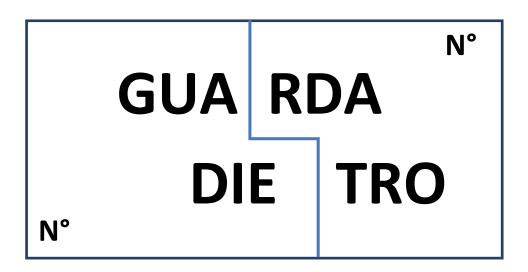
ATTENZIONE: per comodità e chiarezza la sezione «Preparazione» è divisa in tre parti, come le fasi del gioco, per specificare bene quale materiale serve a ogni fase. È da tenere presente però che tutte e tre le fasi di preparazione vanno completate prima dell'inizio di tutta la caccia al tesoro, non tra una fase e l'altra.

Preparazione Fase 1:

- Preparare **40 Fogli Pergamene** (si possono ingiallire con le candele per dargli un aspetto "antico"), con scritto sul retro il Nome e Cognome (per evitare omonimie) di ogni partecipante e sul fronte 5 domande che abbiano come tema il proprio oratorio (es. Qual è il cognome del Don? A che ora chiude il bar? Dove vengono tenuti i palloni di spugna?...). Sarebbe meglio che ogni ragazzo avesse domande diverse. Se non si riescono a preparare così tante domande, mischiarle tra i fogli, in modo che nessuno abbia un set di domande uguale. Appendere i fogli al muro del salone con il retro visibile, in modo che ognuno possa trovare il proprio nome.
- Preparare **40 Mappe dell'Oratorio** e in ogni mappa segnare un punto diverso, nel quale verrà collocata la busta corrispondente. Su ogni Mappa dell'Oratorio inserire un simbolo identificativo (tutti diversi), che

verrà replicato anche sulla busta nella posizione indicata dalla mappa (esempi di simboli: stelle, cerchi, asterischi... Usare diversi colori).

- Preparare **40 Buste**, ognuna con all'esterno il simbolo identificativo corrispondente alla mappa che ne indica la posizione e contenenti uno dei Pezzi di Quadro.
- Preparare **40 Pezzi di Quadro**: fotografare 20 dei Quadri presenti sulle pareti dell'oratorio e stampare l'immagine. Compilare il retro come l'immagine sottostante e tagliare in due la foto. Dove c'è scritto N°, vanno inseriti dei numeri specifici corrispondenti ai Contenitori Antichi (guarda Preparazione Fase 2 per i dettagli) In questo modo avremo 40 Pezzi di Quadro, unibili due a due. Ogni Pezzo di Quadro, va inserito casualmente in una busta.



- Preparare **20 fogli da attaccare dietro i Quadri** con la seguente scritta:

«Complimenti per essere arrivato fin qui! Se stai leggendo queste parole non dovresti essere più da solo, ma aver già trovato un compagno fidato con cui continuare questa avventura! Anche perché da solo non puoi proprio proseguire! Vi serviranno infatti i frammenti di immagine che vi hanno condotto fin qui e vi hanno riunito! Su entrambi è riportato un numero. La loro somma indica quale dei contenitori antichi è stato lasciato per voi! Sbrigatevi dunque, il tempo non aspetta nessuno!».

Preparazione Fase 2

- Preparare nel salone di partenza **20 Contenitori Antichi** (scatole, forzieri, portagioie, scatole da scarpe... più sono diversi meglio è!) sopra i quali verrà attaccato, bello grosso un numero. I numeri dei Contenitori Antichi, corrispondono alla somma dei numeri che le coppie hanno sui loro Pezzi di Quadro (Fase 1). Ogni Contenitore Antico DEVE avere un numero diverso.

Esempio: un Pezzo di Quadro ha il numero 22, l'altro della coppia il 31. Una volta riuniti la loro somma farà 53. Uno dei Contenitori Antichi dovrà avere il numero 53.

Nei Contenitori Antichi ogni coppia troverà un Foglio Prove.

- Preparare **20 Fogli Prove**: devono essere di 4 colori diversi (Es. Rosso, Giallo, Verde, Blu), 5 per colore. Su ogni Foglio Prove, sono riportati i nomi delle quattro mini-prove/stand che i ragazzi dovranno affrontare in coppia. Inserirne uno in ogni Contenitore Antico in modo casuale.
- Preparare **4 mini-prove a stand** da far fare alle coppie. Devono essere giochi semplici e rapidi, e che possono essere fatti anche da più coppie contemporaneamente per non creare code. Alcuni esempi possono essere:
- PassaLaPalla: la coppia deve fare un certo numero di palleggi.
- Spaghetti!: tenendo ognuno un'estremità di uno spaghetto crudo in bocca la coppia deve fare un certo percorso senza rompere lo spaghetto.
- RompiCapo: un quiz o un indovinello che la coppia deve risolvere su un foglio.
- Carriole umane: far fare alla coppia un percorso in cui uno dei due fa la carriola.

- Preparare **80 Frammenti Immagine**: stampare in formato A3 quattro grandi immagini, che rappresentino i quattro colori dei fogli (Es. Rossi Fuoco, Gialli Sole, Verde Albero, Blu Mare). Ogni immagine viene tagliata in 20 pezzi, in modo da ottenere gli 80 Frammenti Immagine. Agli animatori agli stand, vengono dati 20 Frammenti Immagine, 5 per colore, che andranno dati a ogni coppia dopo che avrà superato la sfida, sempre in base al colore del loro Foglio Prove.
- Preparare **4 Cartelloni** grandi da posizionare in 4 luoghi dell'oratorio, insieme a delle colle stick. Sul cartellone ci deve essere spazio per far si che le squadre possano ricomporre le immagini incollando i Frammenti Immagine. Su ogni cartellone sarà inoltre riportata la seguente frase:

"In coppia siete arrivati, ma come squadra lascerete questo luogo. Quando l'immagine sarà completa potrete tornare da dove siete partiti. Non più da soli ma insieme."

Preparazione Fase 3

- Preparare **4 Liste-Ricerca**: elenchi di oggetti che dovranno essere cercati e recuperati dalle squadre in oratorio. Una Lista-Ricerca deve essere composta da 20 oggetti, una da 23, una da 26 e una da 29. Gli oggetti possono ripetersi tra le diverse liste, ma bisogna assicurarsi che in oratorio ci siano effettivamente gli oggetti elencati nella giusta quantità.

Esempi di oggetti da trovare in oratorio possono essere: Pennarello Indelebile, Pallone di Spugna, Elastico, Incenso, Bicchiere di Carta, Nastro Colorato, Cappellino, Sasso del cortile... Gli animatori ne possono portare o prepare di strani e particolari per l'occasione!

- Preparare **4 pergamene con l'indizione finale** per trovare il tesoro (un indovinello, una filastrocca, un disegno, un'altra mappa...).
- Preparare il "Tesoro", ovvero una foto di tutti i ragazzi partecipanti al gioco. Questo è l'unico oggetto da preparare mentre il gioco è in corso. Prima dell'inizio del gioco, scattare una foto a tutti i partecipanti; mentre il gioco è in corso, stamparla e nasconderla nel luogo indicato dall'indizio finale con allegata la **Pergamena Finale** riportante il seguente testo (che andrà letto a tutte le squadre a fine gioco):

«Cari ragazzi,

ce l'avete fatta! Ancora una volta l'oratorio è salvo, il pericolo è stato scacciato! Vi starete domandando di quale pericolo si trattasse... Il vuoto ragazzi. Un oratorio vuoto senza ragazzi, senza giochi, risate, divertimento. Un oratorio senza qualcuno che lo abiti, che conosca le sue stanze, i suoi segreti e le sue particolarità. Questo è il pericolo più grande.

Durante questa ricerca avete ancora una volta abitato il vostro oratorio, l'avete esplorato e reso vivo. Siete stati chiamati, uno ad uno. E ognuno si è messo in gioco, prima da solo, poi con l'aiuto degli altri. Avete scoperto che SOLO INSIEME avreste potuto arrivare alla fine di questa ricerca e il tesoro che avete trovato è sicuramente uno dei più grandi su questa terra. Siete voi ragazzi, il vero tesoro dell'oratorio. I vostri volti, le vostre voci, i vostri sorrisi, sono i gioielli preziosi che rendono questo luogo così prezioso! Non lasciate mai che smettano di brillare! Gli Antichi Animatori ora possono tornare ancora una volta a custodire il grande manoscritto dell'oratorio, sul quale già sono segnati i nomi dei ragazzi che fra altri 50 anni, ripeteranno la vostra grande avventura.

Nel frattempo è vostro il compito di rendere l'oratorio sempre più speciale, ricordando che SOLO INSIEME la nostra vita diventa un'avventura straordinaria!».

Nota bene: la caccia al tesoro è impostata per 40 partecipanti. Se il numero fosse diverso basta variare il numero dei materiali a seconda dei partecipanti.

Svolgimento

Fase 1 – Solitaria

Dopo l'introduzione e la presentazione degli Antichi Animatori si da inizio al gioco in salone e i ragazzi corrono a prendere il Foglio Pergamena con su il proprio nome, sul cui retro sono riportate le domande sull'oratorio. Una volta che ognuno ha completato le proprie risposte (ricordarsi di dotare ogni ragazzo di

penna), porta il foglio a uno degli antichi animatori, che, se le risposte sono esatte, consegnerà a ogni ragazzo una Mappa dell'Oratorio.

Ogni ragazzo si recherà nel punto indicato dalla propria Mappa dell'Oratorio per trovare la Busta corrispondente all'indicazione della mappa che gli è stata consegnata.

Ricorda: Su ogni Mappa dell'Oratorio c'è un simbolo identificativo che deve corrispondere a un uguale simbolo sulla Busta da trovare. Bisogna dire ai ragazzi di controllare il simbolo, per evitare che prendano la Busta di qualcun altro.

Nella Busta ogni ragazzo troverà un Frammento di Quadro. Dovrà quindi recarsi nel luogo dell'oratorio dove si trova il suddetto Quadro, e qui si incontrerà con il giocatore che ha trovato il Frammento di Quadro con l'altra metà dello stesso. Unendo i due Frammenti di Quadro e guardando il retro capiranno di dover guardare dietro al quadro, dove troveranno le indicazioni per continuare.

Fase 2 – Coppia

Una volta che guarderanno dietro al Quadro, troveranno il foglio con la seguente scritta: «Complimenti per essere arrivato fin qui! Se stai leggendo queste parole non dovresti essere più da solo, ma aver già trovato un compagno fidato con cui continuare questa avventura! Anche perché da solo non puoi proprio proseguire! Vi serviranno infatti i frammenti di immagine che vi hanno condotto fin qui e vi hanno riunito! Su entrambi è riportato un numero. La loro somma indica quale dei contenitori antichi è stato lasciato per voi! Sbrigatevi dunque, il tempo non aspetta nessuno!»

La coppia tornerà dunque nel salone iniziale, dove sono presenti i Contenitori Antichi. Dopo che un animatore antico avrà controllato il numero, consegnerà il Contenitore Antico corrispondente ai ragazzi. Dentro troveranno il Foglio Prove di uno dei quattro colori, con i nomi delle quattro prove che dovranno sostenere in coppia. Ogni volta che superano una delle prove, l'animatore che la gestisce consegna loro un Frammento di Immagine, a seconda del colore del foglio dei ragazzi. Una volta che la coppia ha superato le quattro prove, viene mandata nuovamente in salone, dove, una volta controllato che abbiano raccolto i quattro Frammenti di Immagine, gli viene indicata una stanza dell'oratorio in cui recarsi, diversa a seconda del colore del Foglio Prove.

La coppia si recherà quindi in quella stanza, dove troverà delle colle e il Cartellone con scritte le seguenti parole: «In coppia siete arrivati, ma come squadra lascerete questo luogo. Quando l'immagine sarà completa potrete tornare da dove siete partiti. Non più da soli ma insieme.»

Fase 3 - Squadra

Bisognerà quindi aspettare che le cinque coppie con il Foglio Prove dello stesso colore si riuniscano e che, incollando i Frammenti Immagine raccolti negli stand, ricostruiscano sul Cartellone l'Immagine Completa. Una volta composta, la squadra tornerà nel salone iniziale. Qui si dovranno aspettare tutte le squadre prima di dare inizio alla fase finale.

Quando tutte le quattro squadre si saranno riunite in salone, verrà annunciata l'ultima grande sfida: La Grande Ricerca! Gli animatori consegneranno a ogni squadra una delle Liste-Ricerca, a seconda dell'ordine di arrivo (quella con 20 oggetti alla prima, 23 alla seconda, 26 alla terza, 29 all'ultima) e daranno il via alla ricerca. Le squadre, dovranno trovare in giro per l'oratorio tutti gli oggetti delle loro Liste Ricerca e portarli in salone per il controllo.

Quando una squadra avrà recuperato tutti gli oggetti della Lista Ricerca verrà consegnato loro l'indizione finale che indicherà dove si trova il «Tesoro».

La prima squadra che trova il "Tesoro", ovvero la foto di tutti i ragazzi, sarà proclamata vincitrice!

Alla foto sarà allegata la Pergamena Finale, che verrà letta davanti a tutti, come conclusione del gioco.

