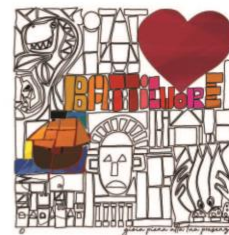


GALEONE DORATO

PREADO

LANCIO DEL TEMA



Il tesoro di Jackson Reed

Ambientazione

I preadolescenti ricevono una lettera da un certo Jonas C. Derek, nostromo di Jackson Reed, capitano del leggendario veliero Findus. Siamo durante la Grande Era della pirateria e Jonas sta chiedendo loro aiuto per risolvere il mistero che si cela dietro al grande tesoro ancora nascosto del Findus. Per riuscire nell'impresa, i ragazzi dovranno viaggiare per diverse isole alla ricerca dei componenti della ciurma del Findus, raccogliere le pagine del diario del capitano Jackson Reed e gli indizi che li porteranno a trovare il tesoro perduto.

Scopo

Trovare il tesoro di Jackson Reed, facendo comunicare tra di loro i due sottogruppi di ogni squadra. Al termine, la squadra vincitrice dovrà decidere se dividere il tesoro con tutte le altre squadre per non venire maledetta e, di conseguenza, perdere tutto.

Rossi 1	Rossi 2	Gialli 1	Gialli 2	Blu 1	Blu 2
Nuvola	Stella	Nota	Cerchio	Cd	Lancetta
Nota	Cerchio	Cd	Lancetta	Stella	Nuvola
Cd	Lancetta	Stella	Nuvola	Cerchio	Nota
Plenaria	Plenaria	Plenaria	Plenaria	Plenaria	Plenaria
Tappeto	Asterisco	Tappeto	Asterisco	Tappeto	Asterisco
Cornice	Cornice	Cornice	Cornice	Cornice	Cornice
Goccia	Goccia	Goccia	Goccia	Goccia	Goccia
Salone	Salone	Salone	Salone	Salone	Salone

GALEONE DORATO



SVOLGIMENTO

Attraverso delle prove, affidate loro dai marinai dispersi nelle isole, le squadre raccoglieranno dei codici per trovare e aprire il grande forziere. Per fare questo, il gioco prevede che ogni squadra (cioè ogni ciurma) si divida in due sottogruppi che - tenendosi in contatto da stand diversi - si forniranno l'un l'altro le informazioni per risolvere le proprie prove. I due sottogruppi viaggeranno infatti per isole "parallele", le cui prove possono essere risolte solo con le informazioni presenti sull'altra isola: la ciurma, perciò, dovrà collaborare a distanza. Il tempo per ogni prova viene scandito dal suono del cannone che avviserà le ciurme su quando cambiare isola (prova).

Le prove delle due sottosquadre sono differenti, così da variare il gioco e non rendere troppo intuitiva la soluzione al turno in cui le due squadre si scambiano.

Dopo ogni prova, i ragazzi otterranno anche uno stralcio del diario di Jackson Reed, il quale li porterà a capire che il tesoro è maledetto. Chiunque lo troverà sarà tentato di tenerlo tutto per sé, come fece a sua volta Jackson Reed: lui e tutta la ciurma del Findus furono per questo dispersi e costretti a nascondersi. La squadra, se vorrà vincere, dovrà quindi distribuire e condividere il tesoro con le altre ciurme, altrimenti avrà perso e verrà maledetta a sua volta.

Materiali

Per ogni ciurma:

mappa delle isole

foglio per inserire i codici delle diverse prove

busta/borsa per inserire gli scritti del pirata

cellulare/radiolina per comunicare con l'altra ciurma

penna

PROVE



ISOLA DEL CIELO (NUVOLA)

Scopo

Completare il percorso

Materiali:

Nuvole in cartoncino, con ciascuna una cifra scritta sul retro

Mappa con il percorso corretto da fare (per gli animatori e per la squadra nell'altra isola)

Bussola in cartoncino per indicare la direzione corretta

Preparazione

Predisporre un quadrato di nuvole 5x5 con la bussola al centro orientata.

Svolgimento

La squadra/ciurma deve completare il percorso in maniera corretta, seguendo le indicazioni dell'animatore (il quale ha/conosce il percorso corretto).

La squadra si dispone in fila, ciascun componente della squadra deve fare tutto il percorso.

Nel momento in cui il primo della fila commette un errore, sbagliando casella, va in fondo e fa proseguire il compagno seguente.

La squadra deve attraversare la strada soltanto camminando sulle nuvole giuste e capire che sotto alcune di esse sono presenti dei numeri che compongono il codice.

Indicazioni dall'altra isola

Nell'altra prova, i compagni di squadra ricevono un foglio con disegnata una griglia 5X5. Su questa è presente una bussola che indica la direzione corretta. Sono indicate le caselle da seguire (con il percorso corretto), ma su 3 caselle sono disegnate immagini di un tesoro. Sta alla ciurma descrivere ciò che vedono e condurre i compagni di squadra verso le caselle corrette.

Lettera 1

Diario di Cap. Jackson Reed

18 Maggio 2158

GALEONE DORATO

Ogni volta che il Findus molla gli ormeggi provo una forte fibrillazione.
Guardo lo spaziorporto di Khaos, ormai un puntino lontano alle spalle.
Filiamo come uno Yostly, su polvere di stelle.
Navighiamo indomiti verso il nostro destino di Vittoria.
Navighiamo indomiti verso le immense ricchezze che ci aspettano.
Navighiamo indomiti verso l'eternità.
Invincibili e possenti come Gargantù, il buco nero che domina, con la sua presenza, questo angolo di universo.



Indizio 1

Verrà il giorno verrà il momento
in cui anche tu, o gran capitano,
ti sentirai il cor in fermento
e ti sentirai tremare la mano.
Sarà così per un candido Albatro,
sarà così per la grande arroganza,
che la tua ciurma trascinerai nel baratro,
e si metterà fine a questa mattanza.
Goditi la terraferma, o bel capitano,
e della prigionia non conterai i tempi
con il tuo tesoro ormai diviso e lontano
dopo l'ultimo balzo
nell'orizzonte degli eventi.

ISOLA DELLA MUSICA (NOTA)

Scopo

Indovinare il maggior numero di rumori registrati in un audio.

Materiali

Musica di sottofondo

Note musicali di lunghezza diverse

Cassa con musica.

Svolgimento

La squadra si ritrova davanti a una serie di note, di lunghezza e durata differenti. L'animatore deve far partire la musica, che contiene un numero di suoni distinti.



GALEONE DORATO

I preadolescenti devono contare il numero di suoni presenti nell'audio e prendere le note della giusta durata in numero pari al numero di volte in cui un determinato suono compare nel brano/musica.

Il brano va in loop, in modo tale che i preado possano ascoltarlo più volte e, nel mentre, comunicare con l'altra squadra.



Indicazioni dall'altra isola

Nell'altra prova, i preado ricevono un foglio con un elenco di tre oggetti o suoni (es. urla, triangolo, motosega), associato ciascuno a una nota di una lunghezza diversa. La squadra deve comunicare e far capire ai compagni che ci sono dei suoni associati alla lunghezza della nota (quelle giuste da raccogliere).

Lettera 2

Diario di Kim R. Pickett, timoniere del Findus.

27 Maggio 2158

Sono inquieto.

La ciurma è inquieta.

Il capitano, certo, è spavaldo e determinato, come sempre.

Sicuro della vittoria, come sempre.

Ma questa volta è diverso, me lo sento.

Calyпсо ha parlato. La Profezia rivelata.

“Un Albatro sarà la tua rovina” gli ha detto.

Jackson Reed non è un uomo che crede nelle profezie.

E io mi auguro con tutto il cuore che abbia ragione.

Che abbia ragione.

Indizio 2

Trova il tesoro, ma non perdere la testa.

Fai la scelta giusta, e sarà giorno di festa.

GALEONE DORATO

ISOLA TECNOLOGICA (CD)



Scopo

Capire l'ordine dei CD (con i vari loghi dei temi estivi)

Materiale

CD di diversi Oratori estivi passati (fronte) e cifre (retro)

Svolgimento

L'animatore predispone in ordine casuale i CD. I preado devono capire come mettere in ordine i CD (ordine cronologico) e poi devono comunicare ciò che hanno fatto ai compagni di squadra.

Indicazioni dall'altra isola

Nell'altra prova, i compagni di ciurma ricevono un foglio con 3 date, corrispondenti agli anni dei CD, ma non in ordine cronologico. Comunicate le tre date ai compagni, questi devono capire che sul retro dei CD ci sono le 3 cifre del codice.

Lettera 3

Diario di Cap. Jackson Reed

1 Giugno 2158

Il miglior successo che io ricordi.

Un'azione perfetta: appostati dietro un asteroide della fascia di Kampfer, abbiamo atteso che l'Albatros incrociasse di prua facendo rotta ad Ovest per arrebbare da tribordo.

L'abbiamo piegato agilmente, come uno stelo al vento.

E spezzato ogni resistenza.

E bruciato ogni cosa.

Sono crudele?

Certo, ma non mi importa.

Mi importa di un bottino di pregiatissimi pezzi da otto come non si vedevano da secoli.

Sento...sento la febbre dell'oro scorrere nelle mie vene.

E la sete di libertà, a cui sola io rispondo.

Niente potrà mai fermarmi.

Niente potrà mai placare la mia determinazione.

Niente potrà mai ostacolare il mio immenso potere.

Mi sento invincibile.

Indizio 3

Lunghi son gli anni



GALEONE DORATO

sbiadita la minaccia
ma niente è irrevocabile,
di tutto resta traccia.
Esiste sì una strada,
che può lui far tornare
se l'or tutto o in parte
gli vorrai tu consegnare.



ISOLA DEI CAVALIERI DELLO ZODIACO (STELLA)

Scopo

Unire le stelle e comporre i numeri che formano il codice.

Materiali

Costellazioni

Foglio

Penna

Preparazione

Sul soffitto della stanza in cui avviene la prova si devono attaccare le stelle in modo da ottenere la seguente configurazione:

Sirio

Rigel

Bellatrix

Betelgeuse

Arturo

Vega

Rastaban

Mirach



GALEONE DORATO



Svolgimento

La squadra si ritrova davanti alla costellazione e viene chiesto ai suoi componenti di formare le costellazioni secondo il preciso ordine. Per fare ciò ha a disposizione foglio e penna per disegnare le possibili combinazioni. La sottosquadra deve disegnare il collegamento fra le diverse stelle in modo da formare dei numeri che, letti nell'ordine corretto, danno il codice.

Indicazioni dall'altra isola

Nell'altra prova, i compagni ricevono un foglio con il nome di alcune stelle divise in gruppi (costellazioni). Sta alla sottosquadra collegare le stelle citate in 3 gruppi diversi per disegnare le cifre. Es. Se l'ordine è: Rastaban, Rigel, Betelgeuse, Arturo il numero sarà 4.

Lettera 4

Diario di Ariel Cromwell, mozzo del Findus

26 Giugno 2158

Non ce la faccio più. Tutta la ciurma è allo stremo.

Questo è il 20esimo giorno consecutivo di bonaccia assoluta.

Il vento solare è calato del tutto e noi siamo bloccati qua, nel nulla.

È una punizione divina, ne sono sicuro.

A Loro non è piaciuto quello che abbiamo fatto sull'Albatros.

C'è un limite alla crudeltà, anche per i pirati.

È dunque questo il nostro destino?

Morire qui, nel nulla, proprio quando ci sentivamo ormai invincibili?

O forse la Profezia... forse la Profezia ha in serbo per noi un destino peggiore?

Indizio 4

Esiste anche un'opzione,

difficile assai sgradita,

di dividere or e onore

con altri eroi della partita.

ISOLA DELLE SCIMMIE (CERCHIO)

Scopo

Riuscire a comunicare tutti i gesti all'altra squadra

Materiali

Foglio con dei simboli



GALEONE DORATO

Foglio "vocabolario" in cui ogni simbolo è associato a un gesto da compiere
Cartellone con la sequenza dei gesti, con un nome corrispondente ad ogni gesto.



Svolgimento

La squadra, una arrivata alla prova, trova un foglio con dei simboli e deve comunicare ai compagni nell'altra isola che cosa vede, descrivendo i simboli del cartellone.

Lo scopo della prova è riprodurre con i propri corpi i gesti che i compagni comunicano dall'altra isola.

L'animatore controlla che questi siano i gesti giusti da fare e comunica di conseguenza il codice corretto.

Indicazioni dall'altra isola

Nell'altra prova, i compagni ricevono un foglio con un elenco di simboli e, associato a ciascuno, un gesto del corpo (es. batti le mani, fare la ola...).

Sta alla squadra comprendere quali simboli sono presenti nell'altra isola e comunicare i gesti corrispondenti.

Lettera 5

Diario di Jesse Bentley, vedetta del Findus.

30 Giugno 2158

Da prima, pareva una piccola macchia, una specie di nebbia; si moveva, si moveva, e alla fine prese una forma di nave. Con arse gole, con nere labbra bruciate, attoniti i miei compagni udii gridare. Una nave fantasma veniva verso di noi, spinta da nessun vento.

La Morte stessa ne vidi al timone.

Allora un nero incubo si impossessò di ogni marinaio e ne congelò il sangue.

Ciascuno torse la faccia in una orribile angoscia, e con occhi vitrei si voltò verso il capitano.

- Maledetto sia tu, Jackson Reed! - sentii echeggiare nell'aere.

- Maledetta questa nave e ogni suo marinaio!

Maledetto ciascuno di voi.

Maledetta la vostra avidità.

E maledetto, maledetto sia il tesoro, il tesoro dell'Albatros!

Possa esso disperdersi ai quattro venti e voi con lui.

E possiate voi, marinai, rimanere prigionieri a terra.

Prigionieri fino al giorno che verrà! -

Indizio 5

Si tengan aperti gli occhi,

chè la minaccia sempre incombe,

de La Morte e i suoi tarocchi

di Gargantù e del rimorso

per chi di quaranta o più fortune



GALEONE DORATO

nelle sue mani trattiene il corso.

ISOLA DEL TEMPO (LANCETTA)



Scopo

La squadra deve comunicare al gruppo di aiutanti gli orari degli orologi di ovest, est e sud, guardando la lancetta dei secondi si forma il codice.

Materiali

3 orologi con orari diversi (NB. le lancette delle ore devono andare dall'1 al 9)

Foglio soluzione con 3 orologi e la loro direzione (la lancetta delle ore è in rosso, in modo da evidenziare la soluzione).

Preparazione

Posizionare i 4 orologi nella stanza e la scritta nord sopra uno di questi.

Svolgimento

La squadra entra nella stanza con i 4 orologi sui 4 muri, di cui solo uno ha scritto "nord". La squadra deve posizionare le scritte "est", "ovest" e "sud" di conseguenza e, comunicando con il sottogruppo, trovare il codice che corrisponde alle ore degli altri 3 orologi (solo l'ora, non i minuti).

Indicazioni dall'altra isola

Nell'altra prova, i compagni ricevono un foglio con 3 orologi, sopra i quali ci sono dei punti cardinali (EST, OVEST, SUD).

I tre orologi segnano tre ore diverse. La squadra deve comunicare, in ordine, l'ora ai compagni, spiegando che la lancetta delle ore è in rosso (o evidenziata in qualche modo).

Si osserva che i numeri che segnano la lancetta delle ore in ordine sono il codice.

Lettera 6

Diario di Cap. Jackson Reed

30 Giugno 2158

La Morte sospinge il Findus verso Gargantù.

Siamo ahimè in completa balia del suo potere.

Entreremo nel buco nero, ma sento che non sarà la nostra fine.

Sarà molto peggio, sarà l'inizio di una eterna agonia.

Saremo catapultati in posti diversi e saremo per sempre schiavi delle nostre colpe.

Oh, ma non finirà così Calypso, te lo prometto.



GALEONE DORATO

Troverò il modo di tornare, vedrai.

E sarò più spietato che mai.

Più determinato che mai.

Più crudele che mai.

Parola di Jackson Reed.

Indizio 6

La scelta a voi si chiede,

fuggire non potete,

se rifiutate ad altri si deve,

ed è così che voi sceglierete.



ASTERISCO

Scopo

La squadra deve capire quali palloncini scoppiare per riuscire a trovare il codice giusto

Materiali

9 palloncini gonfiati con su scritti i numeri da 1 a 9 (palloncini con il codice interno devono avere colori specifici) -> 8 BLU 1 ARANCIO 6 VERDE

Codici da inserire nei palloncini

Foglio con scritto quali palloncini scoppiare (es. Il palloncino due posti a destra rispetto al giallo)

Svolgimento

La squadra entra nella stanza con diversi palloncini appesi. Grazie all'aiuto dell'altro gruppo riesce a capire quali palloncini scoppiare per ottenere il codice.

Indicazioni dall'altra isola:

Il gruppo di ragazzi riceve un foglio che indica quali palloncini scoppiare, successivamente le informazioni ricevute vanno comunicate all'altra parte del gruppo per riuscire a scoppiare i palloncini esatti.

Il foglio delle informazioni descrive il palloncino da scoppiare (es. il terzo da destra) e non rivela il numero scritto su esso.



GALEONE DORATO



TAPPETO

Scopo

Individuare il codice esatto, dopo aver piegato il foglio correttamente

Materiali

Foglio con codice scritto sull'ala dell'aeroplano

Foglio con istruzioni.

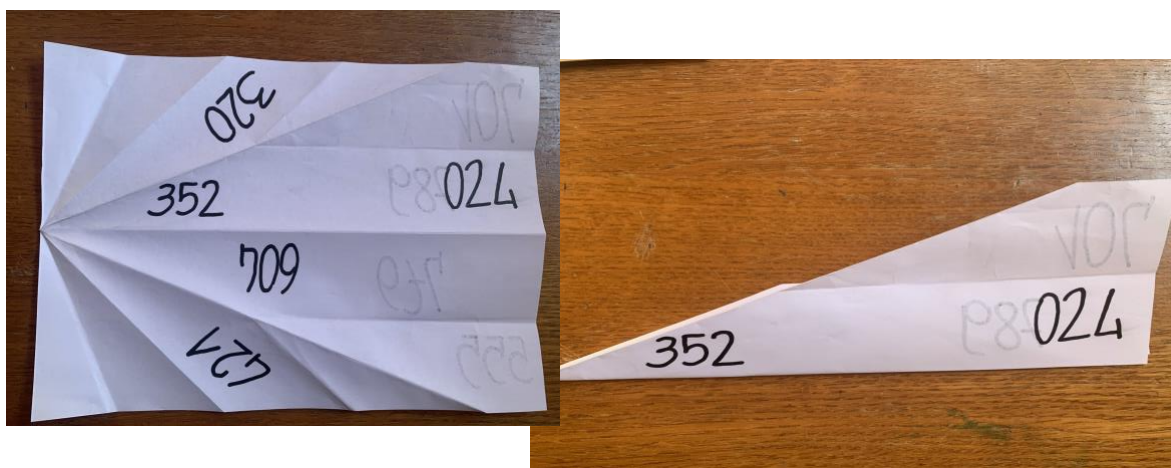
Svolgimento

La squadra, comunicando con la parte restante del gruppo, deve piegare il foglio consegnato seguendo le indicazioni date, così da essere in grado di leggere il codice giusto.

Indicazioni dall'altra isola

Al gruppo viene consegnato un foglio con le istruzioni per fare un aeroplano di carta. Dopo che l'altro gruppo conferma di aver costruito l'aeroplano, gli viene comunicato quale lato guardare per leggere il codice (024).

Fare attenzione perché sul foglio utilizzato per l'aeroplano possono essere presenti altri codici.



GALEONE DORATO



GOCCIA

Scopo

Risolvere il sudoku

Materiali:

Tabella per Sudoku

Svolgimento

La squadra deve completare il sudoku, inserendo i numeri mancanti allo schema. Ogni casella della tabella deve contenere una cifra da 1 a 9, ogni riga e ogni colonna devono contenere tutte le cifre (da 1 a 9) senza ripetersi; allo stesso modo ogni gruppo di 9 caselle.

Indicazioni dall'altra isola:

Al gruppo viene consegnato un foglio con lo schema del sudoku vuoto con 3 cifre (1, 2 e 3) che corrispondono all'ordine delle cifre del codice. La ciurma deve quindi spiegare all'altra sottosquadra quale sia l'ordine e la soluzione del codice.

3		7			8		9	6
8	6	2	9	5	7			1
			6			2		8
4	7	6		8	9		5	
		8		1		3	6	
	3		2	7			8	4
7		4			1			
		3	5	4	2		1	9
	9	1	7			8	4	5

GALEONE DORATO

CONCLUSIONE



Le squadre si ritrovano tutte sul campo. Gli animatori ricevono l'elenco dei codici da parte delle squadre. La squadra che ottiene il codice giusto, oppure il più vicino a quello corretto, riceve il tesoro. Se ci fossero due o più squadre con lo stesso livello, la decisione di aprire o meno il tesoro spetta a tutti insieme.

Se tutte le squadre riescono a completare le prove correttamente ottengono un indizio/una parte/qualcosa per aprire lo scrigno/cassa del capitano J. R. e soltanto collaborando e giocando insieme riescono ad aprire il forziere.

Si scopre che lo scopo reale del gioco era comunicare tra le diverse squadre e aiutarsi vicendevolmente. La squadra che voleva avere il tesoro tutta per sé scopre che la maledizione li ha colpiti.