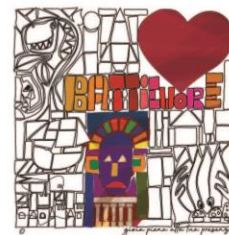


CITTÀ PERDUTA

GIOCO TORRI DI GUARDIA



**BAMBINI
PREADO**

Ambientazione

Siamo nel 1553 in una foresta tropicale, in una tranquilla giornata estiva. Tra le mura della città il vociare dei bambini risuona lungo i vicoli, il mercato esplose di mille sapori diversi e la gente si intrattiene fuori dai piccoli bazar sparsi per tutta la città. Sono tante le giornate come questa. La mattina c'è chi va a scuola, chi invece va a caccia, alcuni si recano nei boschi a raccogliere erbe medicinali, ed altri ancora passano il proprio tempo in bottega a lavorare secondo il proprio talento. Ma è nel pomeriggio che la città si anima di grande energia. Tutti, per strada, sono intenti a vendere e a comprare, a tirare quattro calci ad una palla fatta con vecchie pelli o semplicemente a sorseggiare una bevanda al fresco in riva al fiume. La tua città è proprio speciale.

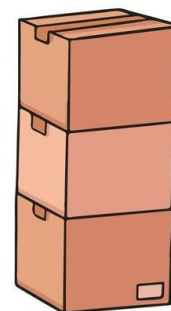
Ad un tratto, però, dal nulla, il rumore di un corno rompe quella quotidiana melodia che riempie le strade disegnando sul volto dei cittadini un'espressione di stupore mista a paura. È rarissimo sentire questo rumore. Il silenzio che si è creato è rotto solo dal corno che suona ad intervalli regolari. Quando quello strano lamento termina, l'esercito irrompe nelle strade e inizia ad urlare ordini a tutti i cittadini. Il significato è chiaro a tutti: è in corso un'invasione. La situazione è grave e le sorti della tua città dipendono anche da te.

Struttura

L'obiettivo di ogni squadra è quello di proteggere la città dall'invasione ergendo torri di guardia lungo il perimetro delle mura per bloccare l'avanzata nemica. Per poter creare queste torri serviranno tutte le risorse che la città ha da offrire. Attenzione però: qualche invasore si è già infiltrato in città e potrà sabotare le squadre prendendo pezzi delle torri di guardia.

Le squadre si dispongono in punti diversi lungo il perimetro dell'oratorio creando una propria base, delimitata da conetti, nella quale verrà costruita la torre di guardia. Una volta divisi nei pressi del proprio rione, l'animatore responsabile leggerà il decreto del capo delle guardie che spiega le regole generali:

- La torre si costruisce tutti assieme: servono le capacità di tutti per salvare la città.
- Per recuperare i pezzi della torre sarà necessario visitare ogni locale della città e svolgere una prova per ottenere il materiale disponibile.



CITTÀ PERDUTA

- L'importante è che, a turno, qualcuno resti sempre a presidiare la base perché alcuni nemici sono già all'interno delle mura, e il loro scopo è quello di ritardare la costruzione della torre, sottraendone i pezzi.
- Ogni squadra ha un ordine diverso per visitare la città, così da evitare assembramenti nello stesso posto.
- Una volta superate le prove, si costruisce la torre con gli scatoloni o gli elementi di costruzione ottenuti.



Per l'oratorio sono distribuiti anche i luoghi della città dove le squadre devono recuperare il materiale necessario a costruire la torre, dopo aver superato delle prove. Al termine, le squadre festeggeranno la sconfitta degli invasori e l'imperatore premierà il rione che avrà costruito la torre più alta ed efficiente.

I LUOGHI

1. MERCATO

Scopo

Risolvere il memory entro un lasso di tempo dato.

Materiali

- Tessere del memory

2. FARMACIA

Scopo

Riconoscere gli odori e i sapori.

Materiali

- Spezie, salse, profumi
- Aromi o candele profumate

Svolgimento

I ragazzi dovranno annusare bendati degli oggetti e indovinare il profumo.

3. ARMERIA

Scopo

Far cadere il bicchiere dalla testa dell'animatore.



CITTÀ PERDUTA

Materiali

- Bicchiere
- Spago
- Tubi di gommapiuma o manici di scopa con gommapiuma alle estremità



Svolgimento

L'animatore legherà con dello spago un bicchiere sulla testa e i ragazzi dovranno farglielo cadere con la loro arma. L'animatore si potrà difendere con la sua arma.

4. SANTUARIO

Scopo

Completare un puzzle

Materiali

- Puzzle

5. PORTO

Scopo

Completare un percorso "a canoa"

Svolgimento

Il primo componente della squadra si deve sedere a gambe divaricate. Il secondo si siede davanti al primo dandogli le spalle. Il primo posiziona le gambe attaccandole ai fianchi del secondo che inserisce le sue braccia sotto le ginocchia del compagno. Così fan tutti gli altri, fino a formare una lunga canoa. Tutti assieme, coordinandosi, dovranno compiere un percorso, senza staccarsi.

6. LAVATOIO

Scopo

Far cadere le bottiglie con spugne impregnate d'acqua.

Materiali

- Spugne
- Bacinella d'acqua
- Bottiglie (o altri bersagli)

Svolgimento

La squadra dovrà far cadere le bottiglie con una spugna impregnata d'acqua.

7. ARENA

Scopo

Completare il percorso di triathlon.

Materiali

- Sacchi

Svolgimento

Completare un percorso composto di tre diverse discipline, una in fila all'altra:

- Carriola (un ragazzo con le mani a terra e i piedi sostenuti da una seconda persona)
- Corsa coi sacchi
- Lancio della scarpa

- PROVE DEGLI INFILTRATI

Alcuni animatori possono andare da una squadra per metterli alla prova e provare a sottrarre loro degli scatoloni della torre (o elementi di costruzione) guadagnati.

- I. L'animatore e il ragazzo, a turno, dovranno dire un animale (o un oggetto, un frutto, un colore, una nazione...) il cui nome inizia con la lettera M. Chi non ne trova uno, perde.
- II. Non ridere: il primo che ride, perde.
- III. Ci si sfida ad una gara di urla: chi fa l'urlo più lungo, vince.
- IV. Posizionare un cartoncino tra il labbro superiore e naso: il primo che lo fa cadere, perde.
- V. Lanciare il più lontano possibile un piccolo cartoncino: vince chi lo lancia più lontano.

