

CITTÀ PERDUTA

BAMBINI LANCIO DEL TEMA

MISSIONE NELLA VALLE DEI RE



Ambientazione: Avviene la scoperta di una nuova tomba nella valle dei re, la tomba di Ra Safit Amar, che ha però scatenato un'antica maledizione su tutti coloro con la quale sono entrati in contatto.

Un gruppo di esperti di cultura egizia, accompagnato da un'equipe che si occupa di tuttologia, è venuto a sapere che alcuni archeologi sono rimasti rinchiusi nelle tenebre (gli animatori sono segregati, devono essere liberati) perché hanno interpretato male le scritte scolpite all'interno della tomba, scatenando la maledizione.

Scopo: Salvare gli archeologi rimasti intrappolati nella tomba. Per farlo, gli esperti di cultura egizia dovranno riuscire ad ingraziarsi gli dèi Egizi, sia svolgendo una serie di prove sia raccogliendo gli indizi per scoprire dove si trovano gli archeologi.

SVOLGIMENTO

I ragazzi devono svolgere una serie di prove, dalle quali ricavano degli indizi per arrivare alla zona in cui si trovano gli archeologi nascosti, dove ci sarà da compiere la missione finale.

1. IL MANOSCRITTO (QUASI) PERDUTO

Scopo

Rimettere in ordine le pagine del manoscritto.

Materiali

- Una serie di pagine numerate (colorate con il caffè, per dare l'idea di antichità) con sopra una storia o delle immagini

Svolgimento

Ad ogni pagina corrisponde un frammento di testo o un'immagine.



CITTÀ PERDUTA

La squadra, al via, deve recuperare le pagine sparpagliate per il campo e tramite la lettura della storia o l'unione di immagini separate sulle varie pagine, deve rimettere in ordine tutte le pagine del manoscritto.

Variante

- Tutte le pagine, sparpagliate per il campo di gioco, sono numerate e l'animatore chiama un numero ad alta voce e lascia del tempo ai ragazzi per trovare il numero chiamato; chi lo trova per primo deve tenere il foglio con sé fino al momento finale dove tutti si riuniscono per mettere in ordine il manoscritto. La squadra che ha raccolto più pagine prende un punteggio maggiore.



2. MEMORY EGIZIANO

Scopo

Trovare nel minor tempo possibile tutte le coppie di immagini con i simboli egizi.

Materiali

- Tessere/carte con la riproduzione dei simboli egizi, due per ogni simbolo.

Svolgimento

Al via, il primo bambino del cerchio inizia a girare due carte. Se le carte sono uguali, passa comunque il turno al successivo, ma lascia le carte a faccia in su. Se le carte sono diverse tra loro il bambino le rigira a faccia in giù e solo successivamente passa il turno al compagno di squadra. Vince la squadra che per prima ha tutte le carte rivolte verso l'alto.

3. A A A ATTENZIONE ALL'ALLARME

Scopo

Arrivare dall'altro lato del percorso senza far scattare l'allarme e senza finire nelle trappole.

Materiali

- Nastri/spago tirati tra le due estremità
- Musica che simuli l'allarme

Svolgimento

La squadra si dispone in fila davanti al percorso. Ogni giocatore deve passare tra i fili senza urtare o toccare nulla. Si possono inserire capriole, salti, serpentine a terra. Ma attenzione a non far scattare l'allarme! Una volta che il primo giocatore arriva alla fine del percorso può partire il compagno successivo. Se un filo viene toccato o urtato scatta l'allarme e il giocatore deve tornare alla fine della fila.

Vince la squadra che per prima riesce a portare tutti i compagni dall'altro lato del pericolo.



CITTÀ PERDUTA



4. IL SALTO VERSO LA SALVEZZA

Scopo

Evitare di cadere nella fossa degli scarabei.

Materiali

- Sagome di cartoncino con scritte dietro le prove da superare.

Svolgimento

La squadra si dispone in fila, davanti a due file di isolette. A turno, un bambino alla volta decide quale percorso seguire, su quale isola saltare. Il bambino deve saltellare sul lato del cartoncino della strada che vuole percorrere e girarlo per scoprire la prova da eseguire. Sul cartoncino c'è scritto l'argomento (prove veloci come un calcolo matematico, un indovinello, uno scioglilingua, giochi di parole...) e l'animatore leggerà e spiegherà la prova da eseguire. Ad ogni errore o passo falso bisogna tornare indietro. Il gioco è vinto quando si raggiunge la fine della fila di prove.

Variante

- Utilizzare prove che facciano giocare tutta la squadra insieme e non solo il singolo e ad ogni errore parte sul percorso un bambino diverso.

5. MUMMIA

Scopo

Mummificare un animatore.

Materiali

- Bende scadute o rotoli di carta igienica.

Svolgimento

La squadra si dispone attorno all'animatore assegnato, che deve stare immobile. I componenti devono mummificare l'animatore, ricoprirlo nel minor tempo possibile (o nel tempo stabilito in precedenza), nel modo più stretto e preciso possibile, sprecando meno carta possibile.

Vince la mummia migliore.

- L'ULTIMA PROVA

Scopo

Scavare nel gesso per ritrovare la chiave per liberare gli esploratori intrappolati.



CITTÀ PERDUTA

Materiali

- Chiavi (pari al numero dei bambini)
- Bastoncini o attrezzi per scavare
- Gesso per realizzare i cubotti (devono essere realizzati in precedenza ed essere già pronti).



Come creare i cubotti di gesso: procurare del gesso, anche quello dei gessetti per la lavagna va bene, andrà solo tritato per farlo diventare polvere. Procurarsi degli stampi, possono essere delle scatole rettangolari o dei bicchieri di plastica, così da ottenere misure uguali per tutti.

Riempire il contenitore con la polvere di gesso e poco alla volta aggiungere acqua e mescolare. Inserire all'interno, prima di lasciarlo solidificare, la chiave o il numero. Lasciare il contenitore in posa per l'asciugatura, può bastare una notte.

Svolgimento

Questo sarà il gioco finale. Dopo aver ricevuto un panetto di gesso dagli animatori e tutta l'attrezzatura per sentirsi dei veri archeologi, quando gli animatori daranno il via i bambini potranno iniziare a scavare i cubotti di gesso fino ad arrivare a scovare la chiave nascosta.

Devono fare attenzione ed essere delicati, per non rompere il manufatto. Si possono anche inserire dei tracciati sui panetti di gesso, che i bambini devono seguire per rompere e scavare.

Una volta che tutti hanno trovato la loro chiave ci si può spostare dietro ad una porta, dove sono stati nascosti gli esploratori e l'animatore aprirà con la sua chiave (che sarà l'unica vera), così da liberare tutti e completare la missione.

Variante

- Al posto della chiave inserire nei cubotti dei numeri (i numeri saranno differenti e non tutti uguali), cosicché, una volta trovati tutti, i bambini dovranno predisporre (secondo una logica decisa in precedenza) nella posizione corretta per creare il codice che apre la porta.