

# GIUNGLA SELVAGGIA

## GIOCO FUGA DA MARRISAURO



BAMBINI  
PREA DO

### Ambientazione

Durante un viaggio pericoloso, l'elicottero che vi trasportava ha smesso di funzionare nelle vicinanze del triangolo delle Bermude, obbligandovi a un atterraggio di fortuna sull'isola di Marrisauero. L'isola è pressoché sconosciuta perché nessuno è mai tornato a casa dopo esserci stato... In molti hanno cercato di scoprire cosa si nasconde sull'isola, ma una storia racconta che nel lontano 1934 uno scienziato sia andato sull'isola con una mappa che - lui diceva - lo avrebbe riportato sicuramente a casa. Così non è stato, ma in questo momento ritrovare quella mappa è l'unica speranza di scappare dall'isola...

### Struttura

Ogni squadra deve riuscire a superare tutte le prove per recuperare gli enigmi e ricostruire la mappa per risolvere il mistero dello scienziato e dell'unica possibilità di fuga. Ogni prova dura circa 10 minuti e un responsabile deve segnalare a tutte le squadre di spostarsi al termine del tempo alla postazione successiva secondo l'ordine stabilito.

## LE PROVE

### 1. FUGA DAI VELOCIRAPTOR

*La visibilità è pessima a causa dei grandi alberi che ci sono: dovete riuscire a percorrere la spianata senza essere mangiati dai velociraptor.*

#### Scopo

Non farsi catturare.

#### Svolgimento

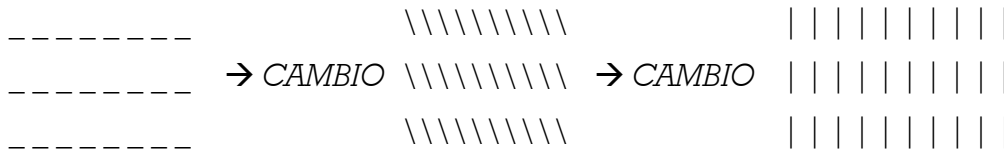
Vengono scelti dei bambini che scappano mentre gli animatori sono i velociraptor. Tutti gli altri componenti della squadra si dispongono in file parallele distanti, lasciando lo spazio per poter correre nel mezzo, con le braccia aperte: loro rappresenteranno la giungla.

Al via, il bambino che corre deve scappare dai velociraptor, che devono cercare di prenderlo. I giocatori non possono uscire dalla giungla e la loro corsa è obbligata



# GIUNGLA SELVAGGIA

dalla disposizione a file degli altri. All'urlo del "Cambio!", tutti i bambini che fanno la giungla in file parallele devono ruotare di 45° verso destra formando una nuova disposizione a file della giungla.



Allo scadere del tempo per ogni bambino che è riuscito a fuggire dai velociraptor, la squadra ottiene un punto. Il gioco viene replicato in modo da far giocare più bambini possibile.

## Indizio

→ Se la squadra ottiene almeno 3 punti, riceve il disegno di una H cerchiata: (H)

## 2. SERPENTONE

*L'unico modo per superare la montagna dei pitoni è fingersi uno di loro...*

### Scopo

Tutti insieme, in fila, fare un giro del campo.

### Svolgimento

Si crea un campo quadrato di lato 5 m. La squadra si dispone in fila indiana davanti a una di queste sedie. Al via, il primo della fila deve correre intorno al campo, sul perimetro del quadrato immaginario. Quando ritorna alla postazione iniziale, quello che era il secondo della fila (ora primo) segue il corridore e insieme ripercorreranno tutto il tragitto di corsa. Una volta raggiunta la postazione iniziale, li seguirà anche il terzo, e così via. Il primo della fila deve sempre aspettare il passaggio dell'ultimo corridore.

### Indizio

→ Se la squadra riesce, riceve il disegno di una lanterna.

## 3. ATTENTI AI PIRANHA

*Siete davanti al fiume, bisogna superarlo senza cadere: è pieno di piranha!*

### Scopo

Far incontrare le due file.

### Materiale

- Bende
- Coni, cerchi, oggetti e ostacoli per il percorso



# GIUNGLA SELVAGGIA

## Svolgimento

La squadra viene divisa in due gruppi che si dispongono in fila indiana, bendati, ai due estremi del campo. Ognuno posiziona le mani sulle spalle del compagno davanti e solo l'ultimo della fila può tenere gli occhi aperti per guidare l'intera fila lungo il percorso.

## Indizio

→ Se i due gruppi si incontrano, la squadra riceve una pergamena con scritto "La via per la salvezza è il NO".



## 4. GIUNGLA DEL T-REX

*Siete arrivati davanti a una fitta giungla... bisogna attraversarla facendo meno rumore possibile perché è abitata da un T-Rex, che vede poco ma sente tutto!*

### Scopo

Far incontrare le due file.

### Materiale

- Oggetti che se calpestati fanno rumore (foglie, legnetti, sassolini, giornali...)
- Ostacoli per il percorso

### Svolgimento

La squadra deve attraversare il campo disseminato di oggetti senza fare rumore, e per evitare di smuovere troppo il terreno si deve spostare a gruppi di tre persone: in due reggeranno un terzo per non fargli toccare terra. Ogni volta che l'animatore sente un rumore, il terzetto che lo ha provocato ricomincia.

### Indizio

→ Se tutta la squadra attraversa il campo, riceve un foglio con scritto "Tra l'alto e il basso troverai la tua strada".

## 5. LA VALLE DELLA MORTE

*Davanti a voi un territorio senza alberi: sono stati sradicati dal suolo per evitare che le prede si nascondessero. La zona infatti è frequentata da minacciosi pterodattili pronti a beccare chiunque la attraversi.*

### Scopo

Attraversare il campo senza essere colpiti.

### Materiale

- Palloni di spugna o leggeri
- Materiale e ostacoli per il percorso



# GIUNGLA SELVAGGIA

## Svolgimento

La squadra, un componente alla volta, deve attraversare il campo (un percorso a ostacoli) senza essere colpito dagli animatori. Chi viene colpito, ricomincia.

## Indizio

→ Per ogni persona che attraversa il campo, la squadra riceve un pezzetto di mappa precedentemente ritagliata.



Immagine mappa →



## **6. DISTRAI IL MAMMUT**

*Distraete il mammut per evitare che vi catturi con tutti gli oggetti che trovate...*

## Scopo

Indovinare l'oggetto mimato.

## Svolgimento

*I ragazzi sono seduti in cerchio. Uno di loro va al centro del cerchio e, senza parlare, mima un'azione che utilizza l'oggetto come accessorio. Ad esempio, potrà far indovinare un violino fingendo di suonarlo, oppure una mazza da golf mimando il tiro; o ancora un microfono, un clarinetto, un'aspirapolvere, ecc. Gli altri devono indovinare di cosa si tratta. A questo punto, la squadra vince un punto e il ragazzo al centro passa il testimone a chi ha indovinato, il quale a sua volta dovrà mimare.*

## Indizio

→ Se si raggiungono 10 punti, la squadra riceve il disegno di una pala.

## **7. LA CAVERNA PIENA D'ACQUA**

*Per attraversare questa caverna forse è meglio prima svuotarla...*

## Scopo

Svuotare un recipiente d'acqua.

## Materiale

- 2 recipienti
- Acqua
- Brocche o bicchieri

## Svolgimento

I bambini dovranno raccogliere più acqua possibile da un grosso recipiente con dei contenitori più piccoli e trasportarla al secondo recipiente, avendo però i piedi legati a coppie.

# GIUNGLA SELVAGGIA

## Indizio

→ Se si svuota almeno  $\frac{3}{4}$  del recipiente, si riceve un k-way o un telo di plastica (o un sacco della spazzatura) appositamente forato.



## 8. ATTENZIONE ALLE LIANE!

*Come districarsi nella giungla più fitta?*

## Scopo

Attraversare il groviglio.

## Materiale

- Nastri, corde o spago

## Svolgimento

La squadra, un componente alla volta, deve attraversare un intrecciato percorso di nastri, preparato in precedenza dagli animatori in base all'età. Quando un giocatore arriva alla fine può partire quello successivo.

## Indizio

→ Se più della metà della squadra riesce, riceve un biglietto con scritto: "Ricorda che le montagne svettano in cielo".

## L' ENIGMA

Con gli indizi raccolti, la squadra ora può cercare di risolvere l'enigma e dare la soluzione: nel punto indicato dalla freccia, ovvero tra le due montagne nell'isolotto a nord-ovest, si trova un elicottero con cui poter scappare dall'isola.

Per raggiungerlo è necessario scavare un tunnel sott'acqua che collega l'isola di Marrisauro all'isolotto.

I ragazzi devono capire, infatti, che:

→ "Ricorda che le montagne svettano in cielo!" per come orientare la mappa: con le vette delle montagne verso l'alto...

→ "La via per la salvezza è il NO!": l'isola si trova a Nord Ovest

→ La pala è per scavare il tunnel, la lanterna serve a illuminarlo

→ Il telo di plastica per proteggersi dall'acqua che filtra nel tunnel: si trova infatti sotto il livello del mare

→ L'"H" cerchiata indica un elicottero

→ "Tra l'alto e il basso troverai la tua strada...": l'elicottero è nascosto tra la montagna alta e quella bassa

## PREA DO

