

# Caccia al tesoro eco...logica

**Regolamento per momento della Caccia al tesoro ecologica**

## **INIZIO**

**i giocatori, divisi in squadre, dovranno seguire un percorso preparato per terra composto da 30 tessere numerate, sulle quali le varie squadre dovranno posizionare il segnaposto loro assegnato. cinque caselle sono contrassegnate dalla parola "Tesoro", altre caselle saranno contrassegnate come "imprevisto".**

**I gruppi, guidati dalle animatrici, dovranno procedere su queste caselle tirando il dado una squadra alla volta, ma non potranno tagliare il traguardo se non avranno in mano i quattro tesori che dovranno cercare nel parco, una volta finiti sulla casella tesoro.**

**Dovranno raccogliere quattro tesori diversi, individuabili dalla scritta sulle bandierine colorate sparse per il parco. le bandierine infatti hanno ognuna una scritta (a prescindere dal colore): alcune la scritta "carta", altre la scritta "plastica", altre "alluminio" e altre, infine "vetro".**

**All'inizio del gioco, tutti i componenti delle squadre si dispongono fuori dal percorso, ma nei pressi della casella 1. Le squadre devono avere un ordine (squadra 1, 2, ...) e ciascuna deve avere un segnaposto diverso dalle altre (vi sarà consegnato prima allo stand degli imprevisti). Ogni squadra sceglie un componente che farà per primo l'addetto al tiro del dado**

## **SCOPO**

**Lo scopo del gioco è quello di trovare, prima delle altre squadre, tutte le quattro bandierine corrispondenti ai quattro materiali riciclabili: carta, vetro, plastica, alluminio, nascosti in giro. Per andare a cercarli, occorre prima finire sopra alla casella "tesoro".**

## **SVOLGIMENTO**

**A turno, ciascuna squadra tira il dadone (usando l'addetto al tiro) solo dopo aver dichiarato ad alta voce se intende muoversi in avanti o indietro. Dopo aver tirato, la squadra si muoverà (in avanti o indietro) di tante caselle quante ne indica il dado. Sin qui la dinamica è simile al gioco dell'oca, tranne che per il fatto che si può scegliere da che parte muoversi. Infatti ai fini del gioco non è importante avanzare, ma finire esattamente sulle caselle che contengono la scritta "tesoro" per poter cercare le bandierine.**

**Una squadra può cambiare direzione ad ogni tiro, l'importante è che dichiari prima del lancio la direzione, tranne che per il primo tiro ovviamente.**

**Dopo che una squadra si è mossa, si possono avere 3 casi:**

**la casella non ha né oggetto né imprevisto – in questo caso non accade nulla, i giocatori lasciano il segnaposto sulla casella fino al prossimo turno. Il turno ora passa alla squadra successiva.**

**la casella è una di quelle con la scritta "tesoro" – in questo caso tutta la squadra (compreso l'addetto al dado), lascia il proprio segnaposto sulla casella e abbandona il percorso per correre alla ricerca della bandierina (a mano a mano si cercheranno le bandierine del materiale mancante). Tutta la squadra correrà quindi alla ricerca, in gruppo e non sparsi per fare prima, pena l'esclusione dalla caccia al tesoro. Una volta trovato la bandierina un componente del gruppo la conserverà, così finché non ne raccoglie quattro corrispondenti ai quattro diversi materiali. Ogni volta, dopo aver trovato una bandierina, il gruppo tornerà al posto lasciato, in attesa del proprio turno per lanciare il dado.**

**la casella è una di quelle segretamente indicate come imprevisto – dopo che il direttore di gioco ha detto alla squadra di essere finita su un imprevisto, anche in questo caso tutta la squadra lascia il segnaposto sulla casella, stavolta per andare nello stand degli imprevisti. Qui troveranno l'animatore addetto che farà pescare un biglietto a caso da un mazzo di imprevisti. Gli imprevisti consistono in penitenze che hanno lo scopo di far perdere tempo ai giocatori. Fatto l'imprevisto, la squadra può tornare nella casella del percorso e continuare il gioco.**

**E' importante dire che mentre le squadre rimangono assenti dal percorso, i turni continuano a girare. Per questo le squadre dovranno essere veloci sia nel risolvere i quiz, che nel cercare le bandierine, che nel fare le penitenze indicate dagli imprevisti, questo perché nel frattempo le altre squadre continuano a proseguire con il percorso. Occorre ricordarsi inoltre che ogni volta che la squadra lascia il percorso (per cercare la bandierina o per l'imprevisto), al suo ritorno dovrà cambiare l'addetto al tiro del dado.**

**Vince chi taglierà prima il traguardo con le quattro bandierine.**

