

Ecco una proposta delle 5 prove che potete utilizzare nel grande gioco “CACCIA AL LADRO!”.

Ogni prova avrà una durata complessiva di circa 15 minuti.

All’inizio del gioco, la giuria consegna contemporaneamente a ogni squadra il foglio della PROVA 1. Sul foglio, sono contenute sia le istruzioni per svolgere la prova che alcune righe di contesto che permettono ai ragazzi di calarsi nella vicenda. Il contesto viene raccontato da Robin Hood in persona. Quando la squadra ha terminato, torna dalla giuria per il controllo prova, l’assegnazione dei crediti e la consegna della PROVA 2. E così via.

Si riportano di seguito le 5 prove con relativi testi già pronti:

- **PROVA 1: RICERCA** di 10 oggetti con iniziale R
Al termine della prova si consegnano alla squadra 30 crediti se trovano meno di 10 oggetti, 40 crediti se trovano tra 10 e 15 oggetti, 50 crediti se trovano oltre 15 oggetti.
- **PROVA 2: DICHIARAZIONE D’AMORE**
In base alla qualità della dichiarazione, si possono assegnare 30, 40 o 50 crediti. Il giudizio spetta alla giuria!
- **PROVA 3: TESTO CON DOMANDE**
Ai ragazzi viene consegnato un testo contenente due brevi storie che devono imparare nel miglior modo possibile. Dopodiché, tornano dalla giuria che pone loro le seguenti 3 domande. In base al numero di risposte corrette vengono consegnati i crediti: 30 per una sola risposta giusta, 40 per due giuste o 50 se tutte giuste.
 - *Cosa mangiavano abitualmente il topo di campagna e il topo di città?*
 - *Cosa decide di fare la lepre quando è quasi giunta al traguardo?*
 - *Cosa dice la tartaruga alla lepre quando ormai ha vinto la gara?*
- **PROVA 4: CRUCIVERBA**
Vi proponiamo due cruciverba che potete usare come prova. Sono adatti ai bambini di quarta o quinta elementare e richiedono un tempo medio di risoluzione di 15 minuti: lasciamo a voi la scelta del cruciverba da utilizzare. Potete utilizzarli anche entrambi, chiedendo alla squadra di suddividersi in due sottogruppi e ottenendo così più coinvolgimento. Se voleste proporre il gioco a bambini più piccoli sarà sufficiente cercarne in rete una versione più semplice. In base a quanto bene i giocatori svolgono il cruciverba nel tempo assegnato, gli vengono consegnati 30, 40 o 50 crediti.
- **PROVA 5: CERCA E TROVA NUMERICO**
Vengono sparsi per l’oratorio dei cartoncini con scritti i numeri da 30 a 50. I ragazzi hanno 10-15 minuti per andare alla ricerca del numero più alto che riescono a trovare. In base a quanto è alto il numero, gli vengono consegnati i crediti: 30 crediti se il numero più alto che trovano è tra 30 e 35; 40 crediti se il numero è tra 36 e 45; 50 crediti se tra 46 e 50. Ovviamente, nel nascondere i cartellini, tenete conto che tanto più è alto il numero quanto più dovrà essere difficile trovarlo.
- **PROVA FINALE: INDOVINELLO** da risolvere per trovare il tesoro. Questa prova non viene qui riportata perché va costruita a partire dal luogo dove si decide di nascondere il tesoro. Quindi, a voi la scelta!

PROVA 1

Ciao amici! Sono io, il vostro Robin Hood! Che beffa, oggi da grande ladro buono sono diventato io il derubato... da un gruppo di ragazzini poi! Come dite? Volete darmi una mano a recuperare tutte le mie cose? Con grande piacere!

Che dite se cominciamo con un po' di allenamento? Sparpagliatevi dappertutto e cercate almeno 10 oggetti che inizino con la lettera R, l'iniziale del mio nome. Se ne troverete di più, vedrete che i giudici sapranno premiarvi! Forza forza veloci!

PROVA 2

Uau siete stati davvero velocissimi! Sapete una cosa? Siete stati così bravi che vi chiederei un aiuto per una questione personale... Sapete che sono tanto innamorato di una bellissima ragazza, Lady Marian... ma non riesco a trovare il coraggio di dichiararmi! Avete voglia di scrivere voi una dichiarazione al posto mio? Ricordatevi solo che nella dichiarazione dovranno comparire le parole scritte qui sotto... Grazie grazie davvero!

CIPOLLA

SEDIA

CONNESSIONE INTERNET

ARMADIETTO

FRENO

MONOPATTINO ELETTRICO

CALORIFERO

STIVALETTO

NAVE DA CROCIERA

PROVA 3

Mah, Marian non mi sembrava troppo convinta... Non importa, noi dobbiamo continuare! Ho bisogno di sapere come siete messi a memoria, visto che per derubare i ricchi dovremo ricordare il maggior numero possibile di informazioni su di loro... Leggete questi due testi e imparate tutti i dettagli che potete. Poi tornate dalla giuria che vi farà alcune domande per testare la vostra memoria. Veloci, avete 10 minuti!

“Una volta, un topo di città e un topo di campagna si incontrarono. Cominciarono a parlare e a raccontarsi l’uno con l’altro quello che facevano; il topolino di campagna disse al suo amico di città: “Beato te, che hai tanto da mangiare! Qui in campagna c’è sempre così poco da mettere sotto i denti”.

E l’altro: “Ma io mangio sempre di corsa, scappando dai cani e dai gatti che mi inseguono nelle case! Beato te, che qui in campagna puoi mangiare con calma”.

I due topi ebbero un’idea: si sarebbero scambiati tra loro; il topolino di campagna sarebbe andato in città e avrebbe preso il posto dell’amico mentre il topo di città si sarebbe trasferito in campagna. I primi tempi le cose andarono alla grande: il topo di campagna si abbuffava di formaggio e quello di città mangiava le sue briciole con una calma tale che si metteva a tavola a mezzogiorno e finiva al tramonto.

Presto, però, cominciarono a rimpiangere la vita che facevano prima: il topolino di campagna tornò a desiderare la sua tranquillità e quello di città l’abbondanza di cibo. E così, quando si incontrarono la volta successiva, decisero di tornare alle proprie vecchie case e alle vecchie vite.”

“La lepre si vantava con tutti gli animali: “Nessuno può battermi in una gara di velocità; sfido chiunque a correre con me e a superarmi!”

La tartaruga accettò la sfida, con tanta calma e il sorriso sulla bocca.

“Questa poi!” rise la lepre “Una tartaruga che vorrebbe battermi nella corsa”.

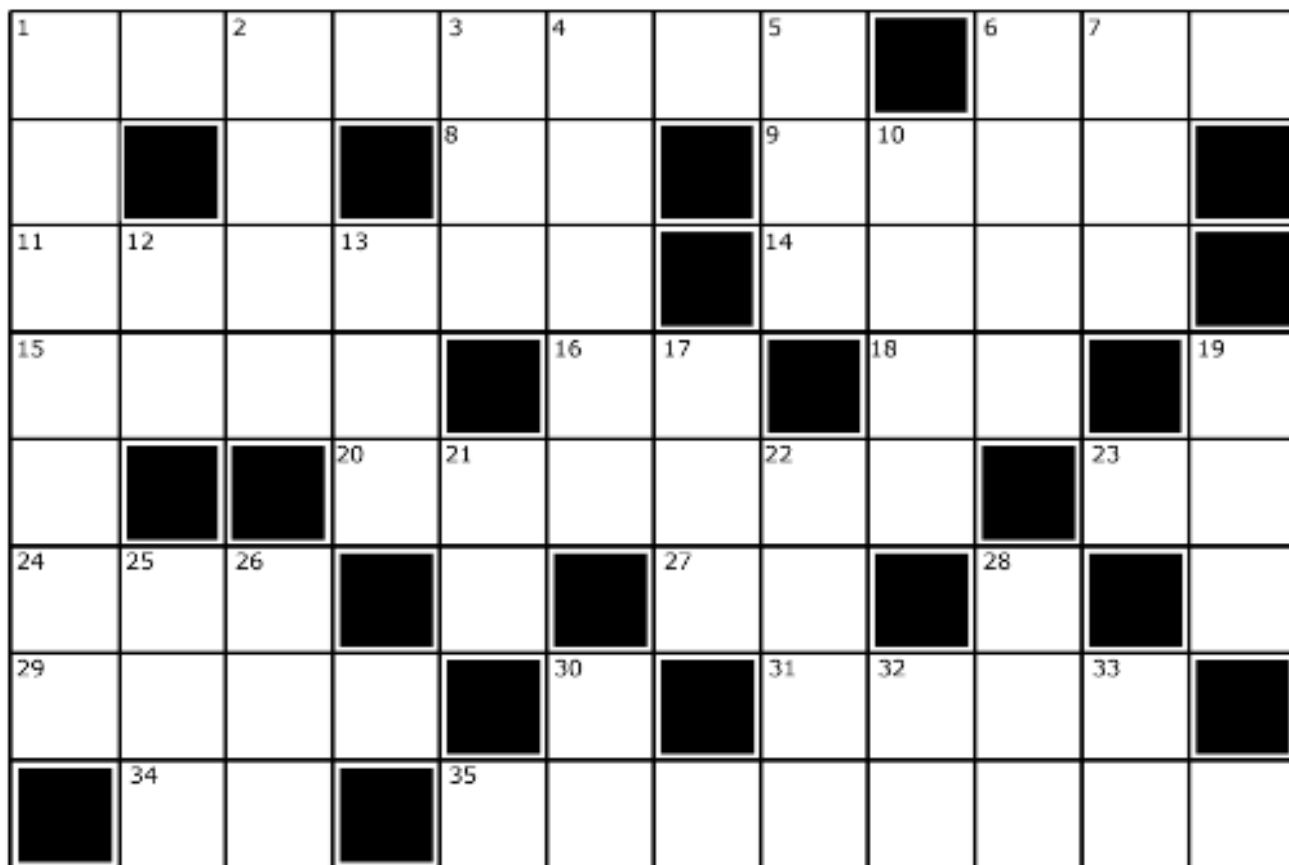
Ma la tartaruga sembrava seria: “Non vantarti prima della vittoria; vuoi fare questa gara o no?”

La lepre accettò, così fu stabilito il percorso e dato il via. Naturalmente, la lepre partì come un fulmine e superò la tartaruga; a poca strada dal traguardo, poiché non vedeva più il suo avversario, decise di fare un sonnellino, per mostrare alla tartaruga quanto le fosse superiore.

Tuttavia, la tartaruga, avanzava passo dopo passo e non impiegò molto a raggiungere la sua avversaria; poi, visto che quella ancora dormiva, andò avanti e tagliò il traguardo. Quando la lepre si svegliò, ormai era troppo tardi e la tartaruga aveva vinto la gara; così, disse alla lepre: “Non basta correre, bisogna arrivare in tempo”.

PROVA 4

Ed ora, vediamo quanto siete acuti e intelligenti. Ecco qui un bel cruciverba: completatelo e riportatelo alla giuria. Forza forza, non abbiamo molto tempo!

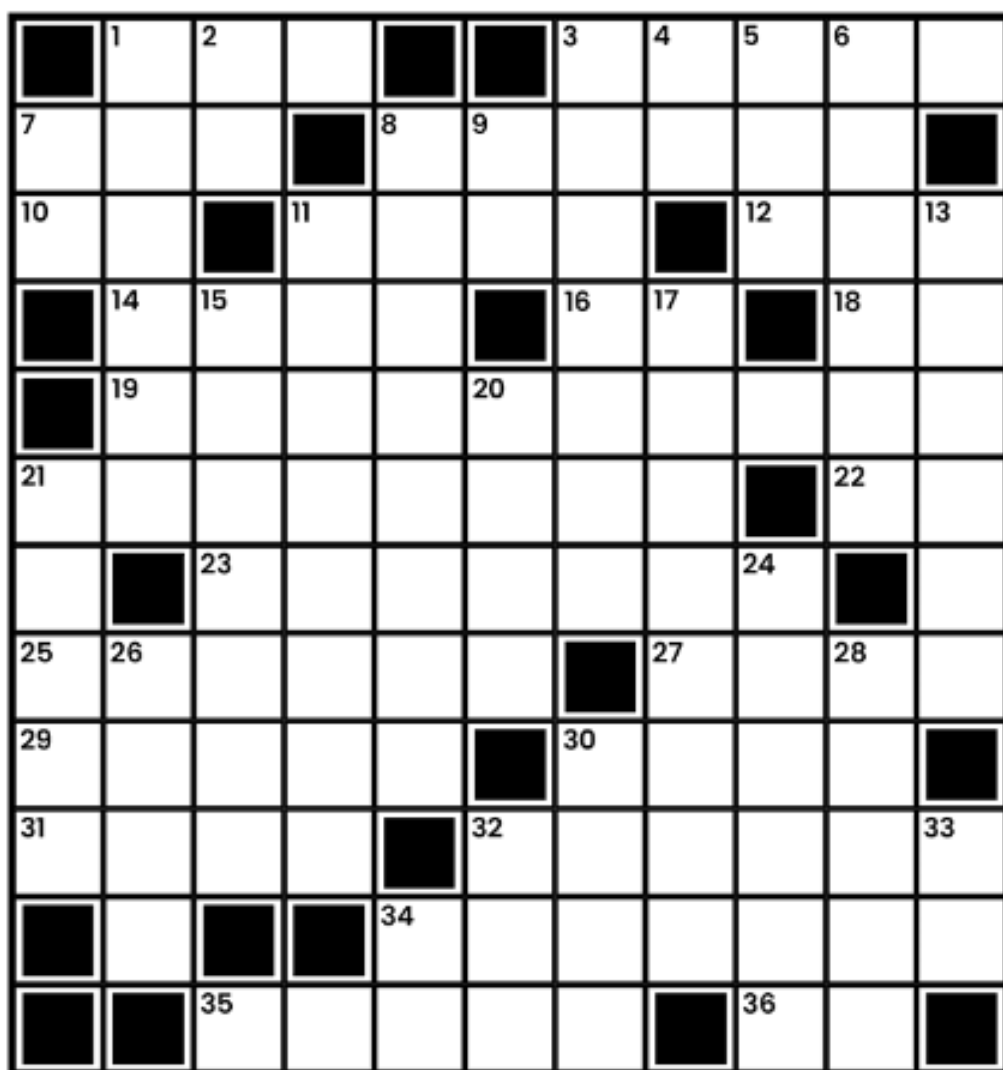


ORIZZONTALI:

1. Segna le ore al polso
6. E' attaccato alla lenza
8. Doppie in torre
9. Non accadono quasi mai
11. Malinconico, afflitto
14. Dipingere è un'...
15. Garibaldi è quello dei due mondi
16. Targa automobilistica di Cagliari
18. Pronome di persona singolare
20. E' la nostra patria
23. Contrario di "oi"
24. Sì in inglese
27. Il dittongo di Pietro
29. In Piemonte lo spumante più famoso è della città di...
34. Sigla di Torino
35. Lavorare sodo

VERTICALI:

1. Dove si vende il vino agli avventori
2. Serve per friggere, può essere d'oliva
3. "Orto" senza l'ultima
4. Donna abitante in Grecia
5. La segna l'orologio
6. La gamba è un... inferiore
7. Che sono di mia proprietà
10. Nome della miscela di gas che respiriamo
12. Doppie in carro
13. Dopo il cinque
17. Le ha chi vola
19. Dopo
21. Pronome di seconda persona singolare
22. Il giorno prima di oggi
25. Punto cardinale
26. Fine di questo
28. Principio di Italia
30. Palermo sulle auto
32. Inizio di eccetera
33. Contrario di "re"



Orizzontali

1. Lo sport più praticato sulla neve - 3. Può essere a pioli o a chiocciola - 7. Gli anni che si hanno - 8. Privo di difficoltà - 10. Le consonanti in nero - 11. Regali - 12. Ha la cruna - 14. Paradiso terrestre - 16. Agrigento - 18. Ascoli Piceno - 19. Barcaiole veneziano - 21. Si usa per piantare i chiodi - 22. Le lettere centrali in vero - 23. Luogo di lavoro in cui si scava il carbone - 25. L'altro nome di Gesù - 27. Svestiti - 29. Si mischiano per giocare a rubamazzetto - 30. Parti di pagamento - 31. È di rigore quella del calcio - 32. Guidatore d'aereo - 34. Uno immenso è il Sahara - 35. Non zuccherato - 36. Esercito italiano

Verticali

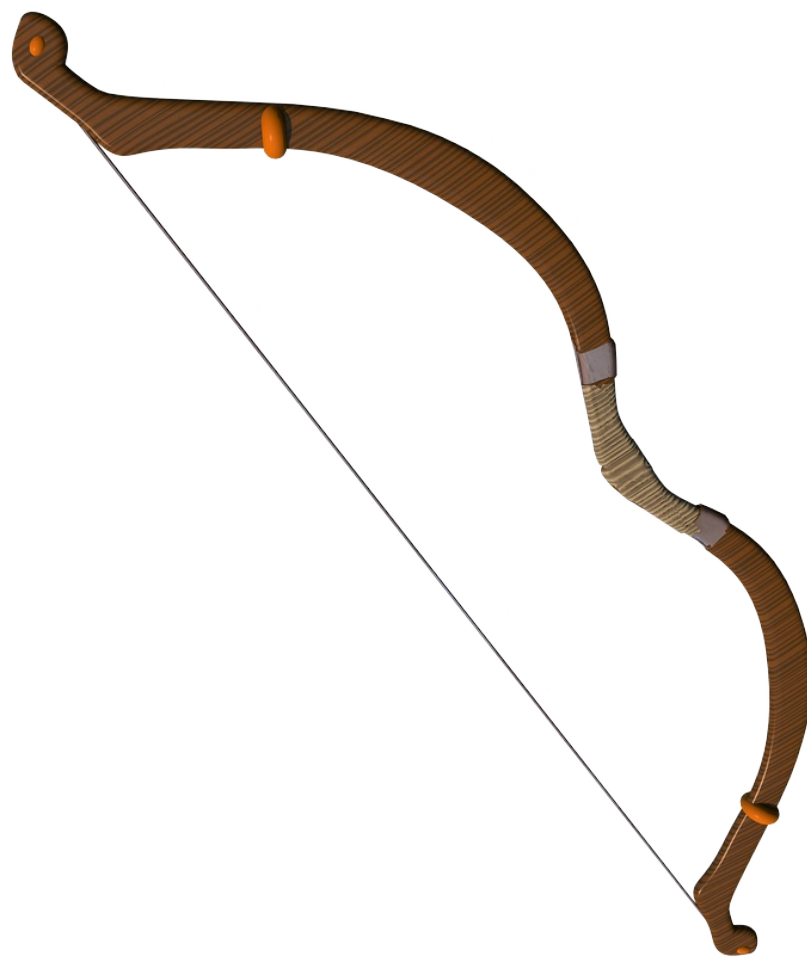
1. La cattiva delle favole - 2. Cagliari - 3. È fatto di lana e copre le spalle - 4. Le ultime dieci - 5. Calciatore che può essere tornante - 6. Fermare... usando la corda - 7. Enna - 8. Un tipo di cioccolato - 9. Mezzo anno - 11. Si va da lui quando fa male un molare - 13. Lavoratori in fabbrica - 15. Riposarsi a occhi chiusi - 17. Si compera all'edicola - 20. Si versa per condire - 21. Animale da latte - 24. Ha il nome scritto sulla copertina del libro - 26. Poco diffuso - 28. Sono... celebri - 30. Il cereale che si getta agli sposi - 32. Il segno della moltiplicazione - 33. Le vocali di Carlo - 34. Preposizione semplice che indica provenienza.

PROVA 5

Coraggio amici! Siamo quasi arrivati in fondo! Stiamo per ritrovare il tesoro di Re Giovanni e vedo che ormai avete recuperato anche quasi tutto quello che ci serve! Vi chiedo un ultimo favore... A quel burlone Little John piace nascondere in posti misteriosi dei numeri, che usa per giocare con i bambini del villaggio... Mi aiutereste a recuperare il numero più alto possibile? Non ricordo quanto sia, ma quando pensate di averlo trovato tornate dalla giuria e fategli sapere dove lo avete visto. Vedremo se avrete davvero trovato il numero più alto che c'è! Forza, avete solo 10 minuti!



Abito completo
40 crediti



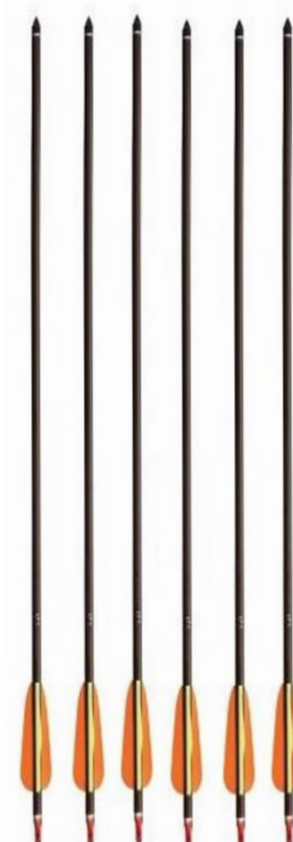
Arco
40 crediti



Camicia
15 crediti



Faretra
20 crediti



Frecce
30 crediti



Borsello
15 crediti



Stivali
30 crediti



Bersaglio per allenamento
25 crediti



Cappello di Robin
20 crediti



Penna per cappello
10 crediti



Corda
10 crediti



Cintura
10 crediti



Mantello
25 crediti



Sacco per denaro
15 crediti