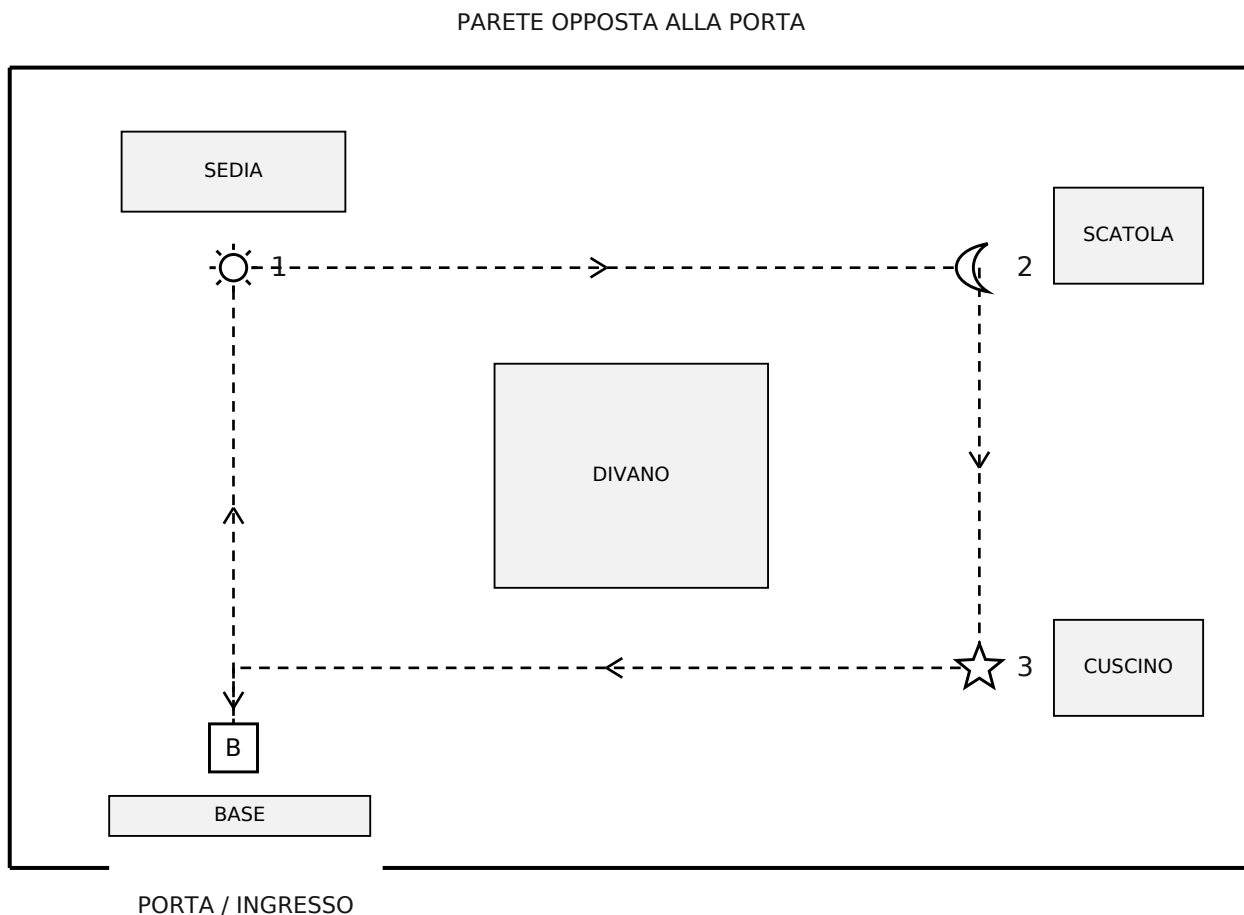


# Un esempio da controllare

Stanza inventata, vista dall'alto: non è la mappa di un prodotto. I simboli indicano punti liberi accanto agli oggetti, mai dentro o sopra i mobili.



**B** Base

☀ Sole

☾ Luna

★ Stella

----- Tragitto suggerito sul pavimento libero

**Ordine: BASE > 1 SOLE > 2 LUNA > 3 STELLA > BASE**

Alla base leggi “Raggiungiamo il sole”. Alla sedia leggi “Ora cerchiamo la luna”. Alla scatola leggi “La prossima tappa è la stella”. Al cuscino invita tutti a tornare alla base. Consegna lì il messaggio finale che hai tenuto con te: “Il tesoro è la nostra prossima avventura insieme!”

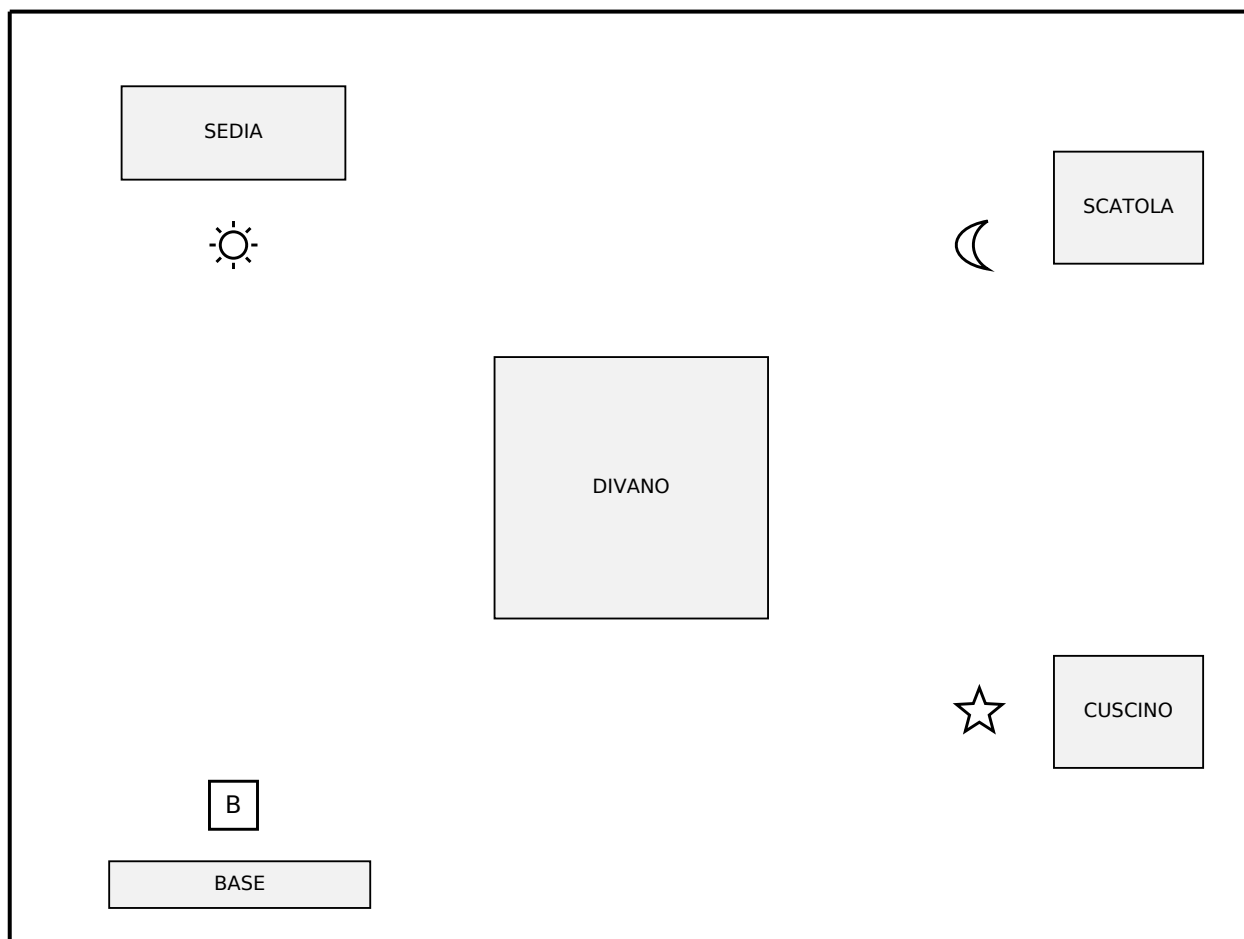
## La preparazione concreta

Fissa SOLE alla sedia, LUNA alla scatola aperta e vuota, STELLA al cuscino. Fissa B alla base vicino alla porta. Metti gli oggetti come nel disegno soltanto se lo spazio reale lo consente. Non usare questa pianta per una stanza diversa senza ridisegnarla.

Il divano è un ostacolo: il tragitto gli gira intorno. Le frecce mostrano il verso; i numeri indicano le tre tappe. Il tesoro non viene lasciato tra i mobili.

# La nostra mappa di esploratori

Una stanza immaginaria vista dall'alto. Prima di muovervi, trovate la porta sul foglio e nella stanza. L'adulto vi dirà quale simbolo cercare.



 Base

 Sole

 Luna

 Stella

## Prima guardiamo, poi camminiamo

Il quadrato B indica la base. Sole, luna e stella corrispondono ai cartelli accanto agli oggetti. I rettangoli sono mobili: non sono strade. Non si sale, non si passa sopra e non si spostano.

## La missione è di tutta la squadra

Restate insieme e aspettate chi vuole guardare ancora. Potete chiedere all'adulto di rileggere o indicare un simbolo. Tutti possono partecipare, anche senza leggere.

La mia squadra si chiama: \_\_\_\_\_

# Disegna la tua mappa

Titolo della missione: \_\_\_\_\_ Base: \_\_\_\_\_

Disegna i confini, la porta e pochi riferimenti reali. Lascia chiari gli spazi percorribili.

Qui si disegna: grande spazio libero per la tua pianta.

Legenda: disegna il simbolo e scrivi cosa significa.

Simbolo: \_\_\_\_\_ Significa: \_\_\_\_\_ Simbolo: \_\_\_\_\_ Significa: \_\_\_\_\_

Simbolo: \_\_\_\_\_ Significa: \_\_\_\_\_ Simbolo: \_\_\_\_\_ Significa: \_\_\_\_\_

SOLO ADULTO: completa l'ordine prima di copiare la mappa per i bambini.

1. Da: \_\_\_\_\_ A: \_\_\_\_\_ Segno: \_\_\_\_\_

2. Da: \_\_\_\_\_ A: \_\_\_\_\_ Segno: \_\_\_\_\_

3. Da: \_\_\_\_\_ A: \_\_\_\_\_ Segno: \_\_\_\_\_

4. Da: \_\_\_\_\_ A: \_\_\_\_\_ Segno: \_\_\_\_\_

Tesoro / finale: \_\_\_\_\_ Percorso provato da: \_\_\_\_\_

Per la copia dei bambini ricopia solo pianta e legenda, se l'ordine deve restare segreto.

# Dalla carta alla stanza

---

## 1. Decidi che cosa deve fare la mappa

Questo esempio accompagna tre tappe indicate a voce: non contiene enigmi né richiede la caccia di carte nascoste. La pagina 2 mostra gli oggetti senza ordine e senza il luogo del tesoro. La pagina 1 è la tua guida. Non consegnarle insieme. È un'attività autonoma, distinta dalla Mini Caccia in Casa a sei indizi.

## 2. Adatta lo spazio e prova il tragitto

Se la tua stanza è diversa, compila pagina 3 e prepara una copia per i bambini senza appunti adulti. Segna solo luoghi raggiungibili e passaggi liberi, con la supervisione di un adulto. Tieni fuori dal gioco scale, porte esterne, cavi e oggetti fragili. Verifica che tutti possano raggiungere ogni tappa; adatta il disegno prima di partire.

## 3. Orientate il foglio alla base

Mettetevi alla base e girate il foglio finché porta e oggetti corrispondono alla stanza. Chiedi di indicare il primo simbolo restando fermi. Per chi non legge nomina i simboli e mostrali. Il segno reale e quello sulla carta devono essere uguali. Se la corrispondenza non funziona, correggi la mappa.

## 4. Offri due aiuti e un finale condiviso

Aiuto 1: "Guarda il segno che ho nominato: dov'è sulla mappa?" Aiuto 2: indica il simbolo reale e accompagna la squadra sul pavimento libero. Cambia chi tiene la mappa a ogni tappa. Al ritorno alla base aspetta tutti e leggi il messaggio finale. Non c'è una gara né una penalità per chi chiede aiuto.

## Cartelli da ritagliare: uno per punto

Usali per l'esempio delle pagine 1 e 2. Fissali in modo visibile senza danneggiare superfici. L'adulto ritaglia prima del gioco; i bambini non devono arrampicarsi per leggerli.

