

La festa, un passo alla volta

Una traccia da adattare, non una tabella di marcia rigida

Esempio per una festa di 120 minuti, con la caccia al tesoro al centro. Modifica durata, pause e attività in base al gruppo. La preparazione del percorso avviene prima dell'arrivo e non è compresa nelle due ore.

La mia festa

Data: _____ Luogo: _____

Il gruppo

Età: _____ Partecipanti: _____ Adulti: _____

Da sapere prima

Esigenze di accesso, pause e alimentazione: _____

ESEMPIO DI 120 MINUTI

00-15 min | 15 min | Accoglienza e gioco libero tranquillo

15-25 min | 10 min | Storia, confini e prova dei turni

25-55 min | 30 min | Caccia al tesoro: ricerca e piccoli aiuti

55-70 min | 15 min | Pausa, acqua e merenda

70-90 min | 20 min | Gioco cooperativo scelto dal gruppo

90-110 min | 20 min | Torta o altro momento di festa

110-120 min | 10 min | Saluti e uscita senza fretta

Controllo del totale

$15 + 10 + 30 + 15 + 20 + 20 + 10 = 120$ minuti. I 30 minuti della caccia sono uno spazio nel programma: non indicano la durata garantita di un gioco specifico. Se finisce prima, usa il tempo per una pausa o un'attività libera.

Materiali e stampa

Prima di stampare

- ☐ Ho letto tutte le istruzioni e le soluzioni del gioco scelto.
- ☐ Ho controllato quali pagine servono ai bambini e quali solo agli adulti.
- ☐ Ho scelto solo fronte, scala 100% e formato A4, salvo indicazioni diverse del gioco.
- ☐ Ho stampato una pagina di prova: testo e simboli sono leggibili.

Da preparare

- ☐ Carte in ordine, guida e soluzioni tenute separate.
- ☐ Forbici per l'adulto, nastro adatto, matite se richieste.
- ☐ Tesoro o messaggio finale da condividere senza esclusioni.
- ☐ Acqua, spazio per una pausa e recapiti degli accompagnatori.

Controllo del percorso

- ☐ Ogni luogo è raggiungibile senza salire o spostare mobili.
- ☐ Scale, porte esterne e oggetti fragili restano fuori dal gioco.
- ☐ Ho provato la catena dall'inizio al tesoro, carta per carta.
- ☐ Ho scelto un'alternativa al coperto e un posto tranquillo per fermarsi.

La mia lista aggiuntiva

La mappa degli indizi

La carta che si trova nel luogo A deve mandare al luogo B. Nel luogo B metti la carta successiva. Segna il punto preciso, non solo la stanza.

Esempio: carta 1 in mano > tavolo; carta 2 accanto al tavolo > divano.

CARTA 1

Dove si trova: _____ Dove conduce: _____

Aiuto 1: _____ Aiuto 2: _____

CARTA 2

Dove si trova: _____ Dove conduce: _____

Aiuto 1: _____ Aiuto 2: _____

CARTA 3

Dove si trova: _____ Dove conduce: _____

Aiuto 1: _____ Aiuto 2: _____

CARTA 4

Dove si trova: _____ Dove conduce: _____

Aiuto 1: _____ Aiuto 2: _____

CARTA 5

Dove si trova: _____ Dove conduce: _____

Aiuto 1: _____ Aiuto 2: _____

CARTA 6

Dove si trova: _____ Dove conduce: _____

Aiuto 1: _____ Aiuto 2: _____

Tesoro: _____ Prova della catena fatta da: _____

Carta smarrita: tengo una copia / scrivo un sostituto qui:

Plan B: luogo alternativo e carte da spostare o riscrivere:

Dopo ogni modifica riprova la catena e aggiorna anche il tesoro.

Tutti dentro la missione

Tre ruoli che cambiano

Custode: tiene la carta. Esploratore: propone dove andare. Portavoce: racconta l'idea della squadra. A ogni indizio fate ruotare i ruoli. In un gruppo più grande lavorate a coppie; in due, unite due ruoli. Chi non legge può svolgerli tutti con la lettura dell'adulto. Nessuno è obbligato a parlare o a tenere una carta.

Turno 1 | Custode: _____ Esploratore: _____ Portavoce: _____

Turno 2 | Custode: _____ Esploratore: _____ Portavoce: _____

Turno 3 | Custode: _____ Esploratore: _____ Portavoce: _____

Aiuto in due passi

1. Rileggi la domanda e richiama il dettaglio utile senza nominare la risposta. Lascia il tempo di confrontarsi. 2. Indica il luogo o la risposta in modo chiaro e accompagna il gruppo alla prossima carta. Nessuna penalità: l'obiettivo è continuare insieme. Nella mappa di pagina 3 scrivi entrambi gli aiuti prima di iniziare.

Se qualcosa non funziona

Il gruppo si stanca: fate una pausa e chiedi se vuole ripartire. Un bambino anticipa tutto: assegna un turno di ascolto e lascia proporre gli altri. Un indizio manca: consegna il sostituto preparato. Lo spazio diventa inadatto: fermatevi, spostate il percorso e controllate di nuovo la catena prima di ripartire.

Finale condiviso

Raduna tutti prima di aprire il tesoro. Cita un gesto concreto di ciascuno: un'idea, una domanda, l'aver aspettato un amico. Chi preferisce osservare fa comunque parte della squadra. Il gioco finisce quando tutti hanno avuto spazio, non quando qualcuno arriva per primo.

Per la prossima volta

Ha funzionato: _____

Da cambiare: _____