

# Manuale per il direttore di gara

## Introduzione

**Il presente manuale fornisce indicazioni sul materiale necessario, sull'organizzazione e la gestione di una caccia al tesoro. Si invitano il direttore di gara e i suoi assistenti a prendere visione di quanto contenuto in questo documento.**

### **Materiale di base**

Il materiale necessario consiste, oltre al presente manuale, delle prove da affrontare e di tabelle riassuntive per seguire lo svolgimento del gioco. In particolare queste ultime sono utili per conoscere le soluzioni dei giochi e per dare suggerimenti nel caso qualche squadra si trovasse in evidente difficoltà durante una prova.

### **Direttore di gara**

È colui o colei che si incarica di gestire l'andamento del gioco, controlla il corretto svolgimento delle prove, sanziona le squadre, decide della validità degli esiti delle prove affrontate dai giocatori. Deve possedere una copia del presente manuale e una copia di ciascuna delle tabelle riassuntive, per seguire i percorsi delle singole squadre.

### **Assistenti**

Il direttore di gara – soprattutto in presenza di molte squadre – dovrebbe avvalersi dell'aiuto di alcuni assistenti. Essi sono coloro che coadiuvano il direttore di gara e ne assolvono le funzioni nei casi ove alcuni giocatori dovessero risultare palesemente rallentati nel gioco per il solo fatto di dover attendere che il direttore di gara abbia terminato di curarsi di altri giocatori. Controllano il regolare svolgersi del gioco seguendo l'operato delle singole squadre.

Se si hanno assistenti in numero sufficiente, se ne dovrebbe assegnare uno ad ogni squadra, lasciando al direttore di gioco la gestione complessiva della gara e il giudizio di situazioni non risolte dai singoli assistenti.

## Preparazione

**Direttore di gara e assistenti pongano molta cura nella fase di preparazione della caccia al tesoro.**

### Tappe e percorso

Ogni squadra, per arrivare al tesoro, segue un tragitto costituito di varie sfide da superare: indovinelli, giochi enigmistici, prove di abilità.

Per pianificare in modo efficace i percorsi di gara delle singole squadre è necessario innanzitutto stabilire il numero di tappe che ogni squadra dovrà affrontare per arrivare al tesoro.

Fissato il numero di tappe, si deciderà se i percorsi saranno distinti o se, al contrario, il percorso sarà unico per tutte le squadre. Consigliamo di optare per percorsi distinti in modo che non si verifichino situazioni nelle quali, ad esempio, alcune squadre procedono spiando la squadra più abile e veloce, riducendo così il divertimento per tutti.

### Tabelle e prove

Per ogni squadra si deve stampare una copia della tabella riassuntiva, che verrà compilata con le prove che la squadra deve affrontare. Si procede quindi nella scelta delle singole prove che la squadra dovrà superare per ogni tappa del percorso.

Se per una determinata tappa deve essere risolto un indovinello la cui soluzione indica un luogo o un oggetto dove si trova il biglietto con scritta la successiva prova da superare, nella riga della tabella corrispondente alla tappa, nella colonna "Prova" si scrive "Indovinello" e nella colonna "Risposta corretta" la soluzione dell'indovinello.

Se per una determinata tappa deve essere risolto un gioco enigmistico la cui soluzione indica un luogo o un oggetto dove si trova il biglietto con scritta la successiva prova da superare, nella riga della tabella corrispondente alla tappa, nella colonna "Prova" si scrive "Gioco enigmistico" e nella colonna "Risposta corretta" la soluzione del gioco.

Se per una determinata tappa deve essere affrontata una prova di abilità nella riga della tabella corrispondente alla tappa, nella colonna "Prova" si scrive il tipo di prova da sostenere (nella colonna "Risultato" si scriverà, durante lo svolgimento della caccia, se la squadra ha superato la prova oppure se è stato necessario sottoporla ad una penitenza).

**Esempio**

Tappa	Prova	Risultato	Risposta corretta
1	Indovinello		Frigorifero
2	Anagramma		Mensola
3	Mostrare immagine Dante	(superata con penitenza)	

**Biglietti**

Per ogni squadra si compilano i biglietti che contengono le prove da affrontare: indovinelli, prove di abilità o giochi enigmistici verranno trascritti su foglietti oppure stampati e ritagliati. Ogni biglietto deve essere ripiegato e, sulla parte esterna, va scritto il numero della squadra cui è destinato e il numero di tappa cui si riferisce. Ad esempio vanno bene scritte del tipo: "Squadra 3, tappa 5". In caso che alcuni biglietti debbano essere nascosti all'aperto, è opportuno che essi vengano celati solo con condizioni atmosferiche favorevoli, pena il deterioramento degli stessi con conseguente illeggibilità o, peggio, distruzione. Si ponga attenzione anche alla presenza di bambini o animali particolarmente curiosi che potrebbero spostare o rimuovere i biglietti dalle loro sedi.

**Premi intermedi**

È sicuramente simpatico assegnare dei premi intermedi alle squadre, sia per incoraggiarle a proseguire, sia per lasciare ai partecipanti un ricordo dell'evento. A seconda delle Vostre disponibilità, i premi intermedi saranno perciò piccoli oggetti utili (portachiavi, blocchetti PostIt, agendine tascabili, magari accompagnati da un bigliettino ricordo) oppure oggetti di maggior valore, sempre comunque inferiore a quello del tesoro, premio finale per la squadra più abile e veloce. Per far sì che tutte le squadre ricevano premi intermedi, il direttore di gara decide, a propria discrezione e in accordo con gli assistenti, quando elargire premi e a quale squadra. I pretesti possono essere i più svariati: la velocità nel risolvere una data prova può essere premiata come anche la lentezza oppure la simpatia dimostrata nell'affrontare una penitenza e così via.

**Tesoro**

Dovrebbe essere un premio divisibile, in modo che i componenti della squadra vincitrice possano tutti riportare a casa una prova della loro superiore abilità e un ricordo tangibile. Potete sbizzarrirvi: un cesto pieno degli ultimi successi editoriali, una cassa di vini, una consistente fornitura di pasta e sughi, oppure, più semplicemente, degli attestati o delle coppe.

## Composizione delle squadre

**Un momento delicato della caccia al tesoro: la suddivisione in squadre dei partecipanti.**

### **Numero di giocatori per squadra**

Il numero totale dei partecipanti dovrebbe essere equamente ripartito fra le varie squadre cercando, se possibile, di assegnare dai quattro ai sei giocatori per squadra. Ogni squadra verrà contrassegnata con un numero e, se i concorrenti lo desiderano, anche con un nome.

### **Assortimento dei giocatori**

Dipende dagli intenti che Vi proponete: se, ad esempio, volete favorire incontri ed evitare la formazione dei soliti gruppetti, è necessario dividere il più possibile le persone che tendono a raggrupparsi. Ponete attenzione al livello culturale e fisico medio delle squadre: sta a Voi cercare di assortire i giocatori in modo che ogni squadra abbia più o meno le stesse possibilità delle altre di risolvere enigmi e superare prove di abilità.

### **Assortimento delle prove**

È buona norma proporre differenti prove di abilità in modo che un po' tutti i componenti delle squadre siano coinvolti: l'amico col pallino dei numeri cercherà di mettersi in mostra coi problemi matematici; l'atleta si offrirà di affrontare la prova di abilità fisica.

## Svolgimento della caccia

**Siamo al momento della gara vera e propria: buon divertimento!**

### Avvertenza

Si ponga attenzione a che nessuna squadra, durante lo svolgimento del gioco, scorga alcuna delle tabelle riassuntive, né quella di altre squadre né, a maggior ragione, la propria. Infatti nel primo caso qualcuno potrebbe cedere alla tentazione di modificare la posizione dei biglietti destinati ad altri, per rallentarne la gara; nel secondo caso, la conoscenza anche parziale del proprio percorso risulterebbe un indiscutibile vantaggio.

### Direttore di gara

Distribuisce alle squadre la prima traccia o prova da affrontare, invitando i giocatori a leggerne le indicazioni solo al suo via. In accordo con gli assistenti, decide le penitenze da impartire. Se non è coadiuvato da assistenti, ne assume le funzioni, illustrate qui di seguito.

### Assistenti

Insieme al direttore di gara, sorvegliano il corretto andamento del gioco, controllano la validità dello svolgimento delle prove e il completamento delle prove di abilità, infliggono penitenze. La condizione ideale prevede tanti assistenti quante sono le squadre coinvolte. Questo permette di seguire il comportamento di ognuna di esse e di rispondere prontamente alle esigenze da esse espresse. Gli assistenti possono muoversi e, all'occorrenza, seguire le singole squadre, qualora ciò si renda necessario, per controllarne la correttezza della condotta.

## Penitenze

**Per rallentare chi si è avvantaggiato barando oppure per permettere ad una squadra, incapace di superare una prova, di procedere comunque nella gara.**

### Quando assegnarle

Una penitenza è un modo per rallentare il gioco di una squadra che ha cercato di acquisire un vantaggio usando qualche accorgimento non lecito oppure per lasciar proseguire quelle squadre che non riescono a superare determinate prove, sostituendole appunto con penitenze. Nel primo caso la penitenza sarà particolarmente impegnativa; nel secondo caso essa sarà leggera e inflitta soltanto quando ci si rende conto dell'impossibilità di procedere da parte di una squadra.

### Penitenze impegnative

- recitare un proverbio alla rovescia, rovesciando non solo l'ordine delle parole ma anche quello delle lettere delle singole parole;
- un componente della squadra mima il titolo (difficile) di un film (comunicato al mimo dal direttore di gara o da un assistente e ignoto al resto della squadra, che lo deve indovinare);
- tutti i componenti della squadra si scambiano le scarpe per l'intera durata della tappa successiva;
- tutti i componenti della squadra si scambiano l'abbigliamento (eccetto quello intimo) per l'intera durata della tappa successiva;
- recitare la tabellina del 12, fino a 12x12;
- tutti i componenti della squadra devono imparare le date di nascita dei compagni e rispondere correttamente ad un totale di almeno 4 domande di controllo (in caso di fallimento, si continua a oltranza).

### Penitenze leggere

- recitare un proverbio alla rovescia, rovesciando solo l'ordine delle parole;
- un componente della squadra mima il titolo (facile) di un film (comunicato al mimo dal direttore di gara o da un assistente e ignoto al resto della squadra, che lo deve indovinare);
- recitare la tabellina del 3 e del 5;
- tutti i componenti della squadra devono imparare i cognomi dei compagni e rispondere correttamente ad almeno una domanda di controllo (in caso di fallimento, si continua a oltranza);
- scrivere una dichiarazione d'amore in rima (due o tre versi);
- scrivere una dichiarazione di guerra in rima (due o tre versi).