

PIRATANIA

LA CACCIA AL TESORO DEI TEMPI MODERNI

N'JOY
anime la vie!



Il MEGA gioco

4-7 anni



Come organizzare un compleanno speciale per tuo figlio

N'JOY
anime la vie!

Non lasciare in giro le istruzioni!
I bambini potrebbero trovarle e avere sotto mano tutte le risposte del gioco.

PREPARAZIONE

- Stampa le carte Enigma
- Piegate e incollate.
- Nascondile nella casa.

CONSIGLIO

Se un bambino non ha voglia di giocare con i suoi compagni. Non forzarlo, ma accertati che stia bene, parla con lui, rassicuralo e invitalo ad unirsi al gruppo. Ovviamente anche i genitori presenti possono partecipare al gioco e condividere questo momento divertente con i bambini.

MATERIALE NECESSARIO

- 10 carte Enigma da stampare, ritagliare, piegare e nascondere nella casa.
- Un tavolo grande per riunire le carte Enigma trovate dai bambini.
- Fogli e penne per tutti i partecipanti.
- Copie in più di carte Enigma da distribuire ai bambini al momento opportuno.

DECORAZIONE

La decorazione è fondamentale affinché i bambini si immedesimino completamente nel gioco. Inoltre ti aiuterà a stimolare la loro immaginazione.



COME SI GIOCA?

N'JOY
anime la vie!

PRIMA DI INIZIARE

Per questo gioco è necessario che un adulto interpreti il ruolo del Capitano Silver e che racconti la storia ai bambini. Ritaglia, piega e incolla le carte Enigma e nascondile in casa, in luoghi che siano facilmente accessibili.

SCOPO DEL GIOCO

Risolvere tutti gli enigmi per scoprire il tesoro leggendario.

SVOLGIMENTO

1. I bambini iniziano a cercare le carte Enigma che sono state nascoste in casa. Quando ne viene trovata una, la ricerca si interrompe e tutti i bambini si riuniscono intorno al tavolo per posizionare la carta.
2. I bambini risolvono l'enigma proposto dalla carta.
3. A questo punto possono scoprire la carta Enigma che rappresenta una parte del tesoro leggendario. I bambini possono riprendere la ricerca delle carte Enigma mancanti.

La partita si conclude quando tutte le carte Enigma sono state trovate e risolte: il tesoro leggendario può così essere ricomposto.



PIRATANIA

Buongiorno giovanotti!
(Fai la voce spavalda e leggi questo testo ai bambini per iniziare il gioco.)

Sono il Capitano Silver, per servirvi.
Potete chiamarmi "Capitano"... oppure "Cap", se avete il coraggio. La situazione è grave, amici miei: circa due giorni fa ho scoperto che per trovare il tesoro leggendario devo risolvere degli enigmi molto complicati.

Il mio equipaggio è formato solo da marinai, da pirati e da furfanti che sanno leggere e scrivere a malapena. Quindi non posso contare su di loro...

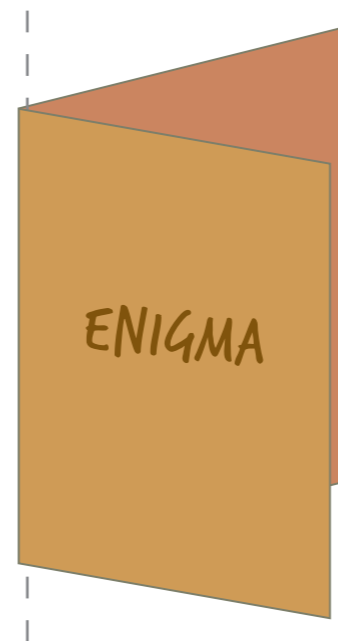
HO BISOGNO DI VOI E DELLE VOSTRE CONOSCENZE PER METTERE FINALMENTE LE MANI SU QUEL MALEDETTO TESORO!



DA STAMPARE, RITAGLIARE E PIEGARE

N'JOY
anime la vie!

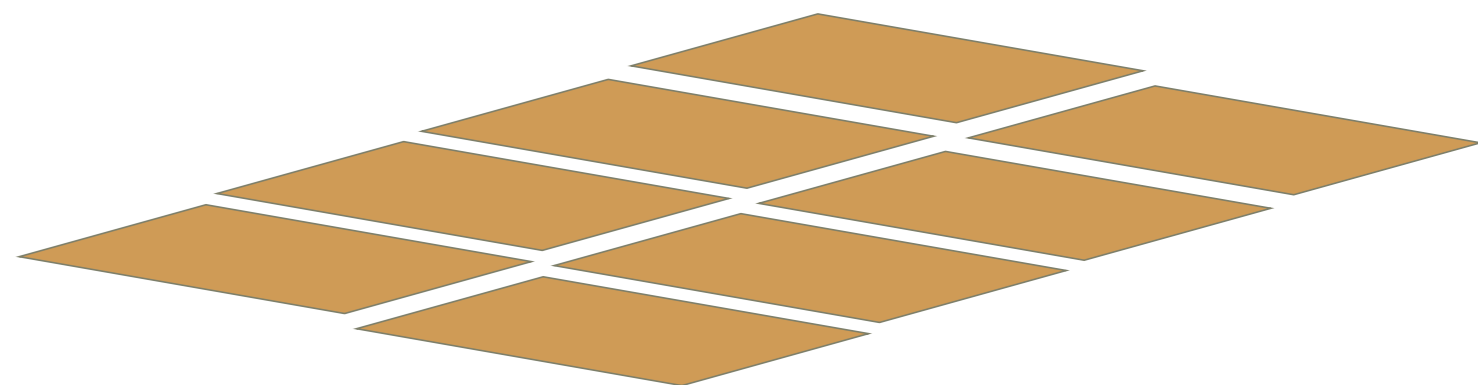
LE CARTE ENIGMA



Ritaglia le carte Enigma.

Piegale al centro in modo da avere l'enigma davanti e un pezzo del tesoro leggendario sul retro della carta.

Al termine del gioco il tesoro leggendario verrà formato riunendo il retro di tutte le carte!



1 CODICI DEI PIRATI

1. TUTTI SUL PONTE, MARINAI!
2. PIRATI ALL'ARREMBAGGIO!
3. MARINAI D'ACQUA DOLCE

2 VOI, DEI PIRATI?

Risposte dei bambini.

3 ATTRAVERSO I MARI

Esempi di pirati celebri (fiction):
Rackham il Rosso, Barbanera,
Capitan Uncino, Jack Sparrow...

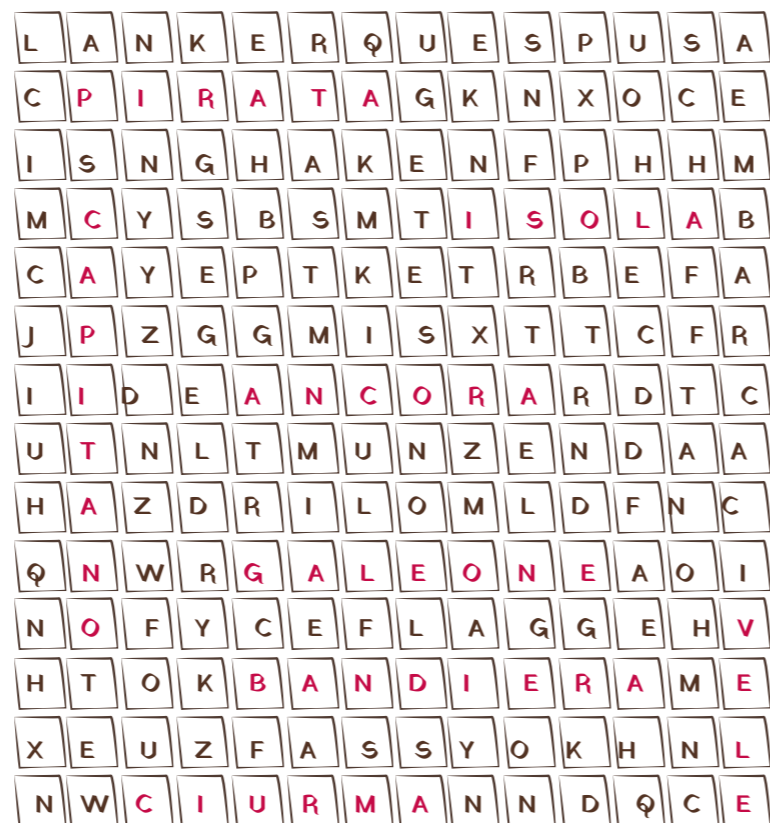
4 MOLTE PAROLE



5 NOME DI UN'ANCORA!

La basket - Il pannello
Il libro - Il pallone - L'aereo
Lo Smartphone - Il sottomarino

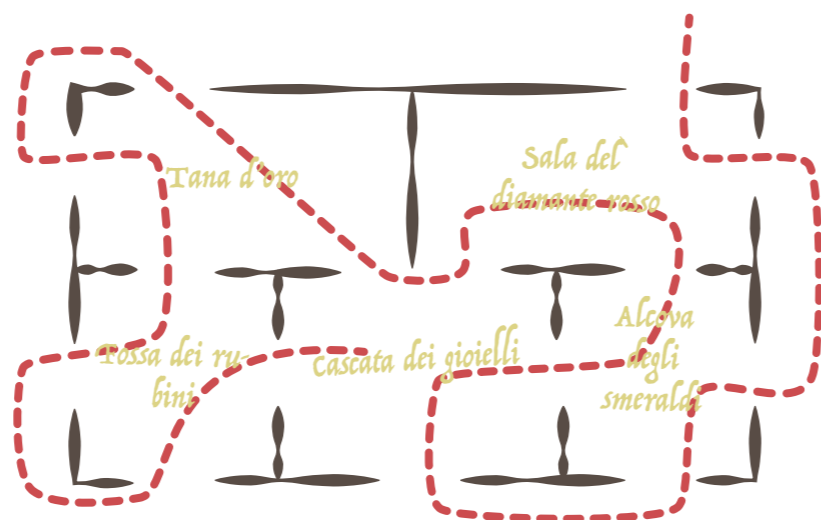
6 NASCONDINO



7 UN PERICOLO!

«IL KRAKEN ARRIVA»

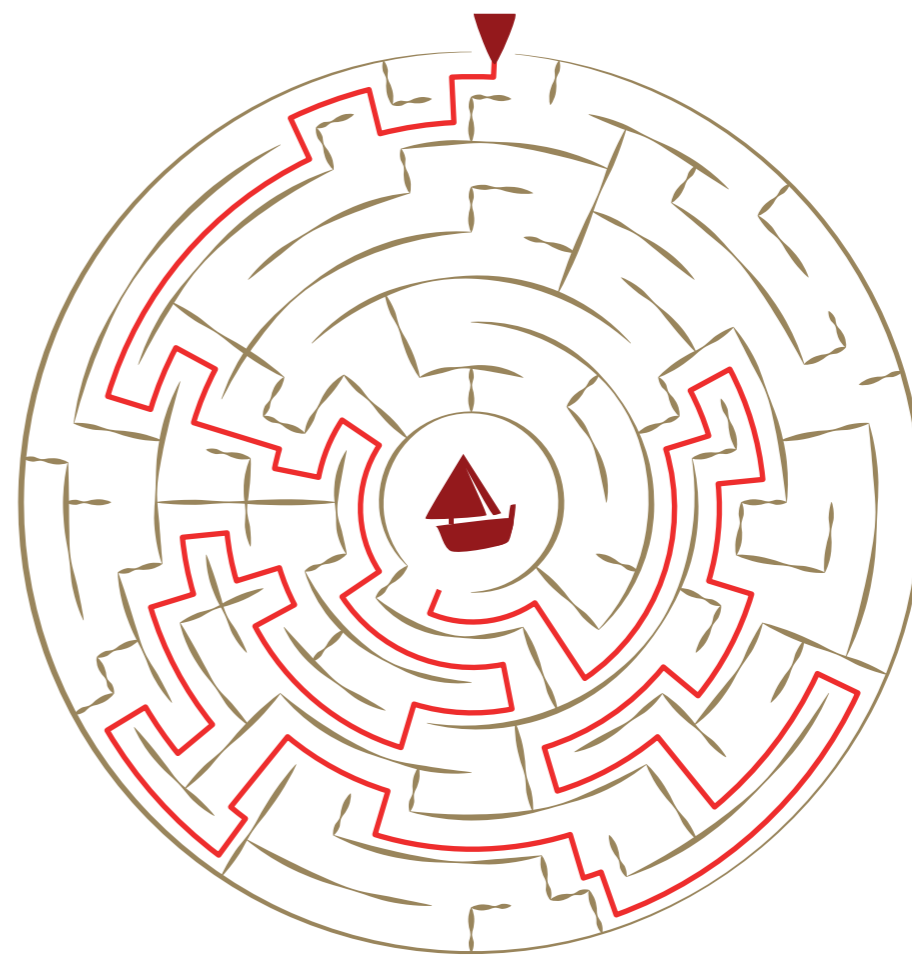
8 LA CAVERNA

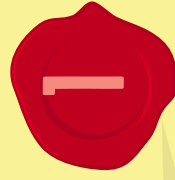


9 IL LUCCHETTO

LA CHIAVE E.

9 CATTIVA STRADA





CODICI DEI PIRATI

I veri pirati utilizzano dei messaggi in codice per trasmettersi i propri segreti! Riusciresti a decifrare questi strani codici?

1. IANIRAM, ETNOP LUS ITTUT

2. QJSBUH BMM'BSSFNCBHHLP!

Indizio : A = B

3. 13.1.18.9.14.1.9 4'1.3.17.21.1 4.15.12.3.5

Indizio: 1 = A



VOI, DEI PIRATI?

In effetti! Ora che ci penso...

Nulla prova che siate dei veri pirati... Ed è fuori questione che si dica in giro che il Capitano Silver ha preso il largo con dei dilettanti!

Compagni d'avventura, prendete le vostre penne: ecco l'adesione alla congregazione internazionale della pirateria.

1. QUAL E' IL TUO NOME DA PIRATA?

2. COM'E' IL TUO COSTUME DA PIRATA?

Prova a disegnarlo.

3. QUAL E' IL TUO GRIDO DI BATTAGLIA?

4. QUAL E' IL TUO ANIMALE TOTEM DA PIRATA?

5. QUALI SONO GLI OGGETTI INDISPENSABILI CHE COME PIRATA PORTERESTI SEMPRE CON TE?

Tre oggetti al massimo.

6. E SE UN GIORNO DIVENTASSI CAPITANO COME SAREBBA LA TUA NAVE?

Prova a disegnarla.

7. QUALE NOME DARESTI ALLA TUA NAVE?



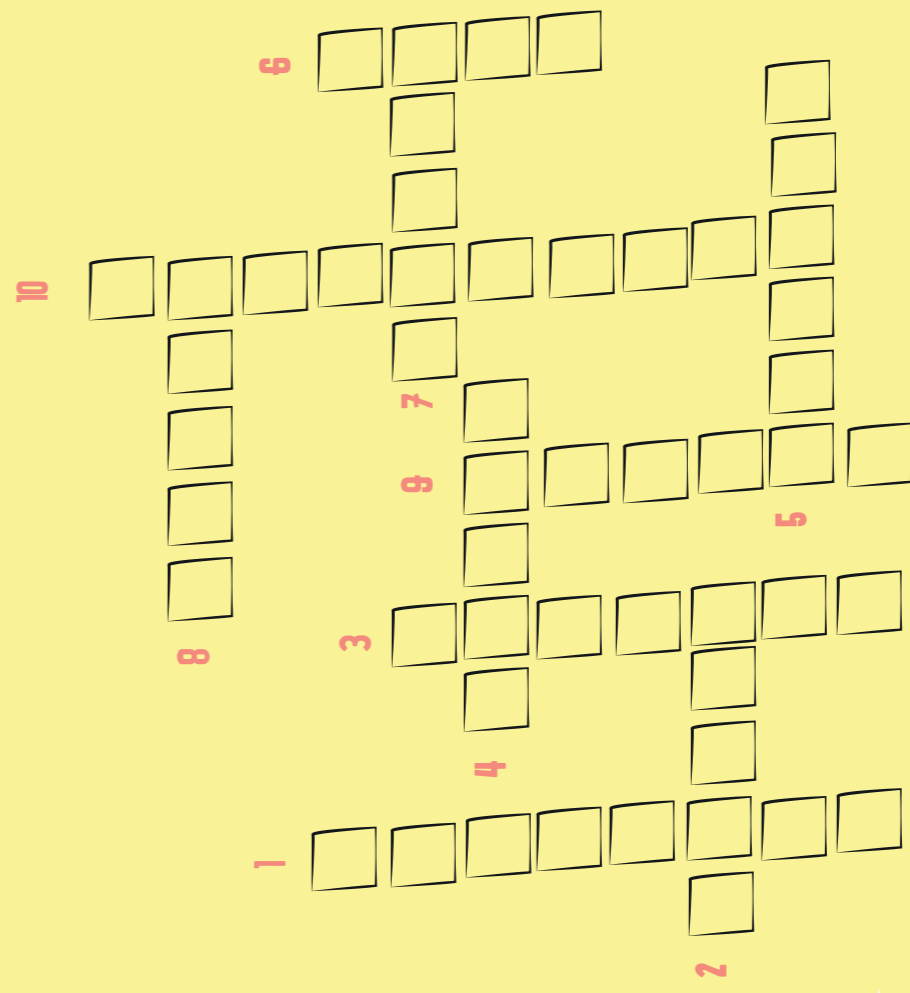


ATTRAVERSO I MARI

Cita 3 nomi
di pirati famosi.



MOLTE PAROLE



1. Per difendersi.
2. Garage delle navi.
3. Bum !
4. Perso senza di lei.
5. Vogliamo trovarlo.

6. Oceano.
7. Rossa, nera o blu.
8. Veicolo dei pirati.
9. Tipo di corsaro.
10. Ripete tutto.





NOME DI UN'ANCORA!

Trova i sette errori.



NASCONDINO

Willy il Terribile ha nascosto otto parole tipiche dei pirati in questa griglia. Sapresti trovarle? Attenzione alle trappole!

L	A	N	K	E	R	Q	U	E	S	P	U	S	A
C	P	I	R	A	T	A	G	K	N	X	O	C	E
I	S	N	G	H	A	K	E	N	F	P	H	H	M
M	C	Y	S	B	S	M	T	I	S	O	L	A	B
C	A	Y	E	P	T	K	E	T	R	B	E	F	A
J	P	Z	G	G	M	I	S	X	T	T	C	F	R
I	I	D	E	A	N	C	O	R	A	R	D	T	C
U	T	N	L	T	M	U	N	Z	E	N	D	A	A
H	A	Z	D	R	I	L	O	M	L	D	F	N	C
Q	N	W	R	G	A	L	E	O	N	E	A	O	I
N	O	F	Y	C	E	F	L	A	G	G	E	H	V
H	T	O	K	B	A	N	D	I	E	R	A	M	E
X	E	U	Z	F	A	S	Y	O	K	H	N	L	
N	W	C	I	U	R	M	A	N	D	Q	C	E	



UN PERICOLO

Abbiamo appena ricevuto un messaggio da Black Lively, un famoso bucaniere. Ci avverte che stiamo correndo un pericolo! Ma quale?

— • — • — • — • — • — • — • — • — • —
 — • — • — • — • — • — • — • — • — • —

A • —	B — • • •	C — • • — •	D — •
E •	F • • • — •	G — • — • — •	H • • • •
I • •	J • — • — • —	K — • — • —	L • —
M — — —	N — — •	O — — — —	P • — — —
Q — • — • —	R • — • — •	S • • •	T — —
U • • — —	V • • • — —	W • — — —	X • — •
Y — • — • —	Z — • — • — •		



LA CAVERNA

Abbiamo recuperato nel porto di Tortuga, una mappa del tesoro da un vecchio lupo di mare.

Quando exploreremo la grotta, dovremo essere rapidi perché, secondo la leggenda, le porte che separano le varie stanze si chiudono molto rapidamente.

Facendo un solo tracciato senza interruzioni, come si può fare per passare in tutte le stanze attraversando ogni porta una sola volta?





IL LUCCHETTO

Cormac il Guerrafondaio è bloccato a causa di un lucchetto che non vuole collaborare!

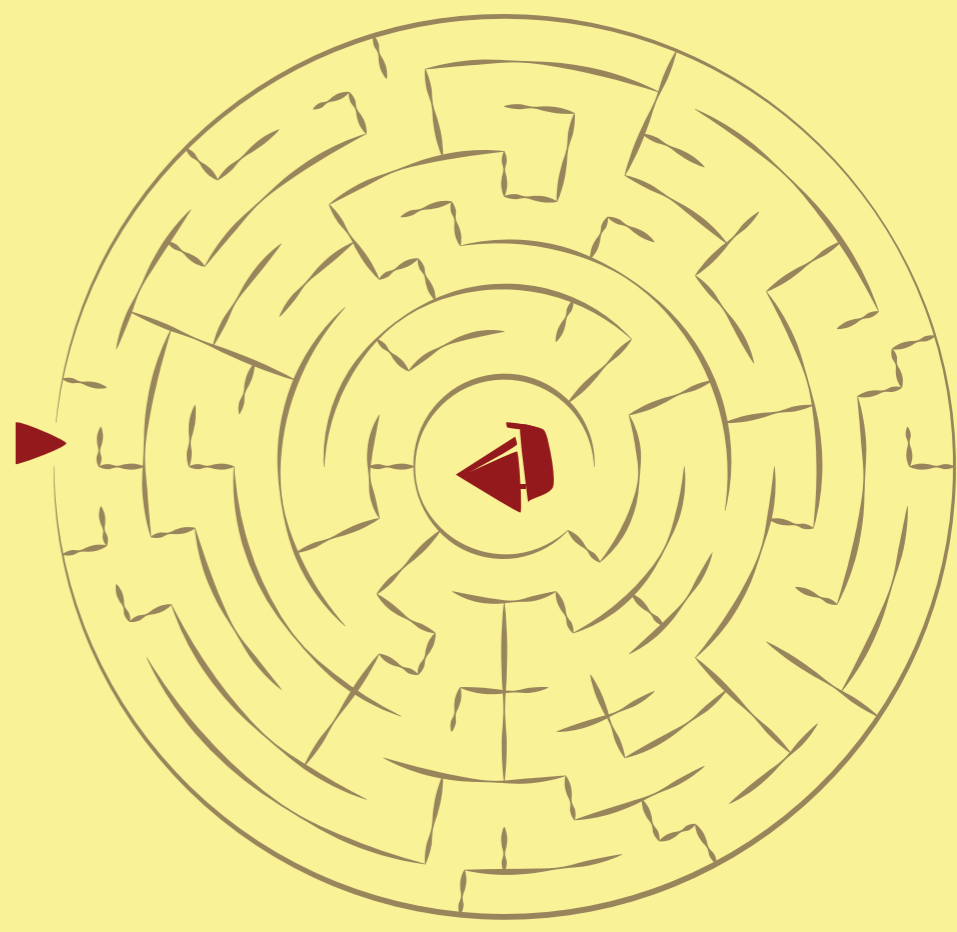
Quindi è impossibile aprire il forziere che contiene il tesoro... Aiutalo a trovare la chiave giusta!



CATTIVA STRADA

Santi numi! Siamo sull'isola sbagliata!
E gli animali selvaggi sono dietro di noi!

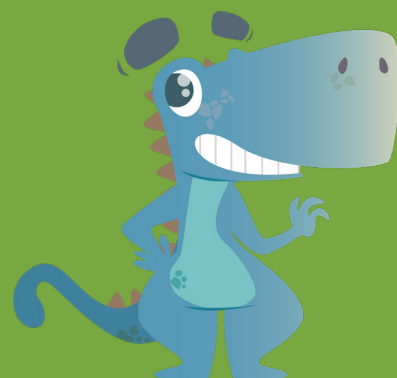
Apriamo rapidamente un sentiero nella giungla per trovare il punto in cui siamo scesi!





N'JOY

Ti augura un felice compleanno!



IN ESCLUSIVA PER



162, boulevard de Fourmies - 59100 Roubaix

contact@njoy.fr - njoy.fr