

## **IL TEMA DELL'ANNO 2022**

**“Alla scoperta della Sfinge perduta”** Un gioco ambientato nell'**Antico Egitto** si può trasformare in un'avventura indimenticabile e diventare realtà? Ovviamente no, a meno che, Romeo non abbia intenzione di diventare il più grande mago-inventore del Mondo e qualcun altro non abbia la bizzarra idea di decifrare un codice segreto ricco di magia...Ed è così che Francesco, Shui, Hassan e Molly si trovano intrappolati in uno spazio senza tempo alla ricerca della **Sfinge di Horus** che racchiude la chiave segreta della **Porta della Memoria**...unica via per riportare agli Egizi quello che è loro e agli amici il loro amico Romeo. Tutto iniziò quando Romeo incuriosito dal mistero della soffitta di casa, frugando tra i vecchi oggetti, trovò una pergamena antica dalle quale era decifrabile che la sua famiglia discendesse dal grande Faraone d'Egitto, Ramses. In quel momento scattò, in lui, il piano stravagante e bizzarro di diventare il più Grande Mago della storia partendo proprio dagli Egizi. Come? Catturando la storia e la memoria: rimpicciolendo e cancellando con il suo laser (invenzione) il loro passaggio, per poi presentarlo al mondo come opera sua e diventare così il più Mago. Far comparire ciò che aveva nascosto con una magia! Convinse quattro suoi amici, Francesco, Shui, Hassan e Molly, a partecipare al consueto viaggio estivo della scuola che guarda caso era diretto proprio lì...in Egitto!!! Il piano, in fondo, era semplice. Arrivati in Egitto andarono subito a vedere la bellezza delle Piramidi e della Sfinge, e mentre la guida turistica descriveva la storia che si nascondeva nella loro creazione...Romeo afferrò il suo laser e lo sparò diretto sulla Sfinge! Luci, colori, tuoni si scatenarono. Francesco, Shui, Hassan e Molly si nascosero, spaventanti, sotto una grande pergamena (strumento) che stava volando nella confusione del momento. Qualche istante dopo, non si trovarono più né la Sfinge e le Piramidi...e nemmeno Romeo! I quattro, stupefatti, cercarono il loro amico senza grandi risultati. Molly si accorse che sulla pergamena era disegnato una specie di Rebus (strumento) e con i suoi tre amici, per gioco, provò a decifrarlo. Hassan incominciò a scriverlo sulla sabbia con un legnetto e all'improvviso una grande fiamma blu li avvolse facendoli fluttuare e catapultandoli in uno spazio senza tempo. La fiamma blu era un Oracolo (strumento guida) e spiega a loro che la Sfinge di Horus e le Piramidi erano avvolte dal Maleficio della Memoria. Il laser di Romeo e il Maleficio della Memoria, in realtà, avevano provocato qualcosa di inaspettato anche per l'Oracolo (ogni gruppo può dare un nome diverso), ovvero avevano creato uno spazio senza tempo formato da molti Regni (Regno delle Piramidi, Regno dello Scarabeo, Regno del Gatto, Regno della Mummia, Regno del Sole, Regno dell'Ibis, Regno del Coccodrillo etc...ogni gruppo può aggiungere o diminuire il numero dei regni in base alle settimane) da superare per arrivare al Regno della Sfinge di Horus in cui Romeo era stato intrappolato.

# SCHEMA GIORNATA TIPO

07:30	08:30	PRE ORARIO
<b>08:30</b>	08:45	<b>INGRESSO E REGISTRAZIONE PRESENZE</b>
08:45	10:30	giochi e attività
10:30	11:00	pausa
11:00	11:45	giochi
<b>11:45</b>		<b>USCITA PER PAUSA PRANZO</b>
<b>11:45</b>	12:00	preparazione per il pranzo
<b>12:00</b>	<b>13:00</b>	<b>PRANZO</b>
13:00		uscite part - time e rientri pausa pranzo
13:00	14:00	RELAX e giochi di gruppo organizzati
14:00	16:15	giochi
16:15	16:30	PAUSA - riordino e preparazione uscita
<b>16:30</b>		<b>USCITA</b>
16:30	18:00	POST ORARIO