

**1. Il profumo sa di cocco
ed è bianca come il latte,
tu la apri con un tocco,
quando il sole forte batte!**



**2. Son di gomma colorata
e diverse dimensioni,
se non le infili di volata,
sulla sabbia poi ti ustioni!**



**3. Ora il gioco si fa bello
e se il tesoro vuoi conquistare,
ora “centro” devi fare!**



**4. Ce n'è uno per il gelo
ed un altro per il sole
e lo mette, io vi svelo,
colui che ripararsi vuole!**



**5. Se sei un piccolo bambino,
è il miglior gioco che tu abbia,
per divertirti un pochino,
quando giochi sulla sabbia!**



**6. Se rispondi alla domanda
io ti faccio un bel regalo,
dimmi tu chi è il più veloce
fra l'orca, la balena e lo squalo?**



**7. Sembra un grande fazzoletto,
ti riposi come al letto!
Quando arrivi tu lo prendi
e sulla sabbia poi lo stendi!**



**8. Avete faticato tanto,
spero che non siate fiacchi!
Perchè ciò che or vi aspetta
è una corsa con i sacchi!**



9. Se tu vieni spesso al mare,
l'avrai certo adocchiato,
dimmi tu quale animale,
cammina sempre un po' di lato!



10. Lei è nera e un po' frizzante,
tu la bevi in un istante,
ma non devi esagerare,
poi la pancia ti fa male!



11. Se conosci un po' lo squalo,
ora tu puoi fare centro!
Se la bocca tu gli apri,
quanti denti trovi dentro?
100, 300 o 400?



12. Se non ti va di fare un bagno
ed avanza la pigrizia,
prendi questa cosa in mano,
per un consiglio o una notizia!



**13. Il tesoro è ormai vicino,
ma ascolta bene bel bambino:
se tu sogni la vittoria,
dimostra di aver tanta memoria!**



**14. Se il tesoro vuoi agguantare,
rispondi tu all'indovinello,
dimmi or quale animale,
non ha pinne né cervello!**



**15. Sulla spiaggia ce l'ha ognuno,
ma vai a cercarne solo uno!
Questa cosa devi usare
se nel blu vuoi riposare!**



**16. Se vuoi vincer questa sfida,
devi faticar per forza,
prendi ora questa fune
e dimostra la tua forza!**





Tabella Caccia al Tesoro in Spiaggia - Pag 1

Indizio o indovinello	Nascondiglio del bigliettino
1. Il profumo sa di cocco ed è bianca come il latte, tu la apri con un tocco, quando il sole forte batte! (crema solare)	Bigliettino consegnato dall'animatore
2. Son di gomma colorata e diverse dimensioni, se non le infili di volata, sulla sabbia poi ti ustioni! (ciabatte per il mare)	Attaccato dietro alla crema solare
3. TIRO AL BARATTOLO – Ora il gioco si fa bello e se il <u>tesor</u> vuoi conquistare ora “centro” devi fare! – L'animatore annuncia il Tiro al Barattolo! Guarda come si organizza.	Sotto un paio di ciabatte
4. Ce n'è uno per il gelo ed un altro per il sole, e lo mette, io vi svelo, colui che ripararsi vuole! (capellino)	Bigliettino consegnato alla squadra che vince il tiro al barattolo
5. Se sei un piccolo bambino, è il miglior gioco che tu abbia, per divertirti un pochino, quando giochi sulla sabbia! (secchiello)	Dentro un cappellino per il mare
6. INDOVINELLO: se rispondi alla domanda io ti faccio un bel regalo, dimmi tu chi è il più veloce fra l'orca, la balena e lo squalo? (l'orca - 56 Km/h)	Dentro un secchiello
7. Sembra un grande fazzoletto, ti riposi come al letto! Quando arrivi tu lo prendi e sulla sabbia poi lo stendi (telo da mare)	Consegnato dall'animatore a chi risponde all'indovinello precedente
8. PROVA DI VELOCITA': Avete faticato tanto, spero che non siate fiacchi! Perchè ciò che or vi aspetta è una corsa con i sacchi - L'animatore annuncia la corsa con i sacchi .	Sotto ad un telo da mare
9. INDOVINELLO: Se tu vieni spesso al mare, l'avrai certo adocchiato, dimmi tu quale animale, cammina sempre un po' di lato! (granchio)	Consegnato alla squadra che vince la corsa con i sacchi
10. Lei è nera e un po' frizzante, tu la bevi in un istante, ma non devi esagerare, poi la pancia ti fa male! (Bottiglietta di Coca-cola)	Consegnato a chi risponde all'indovinello precedente



Tabella Caccia al Tesoro in Spiaggia - Pag 2

11. INDOVINELLO: se conosci un po' lo squalo, ora tu puoi fare centro! Se la bocca tu gli apri, quanti denti trovi dentro? 100, 300 o 400? (circa 300)	Dietro o dentro una bottiglietta di Coca-cola
12. Se non ti va di fare un bagno ed avanza la pigrizia, prendi questa cosa in mano, per un consiglio o una notizia! (giornale o rivista)	Consegnato dall'animatore alla squadra che ha indovinato l'indovinello precedente
13. PROVA DI MEMORIA – Il tesoro è ormai vicino, ma ascolta bene bel bambino: se tu sogni la vittoria, dimostra di aver tanta memoria – L'animatore annuncia il gioco del memory. (Scarica il Memory da Stampare)	Dentro un giornale o una rivista
14. INDOVINELLO: Se il tesoro vuoi agguantare, rispondi tu all'indovinello, dimmi or quale animale, non ha pinne né cervello! (medusa)	Indovinello consegnato dall'animatore alla squadra che ha vinto la prova di memoria
15. Sulla spiaggia ce l'ha ognuno, ma vai a cercarne solo uno! Questa cosa devi usare se nel blu vuoi riposare! (materassino per il mare o altri gonfiabili per il mare per bambini)	Consegnato all'animatore alla squadra che ha risposto all'indovinello precedente!
16. TIRO ALLA FUNE – Se vuoi vincer questa sfida devi faticar per forza, prendi ora questa fune e dimostra la tua forza! - L'animatore annuncia il tiro alla fune!	Dietro o sotto un materassino per il mare