

Incontro B_00: Festa di apertura Postcresima 3° Media

Programma generale della festa

N.B. Periodo in cui svolgerla: il sabato immediatamente successivo alla festa di apertura

19.00 Arrivo*

19.20 - MAX!!!! Comunicazione alla Pizzeria di tutti i tipi

19.30 Inizio gioco.

20.10 Conclusione reale gioco.

20.20 Pizza

21.00 Introduzione all'anno di post3 con presentazione in ppt allegata

21.15 Visione delle foto scattate durante il campo estivo

21.30 Gioco libero fino alle 22.00

N.B. abbiamo lasciato 30 minuti di margine, proprio per poter stare tranquilli in caso di ritardi sulla tabella di marcia "teorica".

Occorre ricordarsi di stampare il volantino di invito e distribuirlo nelle scuole per tempo (settimana prima)

*Note per l'arrivo dei ragazzi

Mano a mano che le persone arrivano, le si accoglie nel seguente modo

1. Si chiede che pizza preferiscono
2. Si chiedono i soldi della pizza
3. Si verifica con loro che i loro dati in nostro possesso dall'anno precedente (telefono, ecc) siano ancora corretti
4. Si assegna un numero sulla mano da 1 a 4 (o 5 se fossero numerosi) x le squadre

Allegati su CD

- Mappa di Crescentino: D1.PiantinaCrescentino.jpg
- La foto degli animatori per Indovina chi: D3.IndovinaChi.jpg
- Foto puzzle: D4.Cestino.municipio.jpg
- La Presentazione (SfidaCresctia.ppt) della prima serata.
Questa presentazione è disponibile anche su Qumran2

La sfida della Crescita

Breve presentazione sulla sfida della crescita, attraverso il linguaggio delle immagini.

area: presentazioni - **nome file:** sfida-crescita.zip

Link: <http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=17213&nf=sfida-crescita.zip&area=presentazioni>

ORATORIO DI CRESCENTINO



Ehi, Ragazzi: Il Post-Cresima Ricomincia!!

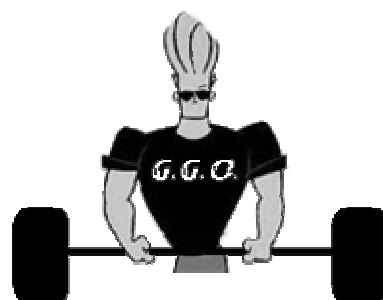


*Ti invitiamo alla
FESTA DI APERTURA*

Quando?	Sabato 10 Ottobre, dalle 19.00 fino alle 22.00
Dove?	In oratorio
Che si fa?	Ti sarà offerta una pizza , bibite e dolce al prezzo speciale di 4 Euro. E poi un Grande Gioco
Per chi?	Sono invitati tutti i ragazzi e le ragazze di 3° Media

Vi aspettiamo numerosi

Il don e tutti gli animatori



Introduzione teatrale al gioco di investigazione

I ragazzi non sanno che ci sarà subito il gioco. Loro credono che si inizia con la pizza. Quando è giunto il momento di iniziare, si dice ai ragazzi che prima della cena vorremmo far vedere loro una presentazione in ppt per introdurre il nuovo anno di postcresima. Ma poi – come un colpo di scena – quando tutti sono pronti per vederlo, si scopre che qualcuno ha rubato il PC al don. Quindi si chiederà ai ragazzi di investigare presso i loro animatori per trovare tutto il materiale rubato, perché non vogliamo coinvolgere la polizia. E parte il gioco.

Questa introduzione funziona sempre abbastanza bene, con più o meno successo a seconda di quanto “teatrale” è l’animatore che mette in scena questa presentazione.

Conduzione del gioco

Ogni squadra, condotto dal proprio animatore, deve andare ad intervistare vari testimoni (i conduttori dei vari giochi), e anche andare in giro per Crescentino alla ricerca di indizi. Ogni animatore dovrà far superare una prova prima di consegnare il proprio indizio. La caccia al tesoro ha la versione “pioggia”

Storia del furto (che devono appunto ricostruire i ragazzi)

Il pizzaiolo è in realtà un ladro che ruba nelle case quando porta le pizze. Facendo finta di sbagliare uscita dell’oratorio, è andato nella sala TV e lì ha rubato il PC. Non potendo portarlo via, perché aveva paura di trovare qualcuno all’uscita, lo ha nascosto in un angolo del campo da calcio. Si è poi messo d’accordo con il suo acquirente di passare a prenderlo in quel posto.

Purtroppo, nella fretta, ha lasciato cadere il numero di telefono del suo acquirente e ha dimenticato in macchina il suo nome in codice per presentarsi. Inoltre lascia messaggi in giro per Crescentino, per farsi nuovi clienti.

-----**DIVISIONE RUOLI**-----

A. Responsabile spiegazione gioco e supervisione generale:

B. Accoglienza e pizza (compresa prenotazioni e ordinazioni)

Responsabile (1) _____

Aiutanti (3) _____

C. Animatori squadre (max. 6 persone x ogni squadra – max. 5 squadre)

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

D. Responsabili dei giochi (tutti i giochi – tranne D6 - vengono meglio se fatti in 2, ma valutare di anno in anno sulla base delle disponibilità)

D1. Sfida a forza 4 _____

D2. Frugare cestino + aeroplani _____

D3. Indovina Chi _____

D4. Puzzle fotografico _____

D5. Passaparola _____

D6. “Il complice” al telefono _____

E. Chi mette in scena il dramma del furto ai danni del don del suo PC

Riassunto giochi

Rif	Gioco	Materiale fornito	Se fa bello	Se piove
D1	Sfida a Forza 4 (2 sfide)	Mappa di Crescentino con l'indicazione della fontana di piazza della Torre. Se invece piove, viene consegnata una scritta misteriosa da tradurre, la quale porta all'armadio in sala don Bosco	Dentro la fontana, un biglietto con un indicazione di prezzo (850 euro)	Dentro l'armadio in sala giochi, trovano una scritta – fissa, non removibile – con il prezzo (850 Euro)
D2	Frugare cestino + Aeroplani di carta	Foglio trasparente (per renderlo ben identificabile) Sul foglio è scritto "piazza Marconi, drin drin. Evidentemente porta → Cabina del telefono. Se invece piovesse, troveranno sempre un foglio trasparente, ma con la scritta di cercare sotto una qualunque delle sedie	Foglio appeso in alto, con la scritta chiedete in pizzeria di Aldo	Sotto una qualunque delle sedie in oratorio, c'è una scritta. "Chiedete in pizzeria di Aldo"
D3	Gioco Indovina chi	Consegna solo metà del numero telefonico del complice (risponde solo se vi sono tutte le informazioni, vedi note *)	Foglio con 1 ° metà numero di telefono	Foglio con 1 ° metà numero di telefono
D4	Puzzle fotografico Per ogni pezzo una domanda	Foto dell'ufficio anagrafe con evidenziato il cestino rifiuti.	Attaccato con bi-adesivo al cestino rifiuti troveranno un biglietto con un nome in codice: Entropia	Se piovesse, consegnare – dopo il puzzle – un foglio con varie domande, le cui iniziali forniscono il nome in codice "Entropia"
D5	Passaparola	Ha visto che il pizzaiolo sbagliava porta entrando a portare le pizza Consegna solo metà del numero telefonico del complice (risponde solo se vi sono tutte le informazioni, vedi note *)	Foglio con 2 ° metà numero di telefono	Foglio con 2 ° metà numero di telefono
D6	Il "Complice" al telefono			

N.B. Il materiale necessario per ogni gioco è responsabilità di chi conduce il gioco. Segue – per ogni ruolo – una dettagliata descrizione di tutto ciò che occorre fare e preparare.

A. Responsabile giochi e supervisore generale

Il responsabile e supervisore ha il compito di

1. verificare, nei giorni precedenti la festa, che i compiti siano divisi completamente e tutti sappiano esattamente cosa fare.
2. nascondere le 5 parti del computer nei posti stabiliti in oratorio (vedi ultima pagina, sezione D6-complice al telefono)
3. Spiegare il gioco, precisando che:
 - Non si corre per le strade
 - Si sta tutti insieme
 - Se qualcuno sgarra in queste due regole base, può essere squalificato dal gioco
 - Nessun biglietto che troverete appeso, incollato va rimosso. Solo prendere nota dell'indizio
 - Intervistare tutti gli animatori (dire chi) che vi proporranno un gioco, prima di darvi l'indizio che posseggono.
4. Supervisionare il giochi e controllare i tempi, eventualmente dando una mano alla squadra più arretrata. In effetti il gioco viene bene quando non esiste una grande differenza in termini di tempo fra il primo e l'ultimo arrivato. Evitare che qualche squadra si "impantani".
5. Dare disponibilità alla fine del gioco per la chiamata al personaggio misterioso.

Osservazione su punto 4

Un punto critico di questa caccia è che ci sono diversi indizi che in teoria dovrebbero essere fissi e non asportabili (biglietto nella fontana, indicazione della cabina del telefono, ecc). A volte, tuttavia – soprattutto perché qualche animatore non ha ben capito il gioco – capita che qualche squadra porti via con sé l'indizio trovato.

Questo va spiegato molto attentamente prima di iniziare il gioco. Qualora capitasse, essere pronti ad intervenire, ripristinando il foglio "rubato" e dando indicazione equivalente alla squadra che ha perso tempo.

Intervistare spesso le squadre per sapere a che punto sono e se hanno capito bene cosa devono fare. Non è bello si perdano ore e ore in un strada sbagliata.

In ogni caso gli animatori delle squadre devono avere ben chiaro il gioco per impedire alla squadra di commettere errori grossolani.

B. Iscrizioni e pizze

Come al solito occorrerà

- prendere le pizze, e i soldi (4 euro, ma chiedere conferma)
- dividerli in squadre (cinque), scrivendo il numero sulla mano
- Controllare, per mezzo del file di dati dell'anno precedente (chiederlo al responsabile dell'anno precedente), che i numeri di telefono, indirizzi, date di nascita, siano corretti. Inserire una nuova colonna, chiamandola "check". Serve per capire, fra tutti i numeri presenti nella lista, quali hai controllati (e automaticamente anche chi c'era e non c'era alla festa).

Importante: il responsabile del gruppo iscrizioni, è anche incaricato di prenotare le pizze il giorno prima (non come tipologia, ovviamente, ma come quantità approssimativa) Normalmente prenotiamo da 2 pizzerie se prevediamo di avere bisogno di più di 25 pizze. Ad una ordineremo tutte le margherite (alla SOS, che è sempre in ritardo) e all'altra tutte le miste.

- Pizzeria Partenopea 0161843769
- Pizzeria Sos 0161834124

Comunicare che vogliamo le pizze alle 20.15 (sapendo noi che in pratica arriveranno una decina di minuti più tardi, perché è Sabato!!)
Avvisarli che entro le 19.30 comunicheremo tipo di pizze.

C. Animatori squadre

Questo è un compito da affidare a persone maggiorenni, perché dovranno accompagnare i ragazzi in giro per Crescentino.

Vi sono alcune regole da far scrupolosamente rispettare:

1. Si sta tutti insieme e nessuno corre avanti agli altri.
2. Non si corre in ogni caso. Nessuno corre. Nessuno. Guardate che questo non è facile da far rispettare se non si è chiari fin dal principio

Come descritto c'è una telefonata da fare alla fine del gioco. A vostra scelta potete farla fare ad uno dei ragazzi se si offrissero volontari, oppure farla dal vostro telefono o con quella del responsabile generale del gioco.

Per qualunque problema, anche di gestione della squadra eventualmente troppo scalmanata, rivolgetevi al don o al responsabile del gioco. Vi sono eventualmente delle penalità che possono applicare.

Avete la responsabilità della squadra. Il percorso è stato scelto per renderlo il meno pericoloso possibile. Ma attenti. Semplicemente dovete tenere unita la squadra, soprattutto nella fase in cui devono andare alla fontana in piazza della Torre. Sappiamo che quel pezzo di strada può essere pericoloso.

IMPORTANTE. Abbiate ben chiaro tutto il percorso da seguire. **ASSOLUTAMENTE** quando la squadra trova un biglietto, esso è da lasciare lì dove si trova. Prendete appunti su cosa vi è scritto e basta. Perché, quello stesso biglietto che è servito a voi, deve servire anche a tutte le altre squadre.

D1. Sfida a Forza 4

Svolgimento del gioco

La squadra deve sfidare l'animatore. Il gioco di Forza 4 è quello gigante. Fare 2 partite.

Dopo verrà consegnata una mappa di Crescentino con la chiara indicazione di andare alla fontana della Torre, dove troveranno un biglietto con la scritta 850 euro

In caso di pioggia invece, (e solo in caso di pioggia) consegnare loro, dopo aver fatto la partita a forza 4, il foglio qui allegato, che contiene una frase misteriosa. Sostituendo i simboli alle lettere corrispondenti, esce fuori la frase: APRIRE IL MOBILE SALA DON BOSCO.

Dentro il mobile troveranno sempre l'indicazione 850 euro.

N.B. Preparare sia il materiale per tempo bello che per pioggia. Perché fino all'ultimo non si sa che cosa potrà capitare.

Materiale da preparare

- N°5 copie (+1 di riserva) della mappa di Crescentino, che trovi sia sul libro che nel CD e di cui di seguito riporto copia rimpicciolita per chiarezza.

Devi stamparla da CD per avere qualità dell'immagine sufficiente. Ricordati di evidenziare la fontana, in modo che sia proprio chiarissimo che devono recarsi là



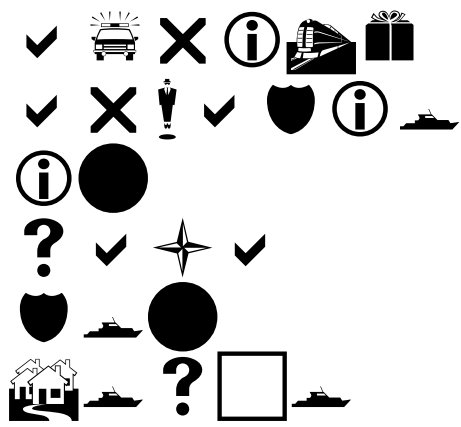
Stamparla pure in bianco e nero e poi evidenziare con giallo la zona della fontana

- N°1 (+1 di riserva) pezzo di carta, con sopra scritto "850 Euro". Questo pezzo deve avere dimensioni circa pari a 5 x 2.5 cm. SOPRATTUTTO deve essere plastificato, per proteggerlo dall'acqua. Per plastificarlo è sufficiente ricoprirlo di scotch trasparente. Diventerà così anche rigido.

Lo scopo di questa impermeabilizzazione è semplice: questo biglietto dovrà essere mezzo proprio sotto l'acqua, nella fontana in piazza della Torre. Ti consiglio di tenere una copia di riserva, perché tutti gli anni qualcuno prende quel foglio erroneamente (non persone estranee, ma proprio le squadre). Serve quindi una copia di riserva per ripristinare l'indizio per le squadre successive. Il responsabile generale del gioco saprà che hai questa copia di riserva.

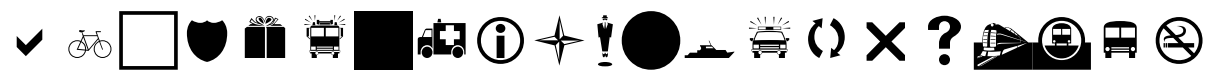
- 5 copie del foglio dal titolo "la frase misteriosa"
- Mettere dentro il mobile in sala don Bosco, in una posizione MOLTISSIMO evidente, un foglio con la scritta 850 euro. Questo foglio sarà appiccicato ad una delle pareti. L'ideale è usare foglio bianco bi-adesivo, che trovi dalla Laura Cipolla. Lo ritagli, gli scrivi sopra 850 euro e poi lo appiccichi all'interno del mobile. Ripeto: in posizione molto visibile. Quindi anche il foglio deve essere più grande di quello della fontana.

La Frase Misteriosa (in caso di pioggia)



a = ✓

a b c d e f g h i l m n o p q r s t u v z



D2. Fugare nel cestino

Descrizione del gioco

Si prepara un cestino di quelli grandi dell'oratorio con un sacco pulito e dentro vi si mette carta pulita appallottolata. Fra di essa anche il foglio di carta lucida.

L'animatore dice che ha visto un sospetto buttare della carta dentro quel cestino. Devono frugare per trovare che cosa è stato buttato.

E' chiaro ,che fra una squadra e l'altra l'animatore deve rimettere sempre tutte le carte dentro il cestino e mettere sempre un nuovo foglio di carta lucida dentro.

Dato che il gioco sarebbe brevissimo, per allungarlo si chiede ai ragazzi di preparare- prima di poter frugare nel cestino – un aeroplano di carta e un cappello a testa.

Quindi si sfideranno animatore e ragazzi a chi lancia l'aeroplano di carta il più lontano possibile.

Materiale da preparare

1. Prendere un cestino (di quelli grandi esterni) e mettervi dentro un sacco pulito nuovo
2. Portare da casa carta anche usata, ma pulita, da stropicciare e buttare nel cestino.
3. Preparare N°5 fogli lucidi verrà riportata la scritta: "PIAZZA MARCONI DRIN DRIN".
4. Preparare N°5 fogli lucidi con la scritta " CERCATE SOTTO UNA DELLE SEDIE DEL TAVOLO DOVE MANGEREMO". N.B. Questi fogli sono da usare in sostituzione ai precedenti in caso di pioggia. Altrimenti non si devono usare.
5. Fogli per fare gli aeroplani (A4 da fotocopiatrice)
6. Mettere nella cabina del telefono situata in piazza della Ragioneria, in posizione visibile il foglio "Chiedete in pizzeria di Aldo". Questa scritta è da fare su foglio bi-adesivo da comprare da Laura Cipolla. E' chiaro che è da ritagliare con dimensioni circa pari ad ¼ del foglio
7. Lo stesso foglio sarà da mettere anche sotto una delle sedie della sala giochi (dove poi faremo cena). Esso serve in caso di pioggia.

I fogli trasparenti del punto 3 e 4 NON sono da mettere tutti insieme dentro il cestino. Ma solo 1 alla volta, mano a mano che le squadre passano. Se li si mette tutti e 5 insieme per la prima squadra diventa banale trovarli.

D3. Gioco Indovina Chi

Materiale da preparare

- Dovrai preparare N°5 pezzi di carta, con sopra scritto le prime 5 cifre del numero dell'animatore /animatrice che fa la parte del complice del ladro al telefono.
Scrivi il numero tutto centrato sulla destra, come se facesse parte di un foglio strappato.
Meglio ancora se ti metti d'accordo con chi deve fare il gioco Passaparola, così da scrivere il numero intero su un pezzo di carta e poi tagliarlo a metà (rende il tutto più verosimile, no?)
- Preparare proiettore

Svolgimento del gioco

Si proietta una immagine di gruppo degli animatori (presente sul CD). Quindi il gruppo inizia a fare una domanda alle quali si possa rispondere solo SI o NO

Es. .Porta gli occhiali? Ha la maglia verde?

L'unica domanda che non possono fare è la seguente: "è maschio o femmina?"

La persona misteriosa è Andreas. E' lui l'acquirente del pc. Dato che magari non tutti i ragazzi conoscono tutti gli animatori, prima dell'inizio del gioco è bene ripetere i loro nomi mostrando i volti corrispondenti.

SU CD è presente una immagine, chiamata D3.IndovinaChi.jpg
Che mostra il gruppo animatori

Dopo il gioco, l'animatore dovrà dare un pezzo del numero di telefono che ha trovato per terra (e che appunto è la prima parte del numero di telefono dell'animatore che fa questa parte)

Dovrà specificare però che quando avranno l'intero numero, prima di telefonare dovranno aspettare e avere tutte le seguenti informazioni...altrimenti spreca la telefonata.

- Come si chiama il venditore?
- Quale è il suo nome in codice?
- Che lavoro fa?
- A quanto lo ha venduto il PC?

Dovranno presentarsi come venditori di PC e chiedere se vuole appunto comprarne uno.

Per fare la telefonata possono usare il numero di telefono proprio, o quello dell'animatore o quello del responsabile del gioco.

D4. Puzzle fotografico

Descrizione del gioco

Devono ricostruire una immagine tutta ritagliata. Per rendere il gioco un po' più emozionante l'animatore pone loro alcune domande. Ogni volta che rispondono correttamente consegna loro 1 del puzzle.

Sia il puzzle che la foto da ritagliare è presente sul CD.

Se dovesse piovere, ecco che dopo aver fatto il puzzle, gli darai un foglio (qui di seguito riportato) con una serie di domande, le cui risposte formeranno il nome "entropia" (lo stesso che avrebbero trovato recandosi nel luogo indicato dalla foto ritagliata a puzzle) Questo, solo se piove.

Materiale da preparare

- Stampare e ritagliare la foto da ricomporre. Max 12 pezzi
- Avere le domande a portata di mano
- Scrivere su foglio bianco bi-adesivo la parola "entropia" e poi appiccarla ai piedi del cestino verde di fronte all'ufficio anagrafe del comune. (posizionarlo il più tardi possibile, perché qualcuno potrebbe toglierlo nel frattempo)



Stampare su cartoncino questa immagine (A4), evidenziare il cestino e poi ritagliare (max 12 pezzi)

La parola segreta.

(in caso di pioggia)

Rispondete alla 8 domande. Il numero fra parentesi indica la lettera che dovrete estrarre ed inserire nello spazio tratteggiato a destra del numero. Le varie lettere vi forniranno la parola d'ordine da dire al telefono.

Esempio

E' il monte più alto delle Alpi: (3)

Risposta : Bianco

Bisogna estrarre la lettera numero 3, cioè la 'A'

- | | | |
|---|-----|-----|
| 1. L'apostolo che non credeva che Gesù fosse resuscitato | (5) | --- |
| 2. In inglese è grandfather | (1) | --- |
| 3. E' stato il primo Papa | (4) | --- |
| 4. E' la mamma di Gesù e la nostra mamma | (3) | --- |
| 5. E' una parte della circonferenza è si calcola:
$2 \times 3,14 \times \text{raggio} = ?$ | (9) | --- |
| 6. Si mangia ed è stato usato da Gesù nell'ultima cena | (1) | --- |
| 7. Lo si canta prima delle partite importanti | (1) | --- |
| 8. --- il prossimo tuo come te stesso | (1) | --- |

D5. Passaparola

Descrizione del gioco

Il gioco è quello tipo del programma televisivo

Vengono preparare 21 domande, la cui risposta ha come iniziale una lettera dell'alfabeto (vedi pagina seguente)

Ogni volta che commettono un errore devono ricominciare da capo fino a quando non rispondono correttamente a tutte le 21 domande.

Alla fine del gioco viene consegnato la seconda parte del numero del complice misterioso. Scrivi il numero tutto centrato sulla sinistra, come se facesse parte di un foglio strappato. Meglio ancora se ti metti d'accordo con chi deve fare il gioco Indovinachi, così da scrivere il numero intero su un pezzo di carta e poi tagliarlo a metà (rende il tutto più verosimile, no?).

Oltre a questo indizio dovrai anche dire che hai visto il pizzaiolo sbagliare porta entrando a portare le pizza. Ma questo ti ha insospettito. Hai trovato quel foglietto per terra e ora glielo dai.

Ovviamente devi preparare N.5 foglietti...1 per ogni squadra.

Domande Passaparola

- A. Le persone chiamate da Gesù per far parte del suo gruppo (Apostoli)
- B. Il monte più alto d'Europa (Bianco)
- C. Il Gioco in cui l'Italia è diventata campione del mondo nel 2008 (Calcio)
- D. Nella Bibbia viene raccontato quello universale (Diluvio)
- E. La moneta unica europea (Euro)
- F. La cosa non vera (falsa)
- G. Ha scritto uno dei quattro vangeli (Giovanni)
- H. Si mangia al McDonald's (Hamburger)
- I. Lo stato in cui viviamo (Italia)
- L. Una delle due squadre di Roma (Lazio)
- M. Nell'antica Grecia lo era Alessandro (Magno)
- N. Il fiume che bagna le piramidi egiziane (Nilo)
- O. Si usa per condire gli alimenti (Olio)
- P. Vive al Vaticano (Papa)
- Q. Sinonimo di domanda (Quesito)
- R. La capitale italiana (Roma)
- S. Lo sono coloro che vivono in paradiso (Santi)
- T. Nella Bibbia c'è il nuovo e il vecchio (Testamento)
- U. La scuola che si frequenta dopo le superiori (Università)
- V. Noi viviamo in provincia di (Vercelli)
- Z. Quanto fa due meno due? (Zero)

D6. Il complice al telefono

Svolgimento della telefonata.

Questa telefonata ha il duplice scopo di verificare che tutti abbiano davvero fatto tutti i giochi, e sia essere in sé stesso un gioco.

Forse una volta telefonare al cellulare aveva più fascino per i ragazzini, mentre ora – avendolo essi stessi – diventa più normale. Ma vi assicuro che è sempre di effetto.

L'animatore che risponde al telefono dovrà porre le seguenti domande

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| • Come si chiama il venditore? | Riposta corretta: Aldo |
| • Quale è il suo nome in codice? | Risposta corretta: Entropia |
| • Che lavoro fa? | Risposta corretta: pizzaiolo |
| • A quanto lo ha venduto il PC? | Risposta corretta: 850 Euro |

Se e soltanto se la squadra avrà risposto correttamente a tutte e 4 le domande allora potrà dire dove si trova la refurtiva. Altrimenti dice che mancano dei dati e che devono cercare ancora.

Una volta ottenute tutte e 4 le informazioni, allora dovrà dire che vuole comprare il computer, ma per ritirare la merce questa dovrà essere stata nascosta in un punto preciso dove lui passerà poi a ritirarla.

In particolare

Alla prima squadra dirà che....

....il PC dovrà essere nascosto dentro l'armadio della sala TV, sotto un telo

Alla seconda squadra dirà che....

....l'alimentatore elettrico del pc dovrà essere nascosto sotto la sabbia

Alla terza squadra dirà che

....il CD con tutte le informazioni è invece stato nascosto nella cassetta del pronto soccorso in bagno

Alla quarta squadra dirà che...

....la chiavetta con la presentazione di questa serata dovrà essere nascosta dentro il frigo

Alla quinta squadra dirà che....

....la borsa del PC dovrà essere nascosta dentro il mobile di legno della sala giochi