



[Download](#) [Cene con Delitto](#) [Giochi di Ruolo](#)
[Feste a Tema](#) [Giochi Aziendali](#) [Escape Room](#)
[Giochi a Scuola](#) [Ambientazioni](#) [Wargame](#)
[Lupus in Live](#) [Interviste](#)

Il Tesoro Perduto del Capitano Dentenero – Trama per Bambini



Scritto da [faber](#) in [Cene con delitto](#). [Download](#)

Trama

Nell'isola di Skull Bay, il temuto Capitano Dentenero, il pirata più feroce di tutti i mari, ha nascosto il suo immenso tesoro. Anni dopo, un misterioso messaggio in bottiglia arriva alla locanda del porto, rivelando la mappa per trovare il tesoro.

Tuttavia, mentre i pirati si radunano per iniziare la caccia, scoprono che la mappa è stata strappata in più pezzi! Inoltre, qualcuno ha avvelenato il fedele pappagallo del Capitano Dentenero, l'unico a conoscere la vera posizione del tesoro. Tocca ai pirati scoprire chi è il colpevole, ricomporre la mappa e trovare il tesoro prima che sia troppo tardi!

Ruoli

Ogni ruolo ha un piccolo segreto e un obiettivo personale che aggiunge intrighi e rende il gioco più interessante.

1. Capitano Braccio di Ferro

Il nuovo capo della nave. Vuole dimostrare di essere degno del comando e sospetta che qualcuno voglia sabotarlo.

- Segreto: Ha un frammento della mappa e vuole tenere tutto il tesoro per sé.

2. Mille Occhi, il Navigatore

Un esperto di mappe e rotte, con un occhio solo. Dice di essere leale al capitano, ma è sempre alla ricerca di opportunità per arricchirsi.

- Segreto: Conosce un codice segreto sulla mappa, ma non lo condividerà facilmente.

3. Sally "La Squalo", la Cuoca

Un tempo una pirata feroce, ora è la cuoca della nave. Sa che qualcuno ha usato il veleno dalla sua dispensa.

- Segreto: Vuole vendicarsi di un compagno che le ha rubato il bottino in passato.

4. Barbanaso, il Cannoniere

Burbero e sospettoso, si occupa dei cannoni della nave. Ha un debole per le gemme preziose.

- Segreto: Ha visto chi ha preso il veleno ma non sa se rivelarlo.

5. Perla Nera, la Sirena del Porto

Un tempo una leggenda dei mari, ora aiuta i pirati a trovare tesori... al giusto prezzo.

- Segreto: Sta cercando il tesoro per pagare un riscatto per suo fratello rapito.

6. Timmy, il Mozzo

Il più giovane del gruppo, curioso e coraggioso. È deciso a dimostrare di essere un vero pirata.

- Segreto: Ha trovato un pezzo della mappa nascosto nel barile del rum.

7. **Ruggero il Ruggente, il Cantastorie**

Ama raccontare storie di pirati, vere o inventate. È un po' troppo curioso e spesso si caccia nei guai.

- Segreto: Sa un indizio chiave ma non lo rivelerà senza una canzone in cambio.

8. **Capitan Occhi di Gatto, la Mercenaria**

Una pirata indipendente che collabora solo per guadagno. Nessuno si fida davvero di lei.

- Segreto: Ha ricevuto una misteriosa offerta per sabotare la missione.

9. **Doc Ratto, il Medico di Bordo**

Strano e silenzioso, è l'unico che sa preparare antidoti. Vuole il tesoro per finanziare i suoi studi.

- Segreto: Ha inventato il veleno che ha ucciso il pappagallo... ma non l'ha usato lui!

10. **Polly, il Pappagallo Fantasma (master)**

Anche se è stato avvelenato, il fantasma del pappagallo può comunicare indizi a chiunque risolva un piccolo enigma.

- Segreto: Conosce la posizione finale del tesoro, ma farà domande difficili prima di svelarla.

Obiettivo dei giocatori

1. Scoprire chi ha avvelenato Polly il Pappagallo.
2. Raccogliere tutti i pezzi della mappa e ricomporla.
3. Trovare il tesoro nascosto e dividerlo... o forse no?

Setup della Stanza

- **Decorazioni:** Reti da pesca, forzieri, mappe antiche, bottiglie di vetro, e una grande bandiera dei pirati.
- **Indizi sparsi:** Nascondi pezzi della mappa in vari punti della stanza (barili, scrigni, sotto i tavoli).
- **Oggetti di scena:** Monete d'oro di plastica, un libro degli indizi per il pappagallo, e oggetti legati ai ruoli (ad esempio, una benda per l'occhio del navigatore).

Intrighi

- Ogni giocatore riceve un obiettivo segreto oltre al mistero principale. Ad esempio, Timmy vuole nascondere il pezzo della mappa, mentre Sally sospetta che Doc Ratto voglia prendere il controllo della nave.
 - Ogni pezzo della mappa ha un piccolo enigma da risolvere prima di essere consegnato (es. un indovinello o un puzzle semplice).
-

Enigma Finale

Quando i giocatori ricompongono la mappa, dovranno collaborare per interpretare il percorso che porta al tesoro. Questo potrebbe includere una serie di piccoli indizi fisici (es. una X sul pavimento o un baule nascosto nella stanza). Una volta trovato il tesoro, si decreta chi ha risolto il mistero del pappagallo!



4 possibili assassini del pappagallo

1. Capitano Braccio di Ferro

Movente: Il Capitano sospettava che Polly sapesse qualcosa di compromettente sul suo passato. Si dice che abbia tradito l'equipaggio del Capitano Dentenero per diventare capo. Uccidendo Polly, sperava di eliminare l'unico "testimone" di quell'oscuro segreto.

Indizio: Una piuma verde trovata nel suo baule, accanto a una boccetta di veleno vuota.

2. Mille Occhi, il Navigatore

Movente: Polly aveva rubato un pezzo della mappa e lo teneva nascosto nella sua gabbia. Mille Occhi aveva bisogno di quel frammento per decifrare il percorso, ma Polly si rifiutava di "parlare". Ha deciso di avvelenarlo per prendersi la mappa con la forza.

Indizio: Sulle sue mani ci sono tracce di una strana polvere, la stessa che si trovava vicino al cibo del pappagallo.

3. Sally "La Squalo"

Movente: Sally si sentiva costantemente ridicolizzata da Polly, che ripeteva a tutti le sue disavventure di un tempo. Quando Polly ha iniziato a cantare una canzone imbarazzante sulla sua vita passata, la cuoca non ha resistito e ha deciso di mettere fine alle sue prese in giro.

Indizio: Qualcuno ha visto Sally armeggiare con il barile del grano che usava per nutrire Polly poco prima del suo avvelenamento.

4. Capitan Occhi di Gatto

Movente: Occhi di Gatto aveva un accordo segreto con un altro equipaggio di pirati per impossessarsi del tesoro. Polly aveva ascoltato una conversazione compromettente e avrebbe potuto rivelare il tradimento. Per proteggere il suo piano, Occhi di Gatto ha deciso di sbarazzarsi del volatile.

Indizio: Una moneta dorata trovata nella gabbia di Polly. Questa moneta apparteneva al capitano dell'altro equipaggio, collegando Occhi di Gatto al tradimento.

Atmosfera

1. Decorazioni della stanza:

- Appendere una **bandiera dei pirati** con il classico teschio e ossa incrociate.
- Usare **reti da pesca** e drappi di stoffa scura (blu, nero, rosso) sulle pareti o sui tavoli.
- Spargere **monete d'oro di plastica, gioielli finti, e scrigni del tesoro** in giro per la stanza.
- Creare un angolo con **bottiglie in vetro** riempite di pergamene arrotolate (finte mappe) o sabbia.
- Posizionare una **lanterna a olio o a LED** per un'illuminazione soffusa.

2. Dettagli scenici:

- Aggiungere un **baule del tesoro** come elemento centrale (può contenere oggetti di scena o parte della trama).
- Usare **oggetti nautici**: timoni, bussole, telescopi finti, ancore giocattolo o modellini di navi.
- Creare l'effetto di un'isola: mettere **sabbia finta** in un angolo, una palma gonfiabile o decorazioni a tema tropicale.

3. Musica di sottofondo:

- Una playlist di suoni del mare (onde, gabbiani) e canti pirateschi. Puoi trovare facilmente tracce come *"Yo Ho Ho and a Bottle of Rum"* o colonne sonore di film a tema pirati.

4. Accessori di scena:

- Spargere **bottiglie di rum vuote (finte)** e coppe in metallo o legno per servire le bevande.
- Usa tovaglioli o tovaglie invecchiate (puoi "sporcarle" con un po' di tè o caffè per un effetto antico).
- Dare ai giocatori una **mappa del tesoro decorativa**, anche come oggetto da consultare durante il gioco.

Costumi per i Partecipanti

Consigli per abiti semplici ma d'effetto, adatti anche ai bambini!

1. Accessori di base:

- **Bandane o cappelli da pirata** (facili da reperire o creare con del cartoncino).
- **Spade giocattolo o uncini** (puoi usare carta stagnola per fare l'uncino).
- **Bende per gli occhi**, per un look classico.
- **Orecchini a cerchio** di plastica o di carta.

2. Abbigliamento:

- **Magliette a righe** (bianche e nere o rosse e nere).
- **Gilet o giacche sdrucite**: puoi usare vecchi capi e aggiungere strappi.
- **Pantaloni larghi** o gonne lunghe, con una corda come cintura.
- **Stivali alti** o scarpe scure.
- **Sciarpe o fasce colorate** da annodare in vita come cinture o intorno alla testa.

3. Caratterizzazioni dei ruoli:

- **Capitano Braccio di Ferro**: Cappello elaborato, giacca lunga e gilet decorativo.
- **Mille Occhi**: Una benda sull'occhio e una bussola o telescopio come accessorio.
- **Sally "La Squalo"**: Grembiule macchiato e un mestolo o coltello giocattolo.
- **Barbanaso**: Barba finta (di cotone) e una giacca consumata con qualche toppa.
- **Polly il Pappagallo**: Costume colorato, piume decorative o un mantello variopinto.

Coinvolgimento dei Partecipanti

- **Ingresso scenografico**: Quando i bambini arrivano, dai loro un nome pirata (se non hanno un ruolo). Puoi anche consegnare loro un pezzo della mappa o un indizio da nascondere.
- **Ruoli segreti**: Se possibile, dai a ogni partecipante una pergamena con un breve background del loro personaggio e un obiettivo segreto (es. "trova il frammento di mappa che ha Mille Occhi").
- **Fraasi piratesche**: Incoraggia tutti a parlare come pirati, con esclamazioni tipo "Ahoy!", "Avast!", "Yo ho ho!".

Bonus per l'immersione

1. **Caccia al tesoro:** Puoi integrare la trama con una mini caccia al tesoro, dove gli oggetti trovati contengono indizi utili per risolvere il mistero.

2. **Snack a tema:**

- **Biscotti a forma di teschio o spade.**
- **Succo servito in bottiglie di vetro,** etichettate come "Rum del Capitano".
- **Cupcake con decorazioni a tema pirati** (come monete d'oro di zucchero o bandierine).

Nubbio

← [Trasforma i Personaggi delle Serie TV in D&D](#)

Commenti

Lascia un commento

Connesso come faber. [Modifica il tuo profilo](#). [Uscire?](#) I campi obbligatori sono contrassegnati *

Commento *