



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

Il mistero di Sole scomparso – Trama per Bambini



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

Siamo alla prestigiosa *Scuola per Detective degli Animali*, dove i migliori investigatori in erba stanno completando il loro addestramento. Durante una festa organizzata dai professori per celebrare i futuri detective, accade l'impensabile: il cucciolo mascotte della scuola, *Sole* (un dolce golden retriever), scompare!

L'ultimo a vederlo è stato il custode, che sostiene di aver chiuso il cancello prima che sparisse. Ma allora, chi è stato a portarlo via? E perché? Spetta ai giovani detective scoprire la verità, interrogare i presenti e risolvere il mistero!

Personaggi

Ogni bambino interpreterà un personaggio con una personalità e una motivazione legata al caso.

1. **Luca "L'Occhio di Falco"** – Bravo a osservare dettagli che sfuggono agli altri. Porta sempre con sé un quaderno per prendere appunti.
 2. **Emma "La Maestra degli Indizi"** – Esperta in risolvere enigmi, ma ha un debole per i biscotti. È sicura di aver visto qualcuno aggirarsi con un sacco misterioso.
 3. **Tommaso "Il Piccolo Tecnologo"** – Un genio dei gadget. Aveva installato una telecamera giocattolo vicino alla cuccia di Sole.
 4. **Sofia "La Psicologa degli Animali"** – Sa interpretare il comportamento degli animali. Ha notato che Sole era agitato prima della festa.
 5. **Chiara "La Golosa"** – Ama cucinare e conosce ogni angolo della cucina della scuola. Ha trovato un pezzo di cibo che Sole non avrebbe dovuto mangiare.
 6. **Marco "Il Guardiano"** – Custode della scuola per detective. Dice di non sapere nulla, ma sembra nascondere qualcosa.
-

Trama principale

Durante la cena, i bambini ricevono una lettera misteriosa lasciata sul tavolo:

"Cari detective, il cucciolo Sole è scomparso! Ho visto tutto, ma non posso dirvelo apertamente. Gli indizi sono nascosti tra di voi, e solo un lavoro di squadra vi porterà alla verità. Attenti, però: uno di voi potrebbe nascondere più di quanto sembri!"

A partire da questo momento, ogni bambino avrà indizi personali nascosti nella propria scheda personaggio. Gli indizi si incastrano e devono essere condivisi o scoperti per trovare il responsabile.

ruttura del gioco

1. Introduzione e scoperta del caso (20 minuti)

Durante la cena, viene annunciata la scomparsa di Sole. I bambini trovano un paio di oggetti utili: un collare abbandonato sotto il tavolo e un'impronta fangosa vicino alla finestra.

2. Indizi nascosti (40 minuti)

Ogni bambino ha un pezzo del puzzle:

- **Luca** ricorda di aver visto Marco vicino alla cuccia con qualcosa in mano.
- **Emma** trova un biscotto speciale, che Sole amava, lasciato sul pavimento.
- **Tommaso** recupera il video della telecamera, ma ci sono solo ombre sfocate.
- **Sofia** nota che Sole stava abbaiano verso la finestra prima della festa.
- **Chiara** dice che qualcuno è entrato in cucina e ha preso una fetta di torta per attirare Sole.
- **Marco** si comporta in modo sospetto e cambia versione quando interrogato.

3. Conclusione (20 minuti)

Gli indizi portano tutti a una rivelazione: Marco non ha rapito Sole, ma ha lasciato aperta la finestra, permettendo al cucciolo di seguire l'odore di una torta! È scappato per curiosità e si è nascosto nella cantina della scuola.

Per salvare Sole, i bambini devono collaborare per decifrare un ultimo indizio: la combinazione per aprire la porta della cantina, nascosta in un enigma basato su ciò che hanno scoperto durante il gioco.

Finale

Sole viene trovato sano e salvo, e tutti scoprono che il vero messaggio di questa avventura era imparare a lavorare insieme e prestare attenzione agli indizi attorno a loro. I piccoli detective ricevono un diploma di "Super Detective degli Animali" e un dolce premio.

1. L'ambientazione: La Scuola per Detective degli Animali

Immagina la scena come un'accademia per giovani detective, decorata con elementi a tema investigativo e animali:

- **Tavolo principale:**
 - Usa una tovaglia a scacchi bianchi e neri (stile "giallo investigativo").
 - Metti sul tavolo alcune *lenti di ingrandimento*, piccoli bloc-notes, e matite.
 - Aggiungi un osso *giocattolo* (o un peluche) al centro come richiamo al cucciolo Sole.
- **Decorazioni murali:**
 - Stampa *foto di animali detective* con cappelli da Sherlock Holmes o lenti di ingrandimento.

- Appendi mappe e “foglietti investigativi” con disegni di impronte di animali, frecce, e finti documenti segreti.
 - Usa nastro giallo con la scritta “DO NOT CROSS” o creane uno artigianale per delimitare alcune zone.
 - **Pista di indizi:**
Disegna delle *impronte di zampe* sul pavimento con cartoncini o gesso, portando i bambini verso il tavolo o l’area dei giochi.
-

2. Gli angoli tematici

- **L’angolo delle prove:**
Prepara un tavolino con:
 - Una lente d’ingrandimento (giocattolo o reale).
 - Finti “campioni di prova”, come una ciotola con cibo per cani, impronte di fango (stampate su cartoncino), e una finta lettera minacciosa (da leggere come parte del mistero).
 - Una scatola con lucchetto o combinazione, da aprire alla fine come parte del gioco.
 - **L’area degli interrogatori:**
Metti una sedia decorata come se fosse “la sedia dell’interrogato” e qualche luce (anche una lampada da tavolo per creare atmosfera). I bambini possono portare lì gli altri “sospetti” per fare domande.
 - **La cuccia di Sole:**
Usa una cuccia vera o costruiscine una con cartone decorato. Metti all’interno un piccolo peluche di Sole (che sarà il premio finale quando lo troveranno!).
-

3. I costumi e gli accessori per i giocatori

- Dai a ogni bambino un accessorio da detective:
 - Cappelli stile Sherlock Holmes (fatti di carta o in stoffa).
 - Targhette da investigatore personalizzate con i loro nomi (es. “Detective Luca”).
 - Lenti di ingrandimento giocattolo o occhiali finti.
 - Piccoli bloc-notes per prendere appunti durante il gioco.
 - Aggiungi dettagli al look con badge adesivi con simboli di animali: ad esempio, un cane per Luca il Segugio, un coniglio per Emma l’Esploratrice, ecc.
-

4. Le luci e l'atmosfera

- Usa luci soffuse per creare un po' di mistero. Puoi aggiungere:
 - Catene luminose con lampadine calde (attorno al tavolo o alle pareti).
 - Torce da usare per cercare indizi (giocattolo o vere, se l'illuminazione lo permette).
 - Se hai la possibilità, usa un diffusore di aromi con una fragranza leggera di bosco o campagna per rendere l'ambiente ancora più immersivo.
-

5. Oggetti di scena

- **Finti indizi:** Spargi per la stanza piccoli oggetti, come un biscotto finto, un collare, o un pezzo di stoffa con macchie (puoi usare pennarelli lavabili).
 - **Lettere segrete:** Scrivi brevi messaggi su carta invecchiata o bruciacchiata per renderle più credibili.
 - **Mappe e piste:** Disegna una piccola mappa della scuola o del parco, aggiungendo punti di interesse che potrebbero essere rilevanti per la trama.
-

6. Il cibo tematico

Prepara snack e pietanze a tema detective e animali:

- **Biscotti a forma di ossi** (puoi farli con uno stampo da biscotti).
 - **Mini tramezzini "impronta"** (usa una formina per tagliare il pane a forma di zampa).
 - **Succhi in bottigliette etichettate come "elisir segreti"**.
 - **Cupcake decorati con animali detective.**
-

7. Musica e suoni

- Metti una playlist di musica misteriosa ma non troppo spaventosa, adatta ai bambini.
- Aggiungi suoni di sottofondo, come abbaiare, il cinguettio degli uccelli o passi ovattati per creare atmosfera.