

Oltre un centinaio di ragazzi impegnati in una caccia al tesoro notturna un po' noir, attraverso l'intera provincia

Il Male vince sul Bene. E tutto finisce su YouTube

Vicenza ha celebrato la notte di Halloween in un modo decisamente inconsueto, una caccia al tesoro all'insegna dell'horror che ha visto la partecipazione di 123 giovani, per lo più studenti universitari vicentini. Le otto squadre del male sono arrivate prime, contro le quattro squadre del bene. I partecipanti si sono arrampicati sugli alberi, hanno valicato recinzioni per raggiungere delle case diroccate e, tra boschi e sentieri inesplorati, sono andati alla caccia degli indizi necessari per risolvere i tre enigmi proposti dagli organizzatori del "The Day". I vincitori si sono aggiudicati un posto di primo piano nel film che sarà frutto della raccolta dei video di tutte le squadre. L'evento si è concluso intorno alle cinque del mattino, nella chiesa sconsacrata di Villalta, dove è stata servita la colazione. Simone Ariot (insegnante), Giovanni Detoni (laureando in ingegneria edile), Mattia Albiero (ricercatore sanitario) e Francesco Marcuzzi (informatico), gli organizzatori della serata, che ora pensano di proporre delle giornate anche agli imprenditori vicentini e alle scuole, hanno lavorato oltre un mese per 4-5 ore al giorno e risposto quotidianamente a 60-70 mail di vicentini che volevano accaparrarsi un posto nella competizione o saperne di più. «Emozione e sorpresa - spiega Simone Ariot - sono stati gli ingredienti del gioco. Alcuni dei partecipanti, muniti di computer, in diretta hanno inserito i video su YouTube». Alle 21.40 il fischio d'inizio. Le 24 squadre partecipanti sono state invitate a scovare in giro per il centro storico un'etichetta con il nome della squadra con la quale dovevano gemellarsi. Mappa della città alla mano, hanno iniziato a correre. L'atmosfera era eccitata ed i vicentini a passeggio in centro guardavano stralunati i giovani partecipanti. Trovati tre indizi, necessari per ricevere dagli organizzatori una busta contenente la prima destinazione in provincia, ogni squadra si doveva recare nel luogo indicato, dove avrebbe trovato la "gemella", assieme alla quale doveva risolvere l'enigma ottenuto dall'unione delle due buste. «Risolto l'enigma della prima tappa - aggiunge Simone Ariot - le squadre potevano proseguire verso il secondo step, dove ci sarebbe stato ad attenderle un altro enigma da risolvere, per poter concludere la gara. Sono stati pochi coloro che hanno chiesto un aiuto, acquistando la soluzione dell'enigma in cambio di una decurtazione dal proprio monte punti». Il lavoro organizzativo dei quattro giovani vicentini è stato straordinario e l'evento è riuscito alla grande, tanto che stanno pensando di rivolgersi ad aziende vicentine proponendo dei corsi specifici per manager che abbiano voglia di cimentarsi in esperienze competitive. «Lo scorso maggio - conclude Simone Ariot - abbiamo proposto una caccia al tesoro sui Colli Berici con la partecipazione di 70 persone. Due anni fa abbiamo realizzato una cena in una villa a Fimon: si doveva trovare un manoscritto e seguire un complesso percorso nelle campagne per individuare una serie di oggetti che avrebbero portato alla risoluzione di un enigma. Cinque anni fa, invece, abbiamo proposto una cena con delitto: una cena con persone che non si conoscevano fra di loro e che dovevano adoperarsi per individuare l'assassino di una persona con la quale tutti avevano litigato. Fino alla fine l'assassino non sapeva di avere commesso il delitto. Si tratta di giochi pieni di emozioni e capaci di tirar fuori da ciascuno il massimo della competitività. I prossimi eventi che organizzeremo saranno pubblicizzati nel nostro sito www.theday.it, dove presto sarà possibile vedere i filmati delle varie squadre».

Matteo Crestani