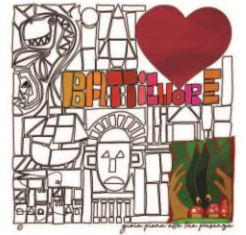


# BOSCO INCANTATO

## LO STAGNO INCANTATO



### Scopo

Attraversare lo stagno prima delle altre squadre.

### Destinatari

Bambini e preado



### Materiali

- Fogli di giornale
- Ritagli di cartone

### Svolgimento

Disporre le squadre lungo una linea di partenza (che rappresenta il bordo dello stagno). A ciascun giocatore vengono consegnati due fogli di giornale (che costituiscono le foglie di ninfee); a turno il primo giocatore di ogni fila inizia il suo percorso, appoggiando per terra il primo foglio di giornale e salendoci sopra, poi appoggiando davanti a sé l'altro foglio e salendoci sopra; a questo punto recupera il primo foglio di giornale appoggiato e così via fino alla linea di conclusione del percorso. A questo punto corre indietro verso la sua squadra e dà il via al giocatore successivo. Vince la squadra che per prima completa il giro.

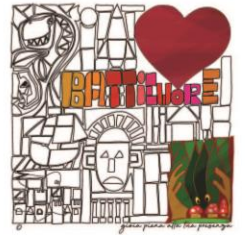
Durante l'attraversamento, alcuni animatori possono rendere più difficile il percorso, lanciando delle palline, disturbando il giocatore, impersonificando vortici, rane malefiche, elfi dispettosi...

### Variante "Incantesimo del Ghiaccio"

→ Al via i giocatori partono verso il traguardo attraversando lo stagno, ma gli animatori/fate hanno il potere di fermare il gioco in ogni momento. Al fischio/stop dell'animatore tutti dovranno stare fermi come statue. Gli animatori potranno cambiare la posizione del giocatore a loro piacimento (girarli di spalle, disposti sulla schiena...). Se nel periodo di immobilizzazione un giocatore si muove, torna alla partenza. Il gioco riparte al fischio/via e i bambini dovranno riprendere la loro traversata a partire dalla nuova posizione alterata.

# BOSCO INCANTATO

## LA MINIERA DEI NANI



### Scopo

Estrarre dalla miniera tutti i diamanti.

### Destinatari

Bambini e preado



### Materiali

- Palloni o oggetti che rappresentano i diamanti

### Svolgimento

Posizionare ciascuna squadra in fila, distanziando ogni giocatore della fila circa 1 metro dagli altri giocatori. All'inizio di ciascuna fila sono collocati a terra una serie di oggetti (almeno 50/100) che rappresentano i diamanti; il primo giocatore delle file deve raccogliere un oggetto alla volta e passarlo al suo compagno e così via fino all'ultimo giocatore.

Se un oggetto cade durante il passaggio tra un giocatore e l'altro, non si può più riprendere e va lasciato per terra. Allo scadere del tempo, vince la squadra che ha estratto più diamanti dalla miniera.

### Variante 1

- Al posto di oggetti si possono usare delle carte con dei minerali disegnati sopra, a punteggio (ogni carta ha un punteggio diverso: per esempio il minerale oro varrà 100 punti, il minerale pirite varrà 50 punti, l'azzurrite varrà 25 punti, la ghiaia vale 1 punto). Vince la squadra che ha totalizzato il punteggio maggiore.

### Variante 2

- Al posto di rimanere fermo, ciascun giocatore, distanziato di circa 2 metri dagli altri giocatori, può muoversi, sempre sulla linea, verso il giocatore con l'oggetto e passare poi al compagno affianco l'oggetto recuperato, che a sua volta può muoversi per andare incontro al giocatore.

# BOSCO INCANTATO

## STRATEGO



### Scopo

Conquistare più carte gioco degli avversari.

### Destinatari

Preado

**PREADO**

### Materiali

- Carte gioco personaggi (fogli stampati con l'immagine del personaggio e spiegazione del suo "vince contro / perde contro")

### Svolgimento

In una prima fase, divisi per squadre, ad ogni ragazzo viene consegnata una carta che corrisponde a un personaggio. I personaggi hanno diversi livelli di forza (esempio: la fata è più forte e vince sull'elfo ma è meno potente del principe).

Il gioco inizia e i ragazzi, liberamente, corrono nel campo; quando un ragazzo incrocia un altro ragazzo, di un'altra squadra, entrambi mostrano la propria carta e si sfidano. Chi ha il personaggio perdente dovrà consegnare la propria carta all'avversario e andare dall'animatore della propria squadra per farsene consegnare un'altra. Chi vince il duello, conquista la carta dell'avversario e la porta alla base della propria squadra. Può capitare che due personaggi abbiano lo stesso potere: il duello è nullo e i giocatori possono andare a sfidare un altro avversario. Vince la squadra che è riuscita a portare in base, e quindi a ottenere, più carte personaggio al termine del tempo.

Si può ambientare a piacere con personaggi di fantasia, ad esempio dal film *Shrek*:

- Shrek, perde contro Ciuchino e vince contro tutti gli altri;
- Fiona, perde contro Shrek e vince contro tutti gli altri;
- Principe Azzurro, perde contro Shrek e Fiona, vince contro Fata e Ciuchino;
- Fata matrigna, vince contro Ciuchino e perde contro tutti gli altri;
- Ciuchino, vince contro Shrek ma perde contro tutti gli altri.

# BOSCO INCANTATO

## FRUTTI DI BOSCO



### Scopo

Recuperare il maggior numero di oggetti.

### Destinatari

Bambini

**BAMBINI**

### Materiali

- Oggetti vari che si possono trovare in un bosco (pigne, legnetti, fiori, sassolini,..) o in alternativa dei disegni che li rappresentano
- Oggetti che invece non c'entrano nulla con il bosco.

### Svolgimento

Il gioco sarà strutturato come una mini caccia al tesoro a tempo, meglio se all'aperto o in un parco. Immaginando di attraversare un bosco a piedi, nascondere in giro per l'oratorio tanti oggetti che hanno a che fare con il bosco e tanti oggetti che non appartengono minimamente all'immaginario del bosco.

Ogni giocatore, munito di sacchetta/cestino, dovrà recuperare il maggior numero di oggetti che sono riferiti con il bosco. Il gioco è a tempo.

Allo scadere del tempo, ciascuna squadra si raduna e conta il numero di oggetti raggruppati. Se per sbaglio sono stati raccolti oggetti che non sono legati al bosco, verranno tolti dei punti. Vince la squadra che ha totalizzato più punti.

# BOSCO INCANTATO

## IL PONTE INCANTATO



### Scopo

Attraversare il ponte sospeso indovinando il giusto percorso, in modo da non "cadere".

### Destinatari

Preado

PREADO

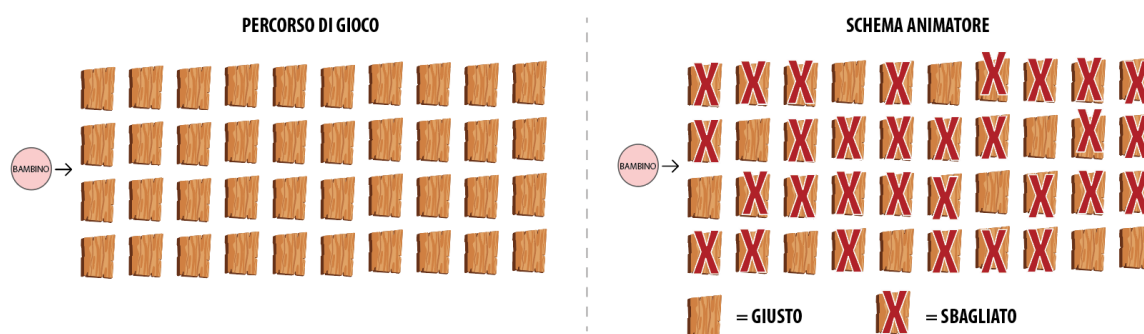
### Materiali

- Fogli con stampa dalle assi di legno
- Schema soluzione del percorso per l'animatore

### Svolgimento

Collocare sul terreno di gioco i fogli per formare una griglia 4x10 o più e preparare uno schema della griglia con il percorso. Un ragazzo alla volta sceglie su quale asse posizionarsi per andare avanti nel percorso. Se la scelta dell'asse corrisponde con lo schema pensato dall'animatore il ragazzo può procedere con la scelta dell'asse nella seconda riga, altrimenti, se l'asse è sbagliata, il ragazzo "cade", torna in fondo alla fila e parte il secondo. Il secondo in fila riprende il percorso dall'inizio. Se il percorso viene completato in breve tempo è possibile giocare di nuovo con un altro schema.

### Schema:

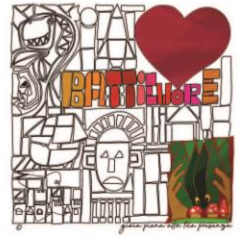


### Variante

- Risolvere il percorso nel minor tempo possibile.

# BOSCO INCANTATO

## LUPO LUCIO IN FABULA



### Scopo

Per i lupi, mangiare tutti gli abitanti del Bosco; per gli altri, scoprire l'identità dei lupi.

### Destinatari

Preado

PREADO

### Materiali

- Carte personaggio

### Svolgimento

Ambientiamo *Lupus in Fabula* nel Fantabosco della *Melevisione* con Lupo Lucio e tutti i suoi amici. Ogni giocatore riceve una carta personaggio all'inizio della partita, con gli effetti e le caratteristiche del suo ruolo durante il gioco.

Il narratore non farà parte di nessuna fazione. Il narratore avrà il compito di annunciare la notte e il giorno, di far svegliare i personaggi di notte e di annunciare chi è stato ucciso. In base al numero di giocatori viene distribuito un mazzo con più o meno personaggi speciali. Più giocatori parteciperanno e più personaggi speciali saranno presenti.

Il narratore fa aprire gli occhi solo ai lupi e agli orchi, senza mai dire chi sono. I lupi e gli orchi indicheranno al narratore chi vogliono uccidere, dopo aver scelto insieme. Durante la notte il narratore chiamerà tutti i personaggi speciali, facendo loro usare i propri "effetti speciali".

Una volta giorno, il narratore dirà chi è stato ucciso dai lupi. Se una persona viene uccisa diventerà un fantasma. Una volta che il narratore ha detto chi è stato ucciso durante la notte inizia la discussione su chi possa essere il lupo. Il fantasma non può parlare, può solo votare. Quando si arriva ad una votazione, chi avrà ricevuto più voti verrà esiliato. Se c'è pareggio tra due giocatori si farà nuovamente la votazione tra i due. Il gioco continuerà alternando giorno e notte.



# BOSCO INCANTATO

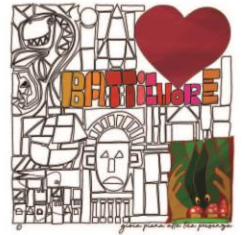
## Personaggi possibili:

- TONIO CARTONIO → Narratore
- LUPO LUCIO → Cattivo
- LUPO FOSCO → Cattivo
- GNOMA FILLA → Buona
- GNOMO LAMPO → Buono
- GNOMO RONFO → Buono
- GNOMA LINFA → Buona
- GNOMO MARTINO → Buono
- GAZZA RUBINIA → Dalla parte dei lupi; il suo ruolo infatti è quello di confondere le idee. Non uccide nessuno di notte ma vince se vincono i lupi.
- MILO COTOGNO → Durante la notte può decidere di far rientrare nel villaggio qualcuno esiliato.
- RE QUERCIA → Se durante la notte indica una persona, questa persona non potrà essere uccisa dai lupi e dagli orchi.
- FATA GAIA → Aiuta i cittadini e durante notte indicherà la persona esiliata per sapere se era cattiva o meno.
- FATA LINA → Durante la notte, indicherà un personaggio per sapere se è cattivo o meno.
- ORCO BRUNO → Cattivo
- ORCO RUBIO → Cattivo
- STREGA ROSAROSPA → Apre gli occhi durante la prima notte e vede chi sono le altre streghe.
- STREGA SALAMANDRA → Apre gli occhi durante la prima notte e vede chi sono le altre streghe.
- STREGA VARANA → Apre gli occhi durante la prima notte e vede chi sono le altre streghe.



# BOSCO INCANTATO

## A SPASSO PER IL BOSCO GIOCO A STAND – PIME



Ad ogni squadra viene dato un badge sul quale i vari personaggi del Bosco (gli animatori) segneranno se la propria prova è stata superata o no.

### LE DOMANDE DELLO GNOMO

#### Scopo

Risolvere il quiz sugli abitanti del bosco.

#### Materiale

- Domande / Quiz sugli abitanti del bosco:
  1. I folletti sono molto piccoli e possono raggiungere un'altezza massima di 15 cm? Vero o falso?  falso, sono gli gnomi
  2. Gli gnomi adulti femmine hanno delle lunghe trecce dorate e i maschi?  lunga barba bianca
  3. L'antico nome degli elfi è ALFR. Vero o falso? Vero rappresenta il simbolo delle forze elementali: terra, fuoco, aria, acqua e fenomeni atmosferici.
  4. ...

### FAT(T)A A PEZZI

#### Scopo

Comporre il puzzle in meno di un minuto.

#### Materiali

Puzzle con una fotografia di una fata. Il puzzle può essere un vero puzzle di quelli con i pezzi molto grandi (e non troppi), oppure può essere un'immagine stampata suddivisa in pezzi.

### C'È ANCHE IL LUPO

#### Scopo

Elencare (o mimare) almeno 3 favole/fiabe in cui compare un lupo.





# BOSCO INCANTATO

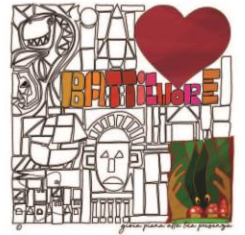
## IL LABIRINTO DELL'ELFO

### Scopo:

Attraversare il labirinto di rovi intricati.

### Svolgimento

Preparare un percorso con sedie e nastri intrecciati: tutta la squadra dovrà passare da una parte all'altra.



## FOLLETTO SMEMORATO

### Scopo

Completare il testo con le parole mancanti.

### Materiali

- Foglio stampato con il testo da completare

*Parole da inserire:* Cime – gufo – rosso – penna – caccia – piccoli – folletti –  
laggiù – frotte – giunchi – giacca – valli – che – raccoglie

*XXX.*

*Lassù sulle XXX ventose,*

*XXX nelle XXX di XXX,*

*Non osiamo andare a XXX*

*Per paura dei XXX uomini;*

*Buona XXX, piccola gente,*

*XXX si XXX insieme a XXX;*

*Verde XXX, XXX berretto,*

*E bianca XXX di XXX!*

### **Soluzione:**

*FOLLETTI.*

*Lassù sulle CIME ventose,*

*LAGGIÙ nelle VALLI di GIUNCHI,*

*Non osiamo andare a CACCIA*

*Per paura dei PICCOLI uomini;*

*Buona GENTE, piccola gente,*

*CHE si RACCOGLIE insieme a FROTTE;*

*Verde GIACCA, ROSSO berretto,*

*E bianca PENNA di GUFO!*

# BOSCO INCANTATO

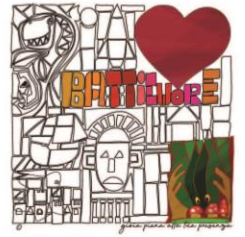
## PRATERIA DEI CENTAURI

### Scopo:

Compiere il percorso nel minor tempo possibile.

### Svolgimento

Disporre le squadre a staffetta e cronometrare il tempo impiegato a percorrerla.



## NOTTE SENZA STELLE

### Scopo:

Fare il percorso bendati.

### Svolgimento

Preparare un percorso e percorrerlo da bendati con il supporto di una guida.

## FANGHI DI JAVA

### Scopo:

Attraversare il percorso senza mettere i piedi per terra.

### Svolgimento

Preparare un percorso ad ostacoli: la squadra dovrà camminare solo sugli oggetti disposti sul percorso.

## CORPI CELESTI

### Scopo:

Disporsi a costellazione con i propri corpi.

### Svolgimento

Mostrare al gruppo una costellazione: dovranno sistemarsi in modo da ricrearla con le loro posizioni nello spazio di gioco.