

BOSCO INCANTATO

GIOCO LA FORESTA INCANTATA



BAMBINI
PREADO

Ambientazione

In oratorio sono arrivati gli elfi a chiedere aiuto a bambini e ragazzi per sconfiggere il Re dei Troll che sta infestando il Bosco. I ragazzi, per aiutare gli elfi, dovranno imparare tutti gli incantesimi necessari per sconfiggerlo, dato che gli elfi non possono farlo.

Struttura

Il gioco è composto da tre fasi. Nella prima, le squadre dovranno trovare i grandi maestri di magia che insegneranno loro gli incantesimi. Per la seconda fase, ogni ragazzo riceve la propria bacchetta magica e inizia ad esercitarsi nelle discipline magiche. Nella terza fase, la squadra che si sarà dimostrata più abile delle altre nelle arti magiche potrà affrontare il Re dei Troll e liberare il Bosco degli elfi.

1. CACCIA AI MAESTRI DELLA MAGIA

Scopo

Trovare tutti i Grandi Maestri sparsi per il Bosco e apprendere da loro i fondamentali incantesimi per sconfiggere il Re dei Troll.

Materiali

- Mappa
- Timbrini
- Costumi

Tipologia

- Caccia al luogo
- Caccia all'uomo

Svolgimento

Ogni gruppo riceve una mappa dell'oratorio, trasformatosi nel Bosco degli elfi da salvare: sulla mappa, i luoghi da raggiungere saranno indicati con dei simboli, quasi come un orienteering. Ogni simbolo rappresenterà uno dei Maestri da cui apprendere l'incantesimo, perciò da raggiungere e incontrare. Quando il gruppo trova uno dei Maestri, questo procede a timbrare la mappa per segnalare l'effettivo passaggio e la consegna dell'incantesimo.



BOSCO INCANTATO

Personaggi

- Albus Silente
- Re Kaioh
- Maga Magò
- Merlino
- Fata Madrina
- Gandalf
- Doctor Strange



Varianti

- La mappa del bosco può essere una mappa dei dintorni dell'oratorio, di un boschetto vicino, dell'intero quartiere o del paese, per giocare con i preado anche "fuori" dall'oratorio e rendere la sfida più difficile e il campo di gioco più ampio.
- Se si hanno pochi animatori a disposizione, invece che avere gli animatori da trovare sparsi per il Bosco, si possono appendere dei timbrini (o delle fustellatrici decorative) nei luoghi designati. Le squadre, trovato il luogo e il timbrino, lo utilizzano per marcare sulla mappa il loro effettivo passaggio.

2. ESERCITAZIONE

Scopo

Esercitarsi nelle discipline magiche per padroneggiare gli incantesimi.

Materiali

- Bacchette magiche
- Fogli dei punteggi

Svolgimento

Ogni ragazzo riceve la propria bacchetta magica e inizia l'esercitazione: per l'oratorio saranno disposti diversi stand, in cui i Grandi Maestri faranno "esercitare" gli apprendisti attraverso delle prove, adattate alle diverse età dei bambini e dei ragazzi.

Secondo una scansione temporale predefinita, le squadre gireranno tutti gli stand. Le prove saranno individuali (quindi abbastanza brevi) e non c'è un massimo di volte in cui una prova può essere ripetuta. Ogni apprendista dovrà essere dotato di un foglio su cui registrare il proprio punteggio migliore per ogni sfida: se svolge più volte lo stesso stand, solo il punteggio più alto sarà quello trascritto sul foglio.

BOSCO INCANTATO

STAND



I. Levitazione

Scopo: Trasportare una pallina da ping pong con un cucchiaino il più velocemente possibile attraverso un percorso predefinito.

Materiale:

- Cucchiaini
- Palline da ping pong
- Materiale del percorso

II. Invisibilità

Scopo: Risolvere prove di attenzione.

Materiale:

- Stampe di "Trova le differenze" e "Trova Wally"

III. Acquagetto

Scopo: Colpire più oggetti possibili con la pistola d'acqua.

Materiale:

- Pistole d'acqua
- Oggetti da colpire

IV. Bombarda Maxima

Scopo: Distruggere dei muri di lattine con una pallina da ping pong

Materiale:

- Palline da ping pong
- Lattine

V. Curativo

Scopo: Mettere le palline colorate nei sacchetti di colore corrispondenti nel minor tempo possibile.

Materiale:

- Palline colorate
- Sacchetti colorati



BOSCO INCANTATO



VI. Scudo

Scopo: Prendere più volte la palla al volo.

Materiale:

- Palloni

VII. Raggioluce

Scopo: Illuminare con una torcia degli oggetti lanciati, in una stanza buia.

Materiale:

- Torce o laser
- Oggetti
- Stanza buia

3. CHI SFIDERÀ IL RE DEI TROLL?

Scopo

Ottenere più punti energia sfidando le squadre avversarie per decretare chi affronterà il Re dei Troll.

Materiali

- Punti Energia
- Fogli dei punteggi

Svolgimento

Attraverso il Gioco delle Sfide ogni gruppo affronterà gli altri (suddivisi per età) per dimostrare di essere la squadra che ha imparato meglio delle altre gli incantesimi.

Ogni componente della squadra si muove per il campo di gioco con in mano il proprio foglio dei punteggi, ottenuto dalle esercitazioni, e un Punto Energia del colore della propria squadra da utilizzare per sfidare un avversario. Al via i ragazzi potranno scegliere chi sfidare (urlando il suo nome da 1-2 metri di distanza) e decidere quale incantesimo del foglietto considerare: chi ha ottenuto il punteggio maggiore in quella prova vincerà il Punto Energia dall'avversario.

Non è possibile sfidare la stessa persona due volte consecutive e non è possibile andare in giro senza punti energia: chi lo perde deve tornare dai propri capi squadra a recuperarne uno nuovo. Al termine del tempo, la squadra che avrà raccolto più Punti Energia dei colori delle altre squadre dimostrerà di essere più abile nelle arti magiche degli altri e potrà quindi affrontare il Troll per liberare il Bosco degli elfi.



BOSCO INCANTATO

4. BATTAGLIA FINALE

Scopo

Battere il Re dei Troll, colpendolo con un pallone.

Materiali

- Pallone di spugna
- Costume da Troll

Svolgimento

Si può mettere in scena la battaglia con il Re dei Troll aggiungendo un finale al giuoco, altrimenti vince la squadra che ottiene più punti nella sfida precedente.

Si fa travestire un animatore da Re dei Troll e lo si fa sfidare con la squadra vincitrice: la squadra ha 30 secondi per colpirlo con un pallone di spugna. Se la squadra riesce a prendere l'animatore-Troll nel tempo stabilito avrà vinto, altrimenti potrà provarci la seconda squadra classificata e così via.

