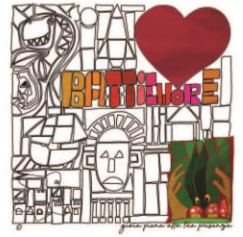


# BOSCO INCANTATO

PREADO

LANCIO DEL TEMA

USCENDO DA BOSCO ACRO



**Ambientazione:** La Compagnia di Bilbo Baggins inizia la sua avventura passando per Bosco Atrato, luogo abitato da vari personaggi di diverso tipo. La Compagnia deve attraversarlo per riuscire a completare la propria missione. Le scelte di ciascuno determinano la buona riuscita della missione. Tutte le ambientazioni fanno riferimento al libro *Lo Hobbit*, si può quindi prendere spunto dai film per riprodurre vestiti di hobbit, nani, troll... anche i materiali delle diverse prove rispecchiano il tema.

**Scopo:** Uscire da Bosco Atrato prima degli avversari. Per fare ciò, ciascuna Compagnia deve acquisire più punti avventura degli altri. Attraverso le diverse prove, ciascuna squadra guadagnerà punti, che serviranno alla fine del gioco per costruire il proprio fortino e per abbattere quello degli avversari.

**Ripresa e contenuto:** Formare delle Compagnie è fondamentale, soprattutto per valorizzare le differenze. Ciascuno, qualsiasi sia il proprio temperamento o carattere è fondamentale, ed è una risorsa per il gruppo. Conoscere gli altri per quello che sono risulta importante, così come le caratteristiche dei diversi personaggi hanno contribuito al gioco, allo stesso modo durante l'Oratorio estivo conoscere persone diverse da noi può risultare sorprendente.

## SVOLGIMENTO

Inizialmente ogni ragazzo deve scegliere il personaggio che più lo rappresenta e formare la propria Compagnia (composta da cinque persone). Le Compagnie devono essere formate in modo che ciascuno possa fornire il proprio contributo per il gruppo e per il completamento dell'avventura.

Ogni Compagnia ha a disposizione un foglio con le diverse prove da svolgere e l'ordine in cui queste vanno eseguite. Per ogni prova si guadagnano punti avventura (da 1 a 5, a seconda del risultato) che potranno fornire vantaggi durante le sfide.



# BOSCO INCANTATO

## Personaggi della Compagnia:

- Thorin. Il leader. Si tratta di colui che guida tutti con le sue parole e con i fatti. Molto forte e capace di attrarre a sé tutti. Talvolta può sembrare altezzoso, ma l'onore è sicuramente una sua qualità.
- Bilbo. Da fuori sembra una persona molto mansueta, legata alle abitudini e ai propri riti. Si cela però una persona curiosa e coraggiosa. Può dare tanto, se lanciato nella mischia... Si distingue per la sua bontà d'animo.
- Gandalf. Personaggio fondamentale per il gruppo. Porta il suo contributo nelle discussioni: sa dire sempre la parola giusta nel momento giusto. Talvolta sparisce senza far sapere niente, però compare all'improvviso nel momento del bisogno. Ha una capacità di vedere nel cuore delle persone senza che nessuno se ne accorga.
- Dwalin. Il più preciso e organizzato del gruppo. Si tratta del primo nano che arriva alla casa di Bilbo Baggins. Sa sempre che cosa si debba fare e programma tutto fin nel minimo dettaglio, così che tutto possa filare per il verso giusto. Ha sempre tutto il necessario nella bisaccia.
- Balin. Personaggio più anziano della Compagnia. Essendo anziano è il più nostalgico del gruppo, ricorda con gioia e nostalgia i tempi antichi, le tradizioni ed è rigido in questo. A volte fatica a uscire dalla sua routine. Sa però dare il consiglio giusto nei momenti di difficoltà.
- Elrond. Elfo attento alla realtà che lo circonda, alla bellezza in ogni sua forma e all'arte. Delicato ma molto saggio. Si dedica all'osservazione e alla contemplazione del creato. Non sempre sembra attento a ciò che lo circonda e alla discussione, ma coglie dei particolari che possono svoltare la situazione.



## 1. I TRE TROLL

### Scopo

Correre più velocemente dei troll per non farsi raggiungere.

### Svolgimento

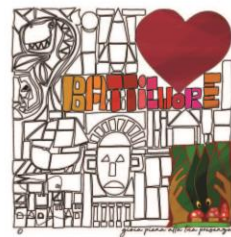
La squadra si divide in due e si posiziona in fila ai due angoli diametralmente opposti del campo di gioco (dividere la squadra in modo equo). Al via dell'animatore i due concorrenti in cima alla fila corrono, cercando di raggiungere il proprio compagno. Una volta completato il giro di campo, parte il secondo componente del gruppo. Vince la sottosquadra che raggiunge gli avversari, oppure che termina per prima tutti i giri di campo. Nel caso in cui una squadra sia dispari, una persona correrà due volte.



# BOSCO INCANTATO

Se la compagnia ha Thorin, questo riceve un vantaggio significativo a livello di tempo nella prova.

Variante: una squadra può essere composta solo da animatori, il cui numero è minore di quello dei ragazzi. La prestanza fisica degli animatori viene compensata dal numero di giri che questi devono compiere in più. La squadra supera la prova se termina i giri di corsa prima degli animatori.



## 2. LA MAPPA

### Scopo

Decifrare il messaggio scritto in rune.

### Materiali

- Pergamena con messaggio
- Vocabolario: foglio con corrispondenza rune-alfabeto latino

### Svolgimento

La Compagnia si divide in due sottosquadre, una che decifra il messaggio e una che comunica il messaggio. Al via la squadra che decifra deve descrivere ciascuna runa ai compagni, in modo da avere da parte loro la lettera corrispondente e poter decifrare il messaggio.

Se la compagnia ha Balin, si ha un vantaggio: Balin può fare da spola tra chi comunica e chi decifra per indicare due lettere a sua scelta.

## 3. IL GIURAMENTO DI FEDELTÀ

### Scopo

Formare il giuramento di fedeltà della Compagnia più particolare e creativo.

### Materiali

- Foglie e penne

### Svolgimento

La compagnia compone un giuramento che ciascun membro deve leggere solennemente. Si dovranno utilizzare termini antichi per descrivere al meglio le caratteristiche del gruppo, facendo anche dei giochi di parole, coinvolgendo ciascun componente della squadra.

## 4. ATTENZIONE AL VELENO

### Scopo

Risolvere e svolgere l'incantesimo seguendo alla perfezione la ricetta



# BOSCO INCANTATO

## Materiali

- pergamena con la formula della pozione
- materiali corrispondenti (bicarbonato, aceto, bottiglietta, colorante, bilancia, bicchieri, tovaglia o carta di giornale...)



## Svolgimento

La Compagnia deve guarire un compagno ferito. Per fare ciò è necessario seguire pedissequamente la ricetta scritta sulla pergamena fornita da Gandalf. Possono essere indicati passaggi e pesi precisi degli ingredienti.

Attenzione: l'ambientazione è importante. Dare nomi specifici agli ingredienti e mantenere in sicurezza il tutto, evitando di sporcare l'area.

Se la Compagnia ha Dwalin si guadagnano 2 punti extra.

## **5. BEORN: AMICO O NEMICO?**

### Scopo

Replicare i movimenti fatti da Beorn nel miglior modo possibile per non farlo arrabbiare.

### Materiali

- base musicale

### Svolgimento

L'animatore, vestito da Beorn, esegue un'antica danza di Bosco Atrò per scacciare la malasorte e per ringraziarsi gli Ainur. Tutti i concorrenti dovranno seguire i gesti di Beorn e replicarli nel miglior modo possibile. Tutta la squadra deve compiere la prova seguendo precisamente il tempo.

Se la Compagnia ha Elrond in squadra si guadagnano 2 punti extra.

## **6. SPADE E TESORI NASCOSTI**

### Scopo

Riconoscere gli oggetti preziosi, scartando quelli di poco conto.

### Materiali

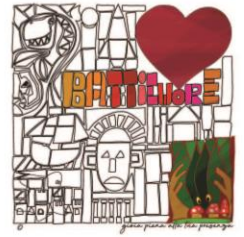
- scatola di cartone forata su un lato
- materiali di vario genere
- monete o oggetti "preziosi"
- diversi oggetti di varia natura

# BOSCO INCANTATO

## Svolgimento

Ciascun giocatore ha a disposizione 5 secondi per infilare la mano nella scatola e tastare tra i vari oggetti. Al termine dei 5 secondi il giocatore dovrà tirare fuori un oggetto. A seconda del numero di tentativi impiegati per trovare tutti gli oggetti preziosi si guadagnano i punti esperienza.

Se la Compagnia ha Gandalf, questo può sentire in anticipo un oggetto prezioso prima dell'inizio della prova.



## 7. LE AQUILE

### Scopo

Riuscire a fare più punti dell'avversario, prendendo al volo più roverini con il bastone.

### Materiali

- due bastoni
- roverino (cerchio di tela o altro materiale)
- Campo da gioco
- Coni per delimitare l'area

### Svolgimento

I giocatori si dividono in due campi. Un giocatore di ciascuna squadra viene designato come portiere e si posiziona nell'area in fondo al campo avversario. Il portiere ha un bastone che servirà per prendere al volo il roverino lanciato da un compagno di squadra.

All'inizio del gioco le due squadre sono disposte ciascuna nel proprio campo. L'arbitro lancia il roverino in aria, che verrà conteso tra due giocatori.

Non si possono toccare gli avversari per bloccare i lanci, non si può entrare nelle aree, non si possono compiere più di 3 passi con il roverino in mano, altrimenti questo passa agli avversari.

## 8. GLI INDOVINELLI DI GOLLUM

### Scopo

Rispondere correttamente a tutte le domande nel minor tempo possibile, oppure rispondere al maggior numero di domande nel tempo stabilito.

### Materiali

- foglio con domande e risposte

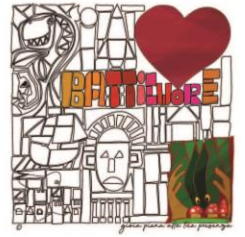
# BOSCO INCANTATO

## Svolgimento

Al via l'animatore fa partire il timer e inizia a porre delle domande con doppia risposta. La squadra deve rispondere alle domande dicendo la risposta sbagliata.  
Es. 1 o 2, quale numero è pari? La risposta da dare è 1.

Nel caso in cui si sbaglia una risposta, si riparte da capo.

Se la Compagnia ha Bilbo, il tempo raddoppia.



## **9. COSTRUISCI IL TUO FORTINO**

*Una volta terminate le prove ciascuna Compagnia potrà investire i propri punti esperienza per comprare degli oggetti che le permetta di costruire un riparo per la notte.*

### Scopo

Costruire un'abitazione/fortino più saldo e forte possibile.

### Materiali

- materiali di scarto e cartoni

### Svolgimento

La Compagnia deve costruire, nella zona adibita dagli animatori, un fortino. Il materiale a disposizione viene fornito in base al numero di punti esperienza acquisiti nella fase precedente del gioco.

I fortini sono costruiti uno di fronte all'altro, o in cerchio, posti a qualche metro uno dall'altro.

## **10. LA SFIDA DEI FORTINI**

*Si viene a sapere che ci sono diverse Compagnie che si fingono la vera Compagnia dello Hobbit. Per capire quale sia quella autentica, sarà necessario distruggere il fortino avversario.*

### Scopo

Distruggere i fortini avversari e mantenere il proprio fortino in piedi.

### Materiali

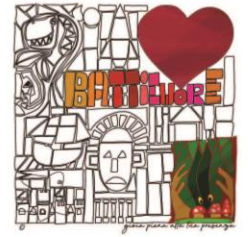
- palline di carta

### Svolgimento

In base al numero di punti esperienza, gli animatori consegnano un numero corrispondente di palline alla Compagnia. Al via degli animatori, ciascun componente della Compagnia può lanciare la pallina verso il fortino avversario.



# BOSCO INCANTATO



## Regole ulteriori:

- Thorin può fare due passi avanti per tirare.
- Bilbo può riposizionare per un massimo di due volte un oggetto del fortino che sta per cadere (se è già a terra non si può fare nulla).
- Elrond può raccogliere fino a 3 palline lanciate dagli avversari e darle soltanto a Balin.
- Dwalin e Gandalf hanno a disposizione 4 palline in più.