

CASTELLO FANTASMA

PREADO

Lancio del tema La

casa degli orrori



Ambientazione

L'oratorio è stato costruito sopra un cimitero dimenticato e sia il don che i responsabili hanno provato a tenerlo nascosto fino ad ora, ma gli animatori lo hanno appena scoperto. Infatti, capitano sempre più spesso eventi strani e inusuali: materiali che spariscono, giochi che non funzionano, quadri che sembrano prendere vita... finalmente si è compreso il motivo! Il problema è che ora è tardi: Ero Tamina, lo spirito che regna sull'oratorio infestato, ha chiuso il cancellone con una maledizione potentissima.

L'unico modo per spezzare la maledizione è la magia bianca contenuta nel grande libro degli incantesimi che si trova nel luogo più alto dell'oratorio: la soffitta. Tra un'ora la maledizione diventerà permanente e tutti coloro che sono in oratorio saranno destinati ad un'eternità di oblio: i preado devono perciò raggiungere questo libro in fretta, affrontando le insidie di Ero Tamina, con l'aiuto degli altri spiriti benigni che si sono ribellati.

Scopo

Risolvere tutti i trabocchetti per raggiungere il grande libro di magia bianca e liberare l'oratorio dalla maledizione.

1. Attività

Fantasma e pipistrelli in danza

Materiali

Palloncini bianchi ed arancioni, musica, pennarello nero indelebile.

Svolgimento

Preparare i palloncini bianchi, disegnando un piccolo fantasma, e quelli arancioni con un piccolo pipistrello. Attenzione però, tra tutti i palloncini ce ne sarà uno bianco ed uno arancione senza disegno. Quando inizia la musica lanciamo i palloncini e tutti i preadolescenti sparsi



CASTELLO FANTASMA

nell'area di gioco dovranno prenderne uno e lanciarlo il più alto possibile. Quando fermiamo la musica, ognuno tiene fermo tra le mani il palloncino più vicino: se fantasma o pipistrello è salvo, ma se il palloncino è senza disegno si paga pegno oppure si viene eliminati per un giro.



Scopo:

Sopravvivere, prendendo un palloncino con un pipistrello o un fantasma.

Materiali:

- palloncini bianchi e arancioni
- pennarelli

2. Attività

Horror kitchen

Scopo

Riconoscere il maggior numero di oggetti horror, prendendoli dalla pentola.

Materiali

- Oggetti in tema horror (scheletrini, ragni finti, fantasmi in miniatura, dita finte, denti da vampiro..)
- Strisce di stoffa stracciate
- Gel per i capelli
- Pentola o ciotola capiente

Svolgimento

Versate il gel nella pentola o nella ciotola capiente ed inserite le striscioline di stracci e gli oggetti horror, poi coprite con un coperchio. Tutta la squadra deve essere bendata, poi un giocatore alla volta deve inserire la mano nel contenitore, consegnare un oggetto e dichiararlo a bassa voce al conduttore del gioco che prenderà nota.

Vince la squadra che riconosce più ingredienti horror.



3. Attività

Il ponte maledetto

Scopo

Catturare tutti i ragni presenti nei sacchi.

Materiali

Per ogni squadra:

- n. 2 pezzi uguali di cartone rettangolare su cui possano stare entrambi i piedi del giocatore (tasselli del ponte)
- n. 10 ragni fatti con lana, pon pon o stoffa
- n. 2 sacchi pieni di ritagli di fogli di stracci o cartaccia

Svolgimento

Inseriamo nei due sacchi i ragni mescolando bene. Le due squadre devono essere dietro una linea di partenza, e di fronte avere i sacchi ad una linea di arrivo a circa 4 m.

Il primo concorrente di ciascuna squadra posiziona un cartone in terra salendoci sopra coi piedi e aggiunge l'altro su cui poi si sposta; recupera quello che ha lasciato dietro per poi posizionarlo davanti e prosegue così come se costituisse di passo in passo un ponte che dietro si sgretola. Appena giunge al sacco della squadra deve recuperare un ragno nascosto all'interno e tornare indietro, consegnare le assi del ponte maledetto al compagno di squadra che compie la stessa missione e il gioco prosegue. Vince la squadra che per prima cattura tutti i ragni.

4. Attività

Indovinelli

Scopo

Risolvere il maggior numero di indovinelli.

Materiali

- File con indovinelli e risoluzioni

Svolgimento

CASTELLO FANTASMA

Ogni squadra sceglie il proprio suono da fare nel momento in cui pensa di conoscere la soluzione. L'animatore dopo aver letto l'indovinello lascia il tempo per rispondere, la squadra che risponde per prima vince un punto. Vince la squadra che individua più soluzioni.



Esempi

Lo difendono gli arcieri
dai malvagi cavalieri.
Sabbia o carte puoi usare
se poi ci vuoi giocare.
Ne hanno uno tutti i re
indovina: che cos'è?
(castello)

Indovina bambinello:
io ti faccio brutto o bello,
sorridente oppur piangente,
come sei o come vuoi.
Indovinami, se puoi...
(specchio)

5. Attività

Prova musicale

Scopo

Saper riprodurre con dei gesti il maggior numero di canzoni.

Materiali

- Nomi di canzoni e idee per suggerimento passi

Svolgimento

A ogni squadra verrà detto il nome di una canzone e dovrà cercare di riprodurla con dei gesti per cercare di farla capire alla squadra avversaria.

Vince la squadra che indovina il maggior numero di canzoni.

Viene aggiunto un punto bonus alla squadra nel caso in cui indovini anche il titolo del film da cui è tratta.

Esempi

- Profondo rosso (Goblin)
- Tubular bells (Mike Oldfield),



CASTELLO FANTASMA

- Halloween (John Carpenter)
- A Nightmare on My Street (Creepy Corpses Chilling Nightmares)
- Lullaby (The Cure)
- Scary Monster and Super Creeps (David Bowie)



Una raccolta di musiche direttamente dalle colonne sonore dei film di Tim Burton. Giusto per citarne alcuni titoli: La sposa cadavere, Nightmare before Christmas, Il mistero di Sleepy Hollow, Edward mani di forbice, Alice in Wonderland..

Tim Burton Soundtrack Highlights - L'Orchestra Cinematique

6. Attività

Trovare le differenze

Scopo

Trovare tutte le differenze, all'interno dei disegni, nel minor tempo.

Materiali

- Disegni con le differenze da trovare (eventualmente dividere i disegni per le diverse classi)
- Pennarelli per segnare
- Cronometro

Svolgimento

Alla squadra vengono consegnati i disegni sui quali vanno trovate le differenze e i pennarelli per segnare. L'animatore fa partire il tempo e lo stoppa nel momento in cui la squadra ha trovato tutte le differenze.

CONCLUSIONI

Nel momento in cui le squadre completano tutte le prove, si dirigono in soffitta per la prova finale: sconfiggere Ero Tamina.

La prova finale consiste nella collaborazione delle squadre, inizialmente per la ricerca del libro di magia bianca, e successivamente per completare la prova descritta all'interno del libro: costruire una gabbia umana dove rinchiudere Ero Tamina.

Nel momento in cui questa viene costruita, le squadre vincono e a ogni giocatore viene consegnato un anello di metallo, perché ognuno di loro fa parte della catena che ha sconfitto lo spirito.



CASTELLO FANTASMA

