

CASTELLO FANTASMA

ORATORIO IN(FESTA)TO



Vogliamo proporre di creare una grande festa mostruosa per questa terza ambientazione: bambini, preadolescenti, animatori e genitori potrebbero ritrovarsi la sera per un grande evento. Ogni ragazzo potrebbe travestirsi, diventare protagonista del Castello fantasma e partecipare all'organizzazione della festa. Per prepararsi al meglio sarà necessario ambientare l'oratorio con delle decorazioni, create durante la giornata, dai bambini e dagli stessi preado. Anche il più piccolo particolare aiuterà a vivere in maniera immersiva questa esperienza!

Alla sera i ragazzi possono essere accolti dagli Animostri, ovvero animatori vestiti da zombie, fantasmi, vampiri e altre creature spaventose. Le luci dell'oratorio, le reti dei campi e le panche possono tutte essere decorate, ogni elemento può essere arricchito di ragnatele o trasformarsi in uno spaventoso fantasma. Ciascuno, vestito in maschera, potrà partecipare alla grande sfilata delle squadre mostruose. La scelta delle musiche sarà di grande rilevanza; lo scopo di quest'iniziativa è coinvolgere tutte le persone che vivono l'esperienza dell'Oratorio estivo e immergerli in questo grande evento.

ANIMAZIONE → [ASA DE AGUIA - DANÇA DO VAMPIRO](#)

AMBIENTAZIONE

- Creare delle **ragnatele** con dei fili di lana che facciano da "percorso" invitando le persone ad attraversarlo per entrare da un luogo all'altro.
- Vetrofanie: disegnare delle ragnatele e dei fantasmi direttamente su delle buste di plastica con la colla vinilica bianca. Una volta asciutte possono essere rimosse dalla plastica e applicate sui vetri (si attaccano e staccano facilmente e non sporcano) → [Tutorial come fare Fantasmini con la colla vinilica \(Halloween DIY decorations\)](#)
- Aperitivo/scherzo: riempire dei guanti di lattice con dell'acqua, chiuderli con un nodo e farli congelare; una volta pronti possono essere usati per rinfrescare le bevande o per fare degli scherzi → [Come fare una mano di ghiaccio per Halloween](#)



GIOCHI



IL VAMPIRO

Tipologia: gioco a squadre/individuale serale

Scopo: avere meno marchi del vampiro possibile.

Svolgimento: gli animatori sono i vampiri, i giocatori sono le persone normali. A ogni vampiro viene dato un pennarello, col quale dovranno marchiare le persone comuni. Come marchiare? Quando vedono qualcuno, devono rincorrerlo e raggiungerlo, per poi lasciare la loro V impressa sulla pelle. Solo una volta toccata la persona "normale", può considerarsi presa.

Al via del gioco, tutti i giocatori si nascondono in giro per l'oratorio in diversi punti, mentre i vampiri rimangono bendati per circa 5 minuti. Allo scadere del tempo, i vampiri partono con la caccia.

Le persone comuni, per ripararsi dai vampiri, possono solo nascondersi oppure posizionarsi sotto una fonte di luce, nell'attesa di trovare un nuovo nascondiglio. La fonte di luce può salvare le persone solo per 1 minuto, dopo di che l'unica soluzione è scappare dai vampiri.

SPA(VENTA)RVIERO

Tipologia: gioco a squadre

Scopo: ottenere più punti delle altre squadre.

Svolgimento: i giocatori di tre delle quattro squadre (le mummie, gli scheletri e i fantasmi) si dispongono lungo tre dei quattro lati di un campo di gioco quadrato e sufficientemente ampio. I giocatori della quarta squadra (i temerari visitatori del castello) occupano invece uno degli angoli adiacenti al lato del campo rimasto vuoto.

Al "Via!" dato dal conduttore mummie, scheletri e fantasmi attraversano più e più volte il campo, avanti e indietro, procedendo con un passo il più possibile costante e in linea retta, senza soste o deviazioni. I fantasmi si muovono a braccia larghe, ondeggiando, le mummie saltellano a piedi uniti e gli scheletri procedono come se fossero disarticolati. Tutti e tre possono fermarsi per evitare scontri tra loro, ma devono poi riprendere immediatamente il cammino.

CASTELLO FANTASMA



I visitatori del castello devono attraversare il campo in diagonale e raggiungere l'angolo opposto a quello da cui sono partiti, cercando di non urtare mummie, scheletri e fantasmi (che vanno avanti e indietro, ignorandoli). I visitatori che urtano un avversario (o che vengono urtati da lui) devono fermarsi per dieci secondi prima di poter proseguire il gioco.

Mummie, scheletri e fantasmi non possono urtare volontariamente i visitatori (rallentando, accelerando o deviando dalla loro strada), ma devono procedere senza cambiare né velocità né direzione. I visitatori che raggiungono l'angolo opposto del campo tornano indietro, sempre seguendo le regole di prima.

Se riescono a tornare al punto di partenza, ricevono un punto dal conduttore e ripartono. Cinque minuti di tempo, dopo di che i fantasmi si trasformano in mummie, le mummie diventano scheletri e gli scheletri si tramutano in visitatori, che diventano fantasmi. Il gioco riprende da capo e così via, finché tutti i giocatori non hanno ricoperto tutti e quattro i ruoli.

Vince la squadra che guadagna più punti nel tempo in cui i suoi giocatori impersonano i temerari visitatori del castello.

AMORI STREGATI

Tipologia: gioco a coppie

Scopo: uscire dal castello.

Svolgimento: all'inizio del gioco ai giocatori viene consegnato un foglietto con scritto un numero (è necessario che ci siano due foglietti di diverso colore con lo stesso numero). I giocatori si distribuiscono in tutto l'oratorio... oratorio che per questo gioco si trasformerà nel Castello fantasma!

In primo luogo, l'obiettivo sarà quello di trovare il giocatore con lo stesso numero ma di colore differente. Una volta riunita la coppia di turisti del castello dovrà recarsi dal maggiordomo (un animatore) che gli consegnerà un indizio, per arrivare a una chiave nascosta all'interno del castello. Una volta consegnata la chiave al maggiordomo la coppia potrà uscire dal castello.

Ogni giocatore durante la ricerca del suo compagno verrà disturbato da alcuni animatori travestiti:

- **Fantasmi:** una volta preso un giocatore lo benda e lo porta in un punto casuale del castello e da lì riprende la ricerca (senza la benda).
- **Zombie:** segna il giocatore con una Z sul braccio, il giocatore deve cercare il mago per l'antidoto. Fino a quando non avrà trovato la cura non potrà



CASTELLO FANTASMA

andare dal maggiordomo per uscire.

- Mummie: una volta toccato da una mummia il giocatore dovrà rimanere fermo in quella posizione per un minuto.
- Lupo mannaro: porta il giocatore al punto di partenza, all'esterno del castello.
- Streghe: una volta preso il giocatore dovrà porgergli il suo pentolone contenente vari oggetti tra cui una mela: il giocatore bendato dovrà cercare la mela all'interno del pentolone.
- Mago: se un giocatore morso da uno zombie si presenta dal mago può essere guarito.
- Maggiordomo: una volta trovata la "dolce metà" la coppia si recherà da questo personaggio che consegnerà loro l'indizio per trovare la chiave per uscire dal castello stregato.



La coppia che uscirà per prima dal castello avrà vinto la sfida. Altre manches possono essere svolte spostando la chiave e utilizzando altri indizi.