

CASTELLO FANTASMA

GIOCO NEI BAMBINI

IL CASTELLO DI SILVER PHANTOM



Ambientazione

Da qualche tempo il Castello di Silver Phantom è divenuto teatro di misteriosi eventi: Bamboo, l'impacciato fantasma che da secoli abita nella fortezza, è impazzito e porta terrore e sgomento con le sue agghiaccianti urla tra i ragazzi del paese.

La cosa appare alquanto anomala, perché Bamboo è sempre stato un fantasma simpatico e bonaccione. Altro non resta da fare che contattare gli esperti del mestiere, gli Acchiappafantasma! I bambini vengono così chiamati ad indagare sugli eventi che hanno portato al cambiamento del pacifico spiritello. Chi avrà il coraggio tra i nostri ragazzi di inoltrarsi nelle stanze, negli stretti corridoi e negli ampi saloni del Castello per scoprire la misteriosa fonte del suo tormento e riportare la pace?

Struttura

Le squadre di Acchiappafantasma per un massimo di 10/12 bambini, saranno accompagnate dai rispettivi animatori. Il tour previsto nei diversi ambienti del Castello sarà stabilito da una mappa dell'oratorio dagli animatori e consegnata alle diverse squadre. Si eviteranno in tal modo dei possibili incroci di squadre. Nel caso una squadra di Acchiappafantasma non superasse una prova, affronterà la "Stanza delle penitenze".

Superate le diverse sfide, nell'ultima stanza troveranno Bamboo sempre più arrabbiato e nervoso. Nel frattempo, però, i bambini avranno scoperto che davanti a loro c'è Vusanò, il fantasma gemello e perfido di Bamboo, che ne ha segretamente preso il posto. I ragazzi dovranno affrontare Vusanò per sapere dove ha nascosto il povero fratello e salvarlo.

Prima dell'inizio del gioco, possiamo ambientare l'oratorio in un'atmosfera credibile con la narrazione o una scenetta degli animatori, che trasporti i bambini nella storia di Bamboo.

Materiale

- Costumi, lenzuoli o effetti speciali per impersonare i fantasmi
- Musica notturna e spettrale per ambientare l'oratorio (senza esagerare)

CASTELLO FANTASMA

SVOLGIMENTO



Le squadre girano negli stand seguendo uno schema preparato dagli animatori che evita l'incrocio e l'incontro. Dopo l'ultima tappa di ogni squadra, i bambini ricevono una lettera di Bamboo che svela loro la verità sul fratello Vusanò.

1. CERCAFANTASMI

Scopo

Trovare almeno cinque fantasmi dietro alle finestre del Castello.

Materiali

- Cartellone
- Disegni di fantasmini
- 3 disegni di *Silver Phantom*
- Ante per le finestrelle

Svolgimento

Su un cartellone disegniamo un castello con almeno 50 finestre disposte in modo casuale. In almeno quindici finestre, incolliamo le sagome di fantasmini, mentre lasciamo vuote le rimanenti.

Tutte le finestre, all'inizio del gioco, verranno coperte da delle ante stampate e ritagliate in modo che si sovrappongano esattamente e non lascino trasparire nulla della finestra sottostante. Ciascuna anta è numerata progressivamente e sarà incollata con dello scotch di carta. A turno, i bambini chiameranno il numero corrispondente all'anta che vogliono aprire, con l'obiettivo di trovare i fantasmi celati. I bambini devono trovare almeno 5 fantasmi, facendo attenzione ai tre *Silver Phantom*: se dovesse apparire uno di loro, il conteggio viene azzerato e si ricomincia.

Se la squadra trova i 5 fantasmi prosegue nel gioco, passando alla stanza successiva, altrimenti deve affrontare la "stanza delle penitenze".

2. RAGNATELA

Scopo

Raggiungere il centro della ragnatela senza toccare i fili tesi e recuperare le chiavi.

Materiali

- Fili di lana o spago
- Scotch di carta



CASTELLO FANTASMA

- Chiavi

Svolgimento

Dopo aver scelto il luogo in cui giocare costruite la vostra ragnatela, aiutatevi con dello scotch di carta per fermare i fili. Occorre realizzare un vero e proprio labirinto di intrecci, al cui centro vengono collocate alcune chiavi.

I bambini devono raggiungere il centro della ragnatela senza toccare i fili, raccogliere, una per volta, le chiavi che si trovano lì e portarle all'esterno. Se un giocatore tocca un filo viene fatto uscire e, se ha in mano una chiave, deve lasciarla dov'è. Solo una delle chiavi recuperate è quella giusta e permetterà di superare la prova: nel caso in cui nessuna delle chiavi recuperate sia quella giusta, la squadra dovrà passare nella "stanza delle penitenze".



Attenzione alla creazione della ragnatela: un percorso impossibile renderebbe il gioco infattibile; uno fin troppo semplice lo renderebbe estremamente noioso.

3. OMBRE MISTERIOSE

Scopo

Riconoscere gli oggetti dall'ombra proiettata.

Materiali

- Cartellone, telo o lenzuolo
- Torcia o faretto
- Oggetti stampati

Svolgimento

L'animatore illumina, con la torcia o un faretto, una serie di oggetti ritagliati e appesi dietro ad un telo; il raggio di luce dovrebbe "colpirli" uno alla volta e venire direzionato contro un telo bianco che, in trasparenza, mostrerebbe ai bambini posti sul lato opposto l'ombra di questi oggetti. L'obiettivo è di riconoscerli, uno alla volta; nel caso i bambini non dovessero indovinarne almeno la metà dovranno affrontare la "stanza delle penitenze".

4. PIPISTRELLI DI GUARDIA

Scopo

Attraversare il campo di gioco e tornare al punto di partenza senza farsi vedere.

Materiali

- Rotoli di carta igienica o scottex
- Tubi o cilindri



CASTELLO FANTASMA

Svolgimento

I bambini trovano un campo da gioco con 3-4 animatori, travestiti da pipistrelli e intenti a sorvegliare la zona. Con i loro particolari "visori" che ne riducono il raggio visivo, gli animatori muovono lo sguardo con movimenti ripetitivi e costanti.

Al via dell'animatore accompagnatore, i pipistrelli-sentinella guarderanno dentro ai loro visori segnalando chiunque si faccia vedere da loro. I bambini devono attraversare il campo e raggiungere il lato opposto, cercando di evitare di farsi vedere. Se un animatore-sentinella vede un giocatore nel suo visore, ne dice il nome ad alta voce; l'Acchiappafantasmi deve tornare quindi al punto di partenza e rimettersi in fila.

La prova viene superata se almeno metà squadra riesce a non farsi avvistare dai pipistrelli di guardia. Se questo non avviene, la squadra passerà dalla "stanza delle penitenze".



5. HIT THE PHANTOM

Scopo

Colpire la sagoma del fantasma sul muro con lanci sempre differenti.

Materiali

- Pallone di spugna, Supersantos o Supertele
- Scotch di carta
- Cartellone

Svolgimento

Tracciamo una linea a 2-3 metri di distanza dal muro con lo scotch di carta, da cui i bambini lanceranno i palloni. Sulla parete appendiamo un cartellone sul quale è stata disegnata la sagoma di un fantasma, oppure creiamo una sagoma direttamente sul muro con lo scotch di carta.

L'animatore fa mettere i bambini in fila per alternarsi nei lanci. Sono previsti dei livelli di crescente difficoltà; ogni livello va completato senza errori da tutti i bambini, altrimenti la sequenza deve essere iniziata da capo.

Esempio di sequenza dei vari livelli:

- I. Lancio a due mani dal basso contro il fantasma per poi riafferrarla al volo;
- II. Lancio a due mani dal basso contro il fantasma per poi riafferrarla al volo, dopo aver battuto le mani per una volta;
- III. Lancio a due mani dal basso contro il fantasma per poi riafferrarla al volo, dopo aver battuto le mani avanti e dietro al corpo;



CASTELLO FANTASMA

- IV. Lancio a due mani dal basso contro il fantasma per poi riafferrarla al volo, dopo aver fatto un giro su stessi di 360°;
- V. Lancio a una mano contro il fantasma per poi riafferrarla al volo con due mani;
- VI. Da seduti, lancio con una mano contro il fantasma per poi riafferrarla al volo con due mani, restando sempre seduti per terra.



6. SCALA AL BUIO

Scopo

Portare almeno 2-3 bambini alla fine del percorso, senza farsi colpire dal pallone.

Materiali

- Pallone di spugna, Supersantos o Supertele
- Dado gigante
- Fogli plastificati
- Nastri o cinesini

Svolgimento

Il gioco si tiene su un campo rettangolare da attraversare per il lungo, suddiviso in fasce, come se fossero gli "scalini" di una scala appiattita. Da un lato si trova un animatore bendato con un pallone, dall'altro lato i bambini. L'obiettivo del gioco sarà arrivare in fondo alle "scale" senza essere colpiti dal pallone lanciato dall'animatore bendato.

Ad ogni "gradino" corrisponde un numero e/o un'immagine (un fantasma, uno scudo o un dado). Lo stile della prova richiama il classico gioco dell'oca: i bambini tirano il dado e si muovono lungo il percorso. Se finiscono su un numero, toccherà al compagno successivo tirare, e via dicendo.

Quando un bambino finisce sulla casella del fantasma, l'animatore bendato in cima alle scale lancerà il pallone: se questo colpisce uno o più bambini lungo il percorso, questi dovranno ricominciare il percorso dall'inizio. I bambini non possono muoversi quando l'animatore bendato lancerà il pallone.

Lungo il percorso, in base alla larghezza e alla lunghezza del campo, non dovrebbero essere in gioco più di 4 o 5 bambini alla volta. Nel caso che meno di 2-3 bambini raggiungessero la fine del percorso, la squadra dovrebbe affrontare la "stanza delle penitenze".

Caselle extra:

- Scudo: il bambino che si trova su quella casella è immune al lancio della palla qualora venga colpito;

CASTELLO FANTASMA

- Fantasma: viene lanciato il pallone dall'animatore bendato;
- Dado: il bambino può tirare di nuovo il dado.



7. DICE BOWLING

Scopo

Abbatte tutti i birilli con un tiro.

Materiali

- Birilli o bottiglie d'acqua
- Dado gigante
- Scotch
- Pallone di spugna, Supersantos o Supertele

Svolgimento

I bambini si dispongono in fila indiana dietro a una linea. A 8-10 metri di distanza sono disposti una quindicina di birilli (o bottiglie d'acqua appena riempite) ai quali è stata attaccata con dello scotch l'immagine di un fantasma.

Il primo della fila lancia il dado: il numero uscito corrisponderà al modo in cui dovrà lanciare il pallone. Ad esempio:

- I. Tiro classico ad una mano
- II. Tiro classico con due mani
- III. Tiro sotto le gambe
- IV. Tiro su un piede solo
- V. Tiro col tacco
- VI. Tiro in stile "rimessa laterale"

Il punto viene conquistato solo se vengono abbattuti tutti i fantasmi, con uno strike. Qualora questo non accadesse, il compagno successivo avrà la possibilità di fare uno spare e vincere mezzo punto. La squadra non deve affrontare la "stanza delle penitenze" se riesce a superare una soglia punti data.

8. PIÙ O MENO

Scopo

Indovinare tutta la sequenza di carte.

Materiali

- 40 carte da gioco, da 1 a 10



CASTELLO FANTASMA

Svolgimento

Vengono posizionate sul tavolo dieci carte capovolte sul dorso, una accanto all'altra. Solo la prima è visibile: il bambino deve indovinare se la carta successiva è "più alta" o "più bassa" di quella a fianco scoperta, dicendo "Più" o "Meno".

Se il bambino risponde correttamente, prosegue nel gioco con la carta a fianco di quella indovinata, che dovrà essere maggiore o minore di quella appena svelata. Se la carta successiva coincide di valore con la precedente, viene aggiunta un'undicesima carta coperta.

Se il bambino invece sbaglia, tocca al prossimo compagno in fila che ripartirà da capo, con dieci nuove carte sul tavolo da gioco. Obiettivo del gioco è che almeno un bambino riesca ad indovinare la sequenza senza sbagliare. In caso contrario: "stanza delle penitenze".



9. PENITENZE

Semplici penitenze da scegliere per le squadre che non superano una prova.

I. CASTELLO DI CARTE

Scopo

- Costruire un castello di carte di almeno tre piani.

Materiali

- Carte da gioco o cartoncini A5

II. RAGNATELA APPICCIOSA

Scopo

- Far attaccare delle palline, lanciandole, sulla parte adesiva dello scotch intessuta come una ragnatela dentro al cerchio.

Materiali

- Cerchio, hula-hoop
- Scotch di carta
- Palline di carta o da ping pong

III. ULULARE STANCA

Scopo

- Ululare per almeno 5 secondi.

IV. LUMINO

Scopo

- Spegnerne un lumino acceso a distanza progressiva (20cm, 50cm, 80cm) con il movimento a ventaglio della mano.



CASTELLO FANTASMA

V. PAROLIERE

Scopo

- Trovare almeno cinque parole utilizzando le lettere della parola fantasma: F N T S M A A A (tana, afa, fata, asta, santa, anta, asma, fanta...)

Materiali

- Tessere delle lettere in A5



10. GRAN FINALE

Scopo

Sconfiggere Vusanò e farsi dire dove ha nascosto il fratello buono: Bamboo.

Materiale

- Tubo da piscina in gommapiuma
- Stampa di diamante viola
- Testo di Bamboo
- Scotch
- Mantello

Svolgimento

Al superamento dell'ultima prova, ai bambini viene consegnato un foglio stropicciato che contiene un messaggio di Bamboo: il fantasma buono è stato rapito e rinchiuso con l'inganno dal fratello Vusanò. Il gemello malvagio ha quindi preso possesso del maniero, infestandolo con la sua perfidia e con urla agghiaccianti. Nonostante questo, Bamboo è riuscito a far pervenire il suo messaggio agli Acchiappafantasma.

Nel testo, Bamboo spiega che per sconfiggere suo fratello i bambini dovranno staccare dal suo mantello il diamante che gli dà forza e potere. Nel contempo, dovranno prestare attenzione perché Vusanò possiede una spada che immobilizza tutti coloro che tocca.

I bambini giungono così alla stanza dentro la quale si trova Vusanò, seduto sul suo trono. Il fantasma li attaccherà, iniziando la battaglia finale che vedrà i bambini intenti a strappargli il mantello, mentre l'animatore li colpirà con il tubo di gommapiuma. La sfida porterà all'inevitabile vittoria dei bambini, che potranno così ritrovare l'amico Bamboo e riportare l'armonia sul castello di Silver Phantom, cacciando il malvagio Vusanò.