

CASTELLO FANTASMA

GIOCONE PREADO

L'ESPERIMENTO FALLITO



Ambientazione

Quello che parla è lo scienziato Fritz, il cui racconto dà il via al gioco ambientato:

"Ciao ragazzi, voi non mi conoscete, ma circa un anno fa avevo un laboratorio in questo Castello, anche se oramai è andato distrutto. Io sono il professor Fritz, artefice colpevole di una disgrazia. Me lo ricordo ancora come se fosse ieri... accidenti a me!

Quella mattina mi sono recato al lavoro più tardi del solito perché ho spento la sveglia e mi sono riaddormentato. Risvegliato di soprassalto, mi preparai in fretta e corsi al lavoro per ridurre al minimo il ritardo accumulato ma... una volta arrivato qui trovai una brutta sorpresa: tutto il laboratorio, castello compreso, era saltato in aria!

Qualcosa era evidentemente andato storto con gli esperimenti dei miei giovani aiutanti, ma la colpa era chiaramente mia che li avevo lasciati soli! Capite!? Ma la cosa peggiore era che i nostri esperimenti pericolosi hanno investito i miei dottorandi che sono stati tramutati in mostri! Li ho riconosciuti subito ma... ho avuto paura e sono scappato. Ora non ho il cuore per andare a trovarli e vedere come sono diventati!

Giorno dopo giorno, la loro natura umana sta lasciando spazio alla mutazione mostruosa e stanno dimenticando chi sono. Stanno diventando dei veri mostri! L'unica salvezza è un antidoto su cui stavo lavorando da mesi, ma... non riesce a recuperare gli elementi! Le esalazioni degli esperimenti e del laboratorio distrutto hanno compromesso anche il mio stato di salute. C'è bisogno del vostro aiuto.

Oramai non passa notte senza che qualche abitante del paese sparisca misteriosamente e sono sicuro che sia opera dei mostri, sempre più in difficoltà nel controllare il loro lato mostruoso. Per trovare l'antidoto della salvezza dovete recuperare cinque oggetti; una volta recuperati, venite da me! Salveremo i miei assistenti dalla maledizione eterna".

Struttura

Si tratta di un gioco a squadre, le quali dovranno completare una serie di prove presso altrettante "stazioni di gioco" con dei mostri sparsi per l'oratorio. Lo scopo del gioco è collezionare tutti gli ingredienti dell'antidoto. Per far questo occorrerà far visita a tutti i mostri.



CASTELLO FANTASMA

Le stazioni di gioco sono tante almeno quanto sono i gruppi partecipanti. Alcune sono identificate dai rispettivi mostri, una è il laboratorio distrutto del professor Fritz (la base di gioco da dove viene spiegato tutto), e altri sono punti "segreti" che devono essere scovati.



I luoghi in cui si trovano i mostri sono contraddistinti da un oggetto: solo in suo possesso vi si può accedere. Le schede dei mostri, consegnate alle squadre all'inizio del gioco, saranno di aiuto per capire da quale mostro andare con quale oggetto. Una volta raggiunto, il mostro propone ai ragazzi una prova: una volta superata, il mostro rilascerà un nuovo oggetto (o un biglietto) per raggiungere il prossimo personaggio. Per dilatare i tempi e i gruppi, è possibile aggiungere dei luoghi che non hanno alcun mostro; per raggiungerli è necessario avere l'indizio corrispondente, ossia un biglietto con una frase che conduce a quel determinato posto; una volta nel luogo, la squadra vi andrà e troverà o un oggetto o un nuovo biglietto.

Per iniziare, ad ogni squadra viene consegnato:

- un oggetto diverso per raggiungere il primo luogo e il primo mostro;
- le schede dei mostri, con informazioni, indizi e oggetti corrispondenti;
- una mappa dell'oratorio con i luoghi in cui si trovano i mostri.

Materiale

- Stampe degli oggetti da recuperare (una copia per ogni squadra)
- Scheda oggetti e mostri (una per ogni squadra)
- Mappa dell'oratorio (una per ogni squadra)

Oggetti / Personaggi

- Sangue / Vampiro
- Occhio di lucertola / Strega
- Mosche fresche / Pipistrello
- Zampa di gallina / Orco
- Osso di capra / Lupo mannaro
- Mille lire / Scienziato

CASTELLO FANTASMA

SVOLGIMENTO



Ogni squadra dovrà essere avviata verso una diversa tappa. Dopo il primo avvio, i passaggi da una stazione all'altra saranno automatici: dipendono dall'oggetto consegnato. Per avviare il gioco, ad ogni squadra viene allora consegnata l'immagine di un oggetto diverso.

SCHEMA RIASSUNTIVO

STAZIONE	OGGETTO RICHIESTO	OGGETTO DATO	PROVA
Lupo mannaro	Osso di capra	Mille lire	Oggetti nel fango
Professore	Mille lire	Boccette di sangue	Riempi boccette
Vampiro	Boccette di sangue	Occhio di lucertola	Trucca vampiro
Strega	Occhio di lucertola	Mosche	Ingredienti pozione
Pipistrello	Mosche	Zampa di gallina	Piccolo pipistrello mio
Orco	Zampa di gallina	Osso di capra	Catena di anelli

1. LUPO MANNARO

Scopo

Trovare degli oggetti nascosti in una bacinella di fango.

Materiali

- Immagine delle mille lire (una per ogni squadra)
- Bacinella piena di acqua e terra
- Oggetti piccoli

Svolgimento

La squadra dovrà riuscire a trovare tutti gli oggetti immersi in una bacinella di fanghiglia. Dato che il lupo non vuole sporcarsi, chiede alla squadra di infilarci le mani e recuperarli per lui.

→ Il lupo mannaro consegnerà le mille lire alla squadra.



CASTELLO FANTASMA

2. PROFESSOR FRITZ

Scopo

Riempire delle boccette con del liquido usando un imbuto fatto di carta.

Materiali

- Boccette
- Giornali di carta
- Liquido rosso che imiti il sangue
- Immagine della boccetta di sangue (una per ogni squadra)



Svolgimento

La squadra deve riempire delle boccette con dell'acqua colorata di rosso, usando degli imbuto di carta fatti costruire alla squadra stessa.

→ Il professor Fritz consegna la boccetta di sangue

3. VAMPIRO

Scopo

Truccare almeno 5 giocatori come vampiri.

Materiali

- Trucchi o colori a tempera
- Mascherine
- Immagine dell'occhio di lucertola (una per ogni squadra)

Svolgimento

La squadra sceglie 5 giocatori che si dovranno truccare come vampiri. È possibile dipingere, al posto dei volti, alcune mascherine che poi i bambini indosseranno durante il gioco.

→ Il vampiro consegnerà l'occhio di lucertola.

4. STREGA

Scopo

Portare alla strega gli ingredienti necessari a preparare la sua pozione.

Materiali

- Lista degli oggetti
- Immagine della mosca (una per ogni squadra)

CASTELLO FANTASMA

Svolgimento

La squadra dovrà cercare alcuni oggetti che servono alla strega per preparare la sua pozione "camomillosa" che ogni sera beve prima di andare a dormire, ad esempio:

- 5 sassolini tondi
- un fazzoletto
- moneta da 10 centesimi
- 3 foglie diverse
- un capello di un ragazzo
- un capello di una ragazza.

→ La strega consegnerà le mosche



5. PIPISTRELLO

Scopo

Cantare e ballare il bans "Piccolo pipistrello mio".

Materiali

- Video dei gesti
- Immagine della zampa di gallina (una per ogni squadra)

Svolgimento

La squadra dovrà ballare il bans "Piccolo pipistrello mio", canzone che sua mamma gli cantava quando era piccolo. L'animatore può usare il telefono per mostrargli i gesti, anche se è preferibile che lo sappia fare lui.

→ Il pipistrello consegnerà la zampa di gallina.

6. ORCO

Scopo

Separare gli anelli incatenati (quelli per i portachiavi) e poi ricomporre la catena.

Materiali

- Anelli di portachiavi
- Immagine dell'osso di capra (una per ogni squadra)

Svolgimento

La squadra dovrà cercare di slegare la catena di anelli, separando le singole parti, e poi ricomporre la catena, riunendo gli anelli.

→ L'orco consegnerà l'osso di capra.



CASTELLO FANTASMA

AL TERMINE DELLE TAPPE

Dopo che tutte le squadre hanno terminato il giro e incontrato tutti i mostri, avranno raccolto gli oggetti necessari per sintetizzare l'antidoto.



7. FINALE

Materiali

- Pennarello o penna
- Batteria portatile, pila o un'immagine stampata

Svolgimento

Per dare forma all'antidoto, il professore racconta che è necessario infondere una scarica di 300 Volt. Le squadre vengono quindi invitate a trovare la batteria che può fornire loro l'elemento finale. Sulla mappa che la squadra ha ricevuto all'inizio, il professore inviterà a unire in senso orario i punti che corrispondono ai luoghi in cui hanno incontrato i mostri. Si creerà così una sorta di figura geometrica all'interno del quale le squadre cercheranno la batteria. La squadra che per prima trova la carica, vince il gioco.