

CASTELLO FANTASMA

BAMBINI LANCIO DEL TEMA PASSIONI MOSTRUOSE



Ambientazione: Il Castello fantasma è un luogo che tutti associano al terrore, abitato da personaggi spaventosi, capaci solo di incutere paura alle persone... Non tutti però sanno che, in realtà, questi personaggi hanno spesso anche delle passioni e degli interessi che esulano dall'immagine stereotipata che tutti hanno di loro. Con il passare del tempo, fantasmi, zombie, vampiri si sono infatti ritrovati intrappolati in quell'immagine che gli altri hanno di loro.

Personaggi del Castello interpretati dagli animatori:

- **Fantasma Pittore.** All'apparenza il suo candore fa tanta paura a tutti, ma solo perché nessuno ha ancora avuto il coraggio di scoprire i suoi colori, che lui stesso tiene nascosti per timore.
- **Vampiro Dottore.** Da tutti visto come colui che è affamato di sangue, ma nessuno sa che in realtà il sangue lo utilizza per le trasfusioni durante le operazioni sui suoi pazienti.
- **Zombie Canterino.** Non è il solito morto vivente dell'immaginario comune, il nostro personaggio nasconde tanta vivacità che esprime attraverso il canto, ma ha bisogno di un gruppo per non sentirsi solo nel farlo.
- **Strega Autista.** Nelle pause, tra una pozione e l'altra, si diletta nel dirigere il traffico del castello per non far accadere brutti inconvenienti.
- **Lupo Mannaro Collezionista.** Come in ogni casa che si rispetti, almeno un membro della famiglia colleziona qualcosa. Nel nostro castello è proprio il lupo a fare la collezione di tante statuine.
- **Mumma Cinefila.** Coi che nel castello intrattiene le serate.
- **La coppia sventurata circense.** È risaputo che in ogni coppia ci siano alti e bassi e incomprensioni da risolvere, questa coppia si destreggia cercando un equilibrio.

Scopo: Far emergere e mostrare a tutti quali possono essere le varie personalità di chi abita il Castello, attraverso prove nelle quali scoprire i talenti dei personaggi e liberarli dalle etichette imposte.

Ripresa e contenuto: Ogni personaggio ha un oggetto simbolico che dovrebbe usare per fare paura, ma solo perché ingabbiato nel suo ruolo di "cattivo". Dopo



CASTELLO FANTASMA

che le squadre si sono impegnate nelle prove, ogni abitante del Castello viene liberato e ci ritroviamo davanti agli occhi un Castello diverso. La struttura è la stessa, il luogo è lo stesso, ma agli occhi di tutti appare come un luogo nuovo, i cui abitanti ora mostrano anche la loro parte "bella e buona", senza più nascondersi.



SVOLGIMENTO

Gli animatori, impersonando i mostri del Castello, saranno caratterizzati da due elementi: uno è quello "pauroso" che solitamente mostrano agli altri; l'altro è l'elemento solitamente nascosto, che vorrebbero far emergere. Man mano che il gioco prosegue, essi si liberano dei pregiudizi e possono indossare elementi sempre più vivaci e colorati.

I ragazzi sono chiamati proprio a "liberare" ciascun personaggio mostruoso dall'etichetta che è stata loro imposta. Ciascuna squadra dovrà quindi far emergere i talenti di ciascuno, affrontando tutte le prove.

1. IL FANTASMA PITTTORE

Scopo

Colorare nel minor tempo possibile gli spazi contrassegnati.

Materiali

- Colori a tempera
- Legenda dei colori (ad ogni numero è associato un colore differente)
- Pennelli
- Telo/lenzuolo sul quale viene realizzato in precedenza un disegno

Svolgimento

La squadra deve colorare le parti di lenzuolo assegnate. In ogni parte del disegno è presente un numero, al quale corrisponde un colore nella legenda. Ogni componente della squadra deve utilizzare quello specifico colore. Quando tutti gli spazi vengono colorati si scopre la vera natura del disegno.

2. IL VAMPIRO DOTTORE

Scopo

Ricostruire nel minor tempo possibile il corpo del paziente in modo corretto.

Materiali

- Cartellone con sagoma del corpo
- Sagome di cartone



CASTELLO FANTASMA

Svolgimento

La squadra si dispone in fila davanti alle componenti del corpo. Al via, il primo concorrente prende un organo e lo posiziona sulla sagoma, nella posizione che ritiene corretta, dicendo anche il nome dell'organo posizionato. Se il ragazzo posiziona l'organo in modo scorretto, oppure non sa dire il nome, deve riporlo e il compagno successivo inizia il suo turno.



Variante

- IL VAMPIRO **CHIRURGO**

Scopo

Togliere tutti gli oggetti presenti nel paziente nel tempo stabilito.

Materiali

- Corpo del paziente (legno o cartone), con dei fori della forma dell'organo
- Oggetti inseriti nel corpo del paziente (organi)
- Pinze

Svolgimento

La squadra si dispone in fila a qualche metro dal corpo. Al via, il primo concorrente, arrivato al corpo, deve estrarre con uno strumento l'oggetto estraneo dal paziente. Una volta estratto l'oggetto estraneo, il componente della squadra dà il cambio al secondo compagno in fila. Durante l'estrazione, l'oggetto non deve toccare il bordo della sagoma del paziente, proprio come nell'*Allegro chirurgo*.

3. LO ZOMBIE **CANTERINO**

Scopo

Cantare nel modo corretto la canzone tutti insieme.

Materiali

- Basi musicali
- Cassa

Svolgimento

Quando la musica parte, tutti i componenti della squadra devono cantare, in coro, la canzone in modo corretto (intonazione, testo...).

Varianti

- I ragazzi devono completare il testo della canzone;
- I ragazzi devono indovinare le canzoni che vengono fatte ascoltare;



CASTELLO FANTASMA

- I ragazzi devono indovinare il cantante che sta cantando;
- I ragazzi devono cantare almeno una canzone che contenga ogni parola data loro.



4. LA STREGA AUTISTA

Scopo

Raggiungere la fine del percorso (il parcheggio) senza fare incidenti con altre macchine.

Materiali

- Bastoni/corde per le macchine
- Musica (bonus track) per l'ambientazione
- Nastro adesivo per il percorso a terra

Svolgimento

I concorrenti si dividono a coppie (se sono dispari si forma un trio) e si posizionano ai posti di partenza. Ciascuna coppia ha davanti a sé un percorso disegnato a terra che la conduce dall'altra parte del campo di gioco. Al via, ciascuna coppia deve camminare seguendo il percorso (che include incroci tra le diverse strade) ed evitare di scontrarsi con le altre coppie. Per fare ciò ci si può fermare, dare la precedenza o andare in retromarcia.

5. IL LUPO MANNARO COLLEZIONISTA DI STATUINE

Scopo

Raggiungere il traguardo prima del termine del tempo stabilito.

Svolgimento

Ciascun componente della squadra si dispone sulla linea di partenza, posta a una certa distanza dall'animatore, voltato di spalle. I giocatori possono muoversi solamente quando l'animatore pronuncia "Un, due tre stella!". Una volta terminata la frase, l'animatore si volta. Se qualcuno è ancora in movimento deve ricominciare il percorso dalla linea di inizio.

6. LA MUMMIA CINEFILA

Scopo

Indovinare il maggior numero di film nel tempo a disposizione.

Materiali

- Foglio con emoji
- Foglio delle soluzioni



CASTELLO FANTASMA

Svolgimento

Alla squadra vengono mostrate delle sequenze di emoji, ciascuna delle quali corrisponde ad un film. La squadra deve indovinare il titolo nel minor tempo possibile e con il minor numero di "passo". Ogni squadra ha a disposizione cinque possibilità per passare la sequenza.



7. LA COPPIA SVENTURATA CIRCENSE

Scopo

Terminare il percorso nel minor tempo possibile.

Materiali

- Conetti
- Corda
- Hula hoop
- Palline

Svolgimento

La squadra si dispone in fila all'inizio del percorso che comprende diversi step: giocoleria, equilibrio, hula hoop, salto della corda, ecc.

Al via il primo giocatore inizia il percorso; quando finisce il primo step e passa al secondo, il giocatore successivo può iniziare il primo step del percorso. Se un compagno sta ancora svolgendo uno step, il giocatore successivo non può sovrapporsi. Se due persone si ritrovano ad aspettare a uno step, devono entrambi ricominciare il percorso da capo.