



BEWARE THE BEAR

gioco notturno – campo invernale "Lastebasse 2015/16"

Istruzioni generali

Il gioco notturno è incentrato sul fantomatico orso. I ragazzi divisi a squadre vagano e incontrano vari personaggi:

- l'eremita di Lastebasse: un pazzo fissato con cose strane
- una guardiacaccia
- un cacciatore
- una signora molto snob che ha assoldato un cacciatore
- un per nulla simpatico vecchio di paese
- ovviamente l'orso, per ultimo

L'idea è quella di un classico gioco: trova l'educatore, fai la prova, ottieni l'indizio, corri in giro. Inoltre verranno sparsi in giro vari indizi di utilità che varia da "insomma" ad "assolutamente inutile".

Indicazioni particolari

L'orso è l'ultimo gioco.

La guardiacaccia è il penultimo, e dà accesso alla possibilità di incontrare l'orso.

Il cacciatore sottoporrà ai ragazzi una prova idiota, poi si farà accompagnare dai ragazzi dalla signora snob che l'ha ingaggiato, e lì comincia la prova pesante.

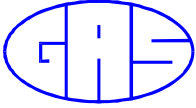
L'orso verrà presentato come il penalizzatore: "se venite catturati dall'orso il gioco per voi finisce lì".

Nessun personaggio avrà un nome: l'educatore deve essere bravo a sviare le domande facendo riferimento al personaggio.

All'inizio del gioco verrà chiesto ai ragazzi di scegliere un oggetto, dicendo loro che la scelta determinerà il loro percorso. Questo è in realtà falso e serve solo a creare suspense.

L'intero gioco si svolge in un generale clima di smarrimento.

Muiono anche 2 persone per creare un'atmosfera di mistero.



Le prove

- eremita
 - vengono proposti alcuni rompicapi
- vecchio
 - racconta che quando era giovane al bar del paese si faceva un gioco in cui era veramente un campione: fare canestro con una pallina da ping pong in dei bicchieri di plastica, a diverse distanze crescenti. ovviamente ora i tempi sono cambiati, queste generazioni buone a nulla non sarebbero più capaci di fare cose del genere e bla bla bla
- cacciatore
 - spiega ai ragazzi che è spaventato e perso, e che lo devono aiutare costruendo una trappola per catturare l'orso, ma non per ucciderlo, con quello che trovano in giro.
 - il cacciatore sarà puntigliosino (ma cosa usiamo come esca? e se l'orso si fa male? etc etc)
 - quando la prova termina e i ragazzi chiedono l'indizio, spiega loro che non lo possiede, ma devono accompagnarlo dalla signora snob per riceverlo
 - quando i ragazzi accompagnano il cacciatore dalla signora snob, parte un dialogo lunghissimo tra i 2 (LUNGHISSIMO)
 - dal dialogo si capisce che la signora ha ingaggiato il cacciatore per uccidere l'orso e farsi una pelliccia, e un mare di cose inutili
 - la signora si arrabbia molto per l'incompetenza dell'incaricato. IL DIALOGO SI INTERROMPE SOLO QUANDO LA SQUADRA FA NOTARE CHE LORO SONO LI PER QUALCOSA
- signora snob
 - dai ai ragazzi degli elastici, e spiega che sono le loro munizioni per colpire i vari bicchieri nella stanza. se riescono ad abbattere tutti i bicchieri, allora riportano tutte le munizioni, la prova finisce
- guardiacaccia
 - da ai ragazzi una serie di domande, in cui è nascosto un codice
- uomo semplice
 - si trova in un punto perfettamente visibile, sfida le squadre a 7 1/2. E' gentile chiede loro come va con le prove, che sa che sono difficili etc etc
 - non da nessun indizio. Se una squadra riesce a fare 7 1/2 vince e basta, non riceve nulla. Altrimenti può giocare ancora.
- orso
 - quando la prima squadra arriva dal guardiacaccia, l'uomo semplice cambia posizione e si nasconde. In realtà è un orso mannaro! ora, se sfidano l'orso, sfidano la morte e la sorte.
 - I ragazzi vengono sfidati dall'orso a giocare alle carte della morte che hanno seminato il terrore negli ultimi campi. se non si vince in 2 tentativi, si è eliminati. Se la squadra aveva fatto 7 1/2 (non importa quante volte) ottiene una possibilità in più.
 - Il gioco termina quando una squadra vince contro l'orso.