

Gioco Notturmo

Campo Invernale GAS 2021

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

- l'eremita di Bosco di Tretto;
- 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. Muoiono anche una persona per creare un'atmosfera di mistero:

- La vittima sarà Federico (che non sarà presente al campo al momento del gioco)

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 puntiglioso (*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 o 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 o la signora si arrabbia molto per l'incompetenza dell'incaricato. **IL DIALOGO SI INTERROMPE SOLO QUANDO LA SQUADRA FA NOTARE CHE LORO SONO LÌ 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 o 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 o 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.

DISTURBATORI

I disturbatori, come sempre, avranno il compito di rallentare le squadre durante il gioco. Non provocheranno penalità, ma semplicemente dovranno far perdere più tempo possibile.

In questo gioco i disturbatori sono dei semplici viaggiatori, vestiti da montagna, che si sono persi nei boschi del Tretto e devono raggiungere una determinata meta. Gireranno a caso per tutta l'area del gioco e quando una squadra li fermerà dovranno sembrare spaventati, in quanto persi, e chiederanno informazioni per raggiungere un determinato luogo (es. Croce del Summano, Monte Verlaldo, Monte Berico, le Canarie, ecc.). I ragazzi dovranno spiegare l'itinerario mentre il viaggiatore sarà molto puntiglioso per sapere i dettagli del tragitto (es. quanto costa il biglietto? Ma devo stare a destra o sinistra? Ma ci sono orsi?). Poi, una volta perso abbastanza tempo, il viaggiatore si allontanerà senza dare nulla ai ragazzi (a meno che non abbiano un indirizzo inutile da consegnare).

Divisione dei ruoli

EDU	Personaggio	Materiali
Sofia	Eremita	Vestiti lunghi e logori, Rompicapi
Raffa (?)	Vecchio	Camicia pesante, Jeans, Bastone, Giornale Pallina da ping pong, bicchieri di plastica
Davide	Cacciatore	Giaccone pesante, Arma, Cappello da cacciatore
Sara Milan	Signora Snob	Vestiti da "signora" Elastici, bicchieri di plastica
Anna	Guardiacaccia / Orso	Giaccone pesante, Vestiti da montagna Carte per 7 1/2
Francesca	Viaggiatore Disturbatore	Vestiti da montagna (anche moderni)

INDIZI INUTILI

Verranno disseminati nell'area del gioco e non serviranno a nulla, se non a non far capire ai ragazzi cosa stanno facendo. Sono i seguenti:

- *Mappa del Salento* (consegnata da un **viaggiatore disturbatore** che dice di aver visto un orso da quelle parti);
 - *Penna vuota* (data dal **cacciatore** che dice sia un'ottima cerbottana);
 - *Stellina della veglia* (data dalla **signora snob** che sostiene sia un portafortuna);
 - Il **vecchio** dirà ad una squadra che c'è qualcosa di importante nel campo da calcio sopra alla casa (ma in realtà non c'è niente);
 -
-

OGGETTI DI INIZIO GIOCO

Come detto in precedenza, all'inizio del gioco ogni squadra potrà scegliere un oggetto che lo accompagnerà lungo tutto il corso del gioco. Questo oggetto non serve a niente, ma i ragazzi non devono saperlo:

- Torcia elettrica senza pila;
- Borraccia vuota;
- Cavo di ricarica per smartphone;
- Occhiali da sole (che un membro della squadra non deve mai togliere)
- Deodorante;
- Uno scarpone.