

## Pieve Tesino 2022 - Campo Estivo ADS

### GIOCO NOTTURNO (2h)

- 1) **Ambientazione** → unica scena all'inizio del gioco notturno
- 2) **Personaggi** → solo triennio (11)

## LA SETTA

**LA STORIA** : da pochi giorni il paesino di Salisbury, nelle vicinanze di Stonehenge è teatro di un' efferata catena di omicidi: diverse persone sono state rinvenute barbaramente sacrificate sugli antichi altari di pietra che da sempre si trovano negli oscuri boschi della regione. Le autorità locali si sono mosse velocemente per fermare quest' orrore, richiamando tutti coloro che potrebbero fermare quella che sembra sia una pericolosa setta di indemoniati. Le operazioni di ricerca prendono il via dalla casa del Guardiacaccia, una baracca in legno appena sopra Salisbury, al confine del Bosco delle Querce Nere. **O'Neill**, il poliziotto che fino ad oggi ha tenuto l'ordine a Salisbury, vi parla asciugandosi agitato il sudore dalla fronte: *“Non abbiamo mai avuto un fatto simile nel nostro paese, ed è inutile che vi dica che spero finisca tutto il prima possibile! Quello che dovete fare è trovare indizi su chi siano il capo della Setta e i suoi membri, in modo che possiamo arrestarli. Dovrete incontrare tutti e 6 gli abitanti del villaggio e se sarete fortunati vi potranno aiutare a risolvere il caso. Ma attenzione a non farvi rubare gli indizi dai membri della setta che si aggirano qui intorno. Buona fortuna e non perdetevi tempo, se avete bisogno di me sarò qua in giro! “*

**SVOLGIMENTO**: Dal primo giorno si appendono in bacheca dei fogli con i nomi dei personaggi, i loro hobby e il loro carattere. La sera del gioco notturno alle squadre viene dato un foglietto con un oggetto-personaggio (uno diverso per squadra). Le squadre dovranno capire a chi si riferisce quell'oggetto e cercare il personaggio corrispondente. Questo dovrà far fare alla squadra una prova e alla fine della sfida gli consegnerà un foglietto con un altro oggetto-personaggio + un codice per poter decifrare la lettera finale che svela l'identità del capo della setta e dei suoi membri. L'ultimo personaggio deve consegnare alla squadra la lettera crittografata. La prima squadra che la decifra e va ad arrestare il capo della setta vince. Per poterlo fare devono andare dal poliziotto e avere il suo ok.

**LE SQUADRE dei ragazzi** hanno un motivo per trovare il capo della setta per prima

- 1) **Poliziotti** (rosso): se sono i primi a trovare il capo setta è stata promessa una promozione.
- 2) **Setta rivale** (verde): Sono in incognito, ufficialmente privati cittadini, vogliono trovare per primi il capo della setta rivale per controllare che non conosca nessun indizio che metta in pericolo anche loro.
- 3) **Investigatori privati** – Salisbury's Eye (arancione): sono assunti dai familiari delle vittime, e verranno pagati solo se trovano per primi il capo setta.
- 4) **Vigilantes** (azzurro): sono dei volontari del paese, che vogliono trovare il colpevole per primi per vendicare i loro amici uccisi.

## **PERSONAGGI :**

- 1) **Poliziotto**: (O'Neill) **HOBBY**: pesca, informatica, collezionare monete. **CARATTERE**: disponibile, sicuro di se, odia molto la setta.
- 2) **Sindaco**: (Joy Sanderson) **HOBBY**: caccia, botanica, collezionare monete, ciclismo. **CARATTERE**: è molto impaurito dalla setta, distinto e colto.
- 3) **Maestra**: (Lilith Sanderson) **HOBBY**: **setta**, cucinare pizza, medicina orientale, fotografia. [St. John School] **CARATTERE**: timida e balbuziente, si mostra dolce di giorno e sacrifica bimbi la notte
- 4) **Barista**: (Jane Grass "Big J.") **HOBBY**: bere, mangiare, gare di rutti, caccia, pesca con la dinamite. [Broken Jug Pub] **CARATTERE**: mestiere precedente: scaricava casse dai camion, odia chi beve a sbafo ed è fine come l'asfalto grezzo.
- 5) **Allevatore**: (Tobias Mann) **HOBBY**: **setta**, rugby, ciclismo, carpenteria. **CARATTERE**: non gli piacciono gli stranieri, ma si mostra disponibile per le indagini.
- 6) **Farmacista**: (Jeremy Hopkins) **HOBBY**: **capo setta**, ciclismo, beve al pub, caccia. **CARATTERE**: miope, schivo, cordiale con gli amici.
- 7) **Agricoltore**: (Henry Lucas) **HOBBY**: beve al pub, chitarra, meditazione zen. **CARATTERE**: sportivo, dinamico, aperto, pieno di sé
- 8) **Frate**: (Fratello George) **HOBBY**: catechismo, bird watching, botanica. **CARATTERE**: loquace, pio, ama l'aria aperta e conoscere gente nuova.
- 9) **3 Disturbatori**: sono membri della setta che possono catturare le squadre trattenendole nel fare una penitenza o rubando loro un indizio alla volta. **+ uno di questi** che dovrà leggere l'introduzione

## **GIOCHI:**

- 1) **Sindaco**: la squadra deve contare quanti chicchi di riso ci sono in un piattino
- 2) **maestra**: la squadra deve creare un erbario cercando le foglie nascoste nel posto
- 3) **barista**: la squadra deve indovinare tutti gli ingredienti mescolati in un bicchiere
- 4) **allevatore**: rugby —> un membro della squadra corre fino ad un punto, torna indietro e prende per mano un'altro membro facendo la stessa cosa fino a che non si arriva a 5 persone attaccate. l'ultima persona avrà la palla in mano e finito il giro farà "meta". In tutto bisogna fare 4 mete.
- 5) **agricoltore**: correre per prendere 20 verdure (fascette) in 30sec
- 6) **frate**: inventare un coro da stadio a tema chiesa/preghiera

## **GIOCO FINALE**

- 7) **farmacista**: indovinello dark story

## **OGGETTI PER PERSONAGGIO:**

- 1) sindaco: monete
- 2) maestra: erbario
- 3) barista: pizza + coca cola
- 4) allevatore: palla da rugby
- 5) agricoltore: chitarra
- 6) frate: crocifisso

## **PERSONAGGI:**

- poliziotto: Diletta
- barista: Campi
- farmacista: Marche
- sindaco: Giulia
- maestra: Sarà Caile
- allevatore: Linda
- agricoltore: Justine
- frate: Luca Pretto
- 3 disturbatori: Oscar, Arianna

## **LISTA MATERIALE:**

- piattino con riso
- foglie
- bicchieri con vari ingredienti dentro
- palla + un birillo
- chitarra (se si vuole)
- oggetti stampati (x4) → chitarra, palla da rugby, croce, pizza + coca cola, erbario, monete

## **VESTITI:**

- vestito lungo (nero) + crocifisso (frate)
- 2x cappello di paglia + camicia a quadri + tiracche (allevatore + agricoltore)
- grembiule per barista + maglia bianca o nera + blocco notes (barista)
- giacca + cravatta + fascia tricolore (sindaco)
- Tailleur + Occhiali + bacchetta + blocco notes (maestra)
- camicia blu + manette + cappello da poliziotto + distintivo (poliziotto)
- camice bianco + penna (farmacista)
- 3x mantelli neri/bianchi/rossi