

# CAMPO ESTIVO - ASIAGO 2024

## GIOCO NOTTURNO GAS

*Avvisare le cuoche del rumore*

### Orari:

23.00 tutti a letto

23.35 silenzio

23.45 sveglia

00.00 inizio gioco - i ragazzi cominciano a cercare gli edu

01.30 fine gioco + tisana

8.00 sveglia

### Trama:

C'è un assassino che si aggira ad Asiago. Ognuno di noi è a rischio.

Il testimone visivo è Federico Marchesini che - nel momento in cui i ragazzi usciranno dalla casa pronti per giocare - urlerà qualcosa per far capire ai ragazzi che il killer è dietro di lui e lo sta seguendo dopo aver già ucciso altre persone.

Scopo: I ragazzi dovranno andare da tutti i personaggi ad indagare chi è l'assassino.

Ogni personaggio darà un indizio alla squadra per capire chi è.

Gli indizi porteranno ad una stanza dentro la casa in cui i ragazzi troveranno l'assassino impiccato a testa in giù.

### Pre-gioco

Mandiamo tutti a letto e aspettiamo che ci sia silenzio nelle camere. Nel frattempo gli educatori che non sorvegliano le stanze preparano le seguenti cose:

- collegarsi alla cassa e posizionarla nella stanza vicino alla cappellina
- proiettare la slide con le squadre
- cambiarsi

### Inizio gioco

Quando c'è abbastanza silenzio (circa 10 minuti dopo), svegliamo i ragazzi battendo sulle porte (2 edu per piano). Una volta che i ragazzi si sono svegliati, rimarrà un solo edu mentre i ragazzi si cambiano e li manda giù.

Una volta che saranno tutti in stanza chiudiamo la porta e proiettiamo le squadre dopo aver lasciato loro il tempo di dividersi per squadre parte dalla cassa un audio che dirà "Inizia il gioco tutti fuori", un edu controlla e aiuta i ragazzi ad uscire.

Una volta fuori, scena iniziale: Marche uscirà dal retrocasa urlando la frase che farà iniziare il gioco.

### Giochi - 6 in totale:

1. Fede Marche → (**teatro**) i ragazzi hanno 4 vite (mostrare le 4 carte jolly) - devono superare la prova prima di esaurire le vite → gioco scatola + palloncini + stecchini
2. Fede Monty + Anna → (**altare**) creare una tomba dignitosa per il morto + dire alcune parole per ricordarlo. (All'educatore non andrà mai bene la prima tomba. Dovrà mandare via i ragazzi e farli tornare una seconda volta)
3. Anita → (**pineta**) gioco umido (trovare pietre preziose = sassi ricoperti di alluminio)
4. Elias → (**bosco**) 1,2,3 stella spaventoso
5. Giulia + Justine → (**sala giochi**) mettere in ordine i giochi senza che sappiano la posizione giusta dove metterli (Giulia e Justine possono spostarli durante il gioco)
6. Francesca + Sara Caile → (**sgabuzzino**) riempire un sacchetto (flebo) di sangue utilizzando delle siringhe

Luca Schizza - gira e spaventa

Sara + Diletta - gestione generale

### Materiale:

#### ❖ Costumi:

- Giulia + Justine: vestite da bambine + bambole
  - Luca Schizza: tunica marrone
  - Fede Monty: prete
  - Anna: suora
  - Anita: vestito da duchessa
  - Elias: tunica nera + maschera
  - Sara Caile: infermiera (tunica bianca + mascherina)
  - Francesca: dottore (camice + mascherina)
  - Fede Marche: jolly
- 
- ❖ materiale per ricreare il morto appeso: camicia + guanti da lavoro + jeans + scarpe + corda + carta da giornale
  - ❖ sangue finto
  - ❖ indizi
  - ❖ scatole (x gioco palloncini)
  - ❖ palloncini
  - ❖ stuzzicadenti lunghi
  - ❖ sacchetto (flebo)
  - ❖ bacinella
  - ❖ mascherine x dottori

## INVENTARIO COSTUMI:

- pattinatrice (vestito rosso) + pattini
  - prete 1
  - prete 2
  - messicano + cappello
  - jolly
  - bambina 1 + bambina 2 (con parrucca treccine)
  - pagliaccio + capelli
  - tunica nera
  - duchessa (giacchetta viola + gonna + sciarpa colorata)
  - tunica marrone
  - indiana ricca
  - suora (piccoli)
  - Cuoco: cappello (diletta) + traversa + mestolo
  - mantello con cappuccio nero
  - tunica bianca
- JEANS

FELPA

FELPA

CORDA

CORDA

TETTO

TETTO

TESTA

TESTA

DILETTA

DILETTA

FELPA

FELPA

CORDA

CORDA

TETTO

TETTO

TESTA

TESTA

DILETTA

DILETTA

FELPA

FELPA

CORDA

CORDA

TETTO

TETTO

TESTA

TESTA

DILETTA

DILETTA