



**EXTREME  
EXPERIENCE  
GAMES**

**I GIOCHI CHE IL TUO DON  
NON TI LASCEREBBE MAI FARE**





## Introduzione

Ricordate la vostra infanzia? Avete la fortuna di appartenere a quella generazione di ragazzi che nei pomeriggi liberi, dopo aver fatto velocemente i compiti, si ritrovavano con gli amici e inventavano con loro mille avventure? “Facciamo che io ero il capitano della nave e voi i marinai...” “No no, facciamo che il capitano ero io!!!” “No facciamo che eravamo due capitani nemici e facevamo una battaglia, e che lei era la principessa rapita...” E via a nascondersi, a tendere imboscate, a inventare tranelli... a vedere il mare dove c’era solo erba secca, a intravedere lontane isole nella zona dei cassonetti, a issare vele immaginarie su pini marittimi stecchiti. Se leggendo queste righe avete pensato che ragazzi del genere dovrebbero essere affidati alle cure dello psicologo... se nella vostra infanzia queste cose non le avete mai fatte né vorreste averle fatte... se passavate il vostro tempo guardando la televisione o giocando alla Playstation... beh, questo sussidio non fa per voi. Se invece il regno della fantasia vi attira, anche se vi costa ammetterlo perché siete persone serie e rispettabili, non preoccupatevi: continuate a leggere, perché si può mantenere una parvenza di rispettabilità anche facendo divertire i bambini della vostra estate ragazzi come dei pazzi, e voi con loro! L’importante è non dirlo a nessuno!!! Soprattutto... non ditelo al don!!!!!! Sì, perché state per entrare nel regno degli Extreme Experience Games, dove i grandi giochi si fanno esperienza estrema. State per scoprire come potete creare un mondo completamente nuovo insieme al vostro gruppo di animatori... un mondo che, come una bolla di sapone, durerà magari solo qualche ora... ma che lascerà ricordi indelebili e bellissimi nei ragazzi che vi farete entrare. Certo, costruire le cose insieme costa fatica, discussioni, notti in bianco! Ma è grande la gioia di veder crescere un’idea dal nulla, dalle sue fasi iniziali, con svolte inaspettate grazie al contributo di tutti, fino alla realizzazione concreta. E’ grande la gioia di vedere i bambini che si divertono in maniera eccezionale, che tornano a casa con la mamma raccontandole eccitati cosa hanno fatto quel pomeriggio. Ed è grande la gioia e la sorpresa di guardare in faccia gli altri animatori e chiedersi... “Ma siamo stati proprio noi a creare tutto questo?” E alla fine arriva anche il don e... sì... tutto sommato... beh, dai: “Bravi! Ho dovuto passare il pomeriggio in preghiera perché non faceste crollare l’oratorio... e ha funzionato!” E... udite udite... per fare tutto questo non serviranno spese esorbitanti, ma solo un po’ di inventiva e voglia di fare qualcosa di bello. Siete più di cento animatori e cinquecento ragazzi? Non c’è problema, c’è da fare per tutti!

Siete quindici animatori e settanta ragazzi? Non c’è problema: gli Extreme Experience Games sono anche per voi! E... badate bene: questo non è un sussidio teorico con tante idee belle ma irrealizzabili. Tutto quello che troverete qui è stato ampiamente testato e realizzato nel corso di un’esperienza che dura ormai da vent’anni!!!



## Cos'è un Extreme Experience Game

Entriamo nel concreto: un Extreme Experience Game (per gli amici X<sup>2</sup>G) è prima di tutto un grande gioco. Un gioco grande perché dura più di un gioco normale... di solito due o tre ore. Grande anche perché non si svolge negli spazi normali di un campo da gioco, ma sconfina in corridoi, strade attigue all'oratorio (e chiuse dai vigili per l'occorrenza), stanze buie, spiagge, boschi!!! Qualcuno potrebbe pensare che un X<sup>2</sup>G sia semplicemente una caccia al tesoro... Dice Wikipedia:

*«La caccia al tesoro è un gioco di società in cui i concorrenti, organizzati in squadre oppure singolarmente, devono trovare determinati oggetti nascosti. Il gioco si può svolgere in ambiente chiuso oppure meglio in spazi aperti, anche di estensione geografica. In questo caso gli spostamenti possono avvenire con automobili o altri mezzi.»*

Sì, bello ma... si può fare di più!!! Oltre ad essere un gioco grande, l'X<sup>2</sup>G è un gioco in grande stile, e fuori dall'ordinario: a partire dagli animatori, che vestiranno i panni di incredibili personaggi e parleranno lingue sconosciute; ma anche l'ambiente sarà addobbato e reso speciale da qualche tocco scenografico e musicale sapiente. Anche la struttura e le regole del gioco saranno speciali, anche se non necessariamente complicate... anzi: di solito i giochi migliori sono quelli più semplici. Come dice il nome, i ragazzi non giocheranno semplicemente, ma vivranno un'esperienza: seguendo un percorso, non necessariamente lineare, a volte anche al buio, saranno portati ad affrontare delle difficoltà, ad incontrare dei personaggi, a guadagnare dei punti. Il coinvolgimento sarà totale: qualche bambino potrebbe avere paura di entrare nel gioco, ma lo farà se potrà sperimentare il primo giro

aggrappato a un animatore, magari a occhi chiusi. I giri successivi invece li farà con gli amici, felice di aver superato la paura e di aver scoperto che è stato anche divertente!!! Certo... per fare un gioco del genere, grande sarà anche il tempo necessario a prepararlo... ma quando si costruisce qualcosa di bello e “grande” non ci si annoia mai... si ha solo un motivo in più per stare insieme in allegria!

Immergere i ragazzi nella realtà “virtuale” dell’avventura proposta, significa... **coinvolgere tutti i sensi:**

- **udito:** con musiche, suoni, lingue strane...
- **vista:** scenografie, vestiti, disegni, scritte strane, luci, buio...
- **tatto:** trovare la strada al buio, cercare degli oggetti in una nicchia, camminare, esplorare...
- **olfatto/gusto:** “assaggi” di sostanze strane, dolcetti, intrugli; odori e profumi attinenti all’ambientazione... ad esempio profumo di incenso o di rose per una stanza del tesoro Orientale... profumo di pino per un gioco nella foresta... odore di pesce per il covo dei pirati...

...e **risvegliare i sentimenti:** impegno, decisione, gioia, paura (...perché no?), rabbia/disgusto (contro i personaggi cattivi del gioco), affetto/ammirazione (per i personaggi buoni).

In sintesi ecco perché vale la pena di imbarcarsi nella costruzione di un X<sup>2</sup>G:

- far divertire i ragazzi con qualcosa di speciale;
- farli giocare... insieme;
- farli conoscere tra di loro: lo stare in una stessa squadra in un gioco che per la sua natura propone l’immersione completa in una vera e propria avventura facilita la conoscenza, la complicità, la responsabilizzazione...
- far riscoprire ai ragazzi (e agli animatori) il gusto del “far finta di essere”, di esercitare la propria fantasia (e non solo quella preconfezionata di TV, videogiochi, ecc.);
- siamo animatori cristiani: perché non approfittare di queste tecniche per far conoscere dei personaggi biblici, delle figure di Santi, dei personaggi, delle situazioni “in prima persona”?
- preparare con gli animatori dei giochi che saranno tra i più bei ricordi dell’estate ragazzi;
- creare un gruppo di animatori sempre più unito, grazie alla condivisione del lavoro fatto insieme.



## GIOCARE CON I GENITORI

Gli X<sup>2</sup>G sono così belli che si possono giocare anche insieme ai genitori: un appuntamento molto bello è la tradizionale serata con i genitori... perché non far provare anche a loro l'ebbrezza di calarsi nella parte del pirata, dell'avventuriero, dell'uomo o donna del futuro? Quello che si riesce a organizzare per i ragazzi si può fare, con qualche accorgimento, anche con i genitori: naturalmente non si può costringere nessuno, ma anticipando la cosa con una lettera, e dicendo ad esempio che le squadre dei ragazzi dovranno essere accompagnate da un adulto, la partecipazione di solito è buona. Una volta calati nella realtà virtuale dell'X<sup>2</sup>G, i genitori non sono molto diversi dai loro ragazzi: giocano, si divertono, fanno i matti... "tanto lo fanno anche gli altri genitori": la conclusione è che offriamo così all'intera famiglia la possibilità di divertirsi insieme... genitori e figli nella stessa squadra, oppure avversari in squadre diverse, ma sempre tutti nello stesso gioco, con qualcosa di cui dibattere allegramente nei giorni successivi attorno al tavolo della cucina.

Naturalmente organizzare un gioco per i genitori è una cosa più delicata che preparare un normale gioco: nel caso di errori organizzativi ci si può ritrovare con masse di persone accalate fuori da una porta. Nulla va trascurato: il percorso deve essere veloce, non ci possono essere impedimenti. Alla squadra viene offerta la possibilità di giocare, ma se sbaglia una prova il gioco va avanti comunque, per non creare intasamenti.

Dopo aver precisato questo, e suggerendo di sottoporre a qualcuno di adulto e ricco di esperienza il progetto del gioco per una verifica ulteriore, valgono tutte le indicazioni che troverete nel resto del sussidio.

## FASE 1: SCEGLIERE L'AMBIENTAZIONE

La prima fase della costruzione di un X<sup>2</sup>G consiste senz'altro nello scegliere l'ambientazione. Nel corso di una riunione tutti gli animatori fanno un brainstorming condividendo idee per l'ambientazione del gioco: i romani, i greci, lo sbarco degli alieni, un giallo, una persona scomparsa... non sempre è necessario che il gioco sia legato al tema dell'estate ragazzi: certo, se si fanno più giochi, sarebbe bello che uno fosse a tema. Ma è bello anche lasciar spaziare la fantasia e vedere dove porta.

Normalmente questa fase è la più accesa, perché tutti vorrebbero veder realizzata la propria idea... ma spesso si scopre che alcune idee possono essere messe assieme con un po' di abilità. Si arriva così a definire una lista che dovrà essere messa ai voti, fino ad arrivare a una scelta quasi unanime, magari dopo una seconda votazione, sui temi dei giochi da realizzare. Di solito in un mese si riescono a costruire due o tre X<sup>2</sup>G, ma nulla vieta di farne uno alla settimana anche se di certo è una cosa molto impegnativa.

Creare un'ambientazione per il gioco vuol dire aggiungere degli elementi che ai fini pratici - se si guarda bene - sono assolutamente irrilevanti, come ad es...

- **un titolo:** ad es. "IL MERLETTO SCARLATTO DELLA SIGNORA BLAYMOORE"; meglio se un titolo altisonante... in alcuni casi magari in inglese (ad es. DEEP-SPACE, o SPACE INVASION se il gioco è ambientato nello spazio; OMEGA SECRET se è un gioco di spie, ecc.) o addirittura in qualche lingua o finta-lingua meno nota (es. HASHAR BAZAR per un gioco arabo), morta (EZIAM STORIAM) o inventata (KRYLLIUM per un gioco alieno).
- **una storia introduttiva** nella quale si racconta un po' dov'è ambientato il gioco, chi è la signora Blaymoore, i fatti che hanno dato il via alle vicende (ad es. un delitto), ecc. La storia introduttiva potrebbe essere benissimo anche un film già esistente: si potrebbe proiettarlo o proiettarne una parte e poi partire col gioco.
- **lo scopo:** per il giallo della signora Blaymoore lo scopo potrebbe essere ad esempio quello di incastrare un colpevole... chi risolve più enigmi ha in mano più prove per incastrarlo.

Pur non avendo alcuna influenza sullo svolgimento del gioco, questi elementi contribuiscono a renderlo più interessante... la gioia di parteciparvi è raddoppiata... addirittura qualcuno che avrebbe pestato i piedi dicendo che rispondere a delle domande su un foglio "gli sembra una cosa da scuola", potrebbe decidere di partecipare venendo a sapere che in realtà si tratta di una delicata operazione per aiutare l'FBI!!!



## FASE 2: LA STRUTTURA DEL GIOCO

Dopo aver scelto l'ambientazione, prima di passare alla parte creativa e divertente della definizione della parte scenografica, bisogna definire lo scheletro del gioco, ossia rispondere ad alcune domande:

- quanti saranno i giocatori?
- quanto numerose saranno le squadre?
- quali saranno gli ambienti e gli spazi di gioco?
- quanto durerà il gioco?
- gli animatori accompagneranno le squadre o faranno da arbitri?
- durante il percorso si raccoglieranno dei punti o vincerà la squadra che per prima troverà o completerà qualcosa?
- esiste un modo per perdere punti?
- c'è bisogno di un foglio di viaggio?
- quali sono le regole essenziali del gioco, da spiegare ai ragazzi all'inizio?

### IL TERRENO DI GIOCO E LA GESTIONE DEL FLUSSO

Come dicevamo all'inizio, il terreno di gioco di un X<sup>2</sup>G è normalmente più vasto del solito campo da gioco. Con il permesso del don o della suora, si potrebbe decidere di fare una parte del gioco al chiuso, ovviamente garantendo che entrerà solo un certo numero di ragazzi alla volta, adeguatamente sorvegliati dagli animatori, dopo aver tolto tutto quello che si può rompere o può essere di intralcio al percor-

so, specie se si gioca al buio. L'uso di corridori, stanzette e saloni, magari oscurando le finestre, permette di creare percorsi molto suggestivi, curando nei dettagli la scenografia. I visitatori sono guidati lungo il percorso e viene loro raccontata una storia, o incontrano dei personaggi, o devono decifrare delle iscrizioni. Il problema in questo caso è: cosa facciamo di tutti i ragazzi che non riescono a entrare nel corridoio? Stanno fuori ad aspettare? Una buona soluzione in questi casi è quella di impegnare inizialmente i ragazzi con dei giochi all'aperto; poi, mano a mano che, vincendo le sfide, raccolgono dei punti, hanno la possibilità di accedere al percorso; un altro modo per regolare l'accesso potrebbe essere quello di chiamare al microfono in successione il numero delle squadre, a intervalli di tempo regolari, e comunque quando i controllori del percorso interno informano che esso è accessibile. Evitare di intasare i corridori è importante non solo per la sicurezza, ma anche per il gioco stesso: una massa di persone in una stanza del tesoro diminuirà senz'altro l'effetto suggestivo della scenografia; è meglio far accedere alla stanza un gruppo alla volta. Naturalmente, perché tutto si svolga con regolarità, il flusso dei visitatori in ogni sezione del percorso deve essere costante: un flusso eccessivo in certe sezioni potrebbe accumulare visitatori in una successiva sezione più lenta. Normalmente comunque, dopo qualche decina di minuti dall'inizio del gioco, il meccanismo prende il via e il flusso si stabilizza. È molto importante incaricare uno o due animatori più grandi e più svegli di percorrere continuamente il percorso, andando ad avvertire all'entrata di rallentare l'afflusso dei visitatori nel caso in cui individuino delle congestioni. Bisogna avvertire questi animatori di non abbassare mai la guardia, perché un gioco può funzionare bene per un'ora e poi bloccarsi improvvisamente magari perché un animatore all'interno decide di divertirsi imponendo delle prove aggiuntive ai visitatori. Si può progettare il gioco in modo che una squadra possa fare anche più di un giro del percorso: la cosa importante comunque è garantire che tutte le squadre riescano a fare almeno un giro. È una questione di matematica: se si fa entrare una squadra ogni tre minuti e ci sono 100 squadre (è il caso ad esempio delle serate con i genitori), saranno necessari ALMENO trecento minuti (cioè cinque ore!!!) prima che tutte le squadre siano entrate una volta nel percorso, e questo è evidentemente inaccettabile! Bisognerà allora far entrare una squadra ogni 30 secondi, ottenendo un tempo di attesa per l'ultima squadra di 50 minuti. Oltre al fatto che, come dicevamo, le squadre all'esterno devono essere tenute impegnate, va detto che questo tempo è puramente teorico: normalmente qualche rallentamento c'è sempre e bisogna tenerne conto. Dopo aver calcolato il tempo tra l'accesso di una squadra e l'altra, bisognerà verificare se quel tempo è sufficiente a garantire un flusso sufficientemente veloce all'interno del percorso: se lungo il percorso un personaggio racconta ad ogni squadra la sua storia e ci mette un minuto, è evidente che da quel personaggio si formeranno delle code. La cosa può essere risolta mettendolo in una stanza abbastanza ampia da ospitare più squadre contemporaneamente, in modo che il personaggio possa raccontare a tutte la sua storia. È ancora una volta una questione di matematica:



se il personaggio ci mette un minuto, dovrà raccontare la storia a due squadre contemporaneamente, ma tenendo conto del tempo necessario tra un racconto e l'altro, anche solo per far entrare ed uscire le squadre, sarà bene lavorare con margini ampi, ad esempio predisponendo l'ambiente perché possa accogliere un minimo di quattro squadre, ma anche otto in casi eccezionali. Infine, non sottovalutate il problema del calore: troppe persone ammassate in un ambiente chiuso d'estate rischiano un colpo di calore. Fate sempre in modo che possa esserci un ricambio d'aria e che ci sia uno spazio consistente tra un gruppo di visitatori e il successivo.

Dovreste a questo punto aver capito quanto importante sia fermarsi a progettare a tavolino il gioco, anche dotandosi di una mappa degli spazi usati, e quanto sia importante farlo in gruppo, perché qualcuno potrebbe sempre fare un'osservazione sfuggita a tutti gli altri. Naturalmente l'esperienza acquisita con gli errori del passato sarà di grande aiuto per evitare quelli futuri.

## IL VIA!

Un momento fondamentale del gioco è senz'altro la partenza. Specie se fatta con grandi numeri, va preparata con cura. Sarà bene avere una scaletta delle cose da fare e da dire, e soprattutto del materiale da consegnare (fogli, penne, buste...). Non si può rischiare di ricordarsi di consegnare qualcosa solo dopo che tutti sono già partiti... e nemmeno al momento del via: i ragazzi si ammasserebbero per prendere per primi gli oggetti e partire avvantaggiati. Sarà bene anche decidere come fare la divisione per squadre: con i ragazzi ci sarà un animatore o saranno autonomi? Chi formerà i gruppi? Dove dovranno sedersi per ascoltare la spiegazione? Dove dovranno andare al momento del via? Tutti questi aspetti dovranno

essere chiari a tutti gli animatori, e non solo a chi presenta il gioco.

## IL PERCORSO

Una volta che il gioco è partito, dovrà stare in piedi quasi da solo: ogni animatore dovrà avere ben chiaro il suo ruolo. A questo proposito è molto utile preparare dei biglietti con le istruzioni per ogni animatore, il luogo dove deve trovarsi, il materiale da portare e quello che deve fare, in estrema sintesi: c'è sempre qualche animatore che non si ricorda più cosa doveva fare... e la cosa drammatica è che si rende conto di non saperlo proprio nel momento peggiore: quando il gioco parte! Una volta dato il via le squadre dovranno recarsi autonomamente nel luogo della prima tappa. Con grandi numeri, ad esempio, la prima fase del gioco potrebbe consistere nello sfidare gli altri mediante dei giochi a stand. Supponiamo ad esempio di avere 100 squadre. Potrebbero sfidarsi in una zona di giochi di "primo livello", le une contro le altre. I vincitori passeranno al secondo livello, e si sfideranno con i vincitori del turno precedente, e così via, fino ad entrare nel gioco vero e proprio. In questo modo l'entrata nel percorso sarà diluita nel tempo, e i ragazzi saranno portati a giocare con maggiore foga per entrare prima. Il percorso del gioco poi potrà essere lineare (una tappa dopo l'altra) o ramificato (in base all'esito o alla scelta fatta in una tappa, si entra in un ramo o nell'altro del percorso). Ogni tappa può consistere in...

- una prova da superare
- un oggetto o un segno da trovare
- un luogo da visitare
- uno spostamento da effettuare

Per passare da una tappa all'altra le modalità possono essere varie:

- quella classica degli enigmi... la soluzione di un indovinello porta alla tappa successiva;
- dei percorsi obbligati che costringono a sfilare per le varie prove nell'ordine stabilito;
- dei labirinti in cui vagare a piacere cercando qualcosa o affrontando delle prove;
- tracce di gelatina, sassolini, briciole, orme o altro da seguire;
- una mappa consegnata all'inizio o trovata lungo il percorso;
- fotografie... ogni fotografia mostra un particolare del luogo dov'è nascosta la fotografia successiva;
- le risposte degli animatori (l'animatore, che rappresenta un personaggio, pone delle domande, o risponde a delle domande... chi dà la risposta o fa la domanda giusta ha completato la tappa):



- la traduzione di iscrizioni scritte in un alfabeto strano porta alle tappe successive;
- i suoni ascoltati in un bosco: ogni tappa ha un “richiamo” particolare (cfr. il gioco “DAS SIEGEL” nel seguito);
- anche se optate per la classica modalità in cui si dà ai ragazzi una serie di quiz da risolvere, ci si può montare attorno un po’ di scenografia: un’idea potrebbe essere quella di disegnare una bocca della verità da appendere a una finestra... dietro ci sono gli animatori che leggono le risposte e rispuntano quelle sbagliate o danno le domande successive... il tutto può essere condito con qualche rumore strano!
- se siete abili col computer, l’idea della bocca della verità può essere resa automatica: inserendo nel computer un codice tramite la tastiera o un lettore di codici a barra, esso fa la domanda successiva.

Ovviamente, se puntate più sulla scenografia che sulla difficoltà del gioco, le tappe potranno essere percorse in sequenza senza la necessità di superare delle prove: è quello che chiamiamo normalmente un “percorso Gardaland”, con riferimento al noto parco dei divertimenti e alle sue attrazioni dei Pirati o degli Egiziani. Questo espediente sarà molto utile nel caso di grandi numeri: i giochi all’esterno daranno accesso al percorso, lungo il quale bisognerà fare delle osservazioni. Si potranno fare uno o più giri, anche solo per il gusto di farsi spaventare dagli animatori (non dimenticate di far portare le torce elettriche!).

## LA FINE DEL GIOCO

Una domanda la cui risposta non è di poco conto è: “quando finisce il gioco?” Certamente il gioco può concludersi con il ritrovamento di un oggetto particolare, o con la risposta a tutti i quesiti, con la traduzione di una frase, con il completamento di un puzzle. Ma il nostro suggerimento nel caso di giochi complessi e soprattutto quando sono coinvolti grandi numeri, è quello di fare un gioco a tempo: fino all’ora stabilita tutte le squadre continueranno a giocare, a entrare nel percorso, ad accumulare punti; dopodiché il percorso sarà chiuso, sarà progressivamente svuotato, e ci si ritroverà tutti in uno spazio comune prestabilito (uno spiazzo, il teatro, il campo da calcio...) per il gran finale. Qui gli animatori metteranno in piedi un’ultima messinscena, saranno comunicati i punteggi, invitati i vincitori sul palco per la foto, e così via. La squadra vincitrice potrebbe addirittura sostenere un’ultima prova in diretta: dal vivo o, meglio ancora, mediante un collegamento video... è sufficiente farli giocare in una stanza adiacente e riprenderli trasmettendo la cosa in diretta via cavo o, alla peggio, in differita registrando su una videocassetta e poi facendoli apparire dal vivo per gli applausi.

## IL “FOGLIO DI VIAGGIO”

Il foglio di viaggio è un documento che ogni squadra porta con sé per tutto il tempo del gioco e serve a tener traccia delle prove superate, e non dev’essere necessariamente un foglio... ad esempio:

- ogni prova superata dà diritto al pezzo di un puzzle che, una volta completato, rivelerà la soluzione dell’enigma...
- dei pezzi di terracotta che pian piano andranno rimessi insieme per ricostruire un vaso;
- una mappa bruciacchiata con delle tappe da visitare o un percorso da fare;
- un foglio in cui gli animatori “timbrano” ogni prova superata;
- un foglio in cui segnare le tappe del percorso fatto (per un controllo finale da parte degli animatori, al fine di stabilire se la squadra ha effettivamente giocato secondo le regole);
- un foglio in cui annerire le caselle relative alle risposte sbagliate: le caselle/frasi/figure che rimangono compongono un messaggio che dà la soluzione.



## FASE 3: GLI ELEMENTI SCENOGRAFICI

La parte scenografica è senz'altro quella più suggestiva di un X<sup>2</sup>G, e quella nella quale ci si diverte di più con il gruppo degli animatori, perché ognuno può portare il suo contributo creativo senza grosse difficoltà.

Se la cura della parte strutturale fa sì che il gioco sia un buon gioco e funzioni, quella scenografica si occupa di farlo diventare anche “bello” da vedere e da giocare. È anche la parte del gioco che poi i ragazzi ricorderanno di più, perché le immagini dei mondi fantastici creati dagli animatori rimarranno impresse nella loro memoria. Tra l'altro, vedendo quanto gli animatori si divertono, spesso questi giochi fanno nascere anche nei ragazzi il desiderio di diventare animatori.

### CREARE L'ATTESA

Una prima parte della “scenografia” da creare è quella dell'aspettativa. Un po' come si fa per i film con manifesti e trailer... si può iniziare già qualche giorno prima o la settimana prima ad accendere la curiosità, ad esempio esponendo un manifesto col titolo e una bella immagine... oppure semplicemente lanciando qualche frase sibillina al microfono. Se il vostro oratorio è ben attrezzato (ma al giorno d'oggi basta anche un buon cellulare) potete anche fare delle riprese, montarle ad effetto con dei titoli e una buona colonna sonora, ed ecco fatto il trailer! Non dimenticate l'urlo agghiacciante di un'animatrice impaurita che corre verso la telecamera, per aggiungere un tocco thriller! In questo modo gli effetti benefici del gioco si estenderanno anche ai giorni precedenti... “la squadra che raccoglie più cartacce partirà avvantaggiata nell'X<sup>2</sup>G” oppure “le linci rosse avranno una penalità nell'X<sup>2</sup>G

perché oggi non si sono comportate bene”.

Sembra una cosa da nulla, ma quando inizierete a imbattervi in ragazzi super-esaltati che vi verranno incontro gridando “Oggi si fa il gioco?!! Oggi si fa il gioco?!!” capirete di aver fatto centro!

## INTRODURRE IL GIOCO

L'inizio del gioco dev'essere solenne... si abbassano le luci in teatro... si fa silenzio, il sipario si apre con una musica maestosa, si inizia con una presentazione seria che dia importanza alla cosa...

**La storia introduttiva** può essere...

- la scena di **un film esistente**: ad es. “Il Signore degli anelli” o “Tron legacy” o “Armageddon”...
- **un film girato dagli animatori**: questa è di gran lunga l'alternativa più divertente ed efficace; offre molte possibilità che una recita dal vivo non offrirebbe (rapidi cambi di scena, da luoghi altrimenti irraggiungibili, cambi d'abito, effetti speciali, minore necessità di imparare a memoria dei testi, maggiore attenzione da parte dei piccoli videodipendenti, ecc.) anche se è più impegnativa da preparare se si vuol fare una cosa fatta bene;
- **uno o più personaggi che parlano dal vivo**: Mrs. Blaymoore in bigodini che rivolge al pubblico un accorato appello per ritrovare la sua gatta Kitty, oppure due sconosciuti con impermeabile e occhiali da sole che confabulano tra di loro in segreto...
- **la lettura di un testo**, ad es. la lettera trovata in una bottiglia; naturalmente il messaggio, opportunamente bruciacciato e invecchiato, dev'essere tolto con gesti teatrali dalla bottiglia, che magari è tutta incrostata di salsedine e organismi marini... guai a prendere semplicemente un foglietto da una tasca, o a tenerlo in una cartelletta da presentatori; naturalmente potete usare una telecamera e un proiettore per ingrandire dei particolari altrimenti invisibili a chi è seduto in fondo;
- **una telefonata**: il Papa che fa una richiesta ufficiale; un uomo in pericolo che chiede aiuto; un malvagio che lancia un messaggio di sfida...
- **il ritrovamento di un'iscrizione o altro**: si portano i ragazzi in gruppo attorno a un'enorme impronta di dinosauro preparata dagli animatori il giorno prima in un angolo un po' appartato del giardino; oppure attorno ai resti di un'astronave (basta andare in discarica a raccattare qualche pezzo)...
- **un balletto delle animatrici**: d'effetto per giochi ambientati in Oriente.
- E' sempre importante che queste introduzioni non siano troppo lunghe; è bene anche che il senso della storia si capisca indipendentemente dalla buona resa dell'impianto audio... in particolare coi filmati girati artigianalmente (senza



doppiaggio), spesso ci sono difficoltà a seguire i dialoghi tra i personaggi; bisogna che i vari passaggi chiave siano sempre sottolineati da opportuni gesti, inquadrature, ecc.

- Il messaggio dev'essere molto semplice e lineare, nel senso che le varie scene devono essere concatenate l'una all'altra in una sequenza logica.

Dopo aver seguito insieme il film/discorso introduttivo, il capogioco prenderà il microfono e spiegherà le regole del gioco: poche e ben chiare; nel frattempo le vallette distribuiranno il materiale necessario (foglio di viaggio, penna, punti iniziali...). A quel punto si può dare il via, avendo cura eventualmente di far uscire i ragazzi in ordine dal teatro: non sottovalutate i rischi di far partire contemporaneamente quattrocento ragazzi chiusi in un teatro, che magari ha solo due strette uscite!

### **AGGIUNGERE DELLE “PORTE DIMENSIONALI”: LA SCENOGRAFIA**

Potremmo definire “porte dimensionali” quegli elementi scenografici che aiutano a entrare nella dimensione del gioco: se ad es. il gioco si svolge in cortile - nel solito cortile di tutti i giorni - la presenza di una serie di stendardi, bandiere, un vecchio carro, gente in abiti medioevali... aiuteranno senz'altro i ragazzi a proiettarsi in un mondo completamente diverso, a entrare in una “dimensione parallela”... quella del gioco!

Questi elementi poi faranno la parte del leone nella preparazione di corridoi e sale (non dimenticate di oscurare le finestre con i sacchi neri... facilmente reperibili, economici e riutilizzabili al termine del gioco se non li strappate) se il gioco con-

terrà un “percorso Gardaland”.

Certo, preparare tutto questo è impegnativo... all’inizio ci si può sentire sconfortati davanti al grosso lavoro di preparazione che ci vuole; il suggerimento è però quello di partire con piccole cose, reperibili senza troppa fatica... poi mano a mano che si prepara, all’uno o all’altro animatore viene in mente “Ehi! E se mettessimo anche una... io ne ho una a casa... ce n’è una in sacrestia!” e via di questo passo ci si ritrova con un’incredibile scenografia da far invidia a un set cinematografico. Naturalmente c’è anche il rovescio della medaglia: poi bisogna rimettere tutto in ordine... ma se lo si fa tutti insieme non ci vuole molto.

Ecco alcuni esempi:

- scritte misteriose o geroglifici su pareti/oggetti: capita di avere a volte a disposizione delle vecchie stanze e di ottenere il permesso di abbellirle dipingendo direttamente sulle pareti; in caso contrario si possono usare cartelloni o teli da appendere;
- alieni che girano e fanno perdere punti sporcando con la gelatina;
- personaggi a cui chiedere informazioni, o anche solo semplici compare;
- bandiere, stoffe, suppellettili...
- buche nel terreno, impronte, assemblamenti di pietre, costruzioni misteriose all’aperto...
- oggetti misteriosi: ad esempio una scultura strana costruita con la cartapesta o il gesso;
- una scia di terra bruciata e smossa per simulare l’impatto di un’astronave;
- luci e raggi di luce: usando un proiettore e la macchina del fumo è sufficiente collegare il proiettore al computer e un semplice cerchio bianco su sfondo nero per ottenere un cono di luce molto suggestivo; se poi fate muovere o allargare il cerchio, anche il cono cambierà di conseguenza.
- bolle di sapone per un gioco sottomarino;
- labirinti fatti con tavoli, tabelloni, stoffa...
- considerare la possibilità di svolgere il gioco al buio, facendo portare ai ragazzi una torcia elettrica da casa (effetto assicurato!)
- immagini proiettate;
- collegamenti in diretta con un altro ambiente. I ragazzi rimangono incantati quando vedono sullo schermo un personaggio che interagisce con loro in tempo reale. In un giallo si può utilizzare come strategia per fare trovare gli indizi attraverso un “inviato speciale” o un investigatore; oppure per intervistare dei personaggi.
- contatori: su uno schermo può essere riassunta la situazione del gioco mostrando in tempo reale i punteggi delle squadre, oppure un conto alla rovescia per l’esplosione di una bomba, o l’elettrocardiogramma di una mummia che si



sta risvegliando...

Altri elementi che servono a creare il clima durante tutto il gioco sono:

- **la musica:** una colonna sonora, non solo nella parte iniziale, ma anche durante tutto lo svolgimento del gioco, contribuisce enormemente a creare l'atmosfera del gioco.
- **gli abiti degli animatori,** oltre a far ridere tutti e a essere fondamentali nella parte introduttiva, possono rendere più realistica l'esperienza di parlare con un certo personaggio... ad es. se una delle prove è quella di andare dal re, o dal pescatore, o dall'allevatore di maiali, il ritrovarsi di fronte a un animatore con gli abiti adatti cambia tutto!

Infine, non pensate che questi accorgimenti servano solo nei giochi con bambini e ragazzi. L'esperienza insegna che sono utilissimi anche nei giochi con gli adulti: divertimento assicurato!

## I "DENARI"

Per facilitare il conteggio finale dei punti, ma anche per agevolare alcune fasi del gioco, sarà utile stabilire qual è la moneta corrente nel gioco: i "denari". Ovviamente anch'essi dovranno essere in tema: sesterzi per un gioco sui romani, scudi per un gioco medievale, milligrammi di un medicinale per la lotta contro un virus, mattoni per la costruzione di una cattedrale, e chi più ne ha più ne metta. I denari potranno essere realizzati con foglietti o piccoli oggetti dei quali si ha grande disponibilità. Ad esempio in un gioco spaziale o informatico si potranno usare dei vecchi floppy disk o cd: chiedendo in giro se ne trovano delle vere riserve.

## ANIMATRONICS: IL RUOLO DEGLI ANIMATORI

Gli animatronics sono quei pupazzi robotici che si trovano all'interno dei "percorsi Gardaland" e ripetono sempre gli stessi movimenti in sequenza. I visitatori passano e vedono una scena, ascoltando le voci registrate. Anche nei percorsi tematici dei nostri X<sup>2</sup>G possiamo far impersonare agli animatori dei ruoli con lo stesso schema... ma ovviamente con qualcosa in più, dato che si tratta di persone e non di robot. E' evidente che gli elementi scenografici da soli non bastano a tenere in piedi un gioco. Il ruolo degli animatori è sempre fondamentale. Ma anche loro dovranno calarsi nella parte, e naturalmente abbigliarsi a tema con l'ambientazione scelta: alcuni oratori dispongono di armadi pieni di costumi di scena, ma spesso è possibile lasciare che ogni animatore si industri cercando a casa quello che gli serve, con l'aiuto della mamma. Basta dare alcune linee guida da seguire. Ad esempio per fare i romani come punto di partenza basta un lenzuolo, per i pirati una bandana, per i cowboy un cappello o un gilet... da lì ognuno aggiungerà elementi accessori con la sua creatività. Detto questo, ogni animatore dovrà avere bene in mente il suo ruolo. Sostanzialmente dovrà saper rispondere a queste domande:

- chi dovrò impersonare?
- in che zona dovrò stare?
- cosa dovrò fare e far fare ai ragazzi?
- mi serve del materiale?
- c'è qualche frase particolare che dovrò dire?

Nella loro parte di percorso, gli animatori prima di tutto garantiranno l'ordine e la sicurezza del gioco, comunicando anche tra loro per avvisare di rallentare il flusso se dovessero esserci dei problemi. Oltre a questo rappresenteranno dei personaggi che potranno essere semplicemente delle comparse (ad es. i tre cowboy seduti a un tavolo a bere e giocare a carte), fornire delle informazioni (il vecchio pazzo che ferma tutti e urla una frase sconnessa, utile a risolvere il gioco), proporre delle prove (indovinelli, ostacoli, ecc.) con lo scopo di assegnare dei "denari" a chi vince o toglierli a chi perde. Spesso è utile usare degli "spaventapasseri" per dare movimento al gioco dove ristagna, ad esempio i banditi che periodicamente percorrono il percorso... chi viene toccato perde tutto: in questo modo i ragazzi sono costretti a procedere per non farsi prendere. Quest'ultimo ruolo va assegnato ad animatori "svegli", che non lo facciano solo per divertirsi, ma capiscano in profondità la loro funzione e la svolgano con intelligenza.

Gli animatori che non saranno impegnati nel percorso terranno i giochi a stand all'esterno, per intrattenere i gruppi in attesa e permettere loro di accumulare "denari". Abbiate cura di far vestire anche questi animatori secondo l'ambientazione del gioco. E' ovvio che tutti preferirebbero avere un ruolo nel percorso sceno-



grafico piuttosto che star fuori a fare dei “semplici” giochi. Chiarite però che fare l’animatore è prima di tutto un servizio ai ragazzi, e anche il ruolo di animatore all’esterno è fondamentale. Dopodiché potrete stabilire che per un X<sup>2</sup>G metà degli animatori starà fuori e metà dentro, mentre per il successivo si invertiranno, o comunque trovare qualche forma di compromesso. Comunque fate fare un giro all’interno a tutti (naturalmente diluiti in mezzo ai bambini, e non tutti in massa) perché possano godere dello spettacolo preparato.

Come già anticipato, sarà utile consegnare ad ogni animatore un foglietto che risponda a queste domande e lo aiuti a collocarsi. I foglietti sono utili soprattutto quando si ha un gran numero di animatori: nei giorni che precedono il gioco si farà una riunione nel corso della quale si spiegherà bene il gioco a tutti e si consegneranno i foglietti assegnando così le parti. Potranno esserci anche delle parti accessorie da preparare in un certo numero per darle a quelli che “non sanno se ci saranno”. In questo modo il gioco funzionerà anche se poi dovessero mancare. Non dimenticate di tenere una copia delle parti sulla quale segnerete a chi le avete affidate: in questo modo quando qualcuno verrà a dirvi che ha perso il foglietto e non si ricorda cosa deve fare potrete aiutarlo senza problemi.

## IL TESORO!

Per finire, non possiamo dimenticare IL TESORO!!! Il famoso tesoro dev’essere qualcosa di tangibile... potrebbe benissimo essere una grande cesta piena di caramelle... se avete una grande cesta o un grande baule ma non troppe caramelle, si potrà sempre adottare il trucco di riempire la cesta di carta di giornale appallottolata per poi disporre con sapienza uno strato superficiale di caramelle; del resto il tesoro potrebbe essere anche qualcosa di simbolico, come...

- un diamante: il pendaglio di uno di quei vecchi lampadari...
- una cassa di oggetti d’oro: sassi, bicchieri e piatti di carta verniciati con spray oro;
- pietre preziose: biglie colorate;

- un'antica pergamena: considerate la possibilità di anticarla spruzzando gocce di limone sul foglio e poi riscaldandolo piano piano con una fiamma fino ad abbrustolirlo;
- un'animatrice rapita: bionda, con le trecce e vestita da principessa!
- un oggetto misterioso: sì, proprio quel soprammobile dalla forma incredibile a cui vostra madre tiene così tanto... ce ne sono in tutte le case! Magari anche uno di quegli animaletti di ceramica... basta dire che era appartenuto alla Regina Vittoria;
- un vaso dipinto come un vaso greco, etrusco, ecc. e un po' spaccato qua e là... quella dell'invecchiamento è sempre la parte più divertente;
- una tavoletta con incisi i Dieci Comandamenti: nei cimiteri delle parrocchie ci sono spesso dei pezzi di marmo avanzati... un bel trapano con una di quelle punte fresatrici sarà sufficiente a incidere agevolmente le iscrizioni;
- una cassetta di legno marcio lasciata sottoterra per qualche settimana (ricordatevi di irrigarla di tanto in tanto) in modo che ci ricresca sopra l'erba: una volta dissotterrata rivelerà un contenuto sorprendente: fogli di carta marcia assolutamente illeggibili... ma così stupendamente realistici da vedere e da riprendere con la telecamera nel momento del dissotterramento da parte dei ragazzi con la pala!
- un sasso dalla forma o dal colore strano;
- una di quelle schede piene di componenti elettronici: presa da un vecchio computer o da una vecchia radio;
- una tastiera di computer: è proprio il pezzo che mancava alla macchina del doktor Von Kranz per completare il suo trasmutatore gravitazionale;
- un oggetto di sicuro effetto sarà senz'altro un vecchio hard disk: quello del computer bruciato l'anno scorso da un fulmine, che avete messo da parte nella speranza di un miracolo... una volta aperto rivelerà dei meravigliosi dischi lucidi... un oggetto così lo si può far passare per qualsiasi cosa... anche per una bomba atomica da disinnescare!!! Basta metterlo dentro un vecchio congelatore preso in discarica e attaccarci qualche pezzo di carta gialla con il simbolo di radioattività e qualche minacciosa e super-tecnologica scritta in inglese, in russo o in arabo;
- una bottiglietta dalla forma strana con dentro una pozione: acqua e menta e il rametto di qualche pianta interessante.

Insomma, avrete capito che per trovare un tesoro degno di tal nome basta guardarsi attorno con occhi nuovi... si trova sempre qualcosa di incredibile, e la cosa più divertente con il gruppo animatori è proprio vedere chi la spara più grossa nel dire cosa può essere.



## I NOSTRI GIOCHI

Vediamo adesso alcuni esempi di X<sup>2</sup>G che abbiamo realizzato nel corso degli anni. Alcuni sono stati realizzati con grandi numeri (cinquecento ragazzi, o mille tra ragazzi e genitori), altri con numeri molto inferiori (quaranta ragazzi): tutti però possono dare degli spunti per strutturare e dare vita ai vostri X<sup>2</sup>G personalizzati. Saremo molto stringati per esigenze di spazio... ma questo lascerà più spazio alla vostra fantasia! Non dimenticate di condividere le vostre creazioni, con tanto di foto e video, sul sito <http://www.grandigiochi.it> !!!

### 1. DAS SIEGEL (2010)

**ambientazione:** Ambientato nel bosco del Cansiglio, e ottimo come gioco da fare durante una gita in montagna, questo X<sup>2</sup>G ci porta sulle tracce del sigillo della Casa imperiale degli Asburgo. Nel bosco si aggirano i fantasmi dei soldati e ognuno ha una storia da raccontare.

**scopo:** ritrovare il sigillo imperiale.

**struttura:** I ragazzi girano a squadrette per il bosco, e seguono i richiami dei vari personaggi che vi si aggirano. Ogni personaggio propone una prova da superare e in cambio rivela una parte di storia. Una volta completata la storia i ragazzi si recano dal capogioco che dà le ultime indicazioni per sapere dove cercare il sigillo.

**per creare l'attesa:** un trailer in bianco e nero o seppia... si vedono gli scarponi dei soldati che avanzano faticosamente nel sottobosco... mentre una voce e alcune

scritte presentano la storia; si chiude su una mano guantata che afferra e sottrae il sigillo, con il titolo del gioco: “DAS SIEGEL”.

[http://www.youtube.com/watch?v=ubPTajEao\\_0](http://www.youtube.com/watch?v=ubPTajEao_0)

**punto di partenza:** I ragazzi vengono radunati e divisi in squadre; ad ogni squadra viene consegnato un foglio di viaggio e una penna. Quando sono pronti, in mezzo ai colpi di cannone, arriva un soldato in fuga e urla “scappate, scappate! Stanno arrivando!” Poi si defila.

**materiale dato ai ragazzi:** un foglio su carta “imperiale” che va compilato coi nomi dei membri della squadra, e con i pezzi di storia ricevuti dai personaggi. Al termine i fogli saranno raccolti e il numero di personaggi incontrati determinerà il punteggio.

**denari:** non servono;

**scenografia:** il bosco; qualche bandiera consunta; delle casse di munizioni contenenti in realtà bibite; un mortaio fatto con un tubo dentro al quale vengono fatti esplodere grossi petardi: il suono riecheggia da un versante all'altro della valle.

**animatronics:** gli animatori interpretano vari ruoli: soldati, infermiera, frate, bambina dispersa, duchessa Sofia, contadina, cecchino, capitano prussiano, artigliere, spia, esploratore, alpino imbroglione, contrabbandiere, boscaiolo...; devono vestirsi di conseguenza e urlare o cantare il loro richiamo vagando per il bosco, fino a quando vengono raggiunti da una squadra. Le spie non urlano il richiamo: si avvicinano fino a essere viste e poi scappano inseguite dai ragazzi.

**il tesoro:** il “sigillo” è un anello molto appariscente, magari con lo stemma di un'aquila. Lo si può anche costruire in casa assemblando dei pezzi metallici e verniciandoli d'oro.





## 2. LO SBARCO DEI PIRATI (2010)

**ambientazione:** all'oratorio sbarcano i pirati venuti con Jack Sparrow e la sua ciurma. Il gioco è stato pensato per una serata con i genitori, e quindi per un gran numero di partecipanti.

**scopo:** recuperare il tesoro dei pirati.

**struttura:** ragazzi e genitori sono divisi in squadre numerate; all'esterno le varie squadre si sfidano nei giochi a stand; a intervalli regolari viene chiamato al microfono il numero della squadra che può entrare nel percorso tematico interno, che sarà molto lineare per garantire la continuità del flusso. Al termine del percorso i ragazzi possono spendere i dobloni guadagnati nei giochi a stand per fare dei tentativi (uno per ogni doblone) di impossessarsi di un pezzo del tesoro.

**per creare l'attesa:** un trailer girato al mare nel quale gli animatori, vestiti da pirati, spuntano dall'acqua camminando schierati... nell'ultimo tratto si lanciano alla carica spaventando i bagnanti intenti a prendere il sole:

<http://www.youtube.com/watch?v=tDbYcR500RM>

**punto di partenza:** il gioco viene spiegato a ragazzi e genitori radunati, che vengono divisi in squadre. Jack Sparrow e la sua ciurma fanno una fugace apparizione per dare il via al gioco.

**materiale dato ai ragazzi:** il cartellino col numero della squadra.

**denari:** dei "doblone" di carta.

**scenografia:** gli ambienti interni sono stati preparati e addobbati in modo da rappresentare le seguenti scene:

- a. accesso al percorso: due contrabbandieri tengono l'ordine e fanno entrare una squadra alla volta, dietro il pagamento di un doblone;
- b. covo dei contrabbandieri: il cubano e i suoi scagnozzi assoldano la squadretta per fare delle immersioni dove giace il relitto di una nave pirata e recuperare il tesoro;
- c. istruttore sub: fa fare flessioni ed esercizi di iperventilazione prima dell'immersione;
- d. nel regno di Atlantide, tra sirene e tritoni
- e. palombaro
- f. grotta col covo dei pirati ubriachi che giocano a carte cantando
- g. vedetta
- h. ponte di comando: il timoniere consulta le carte nautiche e il capitano sta al timone dando l'ordine di fare fuoco ai cannonieri
- i. dormitorio dei pirati
- j. dalla nave si passa alla foresta: uno stregone dà il benvenuto in una lingua strana
- k. foresta: percorso in mezzo a canne di bambù
- l. prigionie: due prigionieri legati al muro con le catene urlano "liberateci!"
- m. tesoro e quattro statue: le statue si muovono con movimenti regolari rendendo difficoltoso l'accesso al tesoro: se si viene toccati bisogna tornare indietro; ogni nuovo tentativo costa un doblone
- n. cannoniere sulla terrazza usa il mortaio del gioco precedente per sparare un colpo quando il capitano dà l'ordine
- o. locanda del bucaniere: qui, al termine del percorso, ragazzi e genitori si ristorano pagando un doblone; i dolci sono a tema e sono stati preparati dalle mamme.

Va curata la musica, e in particolare:

- nella zona di Atlantide gorgoglii, richiami di sirene, versi di delfini e balene;
- all'esterno la colonna sonora dei Pirati dei Caraibi;
- nella foresta versi di uccelli e altri animali;
- nella zona del tesoro la musica di Jurassic Park;

**animatronics:** gli animatori interpretano i vari personaggi e recitano la loro parte incuranti della gente che passa, proprio come se fossero dei robot.

**il tesoro:** una grossa cassa di legno, posta in un piano rialzato e ben addobbato con stoffe, piante e luci, contenente dei grossi sassi tondi del Piave verniciati d'oro e di argento.



### 3. PIONEER'S HILL (2009)

**ambientazione:** in una cittadina abbandonata del West (Pioneer's Hill), ogni anno nella notte del 17 luglio si ripete un fenomeno sinistro: i fantasmi degli abitanti tornano in vita e vagano in pena per le strade della città, raccontando la loro storia. Si tratta di una storia di denaro, miniere d'oro e vite falciate a causa dell'avidità di alcuni.

**scopo:** ricostruire i fatti di quella faticosa notte del 1879: solo la verità permetterà ai fantasmi di riposare finalmente in pace.

**struttura:** fuori delle sfide sotto forma di giochi a stand; le squadre vincitrici vengono fatte passare nel percorso interno, dove possono girare e intervistare i fantasmi, raccogliendo le loro testimonianze. Alcuni spettri di banditi girano e possono eliminare le squadre toccandole: si tratta in realtà di un espediente per costringere i ragazzi a non soffermarsi troppo nel percorso. Potranno eventualmente ripeterlo dopo aver fatto degli altri giochi all'esterno.

**per creare l'attesa:** l'ultimo numero del giornale di Pioneer's Hill esposto nelle bacheche dell'oratorio qualche giorno prima. Sul giornale compaiono anche le foto di tutti i defunti di quei giorni (le foto degli animatori) con i loro nomi.

**punto di partenza:** Il gioco viene spiegato ai ragazzi. Sul palco viene intervistata una medium che dice di essere in contatto con gli spiriti degli abitanti della città.

**materiale dato ai ragazzi:** una copia del giornale, con tutte le epigrafi: servirà a sapere quali fantasmi devono ancora incontrare, e da quali devono fuggire.

**denari:** dollari conquistati grazie ai giochi all'esterno

**scenografia:** gli ambienti del percorso interno vengono addobbati per rappresentare le seguenti scene:

- il saloon con vari clienti, giocatori di carte, ubriachi, ballerine, e il pianista
- il cimitero
- la bottega del fabbro
- la chiesa
- panic mountain
- il deserto
- la prigione
- la miniera
- l'ufficio postale
- le cascate
- la banca
- la sede del giornale

**animatronics:** gli animatori rappresentano i vari fantasmi e raccontano la loro parte di storia calandosi nella parte e assumendo a seconda di essa tratti disperati, minacciosi, taciturni, ecc.

**il tesoro:** vince chi riesce a stendere la migliore ricostruzione dell'intera storia.





#### 4. MORGUL INVADERS (2009)

**ambientazione:** il radiotelescopio di Arecibo ha captato una trasmissione dallo spazio: le armate di Morgul si apprestano a invadere la Terra; la NASA cerca uomini in gamba da mandare in missione nello spazio per penetrare nella nave madre degli alieni.

**scopo:** scoprire il piano degli alieni.

**struttura:** all'esterno viene allestito il percorso di addestramento della NASA, che consiste in una serie di minigiochi messi in fila, a costituire un lungo percorso che permetta di tenere impegnato un gran numero di ragazzi mentre altri entrano nel percorso tematico per cercare di penetrare nell'astronave.

**per creare l'attesa:** un trailer con immagini prese da film come Armageddon e Independence Day.

**punto di partenza:** alcuni scienziati della NASA spiegano il gioco ai ragazzi.

**materiale dato ai ragazzi:** un foglio di viaggio che certifica l'addestramento fisico e teorico

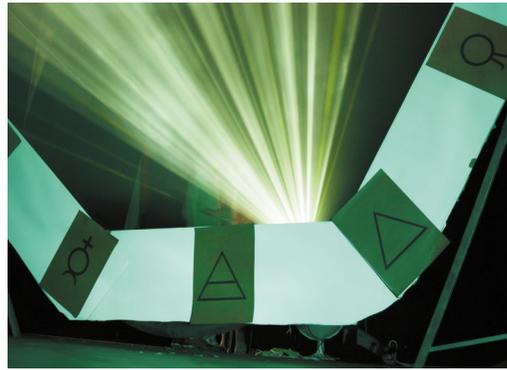
**denari:** vecchi floppy o CD in gran numero: contengono l'alfabeto alieno;

**scenografia:**

- all'esterno percorso di addestramento fisico per astronauti: gli animatori sono vestiti da addestratori della NASA: basta una tuta e una toppa NASA cucita o appiccicata (si possono far stampare degli adesivi per l'occasione).
- laboratori e corsi teorici per astronauti: anatomia aliena, storia aliena, principi di astrofisica, sopravvivenza nello spazio; il corso viene tenuto da scienziati in camice che proiettano un breve powerpoint sull'argomento;

alla fine i candidati devono sostenere un breve esame orale, e ottengono la firma sul foglio di viaggio;

- corridoio di accesso alla zona di lancio: vengono date le ultime istruzioni;
- saletta di lancio: la squadra viene fatta sedere, a ognuno viene fatto indossare un casco, poi assistono alla proiezione di un breve filmato sul lancio dello Shuttle (scene prese dal film Armageddon);
- astronave aliena: i ragazzi devono copiare i simboli che appaiono sul megaschermo dell'astronave, nascondendosi dagli alieni che girano indaffarati qua e là;
- quando gli alieni li scoprono, i ragazzi scappano e finiscono in un buco nero: si tratta di un percorso stretto e basso fatto con delle panchine e dei teli, attraverso il quale i ragazzi devono strisciare fino all'uscita;
- passeggiata nello spazio: devono camminare al buio indossando caschi e zaini;
- nave madre e sala del computer centrale: i ragazzi devono recuperare dei dischetti disseminati nel teatro, cercandoli al buio usando le pile, senza farsi catturare dai robot di guardia;
- sul palco si accede allo stargate traduttore: lo stargate viene realizzato con un proiettore che proietta un cerchio bianco su sfondo nero attraverso il fumo fatto con la macchina del fumo (attenti agli allarmi antincendio!); la traduzione viene fatta passando i dischetti su un lettore di codici a barre: ogni simbolo alieno viene letto dal computer e tradotto in fonemi terrestri: i ragazzi possono così associare i simboli all'alfabeto, necessario a decifrare le frasi copiate nell'astronave degli alieni. In mancanza di un computer, la traduzione può essere fatta da un animatore travestito da computer.



**animatronics:** gli animatori impersonano in gran parte gli addestratori della NASA; il resto rappresenta gli alieni.

**il tesoro:** la traduzione del piano degli alieni per invadere la Terra.



## 5. UN METRO CUBO DI PARADISO (2009)

**ambientazione:** La ricetta di San Giovanni Bosco per guadagnare il paradiso è semplice: ci vogliono preghiera, servizio e allegria! Queste tre dimensioni costruiscono un metro cubo di Paradiso. Con i metri cubi possiamo portare il Regno di Dio già qui sulla Terra.

**scopo:** conquistare il maggior numero possibile di metri cubi di Paradiso.

**struttura:** i ragazzi, divisi in squadre, girano liberamente per i giochi a stand, che sono di tre tipi:

- allegria: bans, staffetta, scalpo, corsa con i sacchi, lotta coi cuscini, passaggio dello spago per i vestiti, pallaguerra, sigle dei cartoni animati, lotta dei galli, cavallo e cavaliere, sette passaggi, canestri;
- servizio: raccolta differenziata, scoprire una stanza, preparare i panini per la merenda, lavare stracci sporchi, portare in salvo qualcuno, stendere i panni, riordinare i banchi di un'aula, riordinare le cose dentro un armadio, dividere penne colorate, apparecchiare e sparecchiare la tavola, lavare per terra, lavare i vetri, sistemare in ordine alfabetico una libreria, rifare il letto.
- preghiera: canto espressivo, separazione del grano dalla zizzania (dividere per colore i coriandoli), collegare ad un santo la frase famosa, memory con le facce dei salesiani, portare da bere agli assetati, mimare una parabola del Vangelo, portare una candela accesa davanti alla Madonna passando per il cortile senza che si spenga, scrivere una preghiera, dalla citazione biblica trovare i personaggi di quel brano, gara in ginocchio, trovare un

dono da portare a Gesù, riconoscere degli oggetti religiosi al tatto, mettere in ordine i momenti della Messa.

Ogni volta che vincono un gioco ricevono un punto preghiera, allegria o servizio. Con tre punti di tipo diverso si può costruire un metro cubo di Paradiso... basta consegnare i foglietti ai santi che girano per il terreno di gioco. Ma attenzione... alcuni santi sono fasulli... bisogna saperli riconoscere dalle loro parole!

**per creare l'attesa:** una pubblicità tipo agenzia immobiliare che vende villette con piscina in Paradiso, specificando sotto il numero di metri cubi.

**punto di partenza:** don Bosco spiega ai ragazzi il segreto di allegria, preghiera e servizio.

**materiale dato ai ragazzi:** niente.

**denari:** i punti preghiera, allegria e servizio.

**scenografia:** delle nuvole di cartone; un grosso cubo con le facce colorate sulle quali sono scritte le parole preghiera, servizio, allegria.

**animatronics:** gli animatori rappresentano i Santi... alcuni veri, altri fasulli:

- don Bosco
- Sant'Andrea Apostolo
- San Francesco di Sales
- Santa Chiara
- Santa Caterina da Siena
- Santa Teresa d'Avila
- San Gria
- San Itario
- San Thal
- San Dwich
- San Atoria

Per il gioco gira anche il diavolo, che toglie punti a quelli che non stanno giocando con impegno: diceva infatti don Bosco "Il Diavolo vi trovi sempre impegnati!"



**il tesoro:** mentre i ragazzi giocano si costruisce con i metri cubi l'immagine dell'oratorio... segno del fatto che tutti insieme, con allegria, preghiera e servizio, contribuiamo a costruirlo ogni giorno.



## 6. ENV II: ENTITA' NASCOSTE IN VOI (2008)

**ambientazione:** Gli alieni sono già tra noi, e si nascondono sotto le mentite spoglie di animatori insospettabili.

**scopo:** Individuare gli alieni.

**struttura:** All'esterno ci sono vari punti gioco che assegnano una moneta galattica per ogni vittoria. Quando una squadra ha raccolto abbastanza monete, sceglie un valoroso per farlo infiltrare nell'astronave aliena, pagando qualcosa ai contrabbandieri alieni. L'infiltrato si troverà all'interno del teatro buio, e dovrà raccogliere, senza farsi beccare dagli alieni, dei pezzi di memoria del computer alieno (dischetti o cd vecchi). Chi viene preso deve mollare il bottino, viene marchiato e non può più entrare nell'astronave.

Nel frattempo il resto della squadra va all'"energyzer" per caricare le batterie danzando ininterrottamente al ritmo di musica. Ogni minuto di danza dà diritto a un MegaJoule (un bigliettino col simbolo della batteria).

Quando l'infiltrato esce si riunisce alla sua squadra, e insieme portano quello che è riuscito a recuperare al laboratorio scientifico, al quale si può accedere solo se si ha abbastanza energia. Lì un computer (l'analizzatore di spettro) permette di decifrare i codici recuperati nell'astronave, ricostruendo ad ogni nuovo pezzo una parte dell'immagine che porterà a scoprire di quali animatori si sono impossessati gli alieni.

**per creare l'attesa:** un trailer con gigantesche astronavi che sovrastano la città (molte immagini utili si possono prendere da film come Independence Day o Visitors). Filmati di episodi inquietanti.

**punto di partenza:** la scoperta di fenomeni inquietanti che si stanno verificando in oratorio nell'ultima settimana.

**materiale dato ai ragazzi:** tesserini col numero della squadra.

**denari:** monete galattiche e ricariche all'energyzer.

**scenografia:** l'energyzer può essere addobbato con strutture ricoperte di carta stagnola e luci colorate, magari in una zona tipo "pista da ballo"; il teatro dev'essere buio, e vi si aggirano alieni viscosi che ti toccano quando meno te lo aspetti: suggeriamo l'uso di lana bagnata da passare sul viso dei ragazzi... l'effetto isterico, specie sulle ragazze, è assicurato! Si può usare anche l'effetto stargate visto nel gioco "Morgul". Il laboratorio avrà da una parte dei computer (l'analizzatore di spettro), dall'altra un lettino da ospedale con sopra un animatore dipinto di verde e con la faccia spiritata, che ogni tanto si rizza a sedere improvvisamente spaventando quelli che ha di fronte.

**animatronics:** gli animatori rappresenteranno alieni o tecnici di laboratorio a seconda della scena nella quale saranno collocati.

**il tesoro:** le immagini decodificate dall'analizzatore di spettro contengono informazioni su:

- chi sono gli alieni
- quali sono gli ingredienti dell'antidoto

La prima squadra che fa bere l'antidoto all'alieno vince.

Alle altre squadre vengono dati punti in base all'energia accumulata e ai codici riportati.

## 7. ENV: ENTITA' NASCOSTE IN VOI (2006)

**ambientazione:** Come nel gioco precedente, ancora una volta gli alieni hanno in mente di invadere la Terra, e si sono mescolati a noi prendendo le sembianze di vari animatori. L'unico satellite in grado di rilevare la loro vera natura è stato distrutto...

**scopo:** recuperare i pezzi del satellite distrutto, e da questi ricostruire l'immagine che ritrae gli alieni.

**struttura:** il gioco è molto semplice: i ragazzi devono sguinzagliarsi e cercare tutti i pezzi del satellite... ce ne sono migliaia un po' dappertutto: per terra, in mezzo alle piante, nei fossati... e sono in realtà dei pezzettini di carta con un codice avvolti in carta stagnola. Di tanto in tanto le squadre consegnano i pezzi raccolti alla centrale operativa: un computer rivela un pezzo dell'immagine dopo che si è digitato il codice ritrovato. Se non avete un programma del genere potete usare un tabellone con tantissime caselle numerate che vengono scoperte quando viene comunicato un codice.

**per creare l'attesa:** filmato di due contadini che vedono una luce nel cielo e si



vedono piovere addosso pezzettini di carta stagnola (i pezzi del satellite) chiedendosi cosa possano essere. Sarà utile anche mostrare interviste a persone che testimoniano strani cambiamenti nei loro familiari e nei loro animali.

**punto di partenza:** gli scienziati spiegano cosa sta succedendo e incaricano di ritrovare i pezzi di satellite.

**materiale dato ai ragazzi:** nulla.

**denari:** i pezzi di satellite.

**scenografia:** il gioco si svolge nell'ambiente di tutti i giorni, quindi non serve molta scenografia. Si potrebbe però far ritrovare in giardino un grosso pezzo del satellite, tutto bruciacchiato. Anche la sala operativa dove vengono portati i pezzi (entra un rappresentante per squadra) può essere in fondo a un corridoio custodito da militari armati.

**animatronics:** i militari, vari uomini della sicurezza in doppiopetto e occhiali neri, alcuni scienziati.

**il tesoro:** la ricostruzione dell'immagine.

## 8. COSPES – LA CREATURA DELLA NOTTE (2002)

**ambientazione:** un mostriciattolo subdolo e maligno si aggira di notte per gli ambienti dell'oratorio, svuotando le dispense e seminando disastri;

**scopo:** scoprire da dove viene il mostro e fermarlo;

**struttura:** in un salone un collegamento audio/video permettere di comunicare con un inviato alla ricerca di indizi; a turno le squadre possono chiedere all'inviato di fare un movimento (si sposta la telecamera) o di zoomare su un parti-

colare.

**per creare l'attesa:** avvisi in giro per l'oratorio, del tipo “attenzione, non lasciare panini incustoditi” o “non passare da soli per l'oratorio di notte”.

**punto di partenza:** un filmino introduttivo che mostra scene inquietanti dal punto di vista di un mostriciattolo, allevato da un personaggio misterioso; nel finale viene aggredita una vittima ignara... l'ideale sarebbe che aggredisce una dolcissima suora, per riempire d'indignazione gli spettatori e lanciarli alla caccia del mostro.

**materiale dato ai ragazzi:** fogli e penne per raccogliere gli indizi.

**denari:** non servono.

**scenografia:** musica misteriosa, ambientazione in una zona un po' “gotica”, ad es. una biblioteca con dei candelieri accesi, un mantello lasciato sul pavimento, dei passaggi segreti incredibili (ad es. l'allevatore del mostro apre uno sportello sotto la fotocopiatrice e ci entra; nella scena successiva lo vediamo uscire in cantina).

**animatronics:** solo l'inviato o il detective.

**il tesoro:** arrivare a capire chi dei presenti è l'allevatore del mostro; dev'essere un personaggio noto, ad es. uno degli animatori o il parroco, che non lo sa ancora, e lo scopre solo quando, una volta incriminato, viene portata la sua giacca con alcune prove schiacciati nelle tasche.

## 9. IL TESORO DELLA DEA KHALI (1998)

**ambientazione:** i ragazzi sono dei cacciatori di tesori alla ricerca di quello della dea Khali.

**scopo:** impossessarsi del maggior numero di pezzi del tesoro.

**struttura:** si parte all'esterno dove i ragazzi devono cercare dei teschietti colorati (fatti col DAS); ogni volta che ne trova uno la squadra può entrare in un ambiente interno, magari con un lungo corridoio, tutto addobbato con piante e cose strane; lungo il corridoio ci sono degli animatori che interpretano la parte delle statue (spolverati di farina)... stanno immobili in pose statuarie fino a quando i ragazzi devono passare, a quel punto, a due a due si scontrano (sem-





pre con movimenti lenti da statue)... i ragazzi devono passarci in mezzo senza farsi toccare; chi viene toccato è fatto prigioniero in una saletta apposita; i ragazzi che riescono a passare devono portare fuori un pezzo del tesoro, sempre senza farsi toccare dalle statue.

**per creare l'attesa:** trailer con scene alla "Sandokan".

**punto di partenza:** dopo un ballo delle animatrici con musica

orientale, un animatore vestito da gran sacerdote dei Thugs sfida i ragazzi in una lingua straniera inventata; una sacerdotessa a fianco del cattivo fa la traduzione con aria di disprezzo; li sfida a rubare il loro tesoro, e ridacchia convinto che tanto li uccideranno tutti.

**materiale dato ai ragazzi:** nulla.

**denari:** i pezzi di tesoro.

**scenografia:** un balletto iniziale degli animatori tutti vestiti a tema, con alcune ballerine che interpretano la statua della dea a sei braccia, il gran sacerdote che entra e fa gesti magici, una serie di servi che fanno aria con delle foglie di palma, ecc.; musica indiana; curare molto la mimica facciale e le parole strambe del sacerdote e della sacerdotessa. Gli ambienti interni potranno essere addobbati con stoffe, cuscini, piante, oltre naturalmente a una musica adeguata.

**animatronics:** le statue, i thugs, il sacerdote e le sacerdotesse.

**tesoro:** una serie di bicchieri e piatti di carta, ecc. verniciati con spray dorato e argentato; ogni oggetto vale un punto; all'esterno ogni squadra forma il mucchietto con gli oggetti che si riescono a recuperare; alla fine del tempo si contano gli oggetti.

## 10. L'ULTIMA ECLISSI (1996)

**ambientazione:** è stata trovata una mummia, l'iscrizione dice che per risvegliarla bisogna seguire le istruzioni...

**scopo:** risvegliare la mummia...

**struttura:** i ragazzi sono degli archeologi; a ogni squadra sarà dato il manuale dell'archeologo con il significato dei geroglifici; passando di traduzione in traduzione dovranno trovare degli oggetti, ad es. scarabei di smeraldo fatti col DAS e colorati di verde, che dovranno essere infilati in apposite fessure... ogni scarabeo infilato risveglia un po' la mummia... l'encefalogramma si alza un

po'... si sentono rumori strani;

**per creare l'attesa:** un video con un'antica maledizione...

**punto di partenza:** un'iscrizione da tradurre; sullo schermo si vede la mummia che riposa tranquilla; l'immagine si alterna con un encefalogramma o un elettrocardiogramma piatto;

**materiale dato ai ragazzi:** il manuale dell'archeologo;

**denari:** gli scarabei;

**scenografia:** musica orientale (egizia/araba/siriana), bracieri con l'incenso, labirinto fatto con tabelloni su cui sono appesi i fogli coi geroglifici da tradurre, luce soffusa; encefalogramma / collegamento audio/video con la camera sepolta nella piramide, magari video in bianco e nero; se non si dispone di una telecamera va comunque benissimo distendere la mummia in una saletta separata con una porta a vetri, una finestra, o in un angolo separato, controllato a vista da due guardie vestite da egiziani, fiori, incenso, ecc.

**animatronics:** gli animatori rappresenteranno archeologi, guardie, divinità egizie arrabbiate...

**tesoro:** alla fine la mummia non si vede più sullo schermo e i ragazzi se la ritrovano in sala che cammina coperta di bende con il classico andamento delle mummie (braccia in avanti, riflessi spenti...)

## 11. GROBL (1995)

**ambientazione:** nel cortile è stata ritrovata una navicella aliena; da questa partono inquietanti scie gelatinose.

**scopo:** ritrovare l'alieno.

**struttura:** i ragazzi sono le squadre dell'FBI, della CIA, Scully & Molder, giornalisti, ecc. partono seguendo la gelatina verde, ritrovano varie cose strane, come ad es. la scatola nera dell'astronave (un'audiocassetta inserita in un impasto di DAS colorato di nero con varie iscrizioni aliene); a un certo punto la gelatina li porta a dover entrare in un salone buio in cui è stato preparato un labirinto fatto con tabelloni, teli, tavoli, ecc. in modo che con la loro pila devono strisciare in questi cunicoli... oltre a una musica misteriosa, a un certo punto si ritrovano faccia a faccia con un alieno schifoso che li sporca di gelatina (o acqua per chi teme l'ira delle mamme).

**per creare l'attesa:** strani sbalzi di corrente nei giorni che precedono il gioco; un tecnico dell'ENEL che viene a parlare col don durante il canto; tracce gelatinose in giro per l'oratorio.

**punto di partenza:** l'astronave aliena, fatta con un vecchio frigorifero e altre cose trovate in una discarica, sul terreno la scia dell'atterraggio tutta bruciacchiata; in salone gli scienziati mostrano dei diagrammi dell'orbita terrestre e dell'ano-

malia gravitazionale che rivela il passaggio di una grossa astronave e la successiva espulsione di una navicella più piccola.

**materiale dato ai ragazzi:** nulla.

**denari:** non servono.

**scenografia:** luci e suoni strani nel salone buio; tracce di gelatina; la navetta bruciacchiata.

**animatronics:** gli animatori rappresentano scienziati, giornalisti, militari... più qualche alieno, ma non troppi, perché l'alieno da trovare è uno solo.

**tesoro:** l'alieno può essere un mostricciattolo di gomma o di peluche, congelato in un grosso blocco di ghiaccio, che si può preparare qualche giorno prima usando uno di quei grossi congelatori che si trovano spesso in oratorio o alla scuola materna. La parte più divertente è quando i ragazzi trovano il blocco e devono riuscire a scongelare la bestia!



*in* **Oratorio**.it  
*l'oratorio  
più bello  
del mondo!*





[donboscoland.it](http://donboscoland.it)