

GIOCO PER UN DOPOCENA DEL CAMPEGGIO INVERNALE 2014-2015:

IL TRONO DI SPIEDINI

- ATTENZIONE: QUESTA COPIA È ESCLUSIVAMENTE PER GLI EDUCATORI -

PROLOGO:

Nell'antico regno incantato di Famelot, famoso per i suoi cuochi sopraffini di fama internazionale, tutto procedeva a meraviglia ed ogni suddito viveva felice con la pancia sempre piena.

A un certo punto, però, uno stregone malvagio con la passione per l'arte culinaria decise di giocare a tutti quanti un brutto scherzo. Con una magia, infatti, rubò tutta la carne e la verdura del regno, la arrostì e si fabbricò un enorme ed imponente trono interamente composto da spiedini succulenti, che rinchiuse nella sua dimora stregata!

E così, seduto sul suo trono di spiedini, il malvagio stregone Winkè Katmagn cominciò a dominare il regno di Famelot con la legge della paura e del minestrone di verdure insipido. C'è solo una cosa che potrebbe sconfiggerlo: la leggendaria Formula Magica che però è stata da lui stesso strappata e dispersa in tanti pezzettini in giro per il Regno.

Solo voi, che siete apprendisti maghi, discepoli dell'illustre mago Pappachiappa (...ihih! ... "Chiappa"!!), potete salvare il regno di Famelot recuperando quella formula e usandola contro lo stregone malvagio. E poi chi salverà il regno da Winkè diventerà il nuovo re! Vi pare poco? Forza e coraggio, in marcia!

LA PLANCIA DI GIOCO:

Sarà un cartellone bristol gigante con disegnato sopra tutto il percorso a tappe che i nostri eroi dovranno affrontare a mò di gioco dell'oca. Lo appenderemo al muro. **(VEDI: ALLEGATO ISTRUZIONI PLANCIA)**

REGOLE DEL GIOCO:

All'inizio il mago Pappachiappa in carne e ossa (quindi ci vorrà un attore che lo interpreti) spiegherà ai ragazzi la storia e il regolamento, per rendere il gioco un po' più coinvolgente e scenografico.

In ogni caso comunque i ragazzi avranno sul tavolo un foglio con scritto le stesse cose che dirà il mago, perché scripta manent e avere le regole stampate accanto a sé fa sempre bene. **(VEDI: ALLEGATO REGOLE)**

Per ogni tavolo ci vuole un educatore che osservi e controlli che le regole vengano rispettate! Ogni 4 "contravvenzioni", verrà tolto ai ragazzi un dischetto-magia. Se non vi sono abbastanza educatori, un educatore può controllare anche 2 tavoli contemporaneamente (non dovrebbe essere troppo difficile). Ogni educatore terrà in tasca le soluzioni di ogni prova.

Ci dovranno essere circa 12 tavoli da CINQUE (!!!) persone ciascuno*.

Ogni tavolo rappresenta un personaggio. Ed ogni personaggio, essendo umano, è di per sé abbastanza complesso. Dentro di sé, infatti, presenta queste cinque simpatiche caratteristiche: L'IMPULSO, LA RAGIONE, LA MAGIA, IL SENTIMENTO, I 5 SENSI.

Ogni membro del tavolo dovrà rappresentare UNA di queste caratteristiche. In che modo? Ecco qua:

- Chi rappresenterà l'IMPULSO dovrà essere bendato per tutta la durata del gioco ma solo lui potrà scrivere la soluzione della prova.

- Chi rappresenterà la RAGIONE dovrà avere le mani legate dietro la schiena per tutta la durata del gioco e sarà lui il portavoce del gruppo.

- Chi rappresenterà la MAGIA avrà a disposizione 5 dischetti-magia **(VEDI: ALLEGATO DISCHETTI MAGIA)**

che potrà usare per avere un aiuto durante le prove, MA dovrà parlare SEMPRE in rima durante tutto il gioco.

- Chi rappresenterà il **SENTIMENTO** non potrà **MAI parlare** (pezzo di scotch sulla bocca) **e nemmeno scrivere...** (e nemmeno usare l'alfabeto muto!) ...però riceverà dall'educatore un **indizio utile** all'inizio di ogni prova!

- Chi rappresenterà i **5 SENSI** potrà (quando necessario) andare a toccare-vedere-sentire-gustare...ecc determinate cose **alzandosi dal tavolo**, ma solo 1 volta per ogni prova, solo per 20 secondi... e coi **piedi legati!!** Poi ha anche il compito di andare a portare il segnalino avanti nella casella successiva.

*ATTENZIONE:

Se i ragazzi non sono divisibili per 5, si può procedere in questo modo:

- o un educatore sostituisce il giocatore mancante
- oppure inseriamo 1 caratteristica nuova facoltativa:

LA **CONOSCENZA** = chi rappresenterà la **CONOSCENZA** dovrà tenere sempre un **libro in equilibrio sulla testa**. Potrà parlare ma **solo in lingua straniera** (inglese, tedesco, francese, dialetto emiliano...). Inoltre potrà scrivere in italiano, ma solo con la **mano sinistra** (o la destra, se è mancino).

OGNI 2 o 3 PROVE (a scelta), I MEMBRI DEL TAVOLO SI SCAMBIANO TRA LORO I RUOLI! Così c'è più varietà e divertimento ☺

Una volta definiti i ruoli, il gruppo dovrà "costruire" il proprio personaggio dandogli un nome e disegnandolo sulla sagoma dell'omino che verrà data al gruppo. La sagoma dell'omino verrà incollata ad una mini molletta di legno. Diventerà così il segnalino del personaggio, come in un banale gioco dell'oca. **(VEDI: ALLEGATO ISTRUZIONI PLANCIA)**

La soluzione di ogni prova dovrà essere portata dai 5 Sensi (che, ripeto, avrà i piedi legati) al mago Pappachiappa che la controllerà e, se sarà corretta, darà ai 5 Sensi la prova successiva (come in una caccia al tesoro).

Ma ora veniamo al dunque.

PROVA NUMERO 1 – SCUOLA DI MAGIA LIVELLO 1

Un buon mago deve avere molta fantasia.

Scrivi una storia di senso compiuto di almeno 150 parole utilizzando queste parole (assegnarne 15 a caso ad ogni gruppo tra queste elencate qui sotto).

Se decidi di usare la magia, le parole della lista si dimezzano e perdi 1 dischetto-magia.

Indizio al Sentimento: "Si possono girare le parole anche al plurale e non è necessario usarle tutte in fila"

NB: Come spiegato nel regolamento, dovrà essere l'Impulso a scrivere la storia.

CACTUS	UBRIACO	SGRETOLARE
CIPOLLOTTO	MECCANICO	CALENDARIO
BRICIOLA	ARMA LETALE	SIMPATICISSIMO
CACCOLA	1942	CAPODANNO
DINOSAURO	SOFFIO	4372912038573900
PALLINA	SURRISCALDAMENTO	ZIO PAPERONE
UNIVERSO	CAPPIO	AMMAESTRARE
2015	ORNITORINCO	LAMBRUSCO
OSSEQUI	FACEBOOK	SOTTERRARE
CAROLINGIO	QUADRILATERO	AMORE

ALBERO DI NATALE
SUPEREROE
ATTINENTE
SFASCIARSI
1000000000000000
BENVENUTO

SINGHIOZZARE
CANTO
PERA
NOTTAMBULO
ORSO
BANANA

SETTEMBRE
1865
AMERICA
SALTUARIAMENTE
DEPILARE
PISTACCHIO

PROVA NUMERO 2 – SCUOLA DI MAGIA LIVELLO 2

Un bravo mago deve avere una buona cultura generale! Risolvi perciò questo cruciverba (**VEDI: ALLEGATO 1 e soluzione allegato 1**).

Se decidi di usare la magia, potrai avere la risposta di 7 domande del cruciverba e perderai un dischetto-magia. (Le risposte saranno suggerite dall'educatore del tavolo).

Indizio al Sentimento: "Un sinonimo di 'colpevole' è 'reo'."

PROVA NUMERO 3 – SCUOLA DI MAGIA LIVELLO 3

Un bravo mago deve possedere l'arte della preveggenza. L'educatore appiccicherà sulla fronte dei 5 Sensi un biglietto con scritto il nome di qualcosa (un personaggio famoso, un animale, un oggetto...) ma i 5 Sensi non potranno leggere quel foglietto. Gli altri membri del gruppo dovranno cercare di far capire ai 5 Sensi che cosa ha scritto sul foglietto che ha in fronte rispondendo solo SÌ – NO alle domande che i 5 Sensi porrà loro. Questo si ripeterà per 4 volte.

Se decidi di usare la magia, il gioco durerà solo 2 turni invece di 4 e perderai 1 dischetto-magia.

Al Sentimento verranno rivelati molti dettagli legati al personaggio che i 5 Sensi avranno scritto in fronte.

Es: se il personaggio è Steven Spielberg, l'educatore suggerirà al Sentimento che Steven Spielberg è il regista di Jurassic Park.

PROVA NUMERO 4 – ALLA LOCANDA

Finalmente ti sei diplomato e sei diventato un vero mago! Prima di partire per il castello di Winkè Katmagn, decidi di fermarti a una locanda per festeggiare mangiando un bel cosciotto di unicorno. Tuttavia il cosciotto di unicorno costa ben 45 scudi e tu sei senza un soldo...!

Fortunatamente, nella locanda incontri due tuoi amici: il cameriere Carolino e sua cugina Filipponia.

Carolino e Filipponia ti prestano 25 scudi ciascuno, così adesso hai 50 scudi. Ne spendi 45 per il cosciotto di unicorno, e te ne rimangono 5. Disgraziatamente, però, 3 di questi ti cadono in un tombino!

Gli ultimi 2 che ti rimangono li spartisci tra Carolino e Filipponia, così ora devi solo 24 scudi a ciascuno dei due. Ma com'è possibile allora che se sommi i 24 che devi dare ai tuoi amici + i 3 caduti nel tombino viene fuori un totale di 51 scudi?!?

$24 + 24 + 3 = 51!$

Risolvi l'enigma per poter continuare il cammino!

Se decidi di usare la magia, il Sentimento potrà parlare e perderai 2 dischetti magia.

Indizio al Sentimento: "Fate bene i calcoli"

SOLUZIONE:

Non devi sommare 3 ma 2. Infatti alle due persone sempre 25 scudi a testa devi dare.

Se gliene dai 1 a testa vuol dire che ne devi restituire 24 a testa: quindi $50=24$ (che devi al primo) + 24 (che devi al secondo) +1 (che hai restituito al primo) +1 (che hai restituito al secondo). Il fatto che ti cadano 3 scudi in un tombino non è un dato del problema.

PROVA NUMERO 5 – IN CAMMINO

Accidentaccio... la prova numero 4 è stata talmente lunga che hai perso il senso del tempo! Che ore sono? Ma soprattutto, che giorno è oggi?? ...Fortunatamente, lungo la strada incontri altri due tuoi amici: Johnny e Pipino, e chiedi a loro il giorno della settimana. I due amici hanno però una pessima abitudine:

Johnny mente sempre il lunedì, martedì e mercoledì mentre gli altri giorni dice sempre la verità;

Pipino invece mente sempre il giovedì, il venerdì e il sabato e gli altri giorni della settimana dice sempre la verità.

(*Ma che razza di amici hai!?!*) ...comunque, alla tua richiesta di sapere che giorno è oggi, **Johnny dice: <<Ieri era uno dei giorni in cui dico bugie!>>**

e **Pipino** ribatte: <<**Anche per me ieri era uno di quei giorni in cui dico sempre bugie.**>>

Sai dirmi quindi **che giorno è oggi?**

Attenzione: in questa prova non si può usare la magia!!!

Indizio al Sentimento: "Oggi non è lunedì."

SOLUZIONE:

Oggi è giovedì, unico giorno in cui entrambi gli amici possono fare l'affermazione "Ieri mentivo". Johnny infatti può dire ieri mentivo solo lunedì o giovedì mentre Pipino solo giovedì o domenica.

PROVA NUMERO 6 – LA RICETTA

Lungo la strada incontri un pover'uomo che disgraziatamente ha perso la ricetta che gli serviva per partecipare ad un concorso di pietanze innovative indetto da Winkè Katmagn. Egli si rivolge a te disperato: <<Ti prego, giovane mago, inventa una ricetta! Voglio vincere il concorso e non ho tempo, che disdetta!>>

La persona che interpreta i 5 Sensi deve recarsi presso il tavolo del Mago Pappachiappa. Sul tavolo troverà diversi contenitori chiusi. Senza sbirciarne il contenuto, dovrà infilare la mano nel contenitore e assaggiare (obbligatoriamente) l'ingrediente per indovinare di cosa si tratta, dirlo ad alta voce ed aspettare la conferma del Mago. Attenzione, però: avrà solo 20 secondi a disposizione e gli ingredienti da assaggiare sono numerosi*! Non è necessario tuttavia che indovini TUTTI gli ingredienti, ma deve per forza arrivare ad

un numero minimo di 5.

Una volta tornato alla base, dovrà riferire ai compagni i nomi di tutti i cibi azzeccati.

Utilizzando ALMENO 5 di questi ingredienti, la squadra dovrà inventare e scrivere una ricetta sensata.

*farina (attenzione ai celiaci!!), cipolle, uova, latte, maionese, sale, zucchero, pepe, Nutella, caffè, burro, olio, acqua, vino, ketchup, senape, miele, marmellata, aglio, rosmarino...

Se decidi di usare la magia, i 5 Sensi potranno avere ben 10 secondi di tempo in più per indovinare gli ingredienti e perderai 2 dischetti magia.

Indizio al Sentimento: "Uno degli ingredienti è: UOVA"

PROVA NUMERO 7 – ALLE PORTE DEL CASTELLO

<<Grazie per avermi aiutato ad inventare una nuova ricetta!! Ma dimmi, giovane mago, dove ti rechi così di fretta?>>

<<Mi sto recando alle porte del castello: devo sconfiggere il malvagio stregoncello!>>

<<Allor per aiutarti ti dirò una cosa strana alla quale ho assistito proprio questa settimana...>>

Il pover'uomo ti racconta che per entrare nel castello bisogna rispondere in modo corretto alla domanda che ti porrà la guardia all'ingresso. Ad esempio...

Se la guardia dice: <<SPAGHETTI?>>, tu potrai rispondere: <<TONNO!>> per poter entrare.

E se la guardia dice: <<LIMONE?>>, tu potrai rispondere: <<MAIONESE!>>

E se la guardia dice: <<BISTECCA?>>, tu potrai rispondere: <<CARNE!>>.

Hai capito, no? È semplicissimo! Buona fortuna...!!!

Per non fare brutta figura davanti al pover'uomo, tu annuisci sorridendo anche se non hai capito un tubo. Arrivato davanti alle porte del castello di Winkè, la guardia ti scruta in modo truce e ti chiede:

<<...ARINGHE?>>

Cosa le rispondi e perché?

Se decidi di usare la magia, riceverai un indizio utile e perderai 2 dischetti-magia.

L'indizio utile è: "ALFABETO".

Indizio al Sentimento: "Erbazzone - Fragole"

SOLUZIONE:

Bisogna rispondere utilizzando il nome di un cibo che come lettera iniziale abbia quella che, seguendo l'ordine alfabetico, viene dopo la prima lettera della parola pronunciata dalla guardia. Quindi la soluzione giusta può essere banana, barbabetola, bresaola... insomma, un cibo che comincia con la B!

PROVA NUMERO 8 – NEL CASTELLO DI WINKÈ

Bene! Ora che sei riuscito a entrare, devi cercare la sala del trono. Ma questo palazzo è un vero... labirinto! Risolvilo, per arrivare alla sala del Trono di Spiedini!

(VEDI: ALLEGATO 2 e soluzione allegato 2)

Se decidi di usare la magia, l'educatore del tavolo mostrerà SOLO a Magia la soluzione del labirinto per 3 secondi e perderai 1 dischetto-magia.

Indizio al Sentimento: "La strada giusta non si trova in basso a sinistra."

PROVA NUMERO 9 – NELLA SALA DEL TRONO

Sei arrivato nella sala del Trono di Spiedini. Winkè Katmagn ti stava aspettando. È seduto sul trono e ti guarda con aria di sfida. <<Sei venuto a rompermi le uova nel paniere, maghetto?>>, grida, <<Vediamo che cosa bolle nella tua pentola!>>

E tu rispondi, minaccioso: <<Ti renderò pan per focaccia, salame!>>

E lui: <<Hai le orecchie foderate di prosciutto, per caso? Ti ho chiesto di dare pane al pane e vino al vino!>>

Allora sfoderi la tua bacchetta magica ed esclami: <<Questa è davvero una patata bollente per te, non è vero, Winkè?>>

Lo stregone si alza in piedi sul Trono di Spiedini, ne stacca uno e comincia a smangiucchiarlo, bofonchiando spavalamente: <<Sono sicuro che anche il tuo tentativo di farmi cascare come una pera cotta si rivelerà una minestra riscaldata...>>

<<Questa situazione è come il cacio sui maccheroni! In genere noi maghi siamo buoni come il pane e teneri come il burro, ma adesso... assaggerai la mia ira!>>

Ora siete tutti liberi! L'Impulso può vedere, il Sentimento può parlare, la Ragione può usare le mani, la Magia può parlare normalmente e i 5 Sensi possono camminare! Individua tutti i modi di dire legati al cibo presenti nel testo qui sopra, riscrivili e spiega qual è, secondo te, il loro significato. Poi riordina il puzzle **(VEDI: ALLEGATO 3)**, scrivi qui sotto la Formula Magica per sconfiggere Winkè Katmagn e porta questo foglio al mago Pappachiappa.

LA FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena un personaggio riesce a scrivere correttamente la Formula Magica e portarla al Mago Pappachiappa. Ad ognuno dei giocatori verrà rilasciata una pergamena **(VEDI: ALLEGATO 4)** e un dolce spiedino di marshmallows!! 😊

Grazie!

Per info: Francy Rustik 3337355171