



I PIRATI DI CORNEDO

gioco notturno 3-02-2023

prologo (scenetta iniziale)

Anita entra con una bottiglia di vetro in mano, chiede ai ragazzi se è di qualcuno (dicendo che l'ha trovata fuori in cortile). Nel farlo nota che c'è una pergamena di carta al suo interno e incuriosita la tira fuori e comincia a leggerla, non sapendo che in realtà quello che c'è scritto è un incantesimo per far resuscitare una delle peggiori bande di pirati che intorno al 1200 aveva saccheggiato la città di Cornedo, una banda di pirati malvagi e immortali, e solo il valoroso ex capitano della ciurma era riuscito a fermarli attraverso un potente sortilegio che li ha confinati per quasi 1000 anni in quella bottiglia sortilegio che ha colpito anche lui essendo il loro ex capitano.

Perciò (dopo aver recitato queste parole) i pirati si risvegliano e cominciano a correre fuori dall'oratorio urlando all'impazzata, dopo qualche minuto si risveglia anche l'ex capitano e (dopo aver appreso quanto successo) da l'inizio al gioco dicendo ai ragazzi che hanno tempo fino allo scoccare delle 22 per poter trovare i pezzi della mappa che portano ad un forziere dove dentro c'è la pergamena con l'incantesimo per poterli rispedire tutti all'interno della bottiglia: ma attenzione se ciò non accadrà il ritorno dei pirati nel mondo dei vivi sarà definitivo (infatti diventeranno immortali).

DINAMICA

I ragazzi saranno chiamati ad affrontare e superare 5 SFIDE (1sq vs 1sq) in giro per Cornedo, ad ogni sfida superata riceveranno un numero utile a sbloccare la combinazione del lucchetto del forziere (contenete il contro incantesimo).

Ad ogni squadra verrà data una mappa con segnati i luoghi dove ci saranno le sfide. La squadra che perderà la sfida non sarà obbligata a restare ferma ma sarà libera di fare quello che meglio crede (aspettare un'altra squadra x sfidarla lì o andare da un'altra parte) ma ovviamente solo la vincente prenderà il numero necessario.

Presi i 5 numeri dovranno andare in cerca del forziere che però (a loro insaputa) sarà custodito dal capo dei pirati ribelli.

LE PROVE DEVONO DURARE DA 6/7 MINUTI.

PERSONAGGI E PROVE

Bartholomew Saras (sara m e davide) (SALONE ORATORIO)

Persone molto precise e ordinate, sono in possesso di un'ottima vista e di una voce potentissima per questo motivo sono le vedette della ciurma.

PROVA UNO: URLO SUPERSONICO

Una delle sue squadre si dividerà a metà e si metterà ai due lati della stanza (più o meno), l'altra squadra invece si piazzerà in mezzo alla stanza. L'obiettivo della prima squadra sarà quello di urlare a squarciagola una frase e farla capire all'altra metà della squadra: la squadra rivale dovrà impedire che ciò avvenga urlando ancora più forte. Successivamente le due squadre si invertiranno i ruoli. Vince la squadra che riuscirà a indovinare nel minor tempo possibile la frase

WILLIAM KIDD ELIAS III (elias) (PARCHEGGIO PALESTRA ELEMENTARI)

Persona dura e spigolosa, valoroso combattente: amante della disciplina e delle armi.

PROVA DUE: SFIDA CON IL BASTONE

Verrà formato (con delle corde) un cerchio grande circa due metri. Al suo interno si metteranno due ragazzi (faccia vs faccia), ai due verrà dato un bastone resistente e si fa impugnare a ciascuno un'estremità. Al via i due ragazzi cominceranno a spingere il bastone in modo da mandare l'avversario fuori dal cerchio.

Se possibile si sfideranno 1vs1 tutti i componenti delle squadre (maschi vs maschi e femmine vs femmine preferibilmente), CHI AVRA' VINTO PIU' SFIDE VINCERA IL GIOCO.

FRANCISCA DRAKE e DILETTA HENRY MORGAN (francesca e diletta) (ESTERNO DEL CANCELLO DELLA SCUOLE, AL LIMITE DELLA SBARRA)

Persone timide, riservate di poche parole. Amanti della scienza e della chimica, creatrici dei più potenti elisir malefici esistenti in questo mondo.

PROVA TRE: GIOCO DELL'EVOLUZIONE

Tutti contro tutti: I ragazzi si dovranno girare per il salone e sfidarsi (sfide possibili: morra cinese, pollicione, sciafetta). Chi dei due vincerà salirà di livello e dovrà sfidare un altro ragazzo del suo stesso livello, si continuerà così finché non arriverà allo stadio finale. IL PRIMO CHE ARRIVERA' ALLO STADIO FINALE FARA' VINCERE LA PROPRIA SQUADRA LA MANCHE (CI SARANNO 3 MANCHE O ANCHE DI PIU' A SECONDA DI QUANTO DURANO).

ANNA ANNE BONNY E SARA STEDE BONNET (anna e sara) (zona parcheggio biblioteca)

Le due persone più bambinesche della ciurma, amano scherzare e ridere con tutti. Molto socievoli e simpatiche ma anche molto distratte e casiniste.

Sono le rematrici della ciurma.

PROVA QUATTRO: FLIPPER

Le due squadre si disporranno in un cerchio e tutti i ragazzi avranno le gambe aperte, al suo interno girerà costantemente una palla: l'obiettivo di ogni squadra è quella di mandarla dentro alle gambe di uno dei ragazzi della squadra avversaria. Se ci riuscirà riceverà un punto. Vince la prima squadra che arriva a 5 punti (o dopo un tot di tempo vince chi ha fatto più goal)

JEAN RAFFAE LAFITTE e TONY LUKE CHOPPER (raffa e luca)

(zona ex san valentino) Le persone più attaccata ai tesori del gruppo. Sadico, essenziale, pensa solo costantemente a pianificare piani per rubare più denaro possibile, non importa nulla del resto: anche se muore un componente dell'equipaggio pazienza. Cercano di scommettere su qualsiasi cosa. Pianificano tutto e sono i timonieri della nave

PROVA CINQUE: OK IL PREZZO E' GIUSTO

Le due squadre dovranno indovinare l'esatto prezzo dell'oggetto che il pirata vorrà, chi si avvicinerà di più vincerà la manche e prenderà un punto.

VINCE LA SQUADRA CHE ARRIVA A 5 PUNTI.

FRANCOIS LORENZ L'OLONESE e MARY GIULIA READ (lollo e giulia)

PROVA FINALE DEL FORZIERE

I fidanzatini che hanno condotto la ribellione: arroganti, malvagi e assettati di potere. Vogliono assolutamente impedire ai ragazzi di aprire il forziere per garantirsi la vita eterna.

PROVA FINALE: LA COMBINAZIONE

Ogni squadra avrà 5 numeri a disposizione, ma solo 3 saranno utili ad aprire la cassaforte. Avranno 3 tentativi: ad ogni tentativo errato il pirata dirà loro un aiuto (ad esempio quale numero è presente ma hanno messo nel posto sbagliato). Dopo 3 tentativi errati la squadra avrà perso.