



Una Notte Al Museo

gioco notturno – campo estivo "Asiago 2017"

Ambientazione

Vicino a noi c'era un museo con moltissime statue che rappresentavano varie epoche e varie culture. Questo museo però aveva qualcosa di speciale che permetteva alle statue di vivere come persone normali grazie ad una tavoletta magica. Nel corso degli anni però diverse statue sono state trasferite in altri musei ed altre di nuove sono state trasferite qui. Però uno degli ultimi cambi ha portato con sé anche statue non del tutto buone. Anzi, delle statue che hanno rotto e perso parti della tavoletta e dunque anche la magia di essa; così facendo ora le statue continuano a vivere come persone normali, diventando così dei semplici mortali.

La differenza tra le statue buone e quelle cattive è che le seconde si muovono solo con il suono di campana altrimenti rimangono ferme e buone, inoltre se la tavoletta è completa e funziona esse non si muovono più permettendo così agli altri di vivere in pace. L'unica cosa che riesce a sconfiggere queste statue cattive è l'amicizia e l'unione poiché è una cosa che loro non conoscono.

Lo scopo delle squadre è dunque quello di raccogliere i pezzi persi della tavoletta così da ricomporla, in questo modo le statue cattive rimarranno immobili per l'eternità e le altre invece potranno continuare a vivere come sempre nel museo senza correre il rischio di diventare semplici mortali.

Oltre alle statue i ragazzi troveranno anche altri due personaggi che hanno il compito di mantenere sotto controllo tutto il museo e coloro che ci vivono dentro. Questi due personaggi (scimmia e guardiano), hanno il potere di fermare le squadre e farle fare una prova, per verificare la loro tenacia e coraggio. Sia il guardiano che la scimmia hanno una prova, ma solo una di esse consegnerà la tessera. I pezzi della tavoletta potranno conquistarli attraverso il superamento di diverse prove tenute dalle statue del museo. Dovranno stare attenti al suono delle campane, infatti al primo suono le statue cattive cominceranno a muoversi e l'unico modo che avranno per salvarsi è quello di abbracciarsi fino al suono della seconda campana, con il quale potranno poi ritornare a muoversi normalmente. Nell'attesa del suono della seconda campana le squadre possono comunque continuare a muoversi stando attente però all'arrivo delle statue cattive, in tal caso si devono riabbracciare per proteggere i pezzi di tavoletta ottenuti con le varie prove. Tra le statue c'è la presenza di una statua bonus di cui non vi viene detta l'identità, ma dovranno scoprirlo da soli. Per farlo dovranno andare dalle varie statue e chiedere di fare una prova ulteriore a quella già fatta, alla fine della seconda prova sarà la statua a rivelare se è lei o se hanno perso solo tempo. La statua bonus sarà una delle due statue cattive la quale terrà una prova, mentre l'altra ha la caratteristica di essere muta e l'unica azione che farà sarà quella di indicare la spia così da confondere le squadre riguardo l'identità della statua bonus. La squadra vincente sarà quella che per prima terminerà la tavoletta che ha messo in confusione tutto il museo.

Scopo del Gioco

- raccogliere tutte le caselle che vanno a completare la tavoletta attraverso varie prove.



Dinamica

- Le 2 statue immobili e cattive rimangono ferme per la maggior parte del gioco fino a che non sentono il suono di una campana. Al suono della campana esse diventano cattive e hanno il potere dunque di fermare le squadre che non sono abbracciate tra di loro e di rubare uno dei pezzi conquistati nei giochi. Al suono della seconda campana le 2 statue ritornano al loro posto e ritornano ad essere buone (durante il gioco, nell'attesa della campana, possono spaventare le squadre che giocano). Una delle due statue cattive è muta e non può dare risposte alle squadre, il suo unico movimento è quello di indicare la spia così da confondere le squadre riguardo l'identità della statua bonus; oltre ha questo compito ha comunque il potere di fermare le squadre se non sono abbracciate quando suona la prima campana. La seconda statua cattiva invece, oltre a fermare le squadre, ricopre il ruolo della statua bonus dunque dovrà far fare alle squadre una prova ulteriore per avere un tesserino in più.
- Suono della campana: la campana suona 2 volte. La prima volta serve per far muovere le statue e per mettere in allerta le squadre, le quali per salvarsi devono abbracciarsi. La seconda campana invece avvisa le 2 statue che non hanno più il potere di fermare le squadre e avvisa le squadre che ora possono muoversi con più tranquillità, senza rimanere abbracciati. Quando è suonata la prima campana e le statue possono prendere le squadre possono comunque continuare a giocare tuttavia, all'avvicinamento della statua cattiva devono proteggersi.

Ruolo dei Personaggi

- Regina egiziana: la prova consiste del fare una sfilata di moda che soddisfi la statua. In questa prova tutti i ragazzi devono partecipare provando non solo un vestito ma almeno un paio a testa (materiale: vestiti)
- Cowboy : far cercare ai ragazzi oggetti che sono stati lanciati nel bosco(materiale: oggetti e carta stagnola per ricoprirli)
- Faraone : tradurre un testo scritto con i simboli egiziani (materiale: testo con simboli)
- Spia : ricostruire la piantina della casa con l'utilizzo degli stuzzicadenti (materiale: stuzzicadenti)
- Indiana d'America: trasporto a vuoto
- Statua bonus: tra le statue ce n'è una che permette alle squadre di guadagnarsi un pezzo di tavoletta in più, ma i ragazzi non sanno chi sia la statua che permette questo, l'unico modo che hanno per capire chi sia è andare da una statua fare la prova di quella e poi chiedere un'ulteriore prova, sarà poi la statua bonus che dirà alla squadra (alla fine del secondo giro) se è lei o se hanno solo perso del tempo. La statua bonus non è uno dei personaggi ma una delle due statue cattive.
- La scimmia e il guardiano: girano con lo scopo di controllare le squadre. Essi hanno il potere di fermare le squadre e farli fare una prova. Il guardiano e la scimmia hanno una prova a testa, ma solo una delle due prove permetterà alle squadre di ricevere una casellina in più.
 - prova della scimmia: lancio della palla e passi (materiale: palla)
 - prova del guardiano: quiz stile "avanti un altro"



Personaggi

- Scimmia Dexter (iper attiva e curiosa): MARIA
- Guardiano (severo ma balbuziente): ANDREA
- Regina Egiziana (maniaca dell'ordine, della pulizia e della moda): ANITA
- Faraone (egocentrico): FEDERICO
- Cowboy: LORENZO
- Indiana d'America (: disordinata e chiacchierona): SARA
- Spia (amante del suo lavoro, molto attenti a ciò che gli sta intorno, ma distratto): RAFFAELE
- 2 statue cattive: Anna e Emanuele

Materiale Generale

- tavoletta dorata
(una per squadra: per terminare il gioco occorre completare la tavoletta con le caselline)
- caselline
- mantelli neri per le due statue
- vestiti personaggi
- campana