

Trama

Un bel campo e un misterioso bosco circondano la casa di Asiago. Durante il giorno la luce del Sole abbraccia tutto l'ambiente rendendolo un vero e proprio paradiso in terra.

L'apparenza, però, a volte inganna...

In questo particolare luogo, infatti, si sono perse le tracce di molte persone e di notte gli abitanti hanno riportato figure oscure vagare silenziosamente per i boschi. Figure concrete, vestite di nero ma con una caratteristica ben precisa: ognuna di esse veste una maschera diversa dalle altre.

Nessuno sa chi siano. Nessuno sa cosa fanno. Tutti però sanno che non aggrediscono di giorno, ma al risveglio dopo la notte non è inusuale che il proprio vicino di letto sia letteralmente sparito.

Descrizione

L'oggetto del gioco è la sparizione di un animatore/educatore. I demoni dei peccati e le colpe, in forma umana, vagano nei dintorni e rapiscono chiunque li commetta. I ragazzi non hanno alcuna colpa, ma devono recuperare una persona scomparsa e subire le prove dei demoni che giocheranno proprio con le caratteristiche ad essi collegate.

Obiettivo

I ragazzi dovranno capire quale peccato è stato commesso e quale rispettivo demone ha punito il protagonista rapendolo e per quale motivo lo ha fatto. Per fare questo dovranno affrontare i demoni uno ad uno e superare le prove proposte, ottenendo in cambio una carta che li aiuterà a risolvere l'enigma. Una volta raccolte tutte le carte potranno recarsi dall'esorcista e farsi consegnare il messaggio cifrato che darà loro uno slancio definitivo verso la soluzione dell'arcano.

Soluzione

Il peccato commesso è la GOLA. Il personaggio scomparso si è addossato la colpa di aver mangiato tutti i marshmallow e ha spinto quindi il relativo demone a rapirlo.

Struttura e programma

Il gioco prevede sostanzialmente due scenette prima della serata del gioco:

1. **GIORNO 1.** Dopo il primo cerchio un educatore spiega ai ragazzi di stare vicini alla casa in quanto la gente del posto ha riportato la presenza di alcune figure nelle vicinanze. Alcuni dicono che siano animali, altri che siano persone. Fatto sta che solo nell'ultimo mese sono sparite 5 persone tra la casa ed il vicino albergo.
2. **GIORNO 2.** Durante il cerchio in esterna qualcuno sente dei rumori dal bosco. Puntata una torcia verso le piante s'intravede una figura mascherata che scappa tempestivamente una volta illuminata.

La sera del cerchio sarà all'insegna dell'assenza di un educatore e della sparizione dei marshmallow. Non ci si darà troppo peso, ma anzi il gioco continuerà senza interruzioni e dopo di esso anche la preghiera. Una volta finito ciò i ragazzi riceveranno la visita di uno dei demoni (Silenzio) che lascerà loro una lettera da leggere. Quando questa sarà finita sempre Silenzio spiegherà con i cartelli (non può parlare) ai ragazzi che è ora di affrontare tutti i demoni e capire quale sia stata la colpa del personaggio sparito.

Indizi

Risolvere questo gioco è tutt'altro che facile. I ragazzi riceveranno durante la prova dei cartellini dove troveranno riportati la descrizione del peccato/colpa, 5 indizi ed una corrispondenza numero/lettera.

La descrizione è puramente indicativa. Servirà piuttosto ai ragazzi per differenziare la carta, identificare il peccato/colpa ed eventualmente riconoscere il colpevole al termine del gioco.

I 5 indizi sono un misto tra utili ed inutili. Alcuni serviranno ad individuare la colpa effettiva commessa dalla persona scomparsa, altri invece per sviarli dalla strada principale.

La corrispondenza numero/lettera servirà a decifrare un messaggio al termine del gioco. Il messaggio contiene una sorta di "confessione" della vittima che però riporta qualsiasi peccato ad essa riferibile: solo uno di questi, però, è quello corretto.

Come si combinano messaggio cifrato ed indizi?

Il messaggio cifrato conterrà indizi per poter sospettare di qualsiasi peccato. Sarà solo confrontando le affermazioni del rapporto con gli indizi dei singoli personaggi che i ragazzi capiranno di cosa stiamo parlando (es. il rapporto dice che "X è una persona taccagna" ma un indizio riporta "X fa beneficenza a messa").

Personaggi

Come già indicato in precedenza, i personaggi non rappresentano una figura reale o comunque con tratti caratteristici ma piuttosto una qualità o un peccato. Per questo motivo saranno tutti vestiti identici (pantaloni e maglietta nera anonimi) e l'unica cosa che li differenzia l'uno dall'altro è una maschera.

PERSONAGGIO	ATTORE	MASCHERA
Ira	Andrea	Rossa
Vanità	Anita	Blu
Invidia	Federico	Verde
Gola	Katia	Gialla
Superbia	Raffaele	Bianca
Inganno	Giulio	Nera

In questa prova Davide rappresenterà Silenzio.

L'effetto generato dal non capire chi si ha esattamente di fronte, oltre all'inquietudine generata dall'ambiente già spaventoso di suo, daranno già un grande valore a tutto il gioco in sé. Ogni peccato avrà la libertà assoluta di muoversi liberamente e tanto scappare quanto cogliere di sorpresa un gruppo di ragazzi.

Ognuno dei personaggi può - e *deve* - dare degli indizi ai ragazzi su perché potrebbe essere stato proprio lui/lei a rapire il personaggio scomparso. Ecco alcuni esempi:

- **Ira.** Arrabbiarsi. Picchiare o malmenare. Trattare con cattiveria. Assassinare. Fare del male.
- **Vanità.** Essersi vantati con eccessività. Aver guardato a sé stessi prima degli altri. Aver abbandonato qualcuno per proprio vanto. Aver causato una morte per aver sminuito la vittima.
- **Invidia.** Essere invidiosi di qualcuno. Aver abbandonato qualcuno per invidia. Ripudiare le altrui qualità per invidia. Aver voluto male a qualcuno per qualcosa che non si può avere.
- **Gola.** Aver voluto mangiare/bere qualcosa. Aver voluto esagerare con un piacere dello stomaco/cervello. Non aver sfamato un affamato per ingordigia.
- **Superbia.** Essersi sentito superiore agli altri. Aver voluto dimostrare la propria superiorità. Sminuire gli altri. Aver voluto fare qualcosa che non si era in grado. Non aver chiesto aiuto nei momenti di difficoltà.
- **Inganno.** Aver ingannato qualcuno. Aver causato dei danni nel raccontare il falso. Aver mentito agli amici. Raccontare bugie per proprio tornaconto personale.

Prove

Le prove sono costruite per fare in modo che ogni personaggio faccia capire ai ragazzi cosa comporti essere soggetti di ogni peccato. I ragazzi saranno quindi singolarmente colpiti da ognuno di essi e dovranno quindi essere in grado di affrontare qualsiasi difficoltà.

PECCATO	PROVA
Ira	<p>Prova. Non t'arrabbiare. Due componenti della squadra si mettono faccia a faccia e devono farsi i complimenti sui propri difetti senza arrabbiarsi o mettersi a ridere. Quanto l'attore sarà contento del risultato può (o meno) consegnare la carta (si possono fare più tranche con altre due persone dello stesso gruppo).</p> <p>Obiettivo. Far imparare ai ragazzi come mantenete il controllo</p>
Vanità	<p>Prova della pazienza. Far contare ai ragazzi i chicchi di riso contenuti all'interno di un piatto interrompendoli in continuazione. Consegnare o meno la carta è a discrezione dell'attore che avrà quindi il compito di rallentare le squadre più avanti nel gioco.</p> <p>Obiettivo. Far fare qualcosa ai ragazzi mentre si parla a vanvera vantandosi delle proprie qualità fino allo sfinimento.</p>
Invidia	<p>Prova della vecchiaia. Visto che i ragazzi sono tutti giovani e che il personaggio invidia i non-vecchi, i ragazzi dovranno truccare uno dei componenti della squadra in modo da farlo diventare vecchio.</p> <p>Obiettivo. Far capire ai ragazzi che ciò che si ha è prezioso a prescindere di quanto scontato possa essere.</p>
Gola	<p>Prova del gusto. Gioco della mela. I ragazzi devono mangiare una mela completamente immersa nell'acqua. Verrà loro proposto di scegliere tra farlo fare ad una sola persona o dividersi l'onere: se farà uno solo la prova allora il demone li caccerà per "codardia", altrimenti premierà il loro coraggio con la consegna dell'indizio.</p> <p>Obiettivo. Far capire ai ragazzi che essere golosi ha i suoi "ma".</p>
Superbia	<p>Gioco del puzzle. I ragazzi dovranno completare un puzzle di 10-15 pezzi. Ognuno riceverà uno o due pezzi e, senza mostrarseli a vicenda, dovranno comunicare per 5 minuti per poi riuscire in 20 secondi a comporre il puzzle finale. Va posato un pezzo per volta e una volta posto sul tavolo non lo si può spostare.</p> <p>Obiettivo. Far capire che da soli si fanno pensieri corretti ma è con altruismo e gioco di squadra che si risolvono i problemi.</p>
Inganno	<p>Gioco del doppio scopo. Domande di pensiero laterale (il numero di domande da porre è facoltativo e dipende da quanto si vuol far rallentare una squadra).</p> <p>Obiettivo. Dimostrare che di fronte ad un problema difficile l'inganno consiste in una soluzione assolutamente facile.</p>

Materiali

I materiali fisici da portare e preparare sono i seguenti:

- Maschere (una per ogni personaggio)
- Mantelli per i demoni
- **OGNI ATTORE** Maglietta nera, pantaloni neri
- Puzzle semplice (10-15 pezzi)
- Colori a dita
- Riso e piatto

Inoltre nelle seguenti pagine ci saranno i singoli cartellini che ogni peccato rilascerà ai ragazzi che dovranno quindi combinare le carte ricevute con il messaggio decifrato e capire in definitiva quale sia stato il peccato commesso dalla persona scomparsa.

Silenzio

La figura di Silenzio è utile per il corretto andamento del gioco. Dovrà infatti:

- Consegnare ai ragazzi la lettera dove la vittima si sente in pericolo;
- Consegnare il testo con la spiegazione del gioco;
- Vagare seguendo i ragazzi nelle varie operazioni, vagliano il gioco;
- Aiutarli durante la decifrazione della lettera finale;
- Accompagnarli dal peccato per espiare le colpe della vittima.

La caratteristica principale di Silenzio è proprio il fatto che non può parlare: i ragazzi possono confrontarsi con lui ma possono fare domande alle quali può rispondere solo con un cenno del capo, ovvero solamente “sì” o “no”.

<p>IRA</p> <p>ALTERAZIONE DELLO STATO EMOTIVO CHE MANIFESTA IN MODO VIOLENTO UN'AVVERSIONE PROFONDA E VENDICATIVA VERSO QUALCOSA O QUALCUNO</p>	<p>VANITÀ</p> <p>ECESSIVA CREDENZA NELLE PROPRIE CAPACITÀ E ATTRAZIONE VERSO GLI ALTRI</p>	<p>INVIDIA</p> <p>TRISTEZZA PER IL BENE ALTRUI PERCEPTO COME MALE PROPRIO</p>
<p>GOLA</p> <p>INSAZIABILITÀ SU TUTTI I PIANI, QUINDI SIA MATERIALE CHE SPIRITUALE</p>	<p>SUPERBIA</p> <p>ATTEGGIAMENTO DI ALTEZZOSO DISTACCO O ANCHE DI OSTENTATO DISPREZZO VERSO GLI ALTRI, E DI DISPREZZO DI NORME, LEGGI, RISPETTO ALTRUI</p>	<p>FALSITÀ</p> <p>PERVERSIONE DELLA VERITÀ ORIGINATA DALL'INGANNO DI UNA PARTE E CULMINA NEL DANNO DI UN'ALTRA PARTE</p>

Gioco Notturmo - Campo GAS Asiago 2019

SFOGA LA RABBIA SUL CIBO

HA PAURA DEL BUIO

ADORA I CAPELLI LISCI

SA CUCINARE DOLCI

A 9

B 14

C 3

D 20

ADORA IL SALATO

IL SUO AMICO È LAUREATO

OSSERVA LE RAGAZZE

NON SI ARRABBIA A CASO

E 11

F 5

G 17

H 22

SI È DIPLOMATA

ADORA LE CARAMELLE
GOMMOSE

NON AMA DISCUTERE

DOMENICA ERA LIBERA

I 1

J 13

K 23

L 6

NON AMA LA CREMA

HA REDATTO I SERVIZI

MANGIA TANTI DOLCI

SABATO ERA A LAVORO

M 26

N 12

O 25

P 18

NON HA ORGANIZZATO

ODIA I BISCOTTI

HA UN AMICO

*

Q 2

R 16

S 21

T 24

U 8

HA LA MEMORIA CORTA

IL SUO AMICO È PASTICCERE

HA FATTO LA SCUOLA PUBBLICA

HA DISCUSO CON QUALCUNO

V 15

W 4

X 7

Y 19

Z 10

LETTERA 1

A chiunque legga questa lettera,

C'è qualcosa che non va in questo posto, me lo sento. Ho come la sensazione che a qualsiasi mia azione riconducibile a qualcosa di "sbagliato" qualcuno mi osservi lì, nell'ombra.

Ho parlato con alcune persone del posto e, con mio grandissimo stupore, nessuno è sorpreso del mio racconto né mi giudicano "pazza" per le mie parole. Dicono invece che più di qualcuno è scomparso. Le tracce scompaiono nel bosco, come se questa casa fosse il confine tra il mondo reale e quello di... non lo so, non ne ho idea...qualcosa di losco.

Dicono che tutte le persone scomparse hanno una caratteristica in comune: hanno fatto qualcosa di sbagliato poche ore prima di sparire...qualcosa che non è concesso, un peccato capitale o una colpa di fronte ai quali non si può rimanere indifferenti.

Insomma: dicono che i demoni delle colpe vengano a prendere i peccatori. Fanno da traghettatori, ma non aspettano la fine dei giorni per mietere le proprie vittime.

Ecco, se leggerai questa lettera probabilmente sono diventata una di queste vittime. Non sarò qui per raccontarti cosa mi è successo, e probabilmente ti starai chiedendo perché stai leggendo questa lettera.

Tu puoi aiutarmi... DEVI FARLO! Anzi... VOI DOVETE AIUTARMI!

Il parroco del paese è stato molto chiaro: devo capire quale sia la mia colpa o il peccato di cui mi sono macchiata. I demoni colpiscono solo le persone che non capiscono di aver sbagliato qualcosa, quindi basterebbe confessare i propri errori per espiare le proprie colpe.

Ho scritto questa lettera per riportare tutto ciò che ho fatto di sbagliato. Ci sono diverse colpe, ma solo una di esse è il motivo per il quale sono stata rapita da un demone.

Se stai leggendo questa lettera significa che non ho capito in tempo quale sia esattamente: ma puoi farlo te al posto mio!

Scopri qual'è stata la mia unica colpa. Affronta il demone e liberami!

Ora riassumerò brevemente i miei ultimi giorni qui, ad Asiago. Aiutami a capire cosa ho sbagliato.

Cominciamo da domenica.

Questa lettera viene consegnata da Silenzio ad inizio del gioco e serve ad introdurre il gioco ai ragazzi. Successivamente Silenzio dividerà i ragazzi in squadre e spiegherà loro, attraverso dei cartelli, tutto ciò che dovranno sapere.

LETTERA COMPLETA FINALE

Tutto è cominciato sabato, quando ho detto al mio capo di avere un impegno il giorno dopo, una bugia innocente per venire al campo, ma a fin di bene.

Ho poi avuto una forte discussione con un mio amico: gli ho che non è capace di fare la cheesecake, sono molto più portata di lui in cucina! Mi sono inoltre vantata dei miei risultati scolastici, decisamente migliori dei suoi dato che ho sempre studiato di più. Che bell'amica che sono, eh?

Mi sono anche arrabbiata tantissimo perché nessuno mi ha coinvolto nell'organizzazione della cucina, nonostante ci tenessi veramente molto. Che rabbia! In qualche modo dovevo sfogarmi e... Certo che i marshmellow insieme ai biscotti sono qualcosa di speciale...

Per non parlare dell'invidia che provo verso tutte queste ragazze che sono al campo: invidio i loro capelli mossi e lucenti, anche io vorrei averli così!

Quale tra questi è stato il mio peccato?

AIUTAMI, TI PREGO!

LETTERA CIFRATA

Questa seconda parte di lettera (cifrata) è il continuo di quella letta nell'introduzione. Dato che la persona scomparsa ha dichiarato tutte le sue colpe in modo confusionario, solo una di esse è quella che ha determinato il suo rapimento. Per capire quale, i ragazzi devono confrontare gli indizi forniti dai demoni che la scagioneranno da tutte le colpe.

Tutte. Tranne una.