

“FOBOS”

TIPOLOGIA: grande gioco notturno.

OBIETTIVO: raccogliere tutti gli elementi necessari a sconfiggere Fobos.

PARTECIPANTI: gruppo anche di 30 ragazzi, suddiviso in squadre di 4/5 persone.

TEMPO: circa 1 ora e mezza

NB: il gioco nasce per una serata di campo estivo, se riprogrammato attenzione ai tempi perché si possono allungare in base a quanto sono perspicaci i ragazzi.

AMBIENTE: preferibilmente all'aperto.

MATERIALE

PER OGNI SQUADRA: 1 cartoncino “kit di pronto soccorso”, cartoncini con i ruoli (medico, investigatore, alchimista) 1 torcia (una sola!).

PER GLI EDUCATORI:

- fasce scure per bendare le vittime di Fobos (ne servono in grande quantità)
- 1 fascia bianca (lingua di Fobos)
- Cartoncino con la scritta “Fobos”
- Messaggio cifrato (per Joshua) 1 copia per ogni squadra
- “Cuore ferito” (o cartoncino con la scritta “cuore ferito” per Jusef) 1 per ogni squadra
- “Croce” (cartoncino con la scritta “croce” o croce vera per Salome) 1 per ogni squadra
- Puzzle che simboleggia i processi chimici necessari a produrre i medicinali (date sfogo alla fantasia) 3 o 4 puzzle differenti da comporre
- Baule o scrigno (che rappresenta la rimessa di Jona)
- Parole con le quali comporre la preghiera di Jona 1 copia per ogni squadra
- Candele (quante sono le squadre - per Jona)
- Chiave (o cartoncino con la scritta “chiave” per Ietro) 1 per ogni squadra
- Oli (vasetti di crema o cartoncini con scritto “Oli” - per Uria) 1 per ogni squadra
- Bibbia (per la prova di Melchisedek)
- Rosario (per Melchisedek) 1 per ogni squadra
- Eventuali vestiti per i personaggi

SVOLGIMENTO:

7 educatori rappresentano alcuni abitanti di Gerusalemme e si sposteranno nell'area di gioco, così che non sia troppo facile trovarli tutti (anche perché qualche volta sarà necessario visitare qualche abitante che si è già incontrato e bisognerà cercarlo di nuovo). Gli abitanti di Gerusalemme sono

- **Joshua** lo scriba (che consegna il messaggio cifrato)
- **Jusef** il lebbroso (riceve il messaggio cifrato e consegna il cuore ferito)
- **Abdiu** il profeta (che guarisce i ciechi)
- **Ietro** il pastore (che consegna la chiave che deve essere portata al fabbro)
- **Jona** il padre di famiglia (riceve la chiave che apre la rimessa, che contiene le parole che compongono la preghiera. Ricomposta la preghiera, i ragazzi ricevono la candela che è la luce della preghiera)
- **Salome** (riceve gli oli dal mercante di oli e poi consegna la croce)
- **Uria** il mercante di oli (consegna gli oli)
- **Melchisedek** il sacerdote (consegna il rosario)

JONA (il padre di famiglia) - spiega di avere gli attrezzi necessari per costruire una gabbia che imprigioni Fobos, ma che la sua rimessa degli attrezzi (un baule) è attualmente chiusa, perché ha prestato la chiave a Ietro, il pastore, il quale deve ancora restituirla.

Dice che apre la rimessa se gli viene riportata la chiave.

Prova: quando una squadra riporta la chiave, presa dal pastore, Jona dice di non avere tempo di lavorare per loro, ma gli consegna il materiale necessario per costruire la gabbia per imprigionare Fobos (le parole che compongono una preghiera). La squadra deve costruire la preghiera e può andarsene solo quando questa riceve l'approvazione di Jona, che non li lascia ripartire con una “gabbia non sicura”. Una volta completata la preghiera, Jona consegna alla squadra anche una candela; entrambe vanno conservate perché necessarie, alla fine del gioco, per catturare Fobos.

SALOME (la donna che piange) - in condizioni normali è una persona malinconica; si ricorda di essere stata sempre sola, ma poco altro. Ricorda solo di essersi risvegliata nei pressi del pozzo di Giacobbe, ma nulla di ciò che è successo prima; sa che deve prendersi cura di qualcuno - era andata al pozzo per prendere l'acqua appositamente - ma dice di non ricordarsi di chi. Se recupera la memoria può tornare ad occuparsi di quella persona.

Chiede alla squadra di portarle gli oli profumati per ricordare (li ha Uria il mercante) quando gli verranno consegnati lei si cosparge la fronte con questi e scoppia commossa in lacrime: *“Amici, la gioia per aver ritrovato la memoria è incontenibile: venite, credo di poter aiutare anche voi”.*

Consegna alla squadra la croce per far uscire Fobos dalla vittima che sta infestando (consegna la croce o il cartoncino “croce”).

URIA (il mercante di oli) - Se una squadra gli si avvicina, senza prima aver avuto il permesso del **sacerdote Melchisedek**, lui si rifiuta di parlare, dicendo solo: *“il sacerdote mi proibisce di parlare con gli estranei, se volete che vi dica di più dovete avere il suo permesso, se tornate con il suo rosario saprò che ve lo ha dato. Ciao”* Se la squadra si presenta con il rosario, Uria salta di gioia. Non sa niente di Fobos, ma chiede di portare gli oli profumati da Salome (la donna che piange), sa che ne ha bisogno.

Consegna alla squadra gli oli o l'apposito cartoncino.

MELCHISEDEK (il sacerdote) - Se ci si avvicina, si lamenta dei tempi difficili: dice che è costretto a prendersi cura di Uria perché è molto anziano. Di Fobos non sa nulla.

Se gli si chiede di poter parlare con Uria dice che prima deve verificare se il gruppo è composto da uomini sensibili e di fede.

Prova: il gruppo dovrà cercare sulla Bibbia il racconto del buon samaritano. Solo se la squadra impiega un tempo smodato, le si può offrire aiuto fornendo la citazione. Svolta la prova Melchisedek consegna il rosario dicendo: “mostrate questo a Uria e lui capirà che avete il mio permesso per parlargli”.

ATTENZIONI PARTICOLARI: il gioco si basa sull'interpretazione e sulla capacità di immedesimazione che hanno i personaggi, più si calano nel loro personaggio meglio riesce il gioco.

Il percorso tra i personaggi è “guidato”, ma le squadre sono libere di cominciare a parlare con chi preferiscono e in base alle informazioni che raccolgono andare a cercare gli altri personaggi.

LA STORIA/AMBIENTAZIONE

Gli abitanti di Gerusalemme vivono tranquillamente, ma qualche volta vengono posseduti da Fobos, la paura, che li "trasforma". Gli educatori si "passano" il personaggio di Fobos (simboleggiato dal cartoncino con la scritta + lingua bianca); devono passarselo in modo rapido e il più velocemente possibile, per disorientare le squadre [quando si passa Fobos ci si passa anche tutto il materiale correlato: fasce scure, cartoncino, lingua bianca - per facilitare la consegna è preferibile che ogni personaggio sia dotato di una bisaccia con un certo numero di bende scure e che venga passato solo il cartoncino e la lingua di Fobos]

L'effetto che si dovrebbe ottenere è quello dei giocatori che si avvicinano cautamente agli abitanti, spaventati dall'idea di poter essere davanti a Fobos.

Chi ha Fobos deve comportarsi in modo normale, per poi attaccare di sorpresa. Dovrà, però, dar modo ai giocatori di intuire che è lui la persona posseduta in quel momento, attraverso questi segni: Tic agli occhi, voce bassa e cavernosa, schioccare o sibillare con la lingua (segni comprensibili, ma non fatti in modo plateale). Prima di attaccare però Fobos dovrà infilarsi in bocca la lingua bianca (striscia bianca), per dare il tempo necessario alla squadra per fuggire.

Se qualcuno viene toccato da Fobos, quando gli è già spuntata la lingua bianca, la squadra intera deve fermarsi e il malcapitato viene accecato dallo sputo acido di Fobos (cioè viene bendato).

Il componente della squadra deve rimanere bendato (con conseguente rallentamento della squadra, dato che le squadre incomplete non possono sostenere le prove), fino a che non viene portato dal profeta Abdiu (che deve essere l'unica persona ragionevolmente facile da trovare) che lo curerà (toglierà la benda).

NOTA: è bene non attaccare troppe volte un gruppo che ha già dei "feriti", tuttavia più membri del gruppo possono venir bendati e continuare a giocare. Per i gruppi che per molto tempo non si decidono a curare i loro feriti invece è consigliabile ferire più persone, costringendoli ad andare a curarsi. E' bene anche non continuare l'inseguimento troppo a lungo, visto che ogni educatore ha un ruolo nella trama del gioco. Dopo aver inseguito è preferibile passare Fobos a qualcun altro.

Sarebbe utile avere un paio di educatori che girano per controllare la correttezza del comportamento delle squadre ed eventualmente che diano delle penalità.

COSA DEVONO TROVARE LE SQUADRE: le squadre all'inizio del gioco vengono informate che per vincere devono trovare 3 cose

- **il cuore ferito:** l'esca per condurre Fobos in trappola
- **la croce** - quale strumento di amore: il modo per estrarre Fobos dall'abitante del villaggio
- **la candela con la preghiera:** la gabbia per intrappolare Fobos

Ottenute queste tre cose (obbligatoriamente dagli scambi con gli abitanti di Gerusalemme!), la squadra deve trovare Fobos ed eliminarlo (mostrandogli gli oggetti). In quel momento l'abitante posseduto consegna il cartellino di Fobos e il gioco finisce.

REGOLE:

ogni personaggio deve imparare solo le sue e le esporrà alle squadre nel momento in cui gli si presentano. Le squadre non sapranno quasi nulla in anticipo. Questo renderà il gioco più leggero per tutti.

La trama del gioco è in continua evoluzione, non solo devono trovare il personaggio giusto, ma anche al momento giusto. Poi sosterranno le prove che gli vengono richieste.

Alle squadre è necessario spiegare sommariamente la storia di Fobos, senza dare troppi particolari su come riconoscerlo quando possiede le persone, le penalità in cui le squadre può incorrere, cosa è necessario trovare e come fare a

vincere. E' bene insistere sul fatto che devono girare uniti, sottolineare che è utile tornare dallo stesso personaggio anche più volte in circostanze diverse.

Per non fare confusione: chi consegna oggetti che servono per catturare Fobos è bene che sottolinei che sono da conservare; chi ritira gli oggetti utili solo agli scambi del gioco è bene che li tolga completamente alle squadre che non ne hanno più bisogno.

PENALITA': se durante il gioco chi è stato ferito si toglie la benda senza passare dal profeta penalizza tutta la squadra con 5 minuti di fermo.

GLI ABITANTI DI GERUSALEMME E LE PROVE

JOSHUA (il maestro) - è una persona molto gentile. Dice alla squadra di aver trovato nei pressi di una grotta una tavoletta scritta con caratteri strani, probabilmente di un altro popolo, che potrebbero aiutarli a scoprire qualche cosa su Fobos.

Prova: alla squadra viene dato un foglio contenente una frase, scritta però in simboli, dove a simbolo uguale corrisponde lettera uguale (messaggio crittografato). Il gruppo deve decifrarlo.

Senza aiuto questo sarà molto difficile; Joshua dirà alla squadra che probabilmente si possono avere indizi in più se l'investigatore riesce a trovare una lente d'ingrandimento (o oggetti simili: fondi di bottiglia, binocoli, eventualmente occhiali da vista). La squadra deve rimanere dal maestro e solo l'investigatore può cercare la lente (può prendere la torcia della squadra).

Portato l'oggetto al maestro, al gruppo viene comunicato a quali simboli corrispondono le 5 vocali.

(la frase da decifrare può essere qualcosa di simile a: Mi piacciono molto quelli che hanno il cuore ferito)

Tradotta la frase, Joshua consiglia alla squadra di trovare **Jusef (il lebbroso)** e di farsi dare il cuore ferito come esca per Fobos. Gli dirà di mostrare a Jusef il messaggio tradotto e di dire che li manda il maestro.

JUSEF (il lebbroso) - Se il gruppo è stato dal maestro (e porta il codice cifrato), gli consegna il cartoncino "cuore ferito". Altrimenti li tratterà bruscamente: "Via da qui! Noi non abbiamo nulla per voi, soprattutto se non sapete comunicare con chi sta male." (interpretate un uomo malato).

ABDIU (il profeta che guarisce) - Non ha oggetti o indizi utili, ma può curare chi è stato accecato: il medico della squadra deve consegnargli il cartoncino "kit di pronto soccorso", che viene segnato con un pennarello, per indicare che è esaurito, e il profeta toglierà la benda.

Per la seconda cura e le seguenti, il profeta chiede a qualcuno della squadra, visto che lui non ne ha, di produrre le sostanze necessarie; l'alchimista della squadra (e lui solo) deve così ricomporre un puzzle, non complicato, che simboleggi i processi chimici necessari a produrre i medicinali.

I medicinali sono efficaci solo se, dopo che l'alchimista ha ricomposto il puzzle, il medico della squadra recita uno scioglilingua di fronte al profeta.

NOTA: e' necessario avere più puzzle diversi nel caso di cure multiple (non mescolate i pezzi tra loro!)

IETRO (il pastore) questo bizzarro personaggio parla con un vago accento da pastore sardo, è completamente rincitrullito e non può dare informazioni utili. Consegna alla squadra una chiave, che qualcuno gli ha prestato (**Jona - il padre di famiglia**), ma non ricordandosi chi gliela ha prestata non può dirlo ai giocatori. Così prega i giocatori di ritrovare il legittimo proprietario e restituire la chiave, essi possono farlo subito o meno, ma arriva un momento in cui ciò diventa necessario cercare il proprietario per proseguire il gioco.