



Il magico mondo delle favole

Fable® è un gioco virtuale e multimediale dedicato ai bambini; grazie all'ausilio di pulsantiere senza fili, i piccoli protagonisti si troveranno a superare un percorso pieno di ostacoli, immersi in un paesaggio incantato!

Un simpatico mago virtuale li condurrà in questo percorso fantastico interrogando i bambini con domande sul mondo delle favole, dei cartoons e molto altro...

Gli animaletti di **Fable** dovranno anche superare parecchi ostacoli che li costringeranno a pagare simpatici pegni o addirittura ad indietreggiare. Ma se saranno fortunati potranno anche ritrovarsi nel pozzo incantato che li catapulterà in altri mondi....

Per l'occasione, gli stessi bambini interpreteranno il ruolo di animaletti prendendo parte attivamente alla fiaba; tale elemento caratteristico rende **Fable** non solo un sistema di intrattenimento goliardico ma anche educativo e stimolante, capace di appassionare i piccoli giocatori e fornire contemporaneamente nozioni.

Un percorso multimediale per crescere e apprendere



Il format si sviluppa all'interno di uno scenario fiabesco e incantato. Il filo conduttore del gioco è rappresentato dalla storia della principessa Alysia, rapita da una strega invidiosa della sua bellezza, che per punirla ancor più severamente castiga i suoi amici, trasformandoli in graziosi animaletti attraverso un sortilegio.

Gli animaletti saranno rappresentati dagli stessi bambini partecipanti, che in tal modo prenderanno parte attivamente alla fiaba; il risvolto psicologico è notevole in quanto entrano a pieno titolo all'interno della fiaba stessa favorendo l'identificazione del bambino-eroe.

FABLE si presenta come un sistema di intrattenimento idoneo a qualsiasi situazione didattico/ludica diretta a bambini di una fascia d'età dai 3 ai 10 anni.

Il sistema sfrutta la forza della fiaba che ben si adatta al target di interesse per le sue innate capacità. Il linguaggio semplice e scorrevole che si alterna tra discorso diretto e indiretto e che spesso si avvale di elementi onomatopeici e l'intrinseca inverosimiglianza dei fatti narrati sono le caratteristiche primarie in grado di creare interesse e sviluppare attenzione da parte dei bambini.

I fatti raccontati spesso ritraggono situazioni impossibili nella realtà, a cui si aggiungono accadimenti magici e inusuali che stuzzicano il bambino alimentandone la fantasia e la sua voglia di sperimentare.

Divertimento scaturito dall'elemento tradizionale della fiaba integrato alla modernità di un supporto attuale e compatibile con il mondo dei bambini.

FABLE, infatti, non è soltanto un semplice intrattenimento narrativo quanto un sistema di immediato impatto per offrire insegnamenti morali, sociali e religiosi.

Si presenta come uno strumento ideale che persegue scopi didattici e formativi; ogni storia racchiude insegnamenti che vengono facilmente interiorizzati dai bambini per via della fluidità e della forma di rappresentazione e, grazie all'immersione nel mondo magico, si velocizza il processo di apprendimento di concetti.

Come realizzare la manifestazione

Le iscrizioni devono essere effettuate poco prima dell'inizio della sessione di gioco; possono partecipare i bimbi (per ogni sessione di gioco max 6 pedine per max 4 bambini a pedina) dai 3 ai 10 anni; gli organizzatori spiegheranno ai bimbi che dovranno percorrere un paesaggio fiabesco e rispondere a domande sulle favole e di cultura generale; consegneranno ai bimbi un cappellino che ritrae un animale (l'uno diverso dall'altro) ed è proprio con il nome di questa specie animale che si iscriveranno (es. la pecorella, il toro...ecc.); infine, verrà consegnata ad ogni bimbo o gruppi di bimbi da max 3 la pulsantiera che servirà per rispondere alle domande sulle favole.

Fin dall'inizio del gioco i bambini avranno l'idea di essere catapultati in una vera fiaba con tanto di musiche, narratore e un simpatico mago parlante che avrà il compito di guidarli nel salvataggio della principessa del regno di "Fable" rapita e prigioniera della strega cattiva nel suo castello tenebroso (che rappresenta il traguardo da raggiungere).

Per andare avanti nel percorso i bimbi risponderanno a delle domande sul mondo delle favole, introdotte da un mago virtuale e lette dall'animatore che le vedrà come tutti, visualizzate sullo schermo.

I bambini, risponderanno a queste domande collettive, ciascuna squadra con la propria pulsantiera e, in base all'esito della risposta, andranno avanti di un certo numero di caselle (di quanto lo stabilirà il dado virtuale della fortuna) o rimarranno fermi.

Se spostandosi dovessero fermarsi su qualche ostacolo, (tipo la caverna dell'orco, il ponte del rischio, l'albero degli gnomi, il fungo magico, i pozzi incantati o le caselle colorate) si troveranno ad affrontare una prova individuale, di vario tipo: quesiti aritmetici, domande sul mondo reale (di cultura generale) e sul mondo della fantasia (dei fumetti e dei cartoons),

canzoncine da riconoscere, indovinelli da risolvere, pegni da pagare e oggetti colorati da trovare.

Se supereranno la prova individuale potranno avanzare di 1 casella, altrimenti dovranno indietreggiare di 2.

Nel percorso è prevista la casella "jolly" caratterizzata da una "stella magica" che darà, al bimbo che la raggiungerà, la possibilità di avere un aiuto in caso di bisogno nelle risoluzione delle prove individuali.