



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

EV001

COMPONIAMO IL MENÙ

Un grande gioco a stand per il primo giorno

Questa volta vi presentiamo un gioco a stand a doppia squadra: negli stand si scontrano sempre 2 squadre. Se avete un numero di squadre dispari, utilizzate anche lo stand Jolly: in questo caso tutte le squadre faranno uno stand di coppia in meno.

Vi diamo due esempi di schemi da cui partire per impostare il gioco, in base al numero delle vostre squadre.

ESEMPIO CON 4 SQUADRE

Turni	Primo	Pesce	Contorno	Sorbetto	Dessert
1° T	A-B	C-D			
2° T			A-C	D-B	
3° T	C-D				A-B
4° T			D-B	C-A	
5° T		A-B			C-D

ESEMPIO CON 4 SQUADRE

Turni	Primo	Pesce	Contorno	Sorbetto	Dessert	JOLLY
1° T	A-B	C-D				E (non farà Dessert)
2° T			A-C	E-B		D (non farà Sorbetto)
3° T	E-D				A-B	C (non farà Primo)
4° T			D-E	C-A		B (non farà Contorno)
5° T		E-B			C-D	A (non farà Pesce)

Per ogni stand trovate qui sotto l'elenco dei materiali, la spiegazione del gioco e il ruolo dei nani. I giochi sono conosciuti e solo ricontestualizzati, perché quello che conta è proprio l'ambientazione per lanciare tutta la storia. Curate quindi l'introduzione iniziale (con Assunta e JeanPierre) e il ruolo dei nani cattivi.

Dosate voi la quantità di "cattiveria" dei nani, in base all'età e alle capacità dei ragazzi.



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

▪ IL PRIMO

MATERIALE: due pacchi di pasta: penne e spaghetti.

SVOLGIMENTO:

Le due squadre si dispongono in cerchio, rivolte verso il centro. Ogni componente ha in bocca uno spaghetti. Lo scopo del gioco è passarsi tramite lo spaghetti una penna, senza mai usare le mani o togliere lo spaghetti dalla bocca. Vince la squadra che fa più giri in un limite di tempo dato dall'animatore.

RUOLO DEI NANI:

Il gioco non riesce se non si mantiene una buona concentrazione e complicità di squadra, quindi i cattivi, nel loro ruolo di disturbatori, possono scattare foto e fare il solletico ai componenti, immortalandoli e rendendo loro più difficile l'esecuzione.

▪ IL PESCE

MATERIALE: un bastone, un filo, delle caramelle, nastro bianco e rosso.

SVOLGIMENTO:

Le squadre si fronteggiano a due a due, una contro l'altra. L'animatore lega un filo ad un bastone e all'estremità del filo una caramella, proprio come se fosse un pesce attaccato alla canna da pesca. Le squadre, disposte in fila indiana, legano i polsi e le caviglie con il nastro bianco e rosso al primo della fila che, al via dell'animatore salterà verso il bastone da pesca e, saltellando dovrà cercare di spostare l'avversario, impedirgli di prendere la caramella e addentarla per primo. Conquistato il dolcetto, si rimette in fila e, allo stesso modo, parte quello dopo di lui. Vince la squadra che "conquista più pesci".

N.B.: Per i bambini più piccoli si possono lasciare le mani libere e il pesce si può prendere con le mani.

RUOLO DEI NANI:

Anche loro, con polsi e caviglie legati (per camuffarsi!), interverranno nel gioco per rubare "il pesce" alle due squadre; quindi le squadre dovranno mantenere una sorta di rapporto ambivalente: da un lato competitivo, nel cercare di conquistare ciascuno per primo la caramella, e dall'altro complice (quando interviene il nano cattivo dovranno infatti allearsi e unire le forze per scacciarlo e proseguire la loro battaglia).



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

▪ SORBETTO

MATERIALE: due piatti, foglietti e cannucce in abbondanza.

SVOLGIMENTO:

Le due squadre si fronteggiano in una staffetta a tempo.

Al punto di partenza della squadra si trova un piatto con dei foglietti di carta.

Uno per volta i componenti, con una cannuccia in bocca, dovranno "aspirare il foglietto" mantenendolo attaccato alla cannuccia e portarlo dall'altro lato del campo.

Vince la squadra che trasferisce per prima tutti i foglietti, che nel nostro caso simboleggiano il sorbetto.

RUOLO DEI NANI:

I nani tentano di rubare i foglietti, una volta raggiunto il lato opposto del campo, e cercano di riportarli nel piatto di partenza: quindi i ragazzi, oltre a portare a termine la loro missione, devono anche difendere le due basi "sorbetto".

▪ CONTORNO

SVOLGIMENTO:

Le squadre partono da un estremità del campo e, imitando il contadino che torna dall'orto, partiranno a coppie, facendo la carriola.

Lo scopo è raggiungere il lato opposto del campo.

Devono superare tre nastri, che saranno legati ad un'altezza di 20-30 centimetri da terra, così da essere d'ostacolo, ma le difficoltà non sono finite qui! Chi della coppia porta la carriola, verrà anche bendato e quindi sarà il secondo a guidarlo, oltre a farsi guidare.

Un gioco di fatica e di fiducia e, anche qui vince la squadra che per prima si trasferisce al completo dall'altro lato del campo.

RUOLO DEI NANI:

Distrarre con falsi comandi chi nella coppia conduce.

I ragazzi dovranno mantenere la concentrazione e fidarsi "ciecamente" del proprio compagno, senza lasciarsi attirare dai falsi consigli del disturbatore.



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

▪ DESSERT

MATERIALE: due bacinelle, cucchiari di plastica, palline da ping-pong.

SVOLGIMENTO:

Uno alla volta, i ragazzi partono in staffetta: arriva il primo, batte il cinque e parte il secondo.

Raggiungono, con un cucchiario in mano, una bacinella piena d'acqua e di palline da ping-pong (a rappresentare il dessert: una vasca di gelato). Tenendo ora il cucchiario in bocca, devono cercare di prendere una pallina e riportarla alla propria squadra, mantenendola in equilibrio.

Se la pallina cade per terra, "si scioglie": non si può quindi più raccogliere, ma bisogna riiniziare da capo.

Vince la squadra che colleziona più "gelato".

RUOLO DEI NANI:

Possono rubare le palline e riportarle nella vasca di gelato comune, oppure spaventare chi procede con la pallina sul cucchiario (ma sempre senza toccare i ragazzi), così da farla cadere e quindi interrompere il percorso.

▪ GIOCO JOLLY: AVANTI UN ALTRO... CHEF!

MATERIALE: elenco domande con risposte, un cappello da chef.

SVOLGIMENTO:

Come nel famoso quiz, il concorrente deve rispondere a più domande possibili dando sempre la risposta errata tra le due proposte.

Il concorrente in questo caso è ciascun ragazzo della squadra, visto che la squadra è disposta in fila indiana a una certa distanza dal "tavolo dell'interrogatorio". Ogni volta che tocca a un ragazzo, questo mette il cappello corre al tavolo e prova a rispondere al quiz.

Tutte le volte che la risposta viene data sbagliata (cioè viene detta la risposta giusta) si rinizia dalla prima domanda, ma a riniziare sarà il nuovo concorrente che partirà non appena avrà ricevuto il cappello, mentre lo sconfitto andrà dietro la fila indiana.

I risultati di questo gioco sono dati ovviamente alla fine.

Si può vincere in vari modi:

- 1) Le risposte giuste valgono tutte 1 punto. Si sommano i punti di tutti.
- 2) Vince la squadra che riesce a dare tutte le risposte in meno tempo.

RUOLO DEI NANI:

Livello leggero: disturbano solo durante la corsa.

Livello avanzato: 3 disturbi durante le risposte.



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

QUIZ AVANTI UN ALTRO..CHEF!

(sono evidenziate le risposte sbagliate...
...quelle che quindi deve dare il concorrente!)

- 1) **Proboscidi** o zanne? L'elefante ha 2...
- 2) **Sommergibile** o dirigibile? Quale va sott'acqua?
- 3) **Palermo** o Catania? Quale città è più a est?
- 4) **2** o 4? Quanti canini ha Dracula?
- 5) Riso o **soia**? Quale è un cereale?
- 6) **Matura** o acerba? come era l'uva per la volpe?
- 7) **Ispettore** o commissario? cos'era Montalbano?
- 8) **Paperino** o Paperone? Chi indossa il cilindro?
- 9) **Branduardi** o Battiato? Chi dei 2 canta CUCCURUCCUCU PALOMA?
- 10) **Primavera** o autunno? quando si raccolgono le olive?
- 11) Talpa o **formica**? con cosa si scavano le gallerie?
- 12) Simone o **Filippo**? quale Inzaghi gioca ancora?
- 13) Sasso o **forbice**? Cosa sconfigge la carta?
- 14) **Pelo** o vizio? Cosa non perde il lupo?
- 15) **Lago** o fiume? Cos'è il Po'?
- 16) **Bianco** o nero? Che colore era il mantello di Zorro?
- 17) Legno o **acciaio**? Il cavallo di Troia era fatto di?
- 18) Pittore o **modello**? Giotto era un famoso?
- 19) **Spagna** o Francia? L'Italia confina con?
- 20) Wilma o **Betty**? Come si chiama la moglie di Fred Flinstones?
- 21) Maionese o **ketchup**? Cosa c'è nell'insalata russa?
- 22) **Fiori** o denari? Giuda si è venduto per trenta?
- 23) **Cubica** o ovale? Com'è la palla da rugby?
- 24) **Feriale** o festivo? Ferragosto è un giorno?
- 25) Dattero o **nespola**? Cosa cresce sulla palma?
- 26) **Peperoncino** o noce moscata? Cosa metti nella besciamella?
- 27) **Omicidio** o frode fiscale? Per cosa fu condannato Al Capone?
- 28) Intero o **a pezzi**? Il pollo alla cacciatore va cucinato?
- 29) **A piedi** o a nuoto? Come si può attraversare lo stretto di Messina?
- 30) **Il Papa** o il Re? Chi incontrò Garibaldi a Teano?
- 31) Cane o **padrone**? Chi da la zampa?
- 32) **Più** o meno di 100? Sono i tasti del pianoforte?
- 33) **Guanciaie** o pomodoro? La Gricia è una matriciana senza?
- 34) **Il leone** o la leonessa? Chi va a caccia?
- 35) Il **Franco** o il Marco? Qual è la moneta della Bosnia