



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

EV003

SERATA FINALE

Ecco i giochi da palco legati alle paure che costringono Fifolo a vivere male la sua vita. Il pubblico (genitori e ragazzi assieme) viene diviso in 4 squadre che si sfideranno per superare tutte le paure e realizzarsi finalmente come persone. Sono giochi semplici e comici; il tempo passerà grazie all'abilità del conduttore di collegare alla storia e al percorso educativo e di evidenziare i momenti ovviamente comici delle situazioni. Alla fine, fate salire in scena il nuovo FIFOLO-CORIANDOLO!!! E ovviamente, per la proclamazione del vincitore, Party Popper su tutti!!!

LA KITCHEN DANCE (Paura del GIUDIZIO altrui)

Si mette la musica e tutti devono ballare, saltare.. insomma, muoversi. Quando si stoppa la musica, il conduttore dice una parola e la squadra (mimandola oppure componendola con i corpi) dovrà rappresentarla. Vince la squadra i cui componenti saranno i più rapidi e anche i più fantasiosi.

LA STORIA ANIMATA (Paura di rimanere da SOLO)

Prendete una favola, ad esempio Cappuccetto Rosso. Per ogni personaggio (Cappuccetto Rosso, Lupo, Nonna, Cacciatore) inventate dei gesti e dei suoni comici. Poi riscrivete la storia nominando più spesso i personaggi. Ad es: "In quel momento la NONNA, che era il LUPO, disse a CAPPUCETTO ROSSO...". Vince un punto la squadra che, seguendo la lettura, fa più rapidamente e all'unanimità i movimenti richiesti. Ma attenzione: se uno solo sbaglia, dà il punto alle altre squadre!

MEGAQUIZ (Paura di prendere una DECISIONE)

Quale gioco, se non un *Megaquiz*, può spiegare il tema della decisione? Le domande saranno poste con risposta multipla (A,B,C) e la squadra dovrà, dopo essersi consultata in un tempo limitato, rispondere con una parola (il nome di un ingrediente o di una pietanza) che inizia con la lettera corrispondente a quella che pensano essere la giusta risposta. Se, ad esempio, la risposta giusta alla prima domande è ritenuta essere la "C", la squadra in questione griderà "Carota!". Vince, ovviamente, la squadra che, rispondendo in modo esatto, guadagna più punti.

LE FOTOGRAFIE (paura di MOSTRARE se stesso)

Quattro genitori, estratti dal pubblico, salgono volontari sul palco e dovranno fare una "fotografia" (un mimo immobile) della scena descritta dal conduttore. Se, ad esempio il conduttore dice: "Tuo figlio ha preso 10" e da il "Via", probabilmente i genitori avranno una faccia entusiasta o stupita. Si aggiudica il premio chi, sulla base dell'*Applausometro*, riceve più consensi e, di conseguenza, darà il punto alla sua squadra di appartenenza.

1

