



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

GC001

Tappa 2

EMOZIONI E AFFETTI

Relazione con se stessi (INTERIORITÀ)

CARICA NEUTRA

Di seguito trovate la tabella contenente una serie di parole che un animatore può urlare durante il gioco, per renderlo più complesso e avvincente.

PAROLE COMANDO →	PUNTO	OMBRELLO	CAFFÈ	PALLA
Capriola	SQUADRA 1	SQUADRA 2	×	×
3 Salti su un piede	SQUADRA 2	SQUADRA 1	×	×
Sedersi a gambe conserte	×	×	SQUADRA 1	SQUADRA 2
Sdraiarsi pancia in aria	×	×	SQUADRA 2	SQUADRA 1

Ad ogni parola è associato un comando, diverso per ogni squadra.

Quando l'animatore urla una parola i giocatori si bloccano ed eseguono il comando, prima di riprendere a giocare, pena il sequestro del cartellino.