



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

GCo03

**TAPPA 3**

**DIVERTIMENTO E GIOCO**

**Relazione con il tempo libero**

## **SBENDO MA NON SBANDO**

Per questo gioco è bene formare una giuria di animatori, che renda più snella la valutazione delle prove. Qui di seguito trovate alcuni suggerimenti per le quattro sfide che le squadre devono affrontare.

1. Comporre in cinque minuti l'inno in rima della propria squadra e cantarlo tutti insieme. La giuria decide quale squadra si aggiudica la sfida con l'inno più bello.
2. Scegliete 10 quesiti su cui le squadre devono sfidarsi. Per ogni quesito le squadre devono scrivere le risposte su un foglio e consegnarle alla giuria, in modo che sia sempre possibile sapere chi ha concluso per primo. Alla fine di ogni domanda è bene che uno dei giudici annoti la squadra vincitrice, in modo da calcolare, alla fine dei 10 quesiti, chi si aggiudica la prova globale.

Vi proponiamo qui una selezione di quesiti: alcuni sono di tipo musicale, altri sono enigmi/indovinelli:

- quando si perde non si dice niente (*la voce*);
- quando è piena se ne vede metà, e quando è metà un quarto. Che cos'è? (*la Luna: dalla Terra ne vediamo tutta una faccia illuminata, ma è solo metà, perché l'altra metà è invisibile dalla Terra; la mezza Luna è, in realtà, un quarto*);
- vi è una cosa che tutti, uomini e donne, vecchi e bambini, fanno tutti insieme e contemporaneamente. Di che si tratta? (*invecchiare*);
- quando non è ancora fatta si può vedere e toccare, ma appena fatta sparisce. Cos'è? (*la barba*);
- nella storia c'è stato un terribile sanguinario, che in una sola volta uccise un quarto dell'umanità. Chi fu questo sterminatore? (*Caino*);
- quale animale beve acqua salata quando è vivo e acqua dolce quando è morto? (*la spugna, che usiamo per fare il bagno*);
- ieri non ero nato e domani sarò già morto: qual è il mio nome? (*oggi*);
- chi è che fa sempre il giro dell'albero? (*la corteccia*);
- parlo sempre per seconda e mai per prima (*l'eco*);
- a quale domanda tu non potrai mai rispondere affermativamente? (*dormi?*);

**1**



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---

- nella canzone *Nella vecchia fattoria* di chi sono gli animali? (*Zio Tobia*)
  - a) di zio Tom
  - b) di zia Maria
  - c) di zio Tobia
  - d) di Mamma Mia;
- la canzone *All'alba sorgerà* da che cartone è tratta? (*Frozen*)
  - a) Cars;
  - b) Ribelle;
  - c) Bambi;
  - d) Frozen;
- canta una canzone che contenga la parola "sole";
- con che cosa non si beve *Il caffè della peppina?* (*né col latte né col the*)
  - a) Né col latte né col the;
  - b) Né con lo zucchero né con le patatine;
  - c) Né con la nutella né con le nocciole;
  - d) Né con la Coca Cola né con i carciofi;
- Interpreta i gesti della canzone *Il coccodrillo come fa?*
- Come vanno mangiate *Le tagliatelle di nonna Pina?* (*calde col ragù*)
  - a) Fredde col tiramisù;
  - b) Calde col ragù;
  - c) Salate o poco più;
  - d) Dolci quando ti senti giù;
- Cosa cantano Timon e Pumba ne *Il Re Leone?* (*Hakuna Matata*)
  - a) Kahuna Makaka
  - b) Kakura Manata
  - c) Hakuta Tamata
  - d) Hakuna Matata
- Con un poco di zucchero che cos'è che va giù in una famosa canzone della Disney? (*la pillola*)
  - a) La marmellata
  - b) La pillola
  - c) La pizza
  - d) Lo sciroppo
- In quale cartone è il ritornello «urka urka tirulero oggi splende il sol»? (*Robin Hood*)
  - a) Robin Hood;
  - b) Peter Pan;
  - c) Capitan Hook;
  - d) Red e Toby.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---

3. Indovinare gli ingredienti contenuti in una bibita misteriosa preparata dagli animatori e scriverli su un foglio. Si aggiudica la sfida la squadra che ne indovina di più.
4. Le "sabbie mobili": in una piccola bacinella si versano acqua, fecola di patate e vi si immergono piccoli oggetti. I bambini devono recuperare tutti questi con le mani. Si aggiudica la sfida la squadra che ne raccoglie di più nel tempo prestabilito.