



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

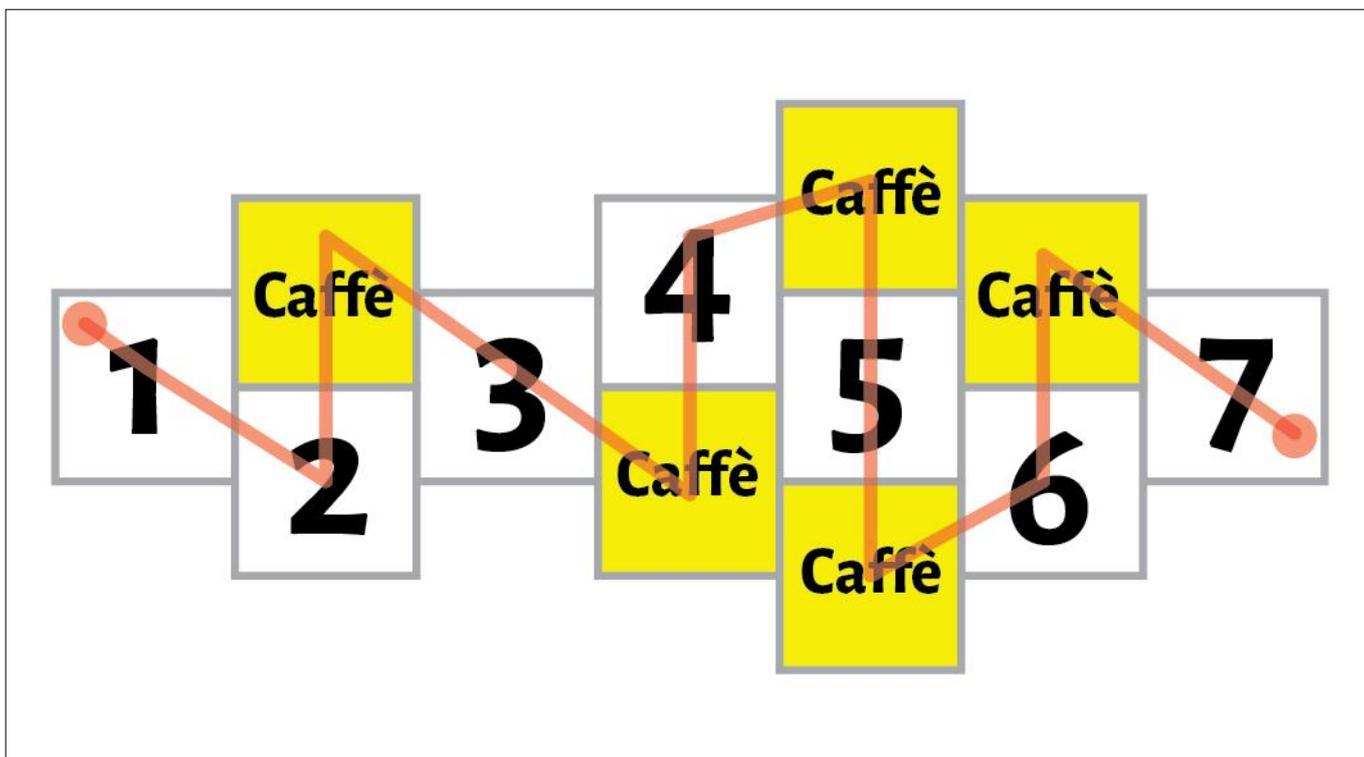
GC012

Tappa 4

SOGNI E STORIA

Relazione con il tempo

PAUSA CAFFÈ'



Eccovi uno schema del campo da gioco, che dovrete riprodurre sul pavimento:

Qui di seguito trovate le 7 prove, associate alle rispettive caselle numeriche, che ogni squadra deve superare per proseguire nel percorso ed accedere alla casella successiva:

1. Tutta la squadra deve restare all'interno della casella (che sarà quindi di dimensioni adeguate) e saltare su un piede per almeno un minuto consecutivo. I giocatori che smettono di saltare prima del tempo prestabilito o escono dalla casella o vengono eliminati. Se, allo scadere del tempo, più di un terzo della squadra non è più in gioco, la prova non viene considerata come superata!



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

2. La squadra deve dividersi in coppie: un giocatore dovrà salire sulle spalle del compagno. In questa posizione ogni coppia dovrà cantare, a turno, 10 secondi di una canzone a scelta. Se un terzo delle coppie viene eliminato, perché i giocatori si interrompono durante il canto o non mantengono la posizione fino alla fine della sfida, la prova non può essere considerata come superata!
3. Tutta la squadra dovrà restare all'interno della casella per un minuto, in equilibrio su un piede solo. Ogni componente dovrà inoltre toccare il naso del proprio vicino, senza mai staccarsi fino alla fine della sfida. La prova viene superata se non viene eliminato più di un terzo della squadra!
4. La squadra si divide in due: metà è seduta all'interno della casella e metà è in piedi in cerchio intorno alla casella. I due gruppi devono invertirsi di posizione ogni 10 secondi fino allo scadere del minuto. Ma attenzione: se due componenti si scontrano o semplicemente si toccano, vengono entrambi eliminati; se alla fine della prova più di metà squadra non è più in gioco la prova dovrà essere ripetuta il turno successivo!
5. Tutta la squadra deve riunirsi in un cerchio abbastanza stretto, piegarsi su una gamba sola, e rimanere ferma per 30 secondi. I giocatori che prima dello scadere del tempo lasciano la posizione o toccano un compagno vengono eliminati. Se la squadra termina con più di metà squadra in gioco supera la sfida e può proseguire!
6. Al via dell'animatore ogni componente della squadra dovrà poggiare un dito per terra e completare 5 giri su se stesso entro 20 secondi. Se più di metà squadra fallisce la prova, questa dovrà essere ripetuta!
7. Ogni componente dovrà battere le mani in tre posizioni diverse a ripetizione, completando una sequenza scelta dall'animatore: se più di un terzo della squadra sbaglia un movimento, la prova viene considerata come non superata!

Se una squadra non supera una prova dovrà ripeterla il turno successivo.

Si consiglia di far variare le sfide caffè in base a quanto si vuole far durare il gioco. Eccovi dunque alcuni suggerimenti per le sfide quando le squadre capiteranno su una casella caffè:

- la squadra deve cercare di indovinare tutti gli ingredienti di una ricetta celebre a scelta dell'animatore. Se allo scadere del tempo la squadra ha sbagliato o non ha nominato almeno tre ingredienti, la sfida non viene superata! Un esempio di ricetta celebre potrebbe essere la pasta "all'amatriciana" (bucatini, peperoncino, olio, pecorino, guanciale, pomodori, vino bianco e pepe);
- i ragazzi hanno un minuto di tempo per disporsi in fila secondo i tre criteri dichiarati dall'animatore. La squadra dovrà infatti mettersi in ordine prima dal più alto al più basso, poi dal più giovane al più vecchio e infine in ordine crescente di numero di scarpa. Allo scadere del tempo, se la squadra è riuscita a disporsi secondo le tre file la prova può essere considerata come superata;
- la squadra deve in un minuto cantare il ritornello di almeno 3 (o 5, in base al numero di ragazzi) canzoni che contengano nel testo o la parola "mattina" o "sveglia". Se la squadra entro lo scadere del tempo trova il numero scelto di canzoni passa la sfida.