



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

GC016  
GRANDI GIOCHI

## COLOR BOMB

### Descrizione del gioco.

È un gioco a catene logiche. Le due squadre vanno alla ricerca di vari personaggi (animatori), che devono incontrare con una sequenza particolare (diversa per le due squadre). Hanno con sé solo l'oggetto destinato al loro primo personaggio.

Ogni personaggio desidera ottenere qualche cosa che la squadra possiede, e può dare, in cambio:

- un po' di farina
- un altro oggetto che serve alla squadra per avanzare
- un indizio per cercare il personaggio successivo.

Tutto questo, solo se si indovina la sequenza esatta degli incontri da fare!

La prima squadra che riesce ad ottenere la polvere di gesso colorata la mescola con la farina accumulata, creando la *color bomb* e aggiudicandosi così la vittoria. Si attende che anche l'altra squadra abbia compiuto la missione e abbia confezionato la propria bomba di colore. A questo punto avviene la battaglia finale in cui i ragazzi, presa una manciata della bomba colorata, "colorano" gli animatori che, sotto al costume del proprio personaggio, indossano vestiti interamente neri.

**Materiale:** un sacchetto pieno di farina per ogni personaggio; un sacchetto vuoto per ogni squadra; gli oggetti che caratterizzano tutti i personaggi (vedi descrizione delle catene logiche).



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

Vediamo ora nel dettaglio **le catene di personaggi** che scandiscono le fasi del gioco.

## CATENA LOGICA SQUADRA 1:

### Fifolo

ha perso gli occhiali;  
dà: cappello nero ;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*cercate chi non vuol farsi trovare.*

### Sololo

vuole: cappello nero;  
dà: pennello;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*cercate chi ama il bello.*

### Sgamo de Arte

vuole: pennello;  
dà: vassoio;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*cercate chi deve avere equilibrio.*

### Jeanpierre

vuole: vassoio;  
dà: stuzzicadenti;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*cercate chi agisce in modo losco.*

### Spigolo

vuole: stuzzicadenti;  
dà: pezzo di legno;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*cercate chi ha armonia nella voce.*

### Condy

vuole: pezzo di legno;  
dà: immagine di una maschera di carnevale;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*cercate chi ha cambiato nome.*

### Coriandolo

vuole: immagine di una maschera di Carnevale;  
dà: polvere di gesso colorata.

## CATENA LOGICA SQUADRA 2:

### Assunta

ha perso: grembiule;  
dà: sacco nero dell'immondizia;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*fermate chi non si sofferma mai.*

### Scivolo

vuole: sacco nero dell'immondizia;  
dà: libro di fisica/matematica;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*trovate chi sperimenta ciò che dice.*

### prof. Pesotondo

vuole: libro di fisica/matematica;  
dà: cd di musica pop;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*cercate chi vi fa perdere il lume.*

### Bernoccolo

Vuole: cd di musica pop;  
dà: martello;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*cercate chi usa le mani per costruire.*

### Mastro Pino

vuole: martello;  
dà: moneta;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*cercate chi ancora non è sazio.*

### Gruzzolo

vuole: moneta;  
dà: immagine di una maschera di carnevale;  
indizio alla squadra per proseguire:  
*cercate chi ha cambiato nome.*

### Coriandolo

vuole. immagine di una maschera di Carnevale  
dà: polvere di gesso colorata.



# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---

Eccovi l'immagine della maschera di Carnevale, che potete stampare in doppia copia e consegnare a Condly e Gruzzo.

**Qui sotto ve la proponiamo in vari colori!**





# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---





# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---





# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---





# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---





# PER FAR FESTA

*Serve la ricetta giusta!*

---



## **Alcuni accorgimenti per il gioco:**

I personaggi devono necessariamente spargersi in un terreno di gioco molto ampio e nascondersi molto bene, perché il cuore del gioco è nella ricerca degli incontri.

Nella battaglia finale sono assolutamente da proibire i lanci di gesso e farina sopra l'altezza delle spalle.

Gli animatori liberi possono fornire informazioni sugli spostamenti dei ragazzi ai personaggi nascosti, se vedono che per le squadre è troppo facile trovarli.