



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

**GC018
GRANDI GIOCHI**

RIEMPI LA DISPENSA

Descrizione del gioco.

Le squadre devono girare per gli stand, a ognuno dei quali è associato un alimento che viene conquistato in quantità differenti (si consiglia da 1 a 4, ma il numero può essere modificato in base alle necessità), a seconda del risultato ottenuto durante la prova; Al termine del tempo prestabilito le squadre si devono fermare, anche se non hanno completato tutti gli stand.

A questo punto i gruppi hanno dieci minuti di tempo per combinare gli alimenti in modo da raggiungere il maggior numero di "obiettivi dispensa" possibile, potendo anche fare degli scambi con le altre squadre! Gli "obiettivi" sono formati da tre o quattro alimenti differenti e forniscono alle squadre dei punti aggiuntivi, da sommare al numero di alimenti che si avranno a scambi avvenuti!

Vince la squadra che al termine del gioco ha ottenuto il maggior numero di punti.

Alcuni obiettivi possono essere:

N°ALIMENTI(differenti)	QUANTITÀ PER ALIMENTO	PUNTEGGIO
3	3	= 15 punti
4	3	= 20 punti
3	5	= 25 punti
4	5	= 30 punti

(da modificare in base al numero degli stand e alla quantità di alimenti vinti per stand)

Materiale: necessario per i diversi stand (vedi sotto), un foglio per ogni squadra con gli obiettivi, cartoncini di colori diversi per i vari alimenti.



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

Stand consigliati:

Il numero degli stand può variare, in base ai partecipanti e alle diverse necessità, ma ognuno di questi è caratterizzato sempre da un alimento diverso.

Di seguito trovate alcuni **stand** consigliati:

1. Lancio della mela: la squadra deve decidere se le domande poste dall'animatore sono vere o false. Per esprimersi ogni componente della squadra ha a disposizione una mela (pallina di carta) che deve lanciare all'interno del contenitore corrispondente alla risposta scelta ("vero" o "falso"). Le palline lanciate fuori dai contenitori non possono essere rilanciate e non vengono contate, mentre quelle nel contenitore della risposta corretta fanno guadagnare un punto alla squadra. Alla fine del gioco vengono sommati tutti i punti ottenuti e vengono consegnati un numero di "cartoncini mela" in base al traguardo raggiunto. Se per esempio ho totalizzato 60 punti ottengo un "mela", se ne ho ottenuti 80 due "mele", con più di 100 punti tre "mele" e con più di 120 punti vinco quattro cartoncini "mela".

Materiale: palline di carta (almeno una per componente della squadra), due contenitori, almeno cinque domande, "cartoncini mela".

Alcune domande possono essere:

- L'elefante Dunbo era famoso per il suo naso lungo? **FALSO** (era famoso per le sue grandi orecchie);
- I dinosauri potevano avere le piume? **VERO**;
- Il padre di Nemo si chiama Martin? **FALSO** (si chiama Marlin);
- Lilly e il vagabondo sono due canarini? **FALSO** (sono due cagnolini);
- Nei pinguini è il papà a tenere al caldo l'uovo? **VERO**.

2. Sgranocchia la pannocchia: la squadra deve tentare di indovinare la parola misteriosa; vengono scritti su un cartellone tanti trattini quante sono le lettere che la compongono e i partecipanti dovranno tentare di indovinarle. Ma attenzione: ogni volta che viene scelta una lettera che non appartiene alla parola viene "dato un morso" alla pannocchia e dopo quattro/cinque morsi questa viene persa! La squadra ottiene tanti "cartoncini grano" quante *manches* riesce a completare senza far sgranocchiare tutta la pannocchia.

Materiale: cartelloni con le parole, "cartoncini grano".



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

3. Manda-Rino: la squadra deve conquistare il maggior numero possibile di oggetti sulla lista data dall'animatore. Per ottenerne uno ogni giocatore dovrà frugare all'interno di una cesta (riempita con una grande varietà di oggetti) e scegliere quello che gli sembra più adeguato alla descrizione ricevuta entro lo scadere del tempo. Infatti, mentre il giocatore cerca nel contenitore, un suo compagno, da lontano, deve cercare di fargli capire quale oggetto deve trovare (chiaramente senza mai nominarlo). Il resto della squadra nel frattempo deve aiutare il proprio compagno a capire qual è l'oggetto misterioso!

Al termine del tempo chi stava frugando dovrà comunque scegliere un oggetto. Se al termine del gioco la squadra ha individuato tutti gli oggetti ottiene quattro "cartoncini mandarino"; se non ne ha trovati due ne ottiene tre e così via (da variare in base al numero di partecipanti e di oggetti).

Suggerimenti e accorgimenti: solo un giocatore per ricerca deve sapere qual è l'oggetto misterioso, che deve essere cambiato ogni *manche*.

Si consiglia di riempire il contenitore con il maggior numero di oggetti possibile, anche simili tra loro. Per esempio potrebbe contenere pennarelli di colore diverso, peluche, palloni e palline, fogli, libri, cd, portapenne, righelli, bottiglie varie, indumenti ecc.

Materiale: Cesta o contenitore di grandi dimensioni, oggetti vari, lista di oggetti da recuperare (almeno dieci), "cartoncini mandarino".

4. Salando: nel campo vengono disposti in modo casuale una serie di conetti e sotto alcuni di questi vengono poste delle palline di carta (chicchi di sale). Ogni componente della squadra deve partire bendato da un estremo del campo e, seguendo le indicazioni dei suoi compagni, deve trovare un chicco di sale. Una volta ottenutolo, sempre bendato, deve raggiungere l'altro estremo del campo e cercare di lanciare la pallina all'interno della zona delimitata. Se la pallina esce o il giocatore effettua il tiro all'interno dell'area il lancio viene considerato nullo. Concluso l'unico tentativo a disposizione il giocatore deve uscire dal campo per lasciare entrare un suo compagno.

Alla fine della *manche* si contano i chicchi di sale all'interno dell'area e se sono più della metà dei partecipanti la squadra ottiene un "cartoncino sale".

Se il numero di partecipanti è elevato possono entrare in gioco anche due partecipanti contemporaneamente.

Se si vuole aumentare la difficoltà nelle *manches* successive basta incrementare il numero di palline all'interno dell'area per ottenere il cartoncino.

Materiale: conetti o cinesi, palline di carta, materiale per delimitare l'area, bende, cartoncini sale.



PER FAR FESTA

Serve la ricetta giusta!

5. Passa-caffè: la squadra deve sedersi in fila indiana e far arrivare il chicco di caffè (pallone) dal primo all'ultimo del gruppo. Ma dopo la prima *manche* i palloni in gioco aumenteranno: per conquistare il secondo cartoncino ogni componente deve infatti passare due palloni contemporaneamente! Dalla terza *manche* in avanti una palla parte dall'inizio della fila mentre gli altri dal fondo. Se un pallone tocca terra il gioco si interrompe e la squadra deve ricominciare dall'inizio. Al termine del gioco la squadra ottiene tanti "cartoncini caffè" quante sono le *manche* portate a termine!

Materiale: almeno quattro palloni, "cartoncini caffè".

6. Lievitare: la squadra deve dividersi in due gruppi, disposti agli opposti del campo. Al via dell'animatore una coppia di giocatori deve raggiungere il gruppo opposto tenendo in mano un bicchiere di carta. Se durante il tragitto il bicchiere cade o si rompe, la coppia deve ripartire. Arrivati dall'altro lato del campo la coppia riceve un altro bicchiere e due loro compagni devono unirsi alla corsa: durante il tragitto ognuno di loro deve tenere una mano su un bicchiere.

Le due coppie devono viaggiare di pari passo per tutto il tratto che separa i due gruppi.

Raggiunto nuovamente il lato opposto, altri due compagni si uniranno e così via. Ogni volta che un bicchiere cade o si rompe la squadra deve ricominciare da capo. Quando tutti e due i gruppi hanno preso parte alla corsa la *manche* si conclude. La squadra vince un "cartoncino lievito" ogni volta che termina una *manche*.

Materiale : almeno un bicchiere di carta per partecipante, "cartoncini lievito".