

Per far Festa

Basandosi sull'avvincente storia di questo sussidio, ambientata nel mondo della cucina e delle ricette, il percorso pedagogico-educativo sull'importanza delle **RELAZIONI** fa da sfondo alle proposte ludiche, artistiche e di manualità di questo fascicolo.

GIOCHI: per ogni tappa della storia, con la consueta suddivisione per età tra elementari e medie, vengono proposti due giochi, alternando il più possibile le attivazioni al chiuso e all'aperto.

EVENTI: uno spazio del fascicolo è dedicato a quei momenti topici che possono essere gestiti e messi in scena come dei veri e propri eventi comunitari e di centro estivo.

LABORATORI: anche quest'anno vi proponiamo le arti espressive come strumenti particolarmente validi sia per l'animazione che per l'educazione dei più giovani e dei piccoli.



UFFICIO ESTALIVE

Dal 2 febbraio al 26 giugno
estalive@elledici.org
011.95.52.221 (LUN-VEN 9.30-12.30)



Altro materiale su **GIOCHI, EVENTI** e **LABORATORI** lo trovi in



www.estalive.it



[Estalive.it](https://www.facebook.com/Estalive.it)

LO SPETTACOLO "PER FAR FESTA" A CASA VOSTRA!

Non perdetevi l'occasione di far arrivare anche nei vostri centri la *tournee* nazionale dello spettacolo "PER FAR FESTA"! Lo spettacolo gira per tutta l'Italia e anche voi potete richiedere delle date con un'esibizione tutta dal vivo e tutta da vivere! Sul sito www.estalive.it o presso l'Ufficio Estalive troverete tutte le informazioni utili per richiedere lo spettacolo "PER FAR FESTA" direttamente a casa vostra!



BICENTENARIO DELLA NASCITA
1815 - DON BOSCO - 2015

Per far Festa

SUSSIDIO PER ESTATE RAGAZZI
CAMPI SCUOLA e GREST

2

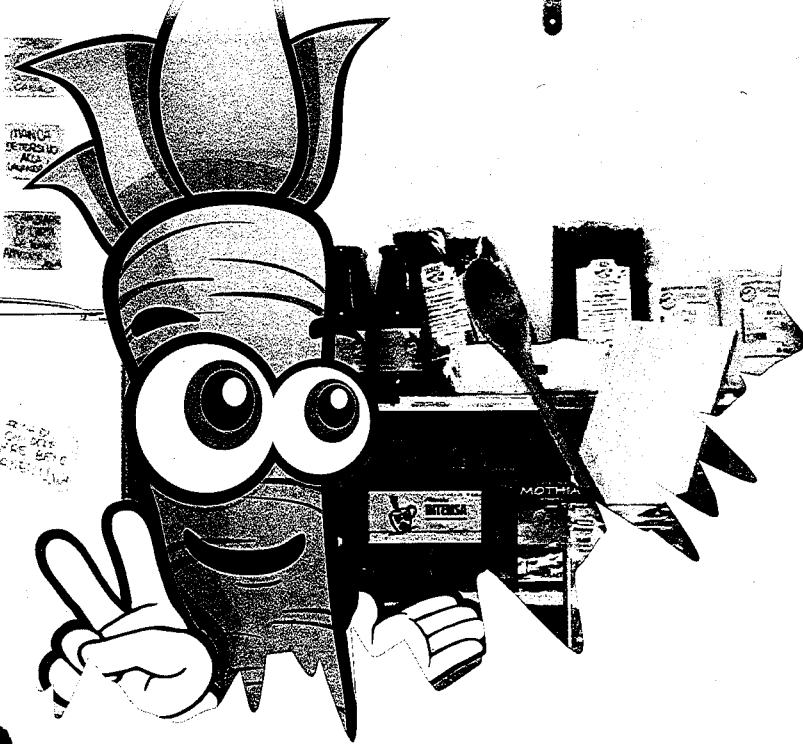
Giochi

eventi e laboratori



Giochi

eventi e laboratori



BICENTENARIO DELLA NASCITA
1815 • DON BOSCO • 2015





L'editrice ELLEDICI,

ben sapendo che solo insieme si va lontano, è orgogliosa di ringraziare la rete di enti che ha permesso la realizzazione di questo sussidio:

ANIMAGIOVANE - ALTRESI'

Gruppo composto da una Cooperativa e da un'Associazione, che assieme operano nel mondo educativo artistico e sociale
www.animagiovane.org - AnimaGiovane Altresì

MOTORE A CREAZIONE

Casa di ideazione grafica di Marco Mattio
www.motoreacreazione.it

WORKIN' MUSIC

Laboratorio musicale educativo di Roberto Bassetti
www.workinmusic.it

TIPOGRAFIA COMMERCIALE

Il partner ideale per stampare l'educazione anche su sussidi, magliette...

www.tipografiacommerciale.com

Tutto il progetto è stato coordinato dall'area
ELLEDICI EDU.C.A.R.E.

Scopri chi siamo e cosa facciamo su

www.elledicieducare.it

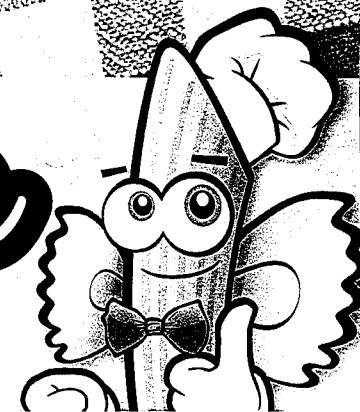


© 2015 Editrice ELLEDICI

10142 Torino

E-mail: mail@elledici.org

Il gioco è servito!



GLI INGREDIENTI

- 200 g di **Titolo Obiettivo**;
- 1kg di **Tutto Ritmo**;
- ½ kg di **Ambientazione Affascinante**;
- 1kg di **Giusto Arbitraggio**.
- 250 g di **Regole Spiegate a Dovere**;



LA PREPARAZIONE

Iniziate con il **Titolo Obiettivo**. Deve essere saporito, gustoso nella prima parte (Titolo), efficace e di colore chiaro nella seconda (Obiettivo).

Aggiungete subito, prima che l'interesse annerisca il Titolo Obiettivo, l'**Ambientazione Affascinante**. Mi raccomando, che sia ben matura. Per capire quando lo è, basta guardare la coerenza tra il gioco e l'ambientazione scelta.

Mescolate ora con le **Regole Spiegate a Dovere**. Mescolate a ogni Regola che aggiungete assicurandovi che tutti abbiano capito. Qui, più che le posate, possono esservi d'aiuto esempi e simulazioni per rendere le regole ancora più chiare. A questo punto iniziate la cottura aggiungendo il **Tutto Ritmo**.

Molti sono soliti concludere la preparazione così, senza aggiungere il **Giusto Arbitraggio**. È un grave errore: lo sformato di giochi si affloscia o, peggio, esce dalla pirofila durante la cottura, creando un gran caos in tutta la cucina.



L'IMPIATTAMENTO

In apparenza facile, il gioco è invece un piatto complesso. Di tradizione antica, fa parte delle ricette popolari: va perciò presentato sempre in maniera semplice e diretta.

Può risultare pesante se preso in dosi eccessive, perciò limitatevi al tempo giusto, perché il gioco è bello... quando dura poco.

In ogni caso ci va un giusto tempo per la digestione, perciò, finito di servire, perdetevi un po' di tempo a festeggiare i vincitori, a consolare gli sconfitti e a far riflettere tutti sul fatto che il vero scopo del gioco è insegnare a... mettersi in gioco.





TAPPA 1.1

Scatto e contatto


RAGAZZI
da 20 in su

DURATA
30 minuti

LUOGO
aperto

ANIMATORI
3

SQUADRE
2

SITO
-

Obiettivo: Totalizzare più punti al termine delle cinque *manche*.

Materiale: Necessario per delimitare le tre fasce del campo.

Ambientazione: Gran confusione alla svendita di *baguette*! C'è un continuo viavai all'ingresso della panetteria... riuscirà JeanPierre a conquistare qualche *baguette*? Siamo qui per aiutarlo...

Descrizione: Il campo viene diviso in tre settori uguali, risultanti dalle due linee di fondocampo e da due linee interne (le "*baguette*"). Ad ogni squadra viene associata una "*baguette*" (una delle due linee interne) e la linea di fondocampo più vicina ad essa, dietro la quale è posizionata la sua base. Non è consentito sostare all'interno di tutto il campo, pena l'eliminazione sino a fine *manche*.

Al via, ogni giocatore dalla propria base parte di corsa per cercare di oltrepassare la "*baguette*" nemica, segnando così un punto. Se nel tragitto uno tocca un gomito di un avversario, lo elimina per quella *manche*. Durante l'avanzamento il giocatore può decidere di tornare alla propria base in qualsiasi momento. Non appena una delle due squadre totalizza tre punti si conclude la *manche*; gli eliminati possono rientrare in campo, ricominciando così a giocare. Il gioco si ripete per cinque *manche*.

Suggerimenti: Ogni cinque giocatori eliminati della stessa squadra, la squadra nemica può vincere un punto.

Ogni squadra può nominare un JeanPierre, che, superando lui stesso la "*baguette*" nemica, conferisce direttamente cinque punti alla propria squadra.

Potete dare a ogni giocatore un pennarello o un tappo di sughero bruciacchiato: per essere eliminati bisogna riportare addosso un segno nero o colorato.



TAPPA 1.2

Flash

giochi
elementari
laboratori
RAGAZZI
da 5 in su

DURATA
20 minuti

LUOGO
chiuso

ANIMATORI
1

SQUADRE
minimo 2

SITO
-

Obiettivo: Vince la squadra che riesce a trasportare più sale possibile dalla cantina alla cucina al termine del tempo prestabilito.

Materiale: Sale da cucina, un secchio/bacinella persquadra, materiale per identificare le basi.

Ambientazione: Nel ristorante c'è una gran confusione e il nano Idolo si aggira per il locale fotografando cuochi e camerieri e paralizzandoli con i suoi "flash".

Descrizione: Le squadre si collocano ognuna nella propria base (la "cantina"), posizionata lungo un muro della stanza. Dalla parte opposta della sala, in corrispondenza di ogni "cantina", vi è un secchio (la "cucina"). Ogni giocatore ha una manciata di sale tra le mani e il compito di portarla in "cucina". Un animatore assume il ruolo di Idolo e si posiziona tra le "cucine" dando le spalle alle squadre. Al "VIA" tutti i giocatori avanzano contemporaneamente, ma Idolo, dopo aver contato fino a tre, si gira urlando "Flash!". Al grido, tutti devono immobilizzarsi e chi viene sorpreso ancora in movimento è costretto a tornare in "cantina" e riparte al "VIA" successivo. Chi riesce a raggiungere la propria "cucina", deposita il sale nel secchio e ritorna alla base, pronto a ripartire. Si effettuano più viaggi possibili, fino allo scadere del tempo. Vince la squadra che ha accumulato più sale.

Suggerimenti: Al termine di ogni "Flash", Idolo annuncia la posa in cui dovranno farsi trovare i giocatori allo scatto successivo.

Carica neutra



RAGAZZI
da 10 in su



DURATA
30 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
almeno 3
(1 per base)



SQUADRE
2



SITO
GC001

Obiettivo: Vince la squadra che ottiene più cartoncini possibili con il segno "o" nel tempo prestabilito.

Materiale: Cartoncini ("+++","++","+","o","-","--","---"), tabella in allegato, materiale per segnare le basi.

Ambientazione: Dopo il cortocircuito emozionale i nostri amici sono o troppo agitati ed euforici, o troppo freddi e apatici... Aiutiamoli a ritornare "umani"!

Descrizione: Il campo è diviso in tre parti: due basi e lo spazio centrale. Ogni giocatore deve partire dalla propria base e arrivare all'altra, dove lascia il cartoncino con cui era partito e ne riceve uno con un segno in meno (ad esempio: se alla partenza ha un cartoncino con "+++", in base gli viene ritirato e gliene viene consegnato uno con "++"). Bisogna poi tornare alla propria base, e così via, fino a ottenere il cartoncino con lo zero: questo va consegnato al proprio animatore, che ne restituisce un altro con tre segni, e tutto ricomincia. Se, attraversando l'area centrale del campo, si viene toccati da un avversario, bisogna mostrare il cartoncino: chi ha più segni vince e prende il cartoncino dell'altro (esempio: io ho "++" e il mio avversario ha "---": ho perso). Vince la squadra che ottiene più zeri o più cartoncini con meno segni.

Suggerimenti: Durante il gioco, un animatore ogni tanto urla alcune parole (vedi allegato sul sito) che sono dei comandi, differenti per le due squadre: per un momento i giocatori si bloccano ed eseguono il comando, per poi riprendere a giocare.

Rincori il cuore



RAGAZZI
da 10 in su



DURATA
20 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
2



SQUADRE
da 2 in su



SITO
GC002

Obiettivo: Raccogliere più "emozioni" delle altre squadre.

Materiale: Allegato con la storia, palline di giornale colorate con i quattro colori scelti (per la quantità, vedi Suggerimenti).

Ambientazione: Man mano che Spigolo agisce travestito da Mastro Pino, tutti i giocatori devono cercare di riportare un equilibrio tra le emozioni scom bussolate del loro cuore.

Descrizione: Nella stanza vengono predisposte, prima che inizi il gioco, quattro aree associate a quattro colori, che corrispondono a emozioni diverse: rosso = rabbia; viola = preoccupazione; giallo = gioia; verde = stupore. Nelle quattro aree si depositano tante piccole palline di giornale, anche queste colorate con le rispettive tinte. Un animatore legge ad alta voce una storia (vedi allegato), all'interno della quale vengono nominate più volte le emozioni. I giocatori camminano lentamente per la stanza; quando sentono nominare una delle emozioni, devono correre nell'area giusta e prendere una pallina di quel colore. Mentre si procede con il racconto, le palline cominceranno a scarseggiare e solo i più veloci riusciranno a prenderle. Al termine della storia si sommano le palline raccolte e vince la squadra che ne ha di più.

Suggerimenti: Quantità consigliata di palline, ad esempio, per 20 ragazzi: 90 palline per ogni colore. Ogni emozione viene infatti nominata cinque volte nella storia, quindi all'ultimo "giro" 10 ragazzi rimarranno senza pallina. Si possono anche sostituire le palline con della pasta colorata con le tempere, ma è meno ecologico!



L'amicizia porta bene



RAGAZZI
da 20 in su



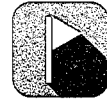
DURATA
30 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
6



SQUADRE
minimo 2



SITO
-

Obiettivo: Vince la squadra che riesce ad arrivare al Go(o)d News Bar, creare e bere l'elisir M.E.L.A. (Mangia e bevi, Elisir Lancia Allegria) prima degli altri.

Materiale: Colori a dita, tappi di sughero, accendino, ostacoli per i percorsi, ingredienti e contenitori per l'elisir, tavoli.

Ambientazione: Al Go(o)d News Bar si sta diffondendo un profondo senso di tristezza e malessere... Solo il potente elisir dell'allegria può risolvere il problema!

Descrizione: Le squadre si posizionano a fondocampo e, davanti a ognuna, viene allestito un percorso a ostacoli. All'estremità opposta di ogni percorso vi è il bar, costituito da un tavolo e dagli ingredienti per l'elisir. I componenti delle squadre si dividono in coppie e devono affrontare il percorso tenendosi a braccetto. Se, lungo il tragitto, un giocatore viene contagiato da una stella infame (un animatore) che lo sporca con un tappo di sughero annerito, si deve fermare. A questo punto il componente "sano" della coppia si deve recare alla farmacia "Enjoy" (posizionata in un qualsiasi punto del campo) dove riceverà l'antidoto: un colore a dita. Quando torna dal proprio compagno, lo marca con un segno colorato vicino a quello nero, facendolo così guarire; da quel momento la coppia può riprendere il percorso. Solo quando l'intera squadra si trova dentro il bar, l'elisir può essere preparato. Vince la squadra che per prima prepara e beve l'elisir.



Sbendo ma non sbando



RAGAZZI
dai 5 in su



DURATA
30 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
minimo 2



SQUADRE
minimo 2



SITO
GC003

Obiettivo: Vince la squadra che, al termine di tutte le sfide, ha la mummia col minor numero di bende.

Materiale: Indovinelli e quiz con canzoni (in allegato), acqua, bevande, cucchiari, fecola di patate, secchi, parecchie strisce lunghe di stoffa.

Ambientazione: Aiuto! Tutte queste bende nere ci stanno soffocando, togliendoci la nostra vera identità! Cerchiamo di scrollarcele di dosso!

Descrizione: Le squadre si dispongono negli angoli della stanza, scelgono un loro componente (o un animatore) che farà la mummia e che si posiziona al centro. L'animatore che conduce il gioco propone le quattro prove che tutti devono svolgere contemporaneamente (vedi allegato). Al termine di ogni sfida la squadra che vince ha diritto o a togliere una benda dalla propria mummia oppure ad aggiungere una benda a una squadra avversaria a sua scelta. Le squadre che perdono, invece, ricevono ognuna una benda per la loro mummia. Al termine delle prove vince la squadra la cui mummia è avvolta dal minor numero di bende.



L'attimo fuggente



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
20 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
2



SQUADRE
2



SITO
GC004

Obiettivo: Vince la squadra che per prima riesce a concludere la catena del tempo.

Materiale: Due lancette fatte con giornali arrotolati.

Ambientazione: Miss Agenda annota tutto quello che vede... perché sa che ogni attimo è prezioso per completare la catena del tempo!

Descrizione: Le due squadre si dispongono, allineate, una di fronte all'altra. Il primo giocatore della squadra A e l'ultimo della squadra B sono gli attimi fuggenti e (ai poli opposti delle file) hanno in mano una lancetta (un giornale arrotolato). Al via entrambi partono correndo in senso antiorario, passando prima dietro la propria squadra e poi dietro la squadra avversaria con l'unico OBIETTIVO di toccarsi con la lancetta. Ogni volta che tornano al punto di partenza (la loro posizione iniziale), cedono la lancetta al compagno posizionato al loro fianco nella fila, come in una staffetta. Se uno dei due giocatori è più veloce dell'altro e riesce a toccarlo, guadagna un punto per la propria squadra. Si ferma così il tempo e si comincia una nuova *manche*. Vince la squadra che per prima riesce a far correre tutti i suoi giocatori in una sola *manche*.



Sveglia mente



RAGAZZI
da 10 in su



DURATA
20 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
3



SQUADRE
2



SITO
GC005

Obiettivo: Vince la squadra che riesce a totalizzare più punti possibili.

Materiale: Carte (allegato) in doppia copia, indovinelli (allegato), un pallone, una bacinella, una pallina da ping-pong, 10 birilli (bottiglie di plastica).

Ambientazione: Assunta nell'anniversario del Go(o)d News Bar decide di rinnovare completamente il locale. Aiutiamola a ricordare gli elementi indispensabili per un buon arredamento.

Descrizione: Allestire in due angoli opposti della stanza due prove: la prima prevede 10 birilli e una palla per giocare a bowling, la seconda una pallina da ping-pong e una bacinella per fare canestro. A terra, al centro della stanza, si dispongono le carte girate al contrario in ordine sparso. A turno, un giocatore per squadra gira una coppia di carte. Se una squadra trova i due elementi uguali, vince un punto, altrimenti rigira le carte e il turno passa alla squadra avversaria. Se un giocatore gira una delle tre carte speciali (Sololo, Fifolo e il Jolly), un altro componente della stessa squadra deve superare una prova: con la carta di Fifolo bisogna affrontare un quiz o un indovinello; con Jolly ci si mette alla prova giocando a bowling; infine, se viene pescata la carta di Sololo, bisogna fare canestro con la pallina da ping-pong nella bacinella.

Suggerimenti: Le carte possono raffigurare bicchieri, bottiglie, cocktails, panini, agenda, posate, orologio, clessidra, i personaggi, il logo "Per far festa", insalata, pastasciutta, caffè, sale, ciliegia, fragola, Sololo, Jolly, Fifolo.



TAPPA 5.1

Color slide


RAGAZZI
da 20 in su

DURATA
30 minuti

LUOGO
aperto

ANIMATORI
5

SQUADRE
4

SITO
-

Obiettivo: Vince la squadra che al termine della *manche* ha totalizzato il maggior numero di punti completando tutti i disegni.

Materiale: Giornali, gomma piuma, tempere, quattro cartelloni, palline di carta, spago.

Ambientazione: Idolo è riuscito a scatenare una feroce gara tra artisti! Quale sarà il pittore migliore?

Descrizione: Il campo è diviso in quattro basi: in ognuna c'è della tempera e un cartellone diviso in quattro quadranti. Ogni squadra è divisa in due: i Van e i Gogh. I primi sono in fila e devono portare tutti insieme il pennello (giornale arrotolato e punta in gommapiuma), senza mai staccare le mani, da una base all'altra. In ogni base è esposto un diverso simbolo (vedi Suggerimenti), che i Van delle altre squadre devono disegnare in un quadrante utilizzando tutti insieme il proprio pennello, ma restando al di fuori della base. Ogni simbolo riprodotto vale 10 punti. La prima squadra i cui Van completano i quattro disegni dichiara la fine del gioco. Lo scopo dei Gogh è quello di far perdere punti agli avversari: correre nelle basi e cercare di colpire i disegni degli avversari con le palline intinte nel colore. Ogni tre, quattro segni su un disegno, la squadra associata perde un punto. Inoltre, quando un Gogh viene toccato da un Gogh avversario si deve bloccare, finché un compagno non lo tocca a sua volta, liberandolo. Alla fine si contano i punti totalizzati dalle diverse squadre. Vince chi ne ha conquistati di più.

Suggerimenti: È bene che ogni squadra sia identificata con colore diverso. Conviene inoltre che le palline per i Gogh vengano consegnate dall'animatore in base, in modo da gestire meglio il gioco.

I simboli possono essere una casa, un fiore, una spirale... ecc.



TAPPA 5.2

Riempi l'oggetto


RAGAZZI
da 10 in su

DURATA
5 minuti per
manche

LUOGO
chiuso

ANIMATORI
1 per squadra

SQUADRE
minimo 2

SITO
GC006

Obiettivo: Vince la squadra che rappresenta il maggior numero di caratteristiche di uno stesso oggetto.

Materiale: Un cartellone per squadra con oggetti e relative "caratteristiche" (in allegato), materiale per percorso ad ostacoli, fogli, pennarelli.

Ambientazione: L'opera di JeanPierre è un po'... confusa!! Riusciranno i ragazzi a coglierne almeno i particolari più importanti?

Descrizione: Ogni squadra si dispone in fila. Al via dell'animatore il primo giocatore di ogni squadra inizia il percorso a ostacoli posto davanti a lui. A metà del percorso vi è un animatore che gli mostra per tre secondi il cartellone con gli oggetti e le caratteristiche abbinati. Finito il tempo a disposizione, il bambino deve completare il percorso, mentre un suo compagno può incominciare. Arrivati in fondo al percorso i partecipanti devono disegnare su un foglio un'unica caratteristica di un unico oggetto tra quelli presenti nel cartellone: non devono rappresentare l'intero oggetto ma solo la caratteristica scelta! Importante è inoltre non rivelare ai compagni che cosa è stato disegnato! La *manche* si conclude nel momento in cui tutti i partecipanti hanno effettuato il percorso. Vince la *manche* la squadra che è riuscita a disegnare il maggior numero di caratteristiche dello stesso oggetto, riuscendo così a rappresentarlo nel modo più completo.

Suggerimenti: Un esempio di oggetto, con le relative caratteristiche può essere: PENTOLA - coperchio a fiori; un manico a forma di stella; un manico a forma di cuore. Scopri di più all'interno dell'allegato!



Viva il toccasana



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
25 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
3



SQUADRE
da 2 in su



SITO
-

Obiettivo: Riuscire a conquistare più cibi freschi (cartoncini verdi) possibili.

Materiale: Abbondanti cartoncini di due colori diversi (per esempio: verde-nero), materiale per delimitare la base.

Ambientazione: Per fare un buon piatto ci vogliono degli ottimi ingredienti, ma dopo l'intervento di Gruzzolo sono rimasti solo quelli scadenti. Riusciranno i nostri ragazzi a trovare una partita di cibi sani?

Descrizione: Si tracciano quattro basi agli angoli del campo. Ogni bambino inizia il gioco con un cartoncino nero. Per ottenere un cartoncino verde ha due possibilità: andare in una base avversaria, dove può lasciare il proprio e prenderne uno verde, oppure toccare un avversario in possesso di un cartoncino verde e scambiarlo. Il bambino che ha il cartoncino verde e che viene toccato, ottenuto il cartoncino nero è costretto a sedersi e ad aspettare che due compagni insieme lo tocchino e lo rimettano in gioco. Ottenuto un cartoncino verde, i giocatori dovranno riportarlo nella propria base, dove riceveranno in cambio un cartoncino nero e potranno così ripartire alla conquista di nuovi cartoncini.

Suggerimenti: Il gioco può essere organizzato anche in *manche*.



Ciliegina sulla torta



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
15 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
2



SQUADRE
2



SITO
-

Obiettivo: Mangiare le fette di torta e raggiungere la ciliegina.

Materiale: Fogli di recupero, pennarelli, scotch.

Ambientazione: Finalmente una torta buona e succulenta, dopo tanta fatica a rifornire le dispense svuotate da Gruzzolo! Ma attenzione, evidentemente c'è ancora qualche ingordo che vuole rubare la ciliegina!

Descrizione: Le due squadre rappresentano le fette di torta e gli ingordi. Le fette hanno un foglio attaccato sulla schiena; si dispongono in cerchio intorno a un compagno (ciliegina), rivolti verso il centro e, tenendosi per mano, girano in tondo. Gli ingordi hanno un pennarello in mano.

Al via, uno solo degli ingordi può avanzare e cercare di "mangiare una fetta", disegnandole una "M" sulla schiena, mentre la torta gira il più velocemente possibile. Sia che ci riesca, sia che fallisca, deve subito tornare a posto e cedere il turno a un compagno. Se, alla fine della *manche*, tutte le fette sono state mangiate, l'ingordo di turno ha libero accesso alla ciliegina, che comincia a ruotare su se stessa per non essere "mangiata". Ogni "M" disegnata vale un punto, mentre la ciliegina ne vale 10.



TAPPA 7.1

Squadra il dono


RAGAZZI
da 20 in su

DURATA
30 minuti

LUOGO
aperto

ANIMATORI
4+1 arbitro

SQUADRE
4

SITO
-

Obiettivo: Costruire, allo scadere del tempo, il più grande quadrilatero possibile, utilizzando le "virtù" (triangoli di cartoncino) conquistate.

Materiale: Triangoli di cartoncino di quattro colori diversi, eventualmente gli scalpi (vedi Suggerimenti).

Ambientazione: Nella confusione, si sono mescolate le virtù e i talenti di tutti. Facciamo emergere le nostre capacità investigative, e andiamo a caccia del maggior numero possibile di virtù!

Descrizione: Si tracciano quattro basi agli angoli del campo, associandole alle squadre. I bambini partono ognuno dalla propria base: avendo con sé un cartoncino triangolare (virtù), devono conquistare più virtù possibili. Perciò sfidano al tocco un giocatore avversario, confrontandosi in un minigioco che verrà deciso e cambiato ogni cinque minuti dall'arbitro (esempio: bim-bum-bam, carta-forbice-sasso, lotta à scalpo, associazione di parole e di sillabe). Chi vince la sfida riceve il cartoncino dell'avversario (che sarà di colore diverso dal proprio) e lo porta all'animatore nella propria base. Anche chi perde la sfida torna dall'animatore nella propria base, per avere però una nuova virtù. Allo scadere del tempo, i giocatori tornano alle basi e creano dei quadrati con le virtù conquistate: maggiore sarà la loro dimensione, maggiore sarà il punteggio ottenuto.

Suggerimenti: Se, tra i minigiochi da proporre come sfide, si vuole inserire la lotta à scalpo, prevederne uno per ogni giocatore.



TAPPA 7.2

Caos


RAGAZZI
minimo 8 per
squadra

DURATA
25 minuti

LUOGO
chiuso

ANIMATORI
4

SQUADRE
4

SITO
-

Obiettivo: Vincere il maggior numero di sfide.

Materiale: quattro tavoli, bicchieri, forchette, tovaglie, bottiglie di plastica, lenzuola o teli, cestini, scatole, fogli di giornale.

Ambientazione: Sololo si è divertito a mettere sottosopra il Go(o)d News Bar. I ragazzi dovranno quindi aiutare Assunta e JeanPierre a riordinare il locale.

Descrizione: Ogni squadra viene suddivisa in quattro gruppi (di almeno due giocatori). Ognuno di questi affronta un solo gruppo avversario in quattro mini-sfide da cinque minuti.

TAVOLAMETA: i bambini devono apparecchiare la tavola mentre si tengono per mano. La tavola imbandita con il maggior numero di oggetti, posizionati correttamente entro i cinque minuti, ottiene più punti.

TOVAGLIE AL BUIO: i bambini devono piegare alcune tovaglie bendati, facendole diventare grandi come un foglio A4. Vince chi ne piega di più entro i cinque minuti.

STIRA E GIRA: un bambino deve "stirare" con il sedere una porzione di un telo mentre i compagni trascinano il telo stesso per qualche metro. Si ripiega ancora il telo e si ricomincia a stirarlo. E così via: vince chi arriva a ripiegarlo più piccolo entro lo scadere del tempo.

PALLA DIFFERENZIATA: i bambini devono separare i materiali contenuti in una scatola per tipologia, facendo poi canestro nel rispettivo cestino. Vince la squadra che differenzia il maggior numero di oggetti.

Suggerimenti: La durata di ogni *manche* può essere modificata in base alle necessità (età, numero di bambini...).



TAPPA 8.1

Esperimenti



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
20 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
1 per squadra



SQUADRE
da 2 in su



SITO
-

Obiettivo: Concludere per primi il proprio esperimento scientifico.

Materiale: Per ogni squadra servono: un secchio, un sacchetto contenente 10 bicchieri di sabbia, 10 bicchieri di plastica vuoti, 10 sassi, una piccola pentola piena d'acqua.

Ambientazione: Per fortuna il prof. Pesotondo ha proposto un esperimento scientifico molto convincente per capire che, se mettiamo in ordine la nostra vita con le giuste priorità, c'è spazio e tempo per moltissime esperienze! Ma, come tutti gli esperimenti, bisogna realizzarlo per capirlo davvero!

Descrizione: Le squadre si dispongono sulla medesima linea di fondo campo. Sulla linea di fondo campo opposta, in corrispondenza di ogni squadra c'è il materiale descritto sopra. Al via, un giocatore per ogni squadra parte e recupera un elemento alla volta (un solo sasso alla volta e un bicchiere di sabbia alla volta!), riportandolo alla squadra. Quando tutto è stato recuperato, la squadra si riunisce intorno al proprio secchio e versa i tre elementi nell'ordine giusto (sassi, sabbia e acqua). La prima squadra che finisce vince il gioco.



TAPPA 8.2

Bottino!



RAGAZZI
da 10 in su



DURATA
20 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
1 per squadra



SQUADRE
minimo 2



SITO
GC007

Obiettivo: Vince la squadra che per prima riesce a eliminare uno dei tesori accumulati da Gruzzolo.

Materiale: 36 monete ritagliate per ogni squadra (vedi allegato), un dado per ogni squadra.

Ambientazione: Finalmente abbiamo trovato i vari tesori che Gruzzolo ha rubato, accumulato avidamente e poi nascosto. Cerchiamo di disfarli più rapidamente possibile e riprenderceli!

Descrizione: Ogni squadra dispone a punta di freccia (vedi schema in allegato) le 36 monete che ha trovato. Le squadre, lanciando a turno il dado, possono eliminare dal tesoro tante monete quanti sono i numeri sulla faccia superiore del dado. C'è però una difficoltà: è consentito eliminare solo linee rette di monete. Se, ad esempio, il dado si posiziona sul sei ma nel tesoro rimangono file di monete solo fino a tre, se ne possono eliminare solo tre e bisogna attendere l'esito del tiro successivo. Vince la squadra che "elimina" per prima il tesoro di Gruzzolo.



TAPPA 9.1

Nella testa di Jean Pierre



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
15 minuti
per manche



LUOGO
aperto



ANIMATORI
3



SQUADRE
2



SITO
-

Obiettivo: Vince la squadra che al termine della *manche* ha il maggior numero di "JP" in campo.

Materiale: Scalpi, cartoncini o pezzi di carta.

Ambientazione: La confusione regna sovrana anche nella testa di Jean Pierre! È proprio qui che Spigolo ha deciso di attaccare, cercando di imprigionare ogni parte del carattere di Jean Pierre, impossessandosene... Ce la faranno i nostri ragazzi a sfuggire alle grinfie di Spigolo?

Descrizione: Il campo è composto da due prigioni e da una zona centrale di gioco. Ogni squadra è divisa in "JP" e "SPIGOLO". I primi hanno dei cartoncini "vita", gli altri degli scalpi. Ogni volta che uno SPIGOLO tocca un JP avversario, questo è costretto a lasciargli il suo cartoncino e ad andare in prigione. Se uno SPIGOLO viene scalpato da un avversario (JP o SPIGOLO) mentre è in possesso di un cartoncino è costretto a lasciarlo a colui che gli ha tolto lo scalpo. Se un giocatore entra in possesso di un cartoncino vita può recarsi nella propria prigione e donare il cartoncino a un compagno JP, che torna così in gioco! Vince la squadra che ha il maggior numero di JP in campo al termine della *manche*.



TAPPA 9.2

Spigolandia



RAGAZZI
30 al massimo



DURATA
15 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
3



SQUADRE
2



SITO
GC008

Obiettivo: Vince la squadra che per prima ricomponne il maggior numero di oggetti entro lo scadere del tempo.

Materiale: Figure degli oggetti tagliate a pezzi, oggetti da riciclo come plastica, cartoni, fogli già utilizzati ecc.

Ambientazione: Jean Pierre ha creato una gran confusione all'interno del Go(o)d News Bar e ora non riesce più a ritrovare nulla di cui Assunta ha bisogno: si è ridotto addirittura a cercare nel cestino! Come se non bastasse ogni tanto spunta Spigolo, pronto a peggiorare le cose... Chi potrà aiutare il nostro cameriere?

Descrizione: A ogni squadra viene dato un contenitore pieno di materiale da riciclo e una lista di cose di cui Assunta ha bisogno. Tra i diversi oggetti del mucchio sono nascosti i pezzi del nostro puzzle. I ragazzi dovranno cercare di ricostruire il maggior numero di oggetti, trovandone i pezzi corrispondenti. Ma attenzione: ogni due minuti l'animatore sceglie due componenti per squadra che potranno andare a rubare due oggetti presi dal mucchio degli avversari! Non è inoltre detto che tutti i pezzi siano utili: potrebbero anche trovarsi degli oggetti in più non richiesti da Assunta! Vince la squadra che ricomponne il maggior numero di oggetti richiesti!

Suggerimenti: Si consiglia di nascondere i pezzi nel modo più originale possibile: dentro le bottiglie, incollati dentro ai giornali, appallottolati, usati come origami...

Centra il bersaglio



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
10 minuti per
manche



LUOGO
aperto



ANIMATORI
2



SQUADRE
2



SITO
-

Obiettivo: Totalizzare il maggior numero di punti possibile, centrando più volte il proprio bersaglio.

Materiale: Materiale per delimitare le basi, due hula hoop o due "roverini" molto grandi (sono anelli con un diametro, in questo caso, di circa 80 cm, realizzati usando un pezzo di tubo del gas le cui due estremità sono unite con del nastro isolante, oppure usando una corda unita alle estremità e completamente rivestita di scotch da pacchi).

Ambientazione: Assunta e JeanPierre sono diventati il bersaglio dei sette nani cattivi! Serve qualcuno che possa aiutarli con un oggetto un po' particolare... Chi sarà all'altezza della sfida?

Descrizione: Il gioco è strutturato a *manche*. Ai due estremi del campo si tracciano le due basi, con dentro un bersaglio, cioè un giocatore scelto dalla squadra stessa. Egli non può uscire dalla base. Al via degli animatori, i giocatori di entrambe le squadre devono passarsi l'hula hoop fino ad arrivare in prossimità della loro base: per fare punto devono lanciare l'hula hoop in modo che il loro bersaglio possa entrarvi dentro. Gli avversari possono solo intercettare l'hula hoop e farlo cadere spezzando il ritmo dell'azione, ma chi ha l'hula hoop in mano non può fare passi in nessuna direzione.

Suggerimenti: Come variante, si possono inserire dei palloni per permettere di rubare l'hula hoop colpendo chi lo tiene! In questo caso è importante che chi ha la palla la tenga al massimo tre secondi, pena l'eliminazione. Si consigliano *manche* non troppo lunghe in modo da cambiare spesso il bersaglio.

Fifolo training



RAGAZZI
massimo 15
per squadra



DURATA
15 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
1 per squadra



SQUADRE
da 2 a 4



SITO
GC009

Obiettivo: Vincere il maggior numero di sfide.

Materiale: Una palla per squadra, scotch, fogli e penne.

Ambientazione: Fifolo sta cercando di scrivere la lettera per avvisare JeanPierre e Assunta, ma sta incontrando più difficoltà del previsto, e per questo decide di allenarsi! Riusciranno i nostri amici ad aiutarlo nei diversi esercizi?

- Guanti: per non lasciare impronte Fifolo decide di usare i guanti, ma per sbaglio prende quelli da portiere! Decide allora di migliorare la sua "presa"...
- Carta e penna: Fifolo vuole usare la rima, ma non ha ben capito che cosa sia...
- Discorso: Fifolo si è preparato diverse frasi da scrivere ma ora è molto confuso...

Descrizione: Le squadre dovranno affrontare tre sfide a tempo per aiutare Fifolo a migliorare nelle diverse qualità richieste per scrivere la lettera. Ecco i dettagli:

- Guanti: le squadre sono in fila indiana. Il primo di ogni fila è all'interno di un quadrato e ha un pallone. Al via, il giocatore deve lanciare in aria il pallone e saltare fuori dal quadrato, mentre il compagno successivo deve entrare e prendere il pallone al volo prima che tocchi terra, e così via. Alla fine del tempo, vince la squadra che ha fatto più passaggi consecutivi.
- Carta e penna: ogni squadra deve scrivere il maggior numero di parole consecutive in modo che ogni parola inizi con l'ultima sillaba di quella precedente. Vince la *manche* la squadra che scrive più parole. Si consigliano tre *manche*, usando come parole di partenza "CARTA", "PENNA", "SCRITTO"...
- Discorso: i giocatori devono ricostruire nel minor tempo possibile le diverse frasi (vedi allegato), precedentemente divise in sillabe. Vince la prima squadra che le completa tutte in modo corretto.

Suggerimenti: Si consiglia di creare i cartelloni per i mini-giochi e tutte le eventuali scenografie solo ed esclusivamente con cartone riciclato, per dare realmente l'idea della versione "riciclata" del classico Luna Park.

Via con la festa



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
30 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
3+2 per squadra



SQUADRE
minimo 2
(e multipli)



SITO
GC010

Obiettivo: Vince la squadra che recupera per prima tutti gli oggetti necessari per creare la festa.

Materiale: Materiale per delimitare le "dispense" e le "credenze", cartoncini con disegnato il materiale per la festa (vedi allegato).

Ambientazione: Per far ripartire con una festa le attività del Go(o)d News Bar rimasto pietrificato, bisogna procurarsi gli ingredienti fondamentali. Attenti però a non farsi di nuovo fotografare da Idolo! In quel caso... solo Scaldamuscolo può salvarci!

Descrizione: Ogni squadra viene divisa in tre gruppi: "Idoli", "Scaldamuscoli" e "Camerieri". Il campo è diviso in due e sui due lati corti sono delimitate due piccole aree per ogni squadra: la "dispensa", piena di cartoncini con disegnati alcuni ingredienti (palloncini, panini, cocktail, tovaglia, bottiglie, bicchieri) e la "credenza" vuota. I Camerieri delle due squadre devono correre fino alla "dispensa" avversaria, posizionata nella parte opposta del campo, e prendere un oggetto alla volta per portarlo nella propria "credenza". Se vengono presi (al tocco) dagli Idoli avversari si immobilizzano sul posto, restituendo il cartoncino (qualora l'avessero già prelevato) che viene riportato in "dispensa". I giocatori bloccati possono essere liberati solo dall'abbraccio di uno Scaldamuscolo della propria squadra. Se uno Scaldamuscolo viene preso da un Idolo, si può liberare solo se abbracciato da un altro Scaldamuscolo. Vince la squadra che recupera per prima tutti gli ingredienti per la festa.

Suggerimenti: Si può stabilire che ogni Scaldamuscolo, se preso tre volte, è eliminato.

Conquista le basi



RAGAZZI
da 10 in su



DURATA
20 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
1 per squadra



SQUADRE
minimo 2



SITO
GC011

Obiettivo: Vince la squadra che totalizza più punti possibili al termine delle due *manche*.

Materiale: Pennarelli colorati, materiale per delimitare le basi.

Ambientazione: Scaldamuscolo invita tutti ad andare alla scoperta di nuovi mondi, più scattanti che mai e da veri eroi protagonisti. Siamo pronti a partire per questo viaggio?

Descrizione: A ogni squadra viene assegnata una base ("mondo"), posta in un angolo della stanza e contrassegnata con un colore distintivo. I componenti di ogni squadra vengono divisi in due gruppi numericamente equivalenti: metà sono attaccanti e metà difensori. I primi si recano individualmente nei "mondi" avversari con lo scopo di entrarvi, mentre i difensori li attendono e sottopongono loro una delle prove allegate nella scheda. Se l'attaccante risponde correttamente, accede alla base nemica e lì viene marcato con un segno colorato sulla mano, dopodiché può andare all'attacco di altre basi, che può visitare più volte. Il giocatore che non superasse la prova prosegue verso i "mondi" delle altre squadre. Allo scadere del tempo si contano i segni colorati sui componenti di tutte le squadre: vince la *manche* la squadra che ne ha totalizzati di più. A questo punto inizia la seconda *manche*, in cui i ruoli vengono invertiti. Vince il gioco la squadra che al termine di entrambe le *manche* ha totalizzato più punti.



Emogiro



RAGAZZI
da 10 in su



DURATA
25 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
1 per squadra



SQUADRE
2 squadre
da 9 giocatori



SITO
-

Obiettivo: Concludere prima dell'altra squadra il contagio emotivo completando tre "emogiri".

Materiale: Tre palloni di colori diversi per ogni squadra.

Ambientazione: Finalmente Spigolo è stato cacciato, ma ha lasciato una confusione pazzesca di emozioni... Dobbiamo ridistribuircele, in modo da "contagiarci" positivamente.

Descrizione: Ogni squadra viene numerata per tre. Si forma un unico grande cerchio in modo che la disposizione sia questa: numero 1 squadra A, numero 1 squadra B, numero 2 squadra A, numero 2 squadra B, numero 3 squadra A, numero 3 squadra B, ecc. Si sceglie un giocatore per ogni squadra che abbia il numero 1, a cui si consegna una palla bianca (gioia). Al via, il primo 1A tira la palla, in senso orario, al successivo 1A e così via fino a quando il giro si completa e chi aveva iniziato, ricevendo di nuovo la palla, salta urlando: "Gioia!". Lo stesso fa la squadra B, in senso antiorario. Finito il giro, l'animatore assegnato alla squadra dà la palla rossa (rabbia) al primo numero 2, che la tira al successivo numero 2: quando il primo la riceve indietro, salta urlando: "Rabbia!". Parte il primo numero 3 con la palla blu (stupore), e così via. Vince la squadra che, per prima, conclude tutti e tre gli "emogiri". Se la palla cade, chi l'ha lanciata la raccoglie e tira di nuovo.

Suggerimenti: È importante che ogni squadra abbia un numero di giocatori multiplo di 3; oppure si può aggiungere un quarto pallone numerando la squadra per 4, ma la confusione è garantita! Si possono abbinare a piacere colori ed emozioni, in base ai palloni disponibili, o in modo diverso per le due squadre.



Scatto emotivo



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
30 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
2



SQUADRE
da 2 in su



SITO
-

Obiettivo: Riconquistare più cuori dell'altra squadra.

Materiale: Una robusta fettuccia di stoffa ogni due giocatori, un sacchetto pieno di cuori di carta ritagliati.

Ambientazione: Spigolo ha svuotato i cuori di tutti dalle emozioni e le ha accantonate in un angolo. Per fortuna abbiamo scoperto dove, ma bisogna fare in fretta!

Descrizione: Ogni squadra si divide in coppie, i cui componenti legano insieme la loro caviglia interna. Ogni coppia viene numerata. Ci si dispone in cerchio, alternando una coppia della squadra A e una coppia della squadra B. Un animatore sta al centro del cerchio con un sacchetto pieno di cuori di carta. L'altro animatore, fuori dal cerchio, dà inizio al gioco chiamando in rapida sequenza due numeri: le due coppie chiamate effettuano un giro di corsa all'esterno del cerchio, rispettivamente in senso orario e antiorario, e tornano al proprio posto. La coppia che arriva per prima riceve dall'animatore al centro un cuore di carta. Al termine del gioco si conta quale squadra ha collezionato più cuori.

Suggerimenti: Una variante divertente consiste nello stabilire, a un certo punto del gioco, che le coppie che arrivano per seconde vengono eliminate e si sdraiano in corrispondenza del loro posto. In questo modo, chi continua il gioco dovrà allargare il proprio percorso per fare il giro del cerchio, al fine di non calpestare le coppie eliminate.

Stella la mummia!



RAGAZZI
da 10 in su



DURATA
20 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
2



SQUADRE
minimo 2



SITO
-

Obiettivo: Vince la squadra che, allo scadere del tempo, ha la mummia con il minor numero di bende nere.

Materiale: Palloncini colorati, bende/nastri, penne o stuzzicadenti (una/uno per partecipante), almeno due scalpi per squadra.

Ambientazione: Bernoccolo ha cosparso il Go(o)d New Bar di "stelle infami"... Riusciranno le nostre squadre ad impedire che queste rimangano attaccate ai loro compagni?

Descrizione: Le squadre si dispongono lungo i lati del campo e scelgono un proprio membro come mummia. Ogni giocatore riceve una penna e un numero progressivo, in modo tale che vi sia una corrispondenza numerica tra i giocatori delle squadre. Al centro del campo ci sono molti palloncini gonfiati e in alcuni vi è una benda. L'animatore ha il compito di chiamare uno o più "numeri" di giocatori, che devono correre al centro e far scoppiare un solo palloncino. Se dentro vi è una benda, corrono dalla mummia avversaria e gliela legano addosso, altrimenti tornano ad allinearsi. Al centro del campo vi sono inoltre due giocatori per squadra con addosso uno scalpo. Questi, dopo che viene fatto scoppiare un palloncino, possono partire e, toccando gli avversari, rubano loro la benda appena conquistata. Se però vengono "scalpati", escono dal gioco e lo scalpo può essere legato alla mummia avversaria: varrà ben 10 stelle! Allo scadere del tempo o al termine della *manche*, vince la squadra con meno "stelle infami".

Suggerimenti: Vi sono diverse modalità per far scoppiare i palloncini: con i piedi, con le mani, con il sedere, saltando, in due giocatori usando il gomito, in tre giocatori ecc.

Melaland



RAGAZZI
da 6 in su



DURATA
5 minuti per
manche



LUOGO
aperto



ANIMATORI
2



SQUADRE
2 o 4



SITO
-

Obiettivo: Vince la squadra che al termine del tempo prestabilito è diventata il bruco più lungo ed è riuscita ad impedire agli altri bruchi di crescere.

Materiale: Nulla.

Ambientazione: JeanPierre crolla nel mondo dei sogni e finisce nel fantastico mondo di Melaland. Qui è in atto la grande competizione tra bruchi. Quale sarà il bruco vincente?

Descrizione: All'inizio di ogni *manche*, ciascuna squadra deve scegliere un gruppetto (tre o quattro giocatori) che, unito, diventa la "testa" del bruco. Al via dell'animatore ogni "testa" parte da un angolo del campo e vaga senza mai fermarsi o staccarsi, pena l'eliminazione della "coda" (l'ultimo del gruppo). Ogni bruco deve inoltre cercare di mangiare la coda di una squadra avversaria. Per mangiare, la testa del bruco dovrà passare tra gli ultimi due componenti di un altro bruco: in questo modo l'ultimo verrà eliminato e dovrà lasciare il campo. Nel frattempo, in modo casuale e all'interno del campo di gioco, un animatore inserisce gli altri componenti delle squadre rimasti fuori, i quali, una volta entrati, devono rimanere fermi. Ogni squadra deve "inglobare", toccandolo, il proprio nuovo componente e, allo stesso tempo, eliminare gli avversari. Se un giocatore inserito viene toccato da un bruco avversario, ritorna fuori. Al termine della *manche* si riprende il gioco, cambiando i giocatori che avevano il ruolo di "teste".

Suggerimenti: Si consiglia di inserire contemporaneamente più componenti di diverse squadre per aumentare la competizione, oppure degli animatori che varranno dei punti in più. È possibile svolgere questo gioco anche all'aperto.

Tra sogni e tempo



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
20 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
4



SQUADRE
minimo 2



SITO
-

Obiettivo: Vince la squadra che riesce a totalizzare più punti possibili in un tempo prestabilito.

Materiale: Due orologi, tanti cartoncini di tre colori diversi che riportano le date, scotch di carta.

Ambientazione: Assunta, grazie a Miss Agenda, ha compreso l'importanza dei sogni e delle tre dimensioni del tempo: passato, presente e futuro. Chiama quindi due squadre di collaboratori della Crazy Market per recuperare più sogni e più tempo possibili.

Descrizione: Nelle basi, ai lati opposti del campo, vi sono le due squadre, che al loro interno vengono divise a metà. Un primo gruppo forma dei terzetti (gli "Almanacchi") che viaggiano a braccetto. Ogni componente del terzetto porta sul petto un cartellino con un numero a due cifre, corrispondente a giorno, mese e anno (di colori diversi). E deve nascondere il proprio numero agli avversari, senza usare le mani. Per scoprirlo, l'avversario deve urlare il numero che vede ad alta voce. Chi viene scoperto consegna il cartellino al nemico e torna in base per averne uno nuovo. La seconda metà di ogni squadra ha il ruolo di "CacciaOre": ognuno deve cercare di prendere l'"Orologio Sognatempo" nella base nemica, evitando di farsi toccare dai "CacciaOre" avversari. Chi viene preso aspetta sul posto che un compagno lo liberi passando sotto le sue gambe. Alla fine del tempo si contano i cartoncini raccolti: ogni data completa (giorno, mese e anno, anche se provenienti da terzetti differenti) vale un punto; la conquista dell'"Orologio Sognatempo" conferisce 10 punti.

Suggerimenti: Il gioco può essere svolto a *manche*, alternando i ruoli dei giocatori. Invece che a terzetti, gli "Almanacchi" possono giocare singolarmente, ma attenzione a modificare opportunamente il conteggio dei punti.

Pausa caffè



RAGAZZI
da 10 in su



DURATA
30 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
3



SQUADRE
minimo 2



SITO
GC012

Obiettivo: Vince la squadra che per prima finisce il percorso.

Materiale: Caselle (vedi allegato); prove (vedi allegato).

Ambientazione: Anche Miss Agenda, donna sempre attenta e puntuale, conosce l'importanza di un buon caffè la mattina per svegliarsi e mettersi subito al lavoro. Che ne dite se assaporiamo insieme a lei questa ottima bevanda?

Descrizione: Sul pavimento della stanza si crea un percorso che riprenda lo schema del gioco della settimana (detto anche "Campana"). Oltre alle sette caselle coi numeri, ognuna delle quali rimanda a una prova da superare per poter andare avanti, si inseriscono alcune "caselle caffè" a piacere, in numero differente a seconda della durata prevista per il gioco. Le "caselle caffè" permettono, a chi le supera, di far arretrare di una casella la squadra avversaria.

In allegato trovate le prove da superare per ogni casella.

Le squadre affrontano il percorso partendo dagli estremi opposti e si alternano nel turno di gioco. Quando due squadre si trovano sulla stessa casella, si sfidano in una prova decisa dall'arbitro.

Nel caso in cui la prova venga superata, si avanza di una casella, altrimenti si ritorna all'ultima "casella caffè" affrontata e superata oppure alla partenza, dove si ricomincia da capo.

Suggerimenti: Le caselle possono anche non essere tutte grandi uguali.

Assalto al pozzo



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
30 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
1 per squadra



SQUADRE
2 o multipli



SITO
-

Obiettivo: Vince la squadra che riempie con una quantità maggiore d'acqua il contenitore graduato al termine del tempo prestabilito.

Materiale: Bicchieri colorati (un colore per squadra), bacinelle, contenitori graduati, acqua.

Ambientazione: Come Sgamo De Arte ognuno ama la bellezza, soprattutto quando la scopre dentro di sé! Allora andiamo ad attingere acqua alla nostra fonte per poter puntare sempre più in alto...

Descrizione: Il campo è diviso in tre fasce (franca con pozzo, di scontro, franca con base). Vi è una squadra di cercatori e una di "Idoli". Dalla propria base la squadra dei cercatori manda due membri alla volta alla ricerca dei propri bicchieri vuoti sparsi nella fascia centrale del campo. Una volta recuperati i bicchieri, i cercatori devono andare ad attingere acqua al proprio pozzo, situato nella fascia di campo franca opposta alla base, per poi tornare alla propria base e riempire il contenitore graduato. Contemporaneamente la squadra degli "Idoli" manda, nella zona di scontro, due membri che hanno il compito di bloccare i due cercatori toccandoli: tale operazione è consentita solo in questa fascia centrale del campo. Quando i due cercatori o sono presi o riescono invece a recuperare il bicchiere d'acqua e tornano insieme alla base, ad altri due membri è consentito partire. Al termine del tempo prestabilito si conclude la *manche* e vince la squadra con il contenitore graduato maggiormente pieno. Nella *manche* successiva si invertono i ruoli delle squadre.

Opera al riciclo



RAGAZZI
da 15 in su



DURATA
5 minuti per
manche



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
1



SQUADRE
minimo 2



SITO
GC013

Obiettivo: Vince la squadra che si aggiudica il maggior numero di *manche*, replicando le varie opere d'arte con il materiale a disposizione.

Materiale: Immagini delle opere da rappresentare (allegato), materiale di riciclo (bottiglie e contenitori di plastica, carta e cartone, tappi, stoffa, corde, cancelleria).

Ambientazione: Il malefico Idolo ha lanciato la sua sfida e JeanPierre vuole esserne all'altezza... Deve infatti dimostrare che tutti possono fare arte, anche senza utilizzare materiali particolari! I nostri ragazzi sono qui per aiutarlo.

Descrizione: Ogni squadra riceverà una quantità di materiale da riciclo. Al via dell'animatore le verrà mostrata l'opera che dovrà replicare, utilizzando ciò che ha a disposizione. Attenzione, tra i vari materiali sono inclusi gli stessi partecipanti: nulla vieta loro di entrare a far parte dell'opera d'arte! Si aggiudica la *manche* la squadra che riproduce nel modo più preciso e accurato possibile l'opera, cogliendone i tratti principali.

Suggerimenti: Dopo tre, quattro *manche* è possibile creare una *manche* Jolly, che ha valore doppio. Si aggiudica questi punti la squadra che riesce a replicare nell'ordine corretto e nel minor tempo possibile le opere delle *manche* precedenti!



Più torte per tutti



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
30 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
almeno 4



SQUADRE
da 2 in su



SITO
-

Obiettivo: Vince la squadra che ottiene il maggior numero di ingredienti.

Materiale: Fagioli, bottiglie, scalpi.

Ambientazione: Dopo che Gruzzolo ha giocato il suo tiro mancino, sembra impossibile fare una buona torta. O meglio, bisogna riempire di nuovo la dispensa con gli ingredienti giusti!

Descrizione: Si tracciano diverse "aree di sfida" cui sono associati i vari ingredienti. I ragazzi girano per il campo e scelgono in quali "aree" entrare. Una volta entrati sfidano a scalpo gli avversari. Se perdono devono andare dall'animatore d'area, che dà loro un altro scalpo, e poi uscire. Se invece vincono, possono consegnarlo all'animatore d'area in cambio di uno o più fagioli, a seconda dell'area in cui si trovano: infatti ogni ingrediente vale un numero diverso di fagioli, e per essere conquistato necessita di altrettanti scalpi! Per esempio, l'area "Fragola" necessita di un solo scalpo, ma permette di ottenere un solo fagiolo, l'area "Mirtillo" permette di prendere sei fagioli ma richiede sei scalpi! Una volta ottenuto un fagiolo, i ragazzi lo depositano nella bottiglia della loro squadra: vince la squadra che la riempie di più!

Suggerimenti: Il numero di aree deve essere proporzionale al numero di ragazzi: si consiglia comunque di farne almeno tre. Alcuni esempi di aree possono essere: fragole (un punto), lamponi (due), mirtilli (tre), ciliegie (quattro), vaniglia (cinque), mirtilli (sei)... Incoraggiate i ragazzi a giocare di squadra: nelle aree in cui bisogna conquistare più scalpi la regola "l'unione fa la forza" sarà vincente!



Una fragola tira l'altra



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
30 minuti



LUOGO
aperto/chiuso



ANIMATORI
almeno 2



SQUADRE
da 4 in su



SITO
-

Obiettivo: Indovinare il numero di fragole disegnate dietro la schiena dell'ultimo giocatore in fila delle squadre avversarie.

Materiale: Fogli, scotch.

Ambientazione: JeanPierre è ghiottissimo di frutti di bosco, soprattutto di fragole; quando inizia a mangiarne una, poi non si ferma più. Ma quando Assunta lo sgrida, e gli chiede quante fragole ha mangiato, non sa mai dire un numero preciso. Aiutiamolo a contarle!

Descrizione: Ogni giocatore avrà attaccato sulla schiena un foglietto (formato A5) su cui è disegnato un certo numero di fragole, variabile da 5 a 15. Ogni squadra sarà disposta in fila indiana a mo' di serpentella, in modo che ogni giocatore possa coprire con le mani il foglietto del compagno davanti a lui. L'ultimo giocatore della fila però non avrà nessuna copertura, mentre il primo della fila non avrà sulla schiena un foglietto con delle fragole disegnate sopra, ma la scritta "TESTA". Al via dell'animatore la "TESTA" di ogni serpentella, a turno, dovrà cercare di indovinare il numero sulla schiena dell'ultimo giocatore in fila delle altre squadre e gridarlo ad alta voce: se il numero verrà indovinato il ragazzo che porta sulla schiena quel numero dovrà staccarsi dalla fila e la squadra che avrà scoperto il numero potrà provare a indovinarne un altro. In caso contrario il turno passerà a un'altra squadra. Il resto della fila potrà aiutare la "TESTA" nel leggere i numeri sulla schiena degli avversari. A vincere sarà la squadra che rimarrà con almeno due giocatori in fila.

Suggerimenti: Se i ragazzi sono tanti si possono formare più squadre, l'importante è che vi sia sempre una sola "TESTA" per ogni fila/squadra.

L'acchiappadoni



RAGAZZI
minimo 10 per
squadra



DURATA
40 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
minimo 6



SQUADRE
4



SITO
-

Obiettivo: Vince la squadra che ottiene più punti, completando più giri del campo in un tempo prestabilito.

Materiale: Due palloni, cartoncini di quattro colori differenti (almeno due per ragazzo), materiale per delimitare campi e basi.

Ambientazione: Andiamo a ritrovare i doni che ci sono stati rubati: ci appartengono!

Descrizione: Il campo è composto da un settore più esterno con quattro basi posizionate a metà dei lati. A ogni base viene associato un colore e un animatore che controlli l'andamento del gioco. Due squadre sono in attacco, due in difesa. Le squadre in attacco corrono una in senso orario e una in senso antiorario. Ogni ragazzo riceve un cartoncino del colore della base di partenza, che è la stessa per entrambe le squadre attaccanti, e lo deve sostituire con il cartoncino della base seguente. Ogni ragazzo gira sempre con un solo cartoncino! Le squadre in difesa si posizionano una fuori dal perimetro del campo e una, con un pallone in dotazione, al centro del campo. Se un attaccante, mentre corre da una base all'altra, viene toccato da un difensore che sta all'esterno del campo, questi lo riaccompagna alla base precedente. Se invece viene colpito con il pallone da un difensore che sta al centro, viene riaccompagnato alla base di partenza, dove riceve il cartoncino iniziale, lasciando il proprio. Ogni attaccante che raggiunge la quarta base consegna l'ultimo cartoncino, che attribuisce un punto alla squadra. Ogni 10 minuti si conclude una *manche* e si invertono i ruoli delle squadre.

Family foto



RAGAZZI
minimo 8 per
squadra



DURATA
25 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
minimo 2



SQUADRE
minimo 2



SITO
-

Obiettivo: Indovinare, nel minor tempo possibile, il maggior numero di "famiglie".

Materiale: Materiale per percorso a ostacoli.

Ambientazione: Sololo vuole rovinare l'armonia delle "famiglie" famose e rubarne le foto più care. Ritroviamo le foto e cerchiamo di capire quali sono le famiglie colpite dalle insidie di Sololo!

Descrizione: Si divide ogni squadra in sottogruppi di 3-4 persone. Al via partono i primi gruppetti, che affrontano un percorso a ostacoli. In fondo trovano un animatore che fornisce loro il primo indizio (vedi la voce Suggestimenti: ad esempio, "Questa famiglia ha due figli con gli occhiali"), che i ragazzi devono rappresentare con una "fotografia" statica. Quando il resto della squadra ha indovinato l'indizio, l'animatore fa partire il secondo gruppetto, a cui propone il secondo indizio, da rappresentare con l'aiuto del primo gruppo. Quando verrà individuato anche il terzo indizio, la squadra potrà tentare di indovinare la "famiglia" rappresentata. La squadra che indovina per prima ottiene un punto e viene dichiarata la fine dalla *manche*. Ad ogni *manche* le squadre ripartono contemporaneamente.

Suggestimenti: Alcune famiglie con i rispettivi indizi potrebbero essere: "gli Incredibili" (supereroi, supercattivi e folla urlante); "Scooby-Doo" (fantasmi, investigatori e cane); "Tartarughe ninja" (pittori, ninja, tartarughe); "i Simpson" (divano, seduti sul divano e tv); "Biancaneve e i sette nani" (assonnati, i nani e la mela).

Aiuto alla scienza!



RAGAZZI
da 15 in su



DURATA
30 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
1 per base + 1



SQUADRE
da 2 in su



SITO
GC014

Obiettivo: Completare il maggior numero di formule possibile prima dello scadere del tempo.

Materiale: Cartoncini con le formule (divise in varie parti) di colori diversi in base alle squadre; materiale per delimitare le basi.

Ambientazione: Dopo la sconfitta subita i nani cattivi hanno deciso di rifarsi sul professor Pesotondo. Per farlo hanno preso di mira i suoi collaboratori scienziati e stanno cercando di compromettere il loro lavoro! Riusciranno i ragazzi a rimettere ordine nella confusione creata dai nani?

Descrizione: Al via dell'animatore ogni giocatore deve partire dalla propria base e cercare di raggiungerne una avversaria. All'interno di ogni base c'è un animatore che distribuisce i pezzi delle diverse formule: queste sono di colori diversi a seconda delle squadre (squadra A tutte le formule di colore ROSSO, squadra B BLU, ecc.). Chi entra in possesso di un cartoncino deve cercare di raggiungere la propria base, dove potrà lasciarlo e ripartire alla conquista di uno nuovo. Se un giocatore viene toccato all'interno del campo da gioco si deve fermare e deve sfidare l'avversario a "CARTA-SASSO-FORBICE". Chi perde la sfida si deve sedere e, se è in possesso di un pezzo di formula, lo deve dare al vincitore. Chi entra in possesso di un cartoncino dopo aver vinto una sfida potrà quindi portarlo nella propria base. Se però il cartoncino è del colore della propria squadra, lo deve restituire all'animatore in base! Alla fine della *manche* si lasciano cinque minuti per permettere ai ragazzi di ricostruire il maggior numero di formule con i cartoncini conquistati (facendo attenzione che non usino i cartoncini del colore della loro squadra)!

Suggerimenti: Se si ritengono le formule troppo complesse, si possono utilizzare dei calcoli elementari (somme, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni). In questo caso le squadre, utilizzando i numeri che hanno conquistato e combinandoli in operazioni diverse, possono totalizzare un punto per ogni operazione.

Il mio tesoro!



RAGAZZI
da 10 a 30



DURATA
30 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
2



SQUADRE
minimo 2



SITO
-

Obiettivo: Vince la squadra che totalizza più punti.

Materiale: Pentola, una benda, un oggetto che svolga la funzione di tesoro.

Ambientazione: Gruzzolo è ormai accerchiato ma, tentando disperatamente di difendere il tesoro che ha accumulato, tende le orecchie per indovinare da dove arrivano i ragazzi...

Descrizione: Le squadre, mescolando i componenti, si dispongono in un unico grande cerchio e rimangono in silenzio. Un animatore si traveste da Gruzzolo e si siede, bendato, al centro del cerchio con un oggetto che possa rappresentare il tesoro, appoggiandolo a terra davanti a sé. Un secondo animatore, fuori dal cerchio, indica a turno un giocatore per ogni squadra che deve strisciare a terra silenziosamente fino a toccare il tesoro. Se questi ci riesce, segna un punto per la propria squadra, ma se Gruzzolo identifica la direzione da cui proviene il rumore e la indica, il giocatore torna a posto lasciando il turno alla squadra successiva. Vince chi totalizza più punti.

Suggerimenti: Si suggerisce di far vestire, a turno, i panni di Gruzzolo a un giocatore delle squadre: una parte dei ragazzi sarà più motivata a tenere il silenzio, cosicché il loro compagno possa indovinare la direzione da cui provengono gli spostamenti.



Centra lo spigolo!



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
15 minuti



LUOGO
aperto o
chiuso



ANIMATORI
2 per squadra



SQUADRE
da 2 in su



SITO
-

Obiettivo: Totalizzare più punti delle altre squadre.

Materiale: Quattro sedie, quattro roverini: sono anelli con un diametro di circa 25 cm, realizzati usando un pezzo di tubo del gas le cui due estremità sono unite con del nastro isolante, oppure usando una corda unita alle estremità e completamente rivestita di scotch da pacchi.

Ambientazione: Spigolo tiene ancora tutti sotto scacco, fingendosi un controllore dell'ispettorato: esige da tutti una prova di precisione al limite della pignoleria! Ma forse qualcosa di buono si può ottenere anche dalla precisione...

Descrizione: Al fondo del campo si dispongono due sedie per ogni squadra, capovolte; un animatore si posiziona dietro a ogni sedia. Si segna a terra una linea di tiro, sufficientemente distante dalle sedie. I giocatori di ogni squadra formano due file, in modo da non creare lunghe attese. Ogni giocatore ha la possibilità di effettuare tre lanci per centrare con il roverino una delle quattro gambe della sedia. Se infila le gambe più lontane, totalizza due punti; un punto se infila quelle più vicine a sé. L'animatore in postazione conta i punti, recupera il roverino e lo consegna al giocatore successivo. Vince la squadra che realizza più punti.

Suggerimenti: Si possono moltiplicare le postazioni di tiro, in modo da dinamizzare il gioco, prevedendo un maggior numero di tiri per ogni giocatore e, ovviamente, un numero di sedie corrispondente alle file che si formano.



Nomi cose e canzoni



RAGAZZI
massimo 40



DURATA
5 minuti per
manche



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
2



SQUADRE
da 2 a 4



SITO
GC015

Obiettivo: Vince la squadra che riesce a ottenere il maggior numero di punti cantando, al momento giusto, una canzone differente dalle altre.

Materiale: Storia da leggere, elenco di parole chiave.

Ambientazione: È arrivato il momento in cui anche JeanPierre impari il rispetto nei confronti degli altri... Chissà se, facendogli sperimentare che cosa vuol dire non essere ascoltati, Condy riuscirà a fargli imparare la lezione!

Descrizione: Ogni squadra riceve lo stesso elenco di parole chiave. Ogni volta che l'animatore che legge la storia pronuncia una di queste parole chiave, i componenti delle squadre devono iniziare a cantare una canzone. La squadra, per ottenere un punto, non soltanto deve intonare una canzone che contenga la parola appena pronunciata, ma deve anche essere l'unica squadra a cantarla. Se due squadre iniziano contemporaneamente a cantare la stessa canzone perdono entrambe un punto, così come chi non intoni subito una canzone! Anche chi canta una canzone intonata in precedenza da un'altra squadra subisce la stessa penalità! Vince la squadra che al termine delle *manche* ha ottenuto più punti.

Suggerimenti: Per rendere il gioco più dinamico, si consiglia di ripetere le *manche* variando la velocità di lettura, in modo da poter gestire meglio il ritmo del gioco.



Difendi i portieri



RAGAZZI
da 30 in su



DURATA
25 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
almeno 2



SQUADRE
2



SITO
-

Obiettivo: Segnare il maggior numero di punti possibili.

Materiale: Un nastro (o spago), almeno quattro palloni.

Ambientazione: Assunta e JeanPierre sono riusciti a sfuggire ai sette nani cattivi! Non sono però riusciti a liberarsi del tutto... Hanno bisogno di qualcuno pronto a difenderli!

Descrizione: Ogni squadra parte da un angolo del campo e sceglie due portieri, che devono spostarsi nell'angolo opposto, ma possono muoversi solo a turno: se uno si sposta, l'altro resta fermo. La *manche* s'interrompe quando entrambi i portieri hanno raggiunto l'angolo di campo opposto a quello di partenza. I giocatori devono cercare di colpire i portieri avversari con il pallone. Quando ci riescono, la squadra guadagna un punto e il portiere colpito si siede finché non viene liberato dall'altro portiere, che lo può raggiungere impunemente perché in quel tragitto non può essere colpito. La squadra può difendere i portieri cercando di prendere al volo i palloni lanciati dagli avversari. Se un giocatore che non è il portiere viene colpito, si deve sedere, senza far guadagnare punto agli avversari, e per rientrare in gioco deve effettuare un passaggio della palla a uno dei suoi compagni. Vince la squadra che accumula più punti.

Suggerimenti: Se i ragazzi non sono numerosi, si consiglia di far rialzare chi è stato colpito dopo cinque secondi, senza che effettui un passaggio di palla. Bisogna fare attenzione al fatto che il numero dei palloni sia proporzionale a quello dei partecipanti.



Paga la mossa!



RAGAZZI
massimo 30



DURATA
20 minuti



LUOGO
chiuso



ANIMATORI
2



SQUADRE
2



SITO
-

Obiettivo: Concludere la *manche* con il maggior numero di veicoli senza multa.

Materiale: Scotch, materiale per delimitare il campo in caselle, tipo scacchiera.

Ambientazione: Sololo ha sguinzagliato i suoi Scagnozzi, camuffati da vigili, per le strade delle città! Riusciranno i ragazzi a non farsi multare ingiustamente?

Descrizione: Sul campo si tracciano tante caselle disposte a scacchiera. Ogni squadra è divisa in due: gli Scagnozzi e i veicoli. All'inizio del gioco i veicoli di entrambe le squadre si dispongono nel campo occupando il numero di caselle corrispondente al tipo di veicolo (monopattino = 1 persona = 1 casella; bus = 3 persone = 3 caselle).

La dinamica del gioco è a turni. All'inizio di ogni turno uno Scagnozzo della squadra A può fare la sua mossa entrando in campo (da qualsiasi punto) e spostandosi di due caselle; alla fine del turno, tutti i veicoli della squadra B si possono spostare di una casella al massimo. Nel turno successivo, la squadra A fa muovere i veicoli e la squadra B uno Scagnozzo. Ogni volta che uno Scagnozzo invade una casella di un veicolo avversario, lo "multa": tutti i componenti del veicolo devono sedersi e non possono muoversi, finché non vengono toccati da uno Scagnozzo compagno di squadra.

Vince la squadra che, a fine *manche*, ha più veicoli senza multa.

GRANDI GIOCHI

Proprio come accade in cucina, anche nel Grande Gioco avviene un importante processo di trasformazione: immersi in un'ambientazione, i ragazzi possono vivere per un po' di tempo nei panni dei personaggi che abitano la **dimensione fantastica** del gioco stesso.

Alcuni aspetti fondamentali del Grande Gioco:

- È inserito in un **progetto educativo**: quello più generale del Grest, del Campo, del centro estivo. Deve perciò essere in armonia con gli stessi obiettivi generali.
- Il Grande Gioco, essendo un'**esperienza strutturata**, è un'opportunità per passare messaggi e valori, sia attraverso i personaggi che attraverso la missione proposta. Potete sfruttare l'occasione per offrire "esche educative" che poi potrete "ripescare" nei momenti di riflessione successivi.
- **L'ambientazione**: quando è curata e attenta, è forse la parte che ha l'impatto più forte sui ragazzi. Perciò è il primo aspetto che può trasformare in convincente o demotivante la loro partecipazione al gioco.
- La storia: nasce dall'ambientazione e si sviluppa con una **trama** più o meno complessa, a seconda dell'età dei giocatori e del tempo che si ha a disposizione. Dovrebbe sempre contenere qualche colpo di scena, qualche evento inaspettato, e alcuni cambiamenti improvvisi nel ritmo di gioco.
- Un elemento pedagogicamente significativo è il fatto che nel Grande Gioco sia richiesto uno sforzo reale ai ragazzi, nell'esercitare le loro **competenze** o nell'acquisirne di nuove. Perciò le missioni e le prove proposte devono impegnarli davvero, sia individualmente che in squadra.
- Anche se il Grande Gioco fosse complesso, le **regole** devono rimanere semplici!
- I personaggi, i costumi, gli elementi di scenografia, dovrebbero sempre essere in **armonia** con il paesaggio (se all'aperto) o con i locali a disposizione (se al chiuso). Se riuscite a far incontrare ai ragazzi persone che non hanno mai visto, l'effetto sorpresa è garantito!
- I **ruoli-chiave** di un grande gioco di solito sono: spie e/o messaggeri, capi delle fazioni rivali, cattivi assoluti (avversari, cioè, comuni a tutte le squadre).
- Il bagaglio di gioco: per i ragazzi può essere coinvolgente avere al seguito un **bagaglio** contenente oggetti strani, di cui scopriranno l'utilità man mano che il gioco continua. Qualche esempio: scatoline dalle forme insolite, pozioni magiche, gioielli, monete inusuali, pietre bizzarre, oggetti profumati, candele... Buon divertimento!

Color bomb



RAGAZZI
da 20 in su



DURATA
60 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
15



SQUADRE
2



SITO
GC016

Obiettivo: Conquistare la polvere di gesso colorata e fabbricare la *color bomb* per primi.

Materiale: Vedi allegato.

Ambientazione: Prima che i nani cattivi riescano a scolorire il mondo togliendo a tutti sentimenti ed emozioni, dobbiamo darci da fare! Solo facendo gli incontri giusti riusciremo a recuperare ciò che serve per riportare colore nella nostra vita. I personaggi che si incontrano lungo il percorso sono interessati a un oggetto di cui le squadre sono in possesso, e in cambio lasciano ai giocatori un altro oggetto che è per loro indispensabile al fine di procedere. Coraggio allora, dobbiamo affrettarci a preparare una *color bomb* veramente... esplosiva!

Scopri la descrizione del gioco e dei materiali necessari scaricando l'allegato sul sito!

Asciugatutto



RAGAZZI
da 30 in su



DURATA
60 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
almeno 3



SQUADRE
da 2 in su



SITO
GC017

Obiettivo: Vince la squadra che riesce a travasare la maggior quantità d'acqua da una base all'altra in un tempo prestabilito.

Materiale: Vedi allegato.

Ambientazione: Una tempesta ha colpito il Go(o)d News Bar allagandolo completamente! Per salvare l'attività si può solo rimuovere tutta l'acqua dal locale il più in fretta possibile. Ma smaltire tanta acqua non è una cosa semplice: si possono incontrare degli ostacoli, degli ulteriori imprevisti meteorologici, delle difficoltà di trasporto... Servirà quindi un grande lavoro di squadra per riuscire nell'ardua impresa! E soprattutto, per grandi quantità di acqua ci vogliono strumenti... enormi! Scopri come realizzare la missione speciale di salvataggio del Go(o)d News Bar scaricando l'allegato sul sito!

Riempi la dispensa



RAGAZZI
da 30 in su



DURATA
25 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
almeno 2



SQUADRE
2



SITO
GC018

Obiettivo: Ottenere il maggior numero di punti, raggiungendo così più "OBIETTIVI DISPENSA" e conquistando punti bonus.

Materiale: Vedi allegato.

Ambientazione: Il Go(o)d News Bar, per essere un locale d'eccellenza, deve essere sempre ben fornito. Nella dispensa non può quindi mancare nulla e i vari ingredienti devono essere presenti nelle giuste proporzioni! Bisogna collaborare per riempire in maniera efficace il magazzino... E allora sì che Assunta sarà davvero soddisfatta! Coraggio, allora, andiamo a caccia degli alimenti più golosi; e cerchiamo di conquistarceli sfoderando le migliori competenze nelle prove che ci attendono!

Spaghetтата



RAGAZZI
da 30 in su



DURATA
25 minuti



LUOGO
aperto



ANIMATORI
almeno 2



SQUADRE
2



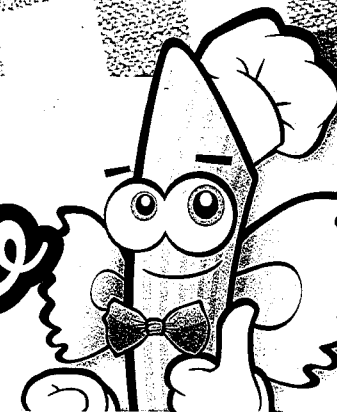
SITO
-

Obiettivo: Cucinare il piatto di spaghetti più abbondante.

Materiale: Tre gomitoli di lana giallo chiaro, tre gomitoli di lana rossa, due gomitoli di lana bianca, un piatto di plastica fondo per ogni giocatore.

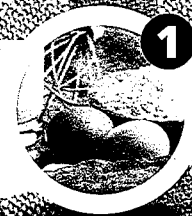
Ambientazione: È sera. In orario di chiusura, al Go(o)d News bar, i nani decidono di festeggiare le loro malefatte con una grande spaghetтата di mezzanotte. Saccheggiano quindi la dispensa procurandosi pasta, pomodoro e parmigiano; mentre fervono i preparativi l'acquolina in bocca aumenta, e i nani cominciano a non ragionare più bene. Essendo piuttosto avidi per natura e per il cattivo esempio di Sololo e Gruzolo, non riescono a fare a meno di rubarsi gli spaghetti a vicenda. Chi mangerà il piatto più grande alla fine? Scopri di più scaricando l'allegato dal sito!

Il laboratorio è servito!



GLI INGREDIENTI

- 1 Kg di **Arte e Linguaggi**;
- 250 g di **Rappresentazione Narrativa**;
- ½ kg di **Protagonismo Sano**;
- ½ kg di **Fatica Insegnante**;
- ½ kg di **Fisicità Manuale**;



LA PREPARAZIONE

Prendete un po' di **Arte e Linguaggi**, scegliete quello che vi si addice e con cui avete dimestichezza. A parte prendete un messaggio, schiacciatelo e con il succo fate un po' di **Rappresentazione Narrativa**.

Montate l'impasto unendo bene i due ingredienti fino a ottenere un glassa omogenea. Siete pronti per la cottura. Bisogna solo aggiungere un po' di **Fisicità Manuale** che aiuta i ragazzi a vivere meglio il loro corpo, un po' di **Protagonismo Sano** e la giusta dose di **Fatica Insegnante**, fondamentale se volete che i ragazzi imparino che il bello costa fatica.

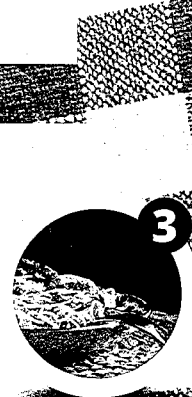
Quando il piatto è cotto, lasciatelo decantare e raffreddare. Tagliate a fette il dolce e presentatelo freddo: da sempre i laboratori danno il meglio di sé anche alla fine della rappresentazione, ovvero quando il laboratorio... è già finito.



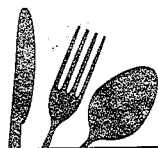
L'IMPIATTAMENTO

Che siano manuali (manualità in senso stretto, pittura, grafica) o espressivi (teatro, musica, danza), i laboratori sono il tempo della sperimentazione per i ragazzi.

Per questo motivo possono esserci delle difficoltà, degli smarrimenti, delle paure. Affrontate tutto ricordandovi quanto l'arte sia altamente educativa. Ricordatevi che i laboratori amano essere guarniti con un po' di panna montata tipica dell'"andare in scena": che sia rappresentazione o consegna dell'oggetto realizzato, non importa. Per i ragazzi resta fondamentale la farcitura finale.



MANUALITÀ

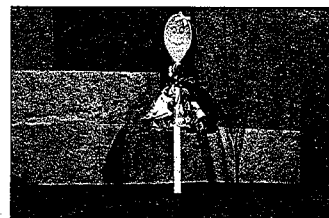


La creatività divertente

Le attività con le mani, cioè con gli organi per eccellenza della creazione e della vita pratica, rappresentano la perfetta sintesi tra processo creativo, apprendimento e disciplina. Il ragazzo, realizzando piccoli oggetti, impara a coordinare pensiero, movimento e rispetto delle procedure stabilite, producendo da determinate materie prime qualcosa di nuovo, di unico. È un processo divertente e stimolante, pur richiedendo pazienza e concentrazione, doti che nell'infanzia e adolescenza è necessario formare e accrescere. Quale miglior modo per farlo, se non la pratica dell'attività manuale?

Per ottenere il massimo dai laboratori di manualità, in termini educativi e di divertimento, è bene tener presenti alcuni suggerimenti utili e risolutivi:

- **L'ordine e la pulizia dell'ambiente:** per migliorare la gestione degli spazi e la relativa igiene, ricordiamo ai ragazzi di tenere in ordine e puliti (per quanto possibile!) le attrezzature e gli ambienti destinati alla manualità. Ciò porterà a un notevole risparmio di tempo, da utilizzare per attività molto più divertenti che il semplice (ma noioso) pulire e rassettare ogni volta!
- **L'ambiente adatto:** dovunque noi siamo, ricordiamo di organizzare le attività manuali nello spazio più consono, un luogo dove si possa sporcare ma pulire con altrettanta facilità, sufficientemente spazioso per muoversi agevolmente tra gli oggetti, ma non troppo grande da non poter tenere d'occhio tutti i partecipanti.
- **Il sottofondo musicale:** scegliete una colonna sonora allegra, ma non troppo ritmata, a un volume non così forte da distrarre i ragazzi.
- **La scelta dei materiali:** per aumentare ancora di più il valore educativo del laboratorio, privilegiamo materiali di recupero e/o riciclati, raccomandando ai ragazzi di portarli da casa e non comprarli apposta per l'occasione.
- **L'incoraggiamento:** visto che potrebbero stancarsi o rinunciare facilmente, l'animatore dovrà supportare i ragazzi nello svolgimento dell'attività, educandoli alla costanza in vista del raggiungimento dell'obiettivo (la creazione dell'oggetto).

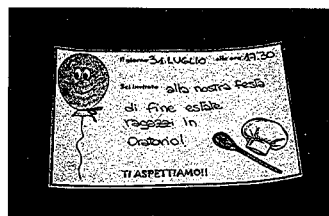


MISS CUCCHIAINA

Scarica l'allegato sul sito - **LS001**

Crea la tua elegante Miss con un cucchiaino di legno e della stoffa.

Adatto in modo trasversale al tema.



INVITO AL GO(O)D NEWS BAR

Scarica gli allegati sul sito - **LS002-LS003**

Invita le persone a te care a partecipare alla festa finale del centro estivo.

Adatto in modo trasversale al tema.

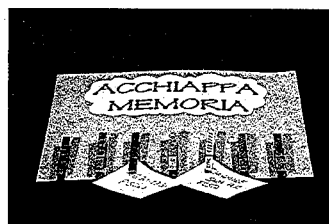


IL GIOCO DI CINO

Scarica gli allegati sul sito - **LS004-LS005**

Divertiti con gli amici con un gioco completamente creato da te e comodo da portare dove vuoi.

Adatto alla Tappa 3.

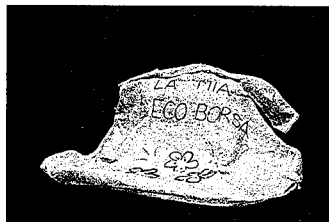


ACCHIAPPA-MEMORIA

Scarica gli allegati sul sito - **LS006-LS007**

Non dimenticare più nessun appuntamento. Appendili tutti al tuo calendario settimanale.

Adatto alla Tappa 4.

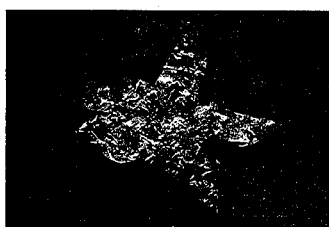


ECO-SPESA

Scarica l'allegato sul sito - **LS008**

Ora hai la tua borsa personale da portare con te quando accompagni la mamma a fare la spesa.

Adatto alla Tappa 9.



FIORICICLO

Scarica l'allegato sul sito - **LS009**

Crea una decorazione riciclando delle bottiglie.

Adatto alla Tappa 9 (per le MEDIE).

SCENOGRAFIE

Come realizzare la fantasia

La scenografia è l'arte di realizzare, attraverso gli oggetti più disparati, l'ambientazione materiale migliore per la storia teatrale che vogliamo rappresentare.

Essa, tuttavia, veicola anche un messaggio molto più profondo: diventa un'altra realtà, dove la fantasia si realizza e gli scopi educativi delle varie puntate della storia diventano possibili.

Per ottenere i risultati migliori ti proponiamo alcune indicazioni:

- **Costruire la scenografia insieme:** questo da una parte aumenterà in maniera naturale la capacità dei ragazzi d'immedesimarsi nella storia, mentre dall'altra permetterà agli animatori di vedere accresciute fiducia nei propri confronti e autorevolezza.

- **Basta poco:** ovviamente non sarà quasi mai possibile avere a disposizione un frigorifero o un cappello da cuoco per le esigenze di scena. Si potrà facilmente ovviare con l'ingegno, utilizzando un paio di scatole di cartone per il primo, e del cartoncino arrotolato e spillato e della carta velina bianca per il secondo: questo insegnerà ai ragazzi il valore del risparmio, del riciclo e della creatività. E li aiuterà ad incrementare la propria immaginazione.

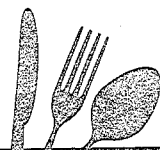
- **Portare i materiali da casa:** sempre nell'ottica dell'importanza del recupero e del riciclo, si può suggerire ai ragazzi di portare da casa alcuni materiali di scena, senza comprarli apposta per l'occasione: stoviglie di plastica, tovaglioli e tovagliette di stoffa, la più classica delle tovaglie a quadri diventeranno degli ottimi oggetti di scena (oltre che servire anche per le esigenze pratiche di tutti i giorni!).

- **Nomi e cucina:** una trovata divertente e coinvolgente, che aiuta tutti (oltreché a immergersi nel clima del sussidio anche a orientarsi in ambienti che a qualcuno potrebbero essere per lo più sconosciuti), è quella di rinominare i vari spazi del centro estivo con i nomi di piatti o ortaggi: la "Sala della frittata", oppure la "Stanza del peperone"... Faranno sorridere i ragazzi, contribuendo a mantenere un'atmosfera distesa e attiva.

Scarica l'allegato delle scenografie sul sito:
cerca il file **LS010** su www.estalive.it



CUCINA



Il valore del cibo

La cucina riassume le idee di produzione, consumo, utilizzo (ma a volte anche di spreco!) delle risorse ed è alla base dell'alimentazione. L'alimentazione, assieme alla spiritualità e alle relazioni, è uno dei punti cardine della vita di ognuno. Le sue regole sono presenti in ogni religione e in ogni filosofia di vita. In poche parole è fondamentale.

Il cibo sintetizza tradizione, condivisione ed esigenze primarie. Il cibo è un valore e lo è in tre modi diversi.

Valore relazionale

Il cibo è il primo veicolo di condivisione umana: il neonato fonda, sul bisogno di essere nutrito, le proprie basi relazionali. I bambini scoprono negli alimenti gusti, odori e sensazioni nuove. Gli adulti con il pasto si concedono una pausa, un'occasione, un momento di condivisione.

Cucinare è un'attività molto stimolante dal punto di vista cognitivo: infatti coinvolge tutti e cinque i sensi.

Il cibo e la cucina possono essere strumenti e supporti importanti per la crescita personale e lo sviluppo creativo di ognuno, piccoli e grandi. Il cibo è sì un bisogno primario, ma anche un "contesto" per momenti piacevoli e un veicolo d'incontro sia nella degustazione che nella preparazione.

Valore educativo

Nel terzo millennio il rapporto che gli uomini hanno con il cibo è superficiale: il pasto si inserisce tra i diversi impegni, segue ritmi frenetici ed è pensato affinché risulti semplice, pratico e, quindi, veloce. Manca generalmente un'educazione alimentare alla qualità oltreché al gusto, al sano oltreché al dietetico.

D'altro canto, la cucina è un ambiente che sa essere educativo senza rinunciare alla fantasia, che dà spazio al gioco pur imponendo delle regole, che concede l'espressione di ognuno nel rispetto di spazi e tempi altrui. Metodi e tempistiche, norme igieniche e di sicurezza, spreco e riciclo, sono caratteristiche non limitate solamente a questo ambito, ragion per cui si può "prendere i ragazzi per la gola", cogliendo l'occasione per insegnar loro alcuni principi universalmente validi.

Valore culturale

L'uomo è un onnivoro, mangia di tutto. Tuttavia nelle diverse parti del mondo non si nutre dei medesimi cibi, ma ne predilige alcuni e ne rifiuta altri, in base alla propria cultura.

Con la pratica e in semplicità vengono trasmesse tradizioni, tradotti valori ed insegnato il rispetto di sé, del cibo e degli altri. Cucinare è un'attività che unisce e diverte, ma al contempo educa alla relazione e offre una formazione.

In un'epoca di relazioni virtuali significa, inoltre, concedere ai ragazzi la possibilità di avere un contatto concreto e reale con la natura.

Cucinare è impegnativo, ma come tutto ciò che gratifica è anche soddisfacente: offre, quindi, un'opportunità per il singolo e un traguardo per il gruppo.

Un laboratorio culinario

La cucina è tutto questo, ma non è solo teoria... È tramite questo sussidio, quindi, che vi proponiamo una serie di idee e ricette adatte alle possibilità e alle esigenze di ogni realtà.

Sul sito trovate tutte le ricette scritte per esteso (file **LS011** sul sito).

TAPPA	INGREDIENTE	RICETTA
1	Sale	Focaccia
2	Lievito	Pane
3	Mela	Frittelle di mele
4	Caffé	Tiramisù
5	Acqua	Ghiaccioli
6	Zucchero	Crème Caramel
7	Cavolo	Torta salata
8	Ciliegia	Mug Cake
9	Insalata	Insalata mista
10	Farina	Crêpe

ARTISTICO

Teatro - Musica - Ballo

I laboratori, di qualunque natura siano, sono uno dei momenti chiave dell'estate ragazzi e per questo vanno curati e preparati esattamente come i giochi, le preghiere e le attività formative. Tra i più gettonati ci sono sicuramente quelli artistici, strutturati solitamente con l'obiettivo di preparare uno spettacolo conclusivo.

Gestire un laboratorio di teatro, musica o danza è un'occasione importante per creare un **gruppo unito e collaborativo**, un ambiente in cui le capacità dei singoli ragazzi emergano e li stimolino a mettersi in gioco per vincere la timidezza.

È bene ricordare che:

- Spesso i laboratori occupano i momenti che seguono i giochi o il tempo libero. Se da un lato questo è un antidoto alla monotonia delle giornate, dall'altra ha l'effetto collaterale che i ragazzi arrivano stanchi ma ancora esaltati dal gioco. La soluzione sta nel creare un **momento di passaggio**, prendere cinque minuti per passare da una dimensione all'altra.
- Alcuni trucchi per gestire i momenti più tosti: cambia la voce a seconda del momento, crea l'atmosfera ideale stimolando la curiosità dei ragazzi, proponi attività nuove che sappiano catturare la loro attenzione. Proponi giochi per scaldarsi, rompi il ghiaccio mettendo in scena barzellette per avviare il teatro, un ballo d'animazione per avviare una coreografia. Insomma, ci vuole un **continuo cambio di ritmo**, ma che sia logico e armonioso.
- Ovviamente con il tempo aumenta gradualmente il **grado di serietà e di impegno** richiesto, anche sfruttando l'avvicinarsi della rappresentazione finale, quando la "paura" porta anche i più restii a dare il massimo.
- Il centro estivo non è un'accademia teatrale o una scuola specializzata in cui seguire un percorso artistico a più livelli: il laboratorio deve servire a presentare i tratti fondamentali di una determinata disciplina, quelli essenziali per vivere l'arte al servizio dell'educazione. Per questo è meglio proporre **pochi elementi ma curarli a fondo**: così facendo, i ragazzi si troveranno a concludere il centro estivo con la voglia di approfondire l'attività e magari di intraprendere anche un percorso artistico... più grande!

L'evento è servito!



GLI INGREDIENTI

- 1 Kg di **Motivi Reali**;
- 250 g di **Straordinario**;
- 200 g di **Improvvisazione Provata**;
- 300 g di **Pubblicità Puntuale**;
- 100 g di **Momento Giusto**.



LA PREPARAZIONE

Per la ricetta della Frittura di eventi è fondamentale la base di **Motivi Reali**. Bisogna sapere perché si organizza un evento e cosa si vuole veramente dire con l'evento stesso. Per questo i **Motivi Reali** sono così importanti. Una volta scelti, lavati da manie di protagonismo insano e da folie di onnipotenza, i **Motivi Reali** vanno girati nella pastella di **Straordinario**. Friggete poi nell'olio di **Improvvisazione Provata**, che fa ben capire come ogni evento necessiti della giusta flessibilità, che si ha tuttavia solo dopo aver strutturato il tutto molto bene. Assorbite l'eccesso di pastella utilizzando un po' di carta di **Pubblicità Puntuale**. Ma non limitatevi alla carta! Usate anche i social network, gli sms e qualche idea di relazione a scopo informativo (quell'amico da chiamare, quello zio da invitare, ecc.). Cospargete infine di **Momento Giusto** per dare un tocco di maggiore utilità.



L'IMPIATTAMENTO

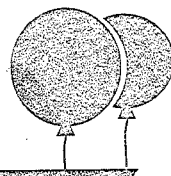
La Frittura di eventi non è una frittata! I **Motivi Reali** devono essere freschi e senza trattamenti, lo **Straordinario** non deve distruggere l'ordinario e l'**Improvvisazione Provata** deve risultare altrettanto vera e reale quanto i **Motivi**!

Il **Momento Giusto** è alla base della riuscita del piatto, aiutata anche dalla **Pubblicità Puntuale**, che come dice il nome è puntuale nella "partenza per tempo" e precisa nel comunicare tutti i dati necessari a chi volesse partecipare alla degustazione.





PRIMO GIORNO



Chi ben comincia...

Di sicuro la giornata d'inizio è importantissima per presentare l'ambientazione e il contesto.

Primo: animatori a servizio

Gli animatori saranno vestiti da camerieri; bastano piccoli accorgimenti, come i gilet (anche di cartapesta, stoffa, o recuperati qua e là e decorati con toppe colorate). Importante è invece il papillon, che si può trovare a buon prezzo dappertutto. Per aggiungere un tocco di colore si possono usare delle cartelline-menù, ricavate da cartoncini con stampato il logo sul retro. Se proprio volete, aggiungete piccoli tovaglioli bianchi da tenere sul braccio... come veri camerieri.

Secondo: gli stand

Il grande gioco a stand è un ottimo modo per entrare nel tema e nell'ambientazione. Gli stand possono essere ispirati a pietanze o parti della cucina. In entrambi i casi, devono sempre dare l'idea di un "ambiente" culinario.

I giochi, senza esagerare, daranno invece l'idea delle varie relazioni.

Quello che conta sarà già il fatto che il conteggio dei punti accumulati da ciascun ragazzo sia a favore di tutta la squadra, proprio per indicare che il nostro destino è legato a quello di altri. Il messaggio è chiaro: siamo in relazione.

Terzo: i personaggi

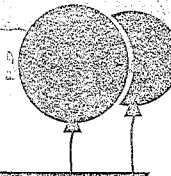
Il consiglio è: usate JeanPierre e Assunta come presentatori e i Nani Cattivi come disturbatori; NON usate i Crazy Solutions, che saranno presentati invece man mano nel corso della storia.

Nel caso in cui abbiate pochi animatori, uno di loro può travestirsi di volta in volta come uno dei nani.

Sul sito troverete tutte le idee per gli stand e i comportamenti dei sette nani cattivi rispetto ai giochi (**EV001**).



SERATA GENITORI



Cena in famiglia

Ogni centro estivo organizza la serata diversamente, ma si possono pensare due momenti: cena con i genitori, o dopocena, o eventualmente cena e dopocena.

Per la cena

A seconda che esista un dopocena o meno, è importante che ci sia una certa velocità nel servizio e che l'atmosfera a tavola sia serena.

È fondamentale un'animazione da tavola da parte degli animatori-camerieri che, oltre a servire, si esibiranno in gag tipiche dei film comici di camerieri e giochi da tavolo (velocissimi, da farsi mentre si passa tra i tavoli, per ingannare l'attesa).

A seconda della disposizione, e se sono previste pause più lunghe, si può anche scegliere un caposala che da una zona palco faccia da "collegamento" ai vari tavoli, in modo che ogni tavolo coinvolto diventi un po' un palco per gli altri.

Per il dopocena

Se c'è, si può presentare la tappa 7 "Forza famiglia!", non importa se la si è già vissuta con i ragazzi o meno. Nel primo caso sarà una ripresa dei temi già trattati, nel secondo sarà un lancio della stessa.

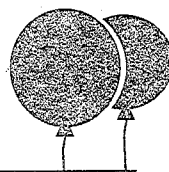
L'importante è partire dall'idea della famiglia di JeanPierre per presentarne quattro aspetti. La modalità sarà ironica, simpatica, ma il tema porterà anche a riflettere.

Di sicuro i giochi non devono essere competitivi, ma è bene che abbiano un minimo di "spettacolarità", perché si tratta di una serata stile "villaggio turistico": il contenuto è importante, ma è più determinante che le famiglie si trovino bene e trascorranò un bel momento assieme.

Sul sito troverete un esempio di serata e alcune gag e giochi da fare ai tavoli (**EV002**).



TORNEI SPORTIVI



Fascino della gara e cerimonia

Da quelli di calcio a quelli più "recenti" di pallavolo e basket, fino a quelli "fanta" con regole modificate, tutti i tornei affascinano da sempre i ragazzi (e le ragazze).

Sarà per la sfida, sarà per la compagnia, ma è un fatto: l'interesse c'è. Talmente tanto che l'animatore sembra non essere necessario... e invece è fondamentale. Serve per contenere, per arbitrare, per incorniciare e per... animare. Sì, perché il torneo va animato con alcune semplici astuzie.

Il nome

Sia quello del torneo che quelli delle squadre. Il primo deve essere avvincente e soprattutto creare tradizione: niente è meglio di qualcosa che "cresce" con te!

I secondi devono essere scelti dai ragazzi, messi bene in mostra, evidenziando il collegamento con i nomi dei partecipanti, perché i ragazzi vogliono essere protagonisti.

Le regole

Ben pensate. Ben scritte. Ben evidenziate. Stampate e affisse in modo che siano chiare a tutti. Non importa se poi non le seguiranno tutti alla lettera: se saranno scritte si potranno applicare, altrimenti sarà molto difficile.

Il cartellone/La bacheca

È lo spazio dove ai primi due elementi si uniscono i risultati delle varie gare. È quindi fondamentale che sia in un luogo visibile e ben accessibile. Meglio ancora se in un luogo di passaggio, dove la gente possa confrontare i risultati e parlarne.

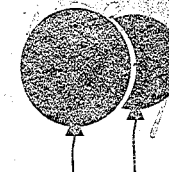
I premi e le premiazioni

La premiazione è un momento molto importante. Cercate di coinvolgere il maggior numero possibile di ragazzi. Assegnate dei premi aggiuntivi, sia etici (il giocatore più corretto...), sia simpatici (il ragazzo più lento, il più veloce, ecc.): in questo modo terrete alta l'attenzione davvero di tutti.

I premi devono essere sia simbolici (medaglie, coppe, ecc.) sia concreti. Se non volete essere materialisti, regalate buoni di formazione, momenti conviviali, cesti di prodotti equosolidali...: in questo modo educerete anche attraverso gli oggetti.



GEMELLAGGIO



Centri ravvicinati di ogni tipo

Può essere l'incontro con un altro centro, con più centri o addirittura a livello diocesano o provinciale...

In ogni caso, alla base c'è il desiderio di conoscere persone nuove, ma anche un pizzico di paura, e la voglia di sana competizione per "dare di più" (anche se spesso si sfocia nel campanilismo sfrenato).

In tutti i casi il lavoro richiesto all'animatore è un lavoro articolato su alcuni punti:

Preparazione emotiva

Spingere i ragazzi all'incontro. Parlarne bene, spiegare i perché e i come, puntare sul far vedere (durante l'evento) il lavoro di rete con altri animatori. Li stiamo guidando nel campo delle relazioni e questo è un momento quanto mai adatto.

Preparazione pratica

Spesso i gemellaggi prevedono stendardi o bandiere preparate per l'occasione, e a volte i gruppi devono presentare coreografie o piccole scenette.

Sono tutte occasioni per lavorare verso un obiettivo, un modo per unire i gruppi verso uno scopo unico.

Tifo ed educazione

Sicuramente il rischio più grande è quello del "tifo contro".

Ma proprio in questo contesto dobbiamo far capire che l'incoraggiamento della propria "squadra" deve passare per l'autostima e non per la demolizione degli altri. Gli "slogan contro", gli "sfottò" sono l'anticamera dell'aggressività o anche di peggio. Invece, lavorare a costruire inni e slogan a favore della propria storia è un buon modo per sgonfiare l'arte dell'insulto, che appare sempre come la più facile.

Premi e merenda

Si può tranquillamente tenere una premiazione del centro che ha vinto la sessione dei giochi. Attenzione però a essere molto precisi nell'assegnazione dei punti, a dare un premio al centro e non ai singoli... perché l'attenzione a ciascuno è lasciata alla mitica merenda per tutti!



GITA ESTIVA

Le sorprese del viaggio

La gita è uno dei momenti più attesi dai ragazzi. E a dire il vero anche dagli animatori.

Tuttavia c'è qualcosa che separa entrambi dalla meta: il viaggio!

Se quello di ritorno è solitamente di "crollo totale" e quindi più facile da gestire, quello di andata è un autentico incubo: come si fa a partire in tempo?

Come si gestiscono i posti e l'adrenalina? E soprattutto: cosa si fa durante il viaggio?

Il viaggio dell'andata è "carico" di **curiosità ed entusiasmo**: è bene quindi prepararsi qualche gioco o qualche momento che distolga dalla monotonia della strada da percorrere in pullman, in favore della spinta di squadra, del divertimento e della complicità. Il tempo sembrerà trascorrere più rapidamente e i ragazzi eviteranno di annoiarsi o di pensare ai chilometri ancora da percorrere.

Ecco due esempi di gioco da viaggio:

Storia a bivi

L'animatore racconta una storia ponendo, di tanto in tanto durante la narrazione, un'alternativa per il proseguimento, e facendo scegliere ai ragazzi (ad alzata di mano) come, secondo loro, la vicenda deve procedere. Questo richiede fantasia, capacità di improvvisazione e una grande predisposizione a ridere sulle assurdità che nasceranno.

GiroMusica

L'animatore si posiziona al centro e divide il pullman in quattro squadre, in base alla disposizione dei posti a sedere. Poi dà un tema (ad es. i colori): le quattro squadre hanno a disposizione tre minuti per trovare il maggior numero possibile di canzoni che contengano al loro interno il tema assegnato (giallo, verde, blu...). L'animatore fa poi cantare un pezzo di canzone ad ogni squadra, tenendo conto che a cantare devono essere tutti i suoi membri; quando è il proprio turno si può pensare a cosa cantare per un massimo di cinque secondi, e chi ripete le canzoni già uscite viene eliminato. Vince l'ultima squadra che rimane in gioco. **N.B.:** Non vale usare carta, penna e... telefonino!



FESTA FINALE

La festa che insegna a... continuare la festa!

La serata finale è il momento dei saluti, della verifica, del "fissare" il percorso educativo vissuto al centro estivo. Perciò proponiamo due attenzioni specifiche e una serata tipo.

Allestimento

Può essere utile organizzare una sorta di mostra dei vari oggetti che hanno caratterizzato le giornate durante l'estate ragazzi, così da introdurre nella storia anche chi non l'ha vissuta e non perdere tempo a presentare tutti i gadget sul palco. Anche in questo caso gli animatori potrebbero essere vestiti da "camerieri": maglietta dell'estate con sopra un gilet di panno e un papillon!

Serata

Per quanto riguarda la festa finale i ragazzi potrebbero, tramite una piccola recita, inscenare un riassunto della storia. In questo caso, vi consigliamo per la rappresentazione una durata di circa 20 minuti, durante i quali è essenziale:

- che i ragazzi siano i protagonisti;
- che i genitori risultino interessati;
- che tutti vengano coinvolti. Si può arricchire lo spettacolo presentando il ballo dell'estate e proponendolo ai presenti, così da rendere partecipe anche il pubblico ed animare il momento;
- i presentatori della serata potrebbero essere due o tre animatori, con il compito di introdurre i vari momenti in modo da coprire i tempi morti e far da collante tra un momento e l'altro;
- equilibrare le presenze in scena.

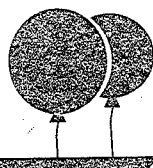
In seguito, vengono proposti a tutti i presenti quattro semplici giochi da palco (vedi allegato **EV003**) riguardo alle paure che costringono Fifolo a vivere male la sua vita:

1. paura del GIUDIZIO altrui;
2. paura di rimanere da SOLO;
3. paura di prendere una DECISIONE;
4. paura di MOSTRARE se stesso.

La presentazione di foto che ricordano le giornate trascorse conclude la serata, ma in chiusura non possono mancare... i CORIANDOLI!



QUANDO PIOVE



Una rubrica pensata per quei giorni di pioggia che ci costringono, nonostante la bella stagione, a restare rinchiusi. Come ovviare a tali inconvenienti? Beh... a un film non si dice mai di no. Soprattutto se ci permette di restare collegati al filo del discorso che abbiamo iniziato.

Vi proponiamo una serie di film, divisi per età, per non perdere mai di vista la tappa della storia cui siete arrivati. *Buena vista!*

TAPPA

FILM ELEMENTARI Scarica dal SITO - EV004

FILM MEDIE Scarica dal SITO - EV005

TAPPA

FILM ELEMENTARI Scarica dal SITO - EV004

FILM MEDIE Scarica dal SITO - EV005

1
PRESENZA
Relazione con la corporeità

Ralph Spaccatutto

Un percorso in noi stessi per capire che certi doni non ci vengono distribuiti a caso.

Il mio piede sinistro

Il coraggio di accettare il proprio corpo e di valorizzare i modi in cui lo si può usare.

2
CRESCITA
Relazione con l'interiorità

Il re leone

Si può scappare davanti alle difficoltà, oppure decidere di restare e imparare qualcosa.

Hook: Capitan Uncino

Una sfida alla ricerca del fanciullo che è sempre in noi, anche quando siamo cresciuti.

3
BENESSERE
Relazione con il tempo libero

La musica nel cuore

Un incontro tra fatica e passione per la musica per raggiungere il benessere interiore.

I ragazzi del coro

Tirare forza dalle proprie passioni è la migliore medicina per affrontare le difficoltà.

4
SVEGLIA
Relazione con il tempo

Momo alla conquista del tempo

Una corsa contro il tempo per scoprire la bellezza di ogni attimo e la cura degli affetti.

I sogni segreti di Walter Mitty

Un divertente mix tra sogno e realtà per tirar fuori risorse che non sappiamo di avere.

5
LIBERTÀ
Relazione con Dio

Giuseppe il re dei sogni

Come un talento può diventare una condanna, ma anche uno strumento per avvicinarsi a Dio.

6
CONDIVISIONE
Relazione con l'amore

La Sirenetta

Un film per raccontare come due mondi diversi possano conoscersi ed amarsi senza parole.

7
FORZA
Relazione con la famiglia

Gli incredibili

Non c'è supereroe più incredibile di quello che trae i suoi superpoteri dalla famiglia.

8
VALORE
Relazione con il possesso

A Christmas Carol

Una lotta contro l'avidità umana alla scoperta dell'armonioso mondo della generosità.

9
RISPETTO
Relazione con l'ambiente

Wall-e

Una storia per raccontare come in un mondo ecologico ci sia più spazio per l'amore.

10
DECISIONE
Relazione con le scelte di vita

A bug's life

Compiere una scelta vuol dire anche avere il coraggio di ribellarsi per una vita migliore.

Una settimana da Dio

Sentirsi Dio. Figo, ma stancante. Forse Lui preferirebbe vestire i nostri panni...

I passi dell'amore

Darsi la mano per camminare nella stessa direzione, ma anche per sostenersi a vicenda.

Tutti insieme appassionatamente

Ci sono tanti modi per "essere famiglia", uno di questi è farsi forza tutti insieme.

Il mio migliore amico

Un'amicizia possiede un valore inestimabile. Non si compra, non si vende, ma si coltiva.

Avatar

Un mondo dove umanità e natura vivono nell'armonia e nel rispetto, come una cosa sola.

Billy Elliot

Non è detto che la strada che hai scelto sia la più facile ma, se ti appassiona, non te ne pentirai.

INDICE

Giochi

Pag. 3

Giochi elementari

TAPPA 1	pagg. 4-5
TAPPA 2	" 6-7
TAPPA 3	" 8-9
TAPPA 4	" 10-11
TAPPA 5	" 12-13
TAPPA 6	" 14-15
TAPPA 7	" 16-17
TAPPA 8	" 18-19
TAPPA 9	" 20-21
TAPPA 10	" 22-23

Giochi medie

TAPPA 1	pagg. 24-25
TAPPA 2	" 26-27
TAPPA 3	" 28-29
TAPPA 4	" 30-31
TAPPA 5	" 32-33
TAPPA 6	" 34-35
TAPPA 7	" 36-37
TAPPA 8	" 38-39
TAPPA 9	" 40-41
TAPPA 10	" 42-43

Grandi giochi

Pagg. 44-45-46

Laboratori

Pag. 47

Laboratori manualità

Pagg. 48-49

Laboratori scenografie

Pagg. 50-51

Laboratori cucina

Pagg. 52-53

Laboratori arte

Pag. 54

Eventi

Pag. 55

Primo giorno

Pag. 56

Serata genitori

Pag. 57

Tornei sportivi

Pag. 58

Gemellaggio

Pag. 59

Gita estiva

Pag. 60

Festa finale

Pag. 61

Quando piove

Pagg. 62-63