



# Giochi

## 2.1 Spot the difference!

**Partecipanti:** Tutti i componenti della squadra.

**Arbitri:** almeno uno per squadra e almeno uno che dirige il gioco.

**Materiale:** cambi d'abito e accessori; un buzzer.

**Tempo:** 7-9 round

**Svolgimento:** L'animatore (o il gruppo di animatori scelti) si mostra alle squadre prima di allontanarsi o nascondersi dietro un separé; si cambia d'abito, indossa o toglie un accessorio, indossa un indumento (visibile) al contrario e poi torna in scena. Un giocatore (precedentemente scelto) per squadra corre e suona il buzzer prenotando la propria squadra per rispondere. Se la risposta è corretta, guadagna 1 punto, se parzialmente corretta 0,5 punti, in caso di risposta errata -1 punto. Dal suono del buzzer la squadra ha 20 secondi per rispondere. In caso di risposta parziale, l'altra squadra se vuole ha 10 secondi per completare la risposta aggiudicandosi 0,5 punti.

Vince la squadra che guadagna più punti.

**Obiettivo:** indovinare prima della squadra avversaria tutti i cambiamenti.

**Consigli:** Si può valutare di far cambiare dettagli alle squadre stesse e sfidarsi tra loro a chi trova le differenze in meno tempo.





## 2.2 *Tot immagini, ma una sola soluzione*

**Partecipanti:** tutti i componenti della squadra.

**Arbitri:** un animatore per squadra e almeno un giudice.

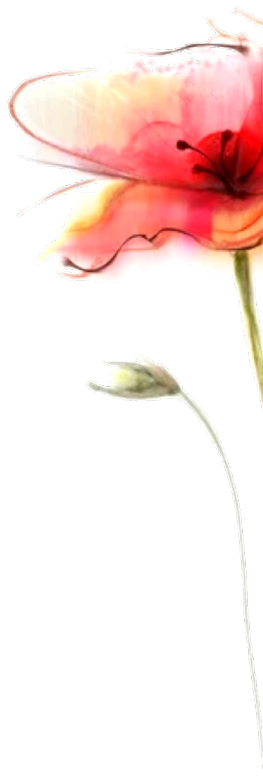
**Materiale:** tante immagini quanti sono i partecipanti per squadra, piegate o imbustate.

**Tempo:** 1-3 round

**Svolgimento:** ogni membro della squadra riceve un'immagine. Al via tutta la squadra osserva le immagini e insieme trova l'unica soluzione, ovvero ciò che le accomuna (esattamente come il famoso gioco 4 immagini e una parola). Vince la squadra che trova la soluzione nel minor tempo.

**Obiettivo:** trovare ciò che hanno in comune tutte le diverse immagini consegnate, nel minor tempo possibile.

**Consigli:** *Invece di consegnare direttamente le immagini ai giocatori, si potrebbero consegnare in seguito a piccole sfide o percorsi, oppure nasconderle nell'ambiente come una piccola caccia al tesoro e ridurre il gioco ad un unico round.*





# Giochi

## 2.3 Il primo arcobaleno

**Partecipanti:** Minimo 2 squadre.

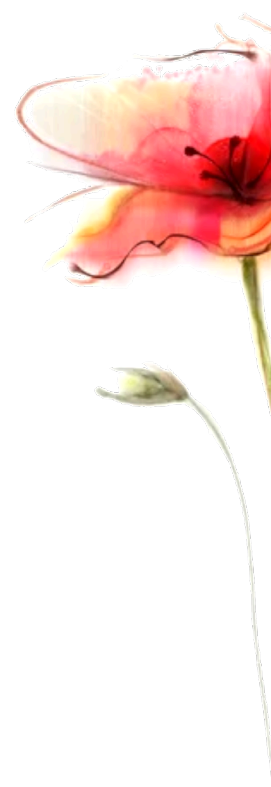
**Arbitri:** Uno per squadra

**Materiale:** Tempere dai colori rosso, giallo, blu, bianco e nero (ognuno di queste per squadra); pennelli; contenitori per le tempere; un disegno di arcobaleno da colorare per squadra; una tabella con le composizioni dei colori (ad es: GIALLO + BLU = VERDE); un disegno completo di un arcobaleno per confrontare i colori e l'ordine giusto.

**Svolgimento:** Le squadre per ottenere il materiale dovranno sfidare gli animatori ad acchiapparella in vari round. Ad ogni round verranno messi in palio gli oggetti e i colori che serviranno poi a colorare l'arcobaleno. Ai round partecipano a rotazione 2 o 3 componenti per squadra che cercheranno di toccare l'animatore con l'oggetto o colore in palio, se riescono ad acchiappare l'animatore, conquistano l'oggetto.

Dopo i vari round e quindi dopo aver ottenuto oggetti e colori, si procederà alla colorazione dell'arcobaleno: le squadre avranno a disposizione la tabella con la composizione dei colori ( ad es: GIALLO + BLU = VERDE) e un disegno di un arcobaleno per vedere l'ordine dei colori.

**Obiettivo:** Completare l'arcobaleno con i 7 colori prima dell'altra squadra.





# Giochi

## A.2: Il Kraken

**Partecipanti:** tutti senza squadre.

**Arbitri:** 2 o più arbitri.

**Materiale:** secchi da riempire d'acqua; fischietto.

**Tempo:** circa mezz'ora.

**Svolgimento:** tutti i ragazzi si mettono da un lato del campo di gioco. Uno di loro, o ancor meglio un animatore, si sistema sulla linea di metà campo. Lui potrà muoversi solo orizzontalmente a destra e sinistra sempre sulla linea senza avanzare mai verticalmente: lui sarà il Kraken. Al fischio dell'arbitro i giocatori avranno 5-10 secondi (fissare il tempo all'inizio del gioco in base alla grandezza del campo da gioco) per passare dall'altro lato del campo senza essere presi dal Kraken che si trova in mezzo. Se un giocatore viene preso dal Kraken, si aggiungerà ad esso come se fosse un nuovo tentacolo. Si muoveranno insieme mantenendosi le mani senza lasciarsi per la prossima traversata dei giocatori. I giocatori che non riusciranno ad attraversare entro il tempo stabilito (segnato dal secondo fischio dell'animatore), verranno bagnati con un secchio d'acqua e si aggiungeranno al Kraken per la prossima traversata.

**Obiettivo:** vinceranno il o i giocatori che saranno ancora in gioco quando sarà impossibile superare il Kraken avendo questo occupato tutta la linea di metà campo.

**Consigli:** *Inventare un canto o urlo semplice da far dire in coro a tutti i partecipanti al momento di bagnare il giocatore non passato in tempo o preso dal Kraken (es: "Secchio! Secchio!"... o "Acqua! Acqua!") per animare il gioco e divertirsi con chi viene bagnato dagli animatori.*

