

LE SFIDE DEGLI ANIMALI

OBIETTIVO: I ragazzi entrano nell'Arca e trovano gli animali ancora tranquilli e sereni che lanciano loro delle sfide.

LUOGO: All'aperto e al chiuso.

PARTECIPANTI: due o più squadre.

CHI VINCE: la squadra migliore di ogni disciplina.

MATERIALE: Un pezzetto di stoffa con del profumo, bicchieri di plastica, acqua, zollette di zucchero, un cucchiaino per ogni ragazzo, una bacinella, una mela per squadra, un cronometro, dieci bastoncini di legno di dimensioni diverse tra loro, trenta oggetti differenti qualsiasi, fogli e matite.

Inizia il gioco con un lancio simpatico da parte degli animatori al quale segue l'inizio delle sfide.

Le varie sfide sono:

- La sfida del cane da tartufo: all'interno di una stanza viene nascosto molto bene un pezzetto di stoffa intrisa di un profumo piuttosto forte; compito della squadra è quello di trovare in venti secondi il pezzo di stoffa odorante
- La sfida dell'asino: sopra ad un tavolo ci sono sei bicchieri contenenti ognuno una miscela diversa di acqua e zucchero (uno con sola acqua, un altro acqua e una zolletta di zucchero, un altro acqua e due zollette di zucchero e così via), a parte c'è un altro bicchiere contenente una miscela di acqua e zucchero uguale ad una di quella dei sei campioni. La squadra dovrà con un cucchiaino assaggiare la miscela base e poi trovare tra le altre sei quale sia quella uguale.
- La sfida del martin pescatore: la squadra dovrà riuscire a pescare solamente mordendola una mela all'interno di una bacinella profonda trenta centimetri e piena di acqua.
- La sfida del cucù: la squadra seduta in cerchio a terra dovrà alzarsi improvvisamente solo dopo che a sua avviso siano trascorsi sessanta secondi dal via, il margine di errore della squadra è di due secondi (la prova sarà considerata superata da 59 a 61 secondi)
- La sfida della cicogna: ai ragazzi della squadra vengono fatti vedere dieci rametti di dimensioni diverse per venti secondi (non vengono dati loro in mano ma solo fatti vedere). Scopo della squadra è in cinque minuti recuperare altri dieci rametti delle stesse dimensioni di quelli visti. La prova è superata se si riportano almeno sei rametti giusti

La sfida del falco: sopra un tavolo coperti da un panno ci sono trenta oggetti, al via l'animatore scopre gli oggetti e la squadra potrà osservarli per trenta secondi. Terminato il tempo l'animatore ricopre gli oggetti e la squadra in tre minuti dovrà scrivere su di un foglio tutti gli oggetti che si ricorda. La prova viene superata se vengono omessi o sbagliati al massimo tre oggetti.