

# I continenti

ingredienti:

- quattro gruppi di pischelli
- animatori e mucche a pala!
- cartoncini con le lettere dell'alfabeto, comprese le inglesi NBBB: servono tante lettere perché il gioco può protrarsi nel tempo, indi per cui vale la pena di scrivere l'alfabeto 7-8 volte e magari di ripetere più volte le vocali o le lettere più utilizzate!
- un campo da gioco more or less big
- un qualcosa per delimitare un cerchio all'interno del campo da gioco
- voglia di divertirsi e scherzare (e imbrogliare!!) a tonnellate

svolgimento:

impastare 4 squadroni di bimbofoli che saranno i continenti Africa, Asia, America e Oceania i quali verranno disposti secondo il paint che vi ho mandato come allegato! (if you want Asia e Africa essendo sorelli saranno alleati tra loro, America e Oceania essendo in cerca entrambe di ricchezze pure).

In the center of the camp ci sarà l'Europa che nella scorsa edizione del gioco era formata dagli animatori i quali stavano a circa un-due metri dal cerchio (possibilmente delimitato). In the center saranno posizionate le ricchezze, cioè le lettere! \*The bimbi must correre to prend le letters al centro e portarle nelle loro basi (indi il proprio angolo del rettangolo del giocangolo). Occhio però: l'Europa si difende! Se un bimbo che corre verso il centro viene preso prima di entrare nel cerchio deve tornare alla propria base e ripetere l'attacco nuovamente; se un bimbo che scappa dal cerchio per tornare alla base col bottino in mano viene preso deve consegnare la lettera all'animatore e tornare alla base a mani vuote e poi ripetere l'attacco; se un bimbo è nel cerchio o alla sua base allora non può essere preso!

BEne... ma non è finita qui! L'Africa ha bisogno di ricchezze e oltre a rubare all'Europa ruba all'America, la quale ruba all'Asia che ruba all'Oceania che ruba all'Africa... insomma, ogni continente oltre a rubare al continente che sta al centro e a quello alla sua destra dovrà difendersi dal continente che sta alla propria sinistra!

Terminato il tempo della battuta di caccia alle lettere ogni continente, compresa l'Europa (è troppo divertente questa parte!) deve formare con le lettere una parola che ricordi il proprio continente (vuoi il nome di 1 animali, di una città, di un piatto, di un personaggio...). Vince la parola più lunga più bella più originale più dolce, ..., a seconda della giuria!

claro??

Sempre un gioco incassato, ma una volta capito e fatto vedere ai bambini il divertimento è straassicurato! diciamo che mi sono rovinata perché ogni volta ci chiedono questo gioco e ogni volta il mio criceto del cervello deve darsi da fare per inventare qualche variante...

Varianti:

1. al posto delle lettere si possono utilizzare figure così da inventare una storia;
2. per i ragazzi più grandi magari il nome di qualche cantante e i ragazzi devono cantare una canzone di quel cantante che ricordi il paese..... tipo montagne verdi per l'Oceania.... sweet home alabama... viva l'Italia.... alle falde del Kilimangiaro.... Il problema per i ragazzi (e non solo) sta nel sapere chi sono i cantanti...
3. ad un certo punto per variare e perché l'Europa era in difficoltà un animatore europeo è diventato il doganiere ovvero passava di continente in continente a prelevare le lettere che voleva per portarle all'Europa.... se il doganiere veniva trattato bene poteva anche lasciar perdere e puntare su un altro continente... il nostro però è un doganiere inimitabile... grande cuc!

