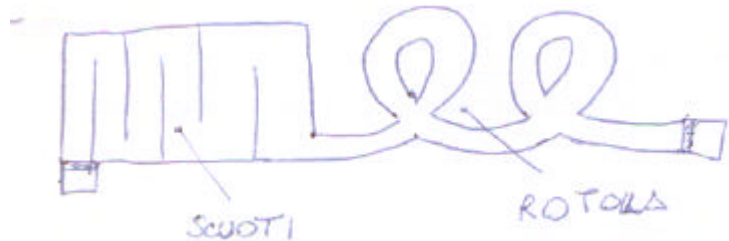


# Let's Rock

Il tema di questi giochi è il rock&roll e derivati. Scopriremo giocando alcune caratteristiche di questo tipo di cultura musicale. Abbrevieremo le parole Rock'n Roll con RR

## Formazione squadre: rock'n roll, ovvero scuoti e rotola

Si disegna una pista per tappini come in figura. Come si vede, la prima parte della pista è uno zig-zag (scuoti), mentre la seconda parte è una serie di rotolamenti (rotola). Nel mezzo del percorso ci sono dei cerchi con scritte parole chiave del RR.



Ad ogni giocatore viene consegnato un tappino. I tappini vengono messi sulla linea di partenza. Inizia a tirare il più

piccolo, e via via tutti gli altri, in ordine crescente di età. Dopo che tutti hanno tirato, si ri-inizia il giro partendo dal giocatore col tappino in prima posizione e a seguire tutti gli altri. Se con un lancio si manda il tappino fuori (o se "scavalca" un muro), il tappino torna nella posizione da cui è partito e il turno passa al giocatore successivo. Se un tappino entra completamente in un cerchio con la parola chiave, il giocatore deve gridare la parola e può fare un altro lancio.

Quando il primo giocatore taglia il traguardo, si ferma il gioco e si guarda la posizione di ogni tappino: i tappini in posizione pari vanno nella squadra ROCK, quelli in posizione dispari vanno nella squadra ROLL.

## Gioco 1: componi la band

Ogni band (complesso musicale) RR deve essere composta dai seguenti componenti: voce, batteria, basso, 2 chitarre. A questi strumenti se ne possono aggiungere, ma i cinque indicati x primi sono fondamentali.

Il gioco consiste nel trovare i cinque strumenti principali (voce, 2 chitarre, basso e batteria) che sono stati nascosti precedentemente, sotto forma di foglietti disegnati (credevate di dover nascondere una vera batteria?). Al via, tutti i partecipanti corrono nei dintorni a cercare i foglietti nascosti. Potranno trovare sia i foglietti con gli strumenti giusti, sia quelli con strumenti aggiuntivi. Quando una squadra ha trovato tutti e 5 gli strumenti principali, può correre dall'arbitro e farsi segnare 10 punti. A questi la squadra può aggiungere gli strumenti aggiuntivi che ha trovato, ricevendo un punto per ogni strumento. La squadra può continuare a cercare strumenti, per comporre più rock band possibili, e prendere così più punti.

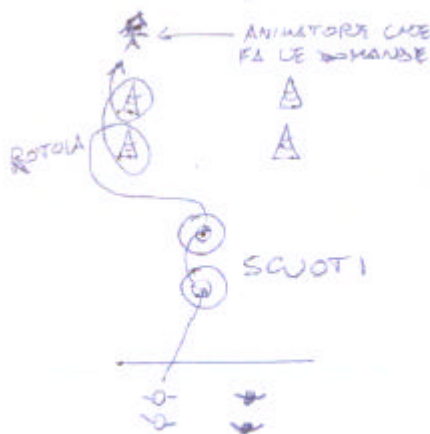
Dopo un certo tempo stabilito dall'arbitro (e non comunicato ai ragazzi), l'arbitro fischierà la fine del gioco. Da quel momento le squadre non potranno più consegnare foglietti, per cui è bene che le squadre, durante il gioco, comincino già a portare strumenti musicali all'arbitro, per evitare di non poterli più utilizzare a fine gioco. Vince la squadra che prende più punti.

Alla fine di questo documento troverete i foglietti da stampare in più copie, da ritagliare e nascondere.

### Gioco 2: quanto ne sai di RR?

È un gioco a staffetta, nel quale, ad ogni giocatore, verranno poste domande a risposta doppia.

Le due squadre stanno in fila indiana, sulla linea di partenza. Al via il primo di ogni squadra parte, segue un percorso a ostacoli (il percorso rock&roll), raggiunge l'animatore in fondo al campo, il quale pone una domanda al giocatore, con due risposte possibili. Il giocatore darà la sua risposta, ma l'animatore non dirà se è giusta o meno. Il giocatore tornerà alla partenza e il giocatore successivo potrà partire. L'animatore porrà la stessa domanda al giocatore successivo se il precedente avrà sbagliato risposta, altrimenti porrà la domanda successiva. Le domande sono 20, e, in questo modo, la squadra che per prima indovinerà le risposte, vincerà. Sottolineate ai ragazzi, che, al ritorno un giocatore deve comunicare la domanda e la risposta che ha dato al giocatore successivo, così da sapere se la risposta era giusta o meno.



### Gioco 3: I fan(s) del RR

I patiti del RR sono particolarmente vivaci e scatenati verso i loro eroi RR. Per questo bisogna evitare di lasciare loro troppo spazio, altrimenti si rischia la pelle.

Il campo di gioco è un grande rettangolo, con delle zone dove i musicisti (vedi dopo) non possono entrare. Una squadra sta tutta dentro il campo (i musicisti), e deve essere catturata dai fan, cioè dall'altra squadra. Per questo, tutti i fan si prendono per mano e formano una

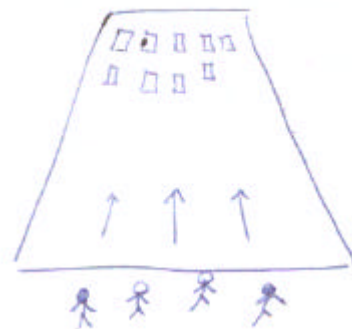
grande catena. Al via devono cercare di toccare i musicisti per eliminarli. I musicisti scappano senza entrare nelle zone proibite e senza uscire dal campo, pena l'eliminazione. Ogni 30 secondi, l'arbitro fischia e, in questo modo, la catena si divide in due parti uguali (se i giocatori sono pari, altrimenti una catena avrà un membro in più), e continua la cattura. Se una catena dei fan si stacca, questi devono riunirsi, prima di poter continuare col loro attacco ai musicisti. Quando tutti i musicisti sono stati presi, si invertono i ruoli. Vince la squadra che elimina i musicisti nel minor tempo.



### Gioco 4: le parole del RR

Si gioca tutti insieme. Tutti i giocatori si piazzano sulla linea di partenza. Al lato opposto del campo si trovano tante lettere dell'alfabeto, coperte. L'animatore grida una parola chiave del RR. In quel momento i giocatori corrono a cercare una lettera

della parola ed a formare un gruppo con altri giocatori (anche di squadra diversa) in modo da formare la parola gridata. Quando il gruppo è formato, tutti i membri alzano la mano: l'arbitro verifica e, se il gruppo è corretto, assegna 1 punto ad ogni suo membro. Si ripete la prova più volte. Vince la squadra che avrà accumulato più punti (si sommano i punti di ciascun giocatore e si trova il totale della squadra).



### **Gioco 5: le movenze tipiche dell'heavy metal**

Questo gioco prevede una sfida tra le due squadre in fora di esibizione: le due squadre dovranno, a tempo di musica heavy metal, simulare le seguenti movenze:

- Air guitar: mimare il gesto di suonare la chitarra
- Headbanging: scuotere la testa a tempo di musica
- Pogo: saltare e prendere a spallate gli altri partecipanti
- Wall of death: ci si divide in due sezioni, separate da uno spazio di qualche metro.

Ad un certo punto della canzone, le due sezioni corrono una verso l'altra, scontrandosi (!!!). E' auspicabile che due o tre animatori mostrino ai ragazzi ogni gesto, in modo da far capire loro di cosa si tratta. Per questo potete trovare esempi delle movenze su youtube.

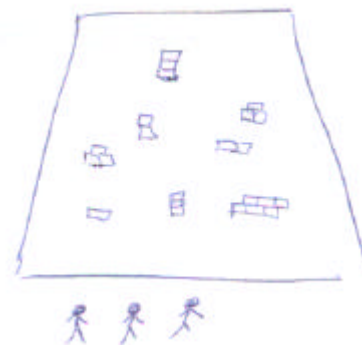
Tutto questo dovrà avvenire senza farsi male, pena la perdita della gara di esibizione: per questo è importante sottolineare che tutte queste movenze sono tanto migliori quanto sono spettacolari e non violente.

### **Gioco 6: Spaccarock**

Non è sempre vero, ma in molte "specie" del rock, ci sono band un po' violente, che, durante le esibizioni, spaccano oggetti, non si sa bene perché... forse cercano la sorpresa all'interno?

Il gioco consiste nel trovare la sorpresa (un foglietto) nascosto tra vari oggetti. Noi abbiamo usato il Lego inserendo il foglietto tra i mattoncini. Una squadra prende tutti i mattoncini, li sparge per il campo da gioco in maniera intelligente, nascondendovi il foglietto.

L'altra squadra si pone sulla linea di partenza. Al via corre a cercare la sorpresa nel minor tempo possibile. Successivamente si invertono i ruoli. Vince la squadra che impiega meno tempo a trovare la sorpresa.



### **Gioco 7: Hard Rock Cafè (HRC)**

Tipici del Rock sono questi locali dove è possibile mangiare, bere, acquistare gadget e vedere oggetti appartenuti a personaggi famosi del Rock. Ogni città importante ne ha uno. Sogno di molti fan è quello di visitare tutti gli HRC possibili.

Sul campo da gioco vengono tracciati 15 cerchi (gli HRC) al cui interno vengono messi tanti foglietti su cui sono rappresentati i logo di famosi HRC d'Europa. In ogni HRC

verranno messi tutti i foglietti relativi a quell'HRC. Una squadra piazza i suoi componenti (i fan) ciascuno all'interno di un HRC; lo scopo di ciascuno è di visitare tutti gli HRC e procurarsi i relativi logo. L'altra squadra (i ladri di gadget) si distribuisce in mezzo al campo, tra gli HRC. Al via, i giocatori all'interno degli HRC cercano di uscire ed entrare in un altro HRC per prendere un foglietto mancante, mentre l'altra squadra cerca di toccare i giocatori fuori degli HRC per rubar loro i foglietti raccolti: se un fan viene toccato da un ladro, consegnerà un foglietto ed avrà il diritto di entrare nell'HRC più vicino senza essere ulteriormente toccato. Dopo un certo tempo (o quando sono finiti i foglietti), si ferma il gioco e si contano, per la squadra dei fan, quante serie complete di 15 logo sono riusciti a prendere. Quindi si invertono i ruoli. Vince chi ha formato più serie complete.

Attenzione: 1) quando un fan ha completato la sua serie, si deve fermare (non può continuare a giocare); 2) i fan non possono avere in mano due foglietti doppi, con stesso logo.

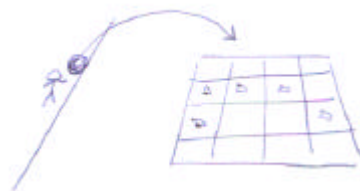
Prima di iniziare il gioco, si può elencare la lista di HRC che i giocatori visiteranno, ricordando (o facendo indovinare) la nazione di appartenenza di ogni HRC, ed assegnare 1 punto a chi indovina per primo: Athens (Grecia), Amsterdam (Paesi Bassi), Barcellona (Spagna), Berlin (Germania), Bucharest (Romania), Lisbon (Portogallo), London (Regno Unito), Madrid (Spagna), Munich (Principato di Monaco), Oslo (Norvegia), Paris (Francia), Rome (Italia), Stockholm (Svezia), Venice (Italia), Warsaw (Polonia)



### **Gioco 8: Fine concerto**

L'ultimo gioco chiude il concerto, e come consuetudine il complesso musicale tira alla folla tutto l'avanzo dell'esibizione: bacchette del batterista, plettri dei chitarristi, microfoni, suocere,....).

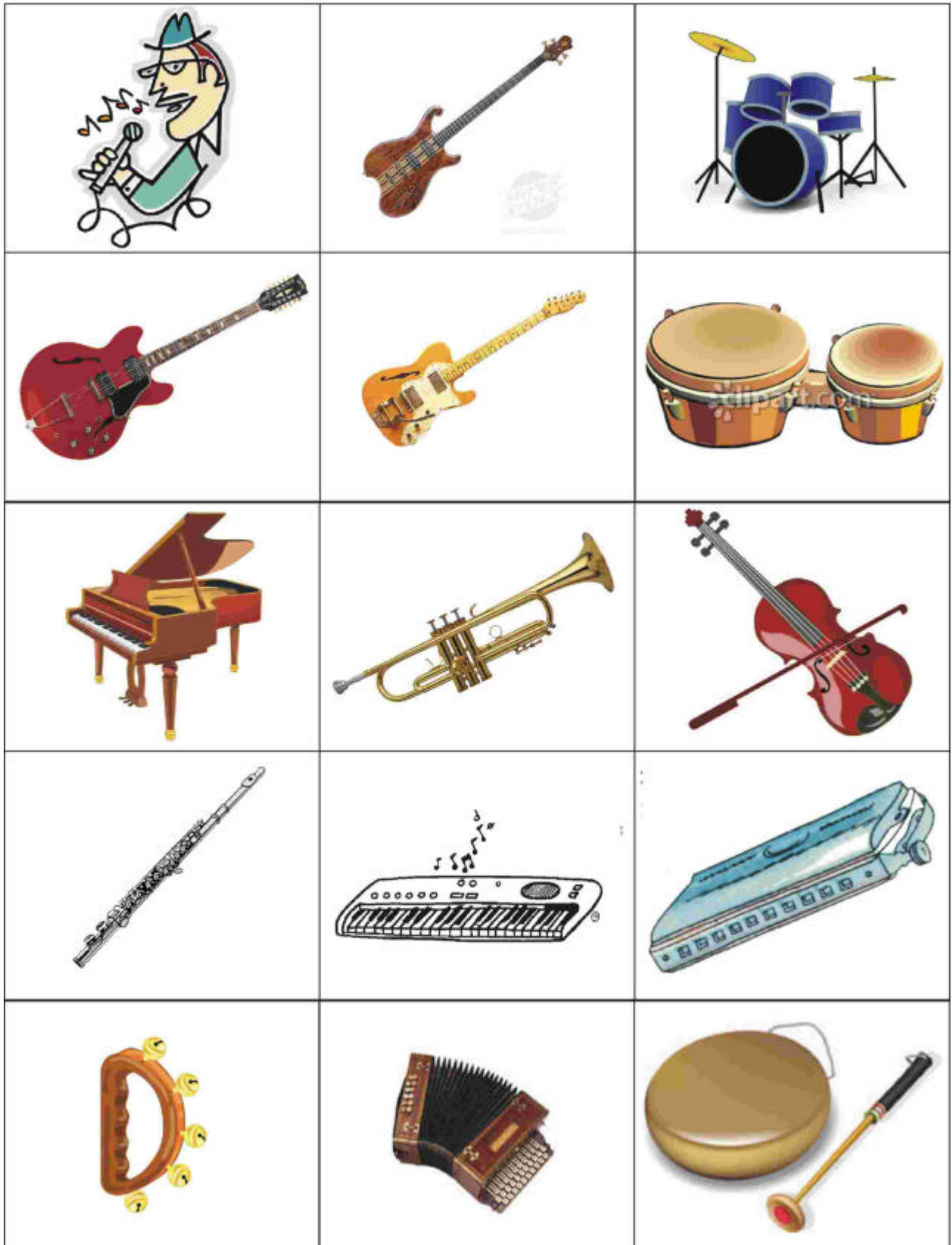
Nel campo viene disegnata una griglia (la folla) e ad una certa distanza una linea di lancio. Ad ogni giocatore viene consegnato un foglietto sul quale scriverà il proprio nome. Ogni giocatore piazza il proprio foglietto sulla griglia (la sua posizione tra la folla) seguendo un ordine stabilito volta volta dall'arbitro (ordine di altezza, d'età, di puzzo di fiato,...). Due foglietti non possono stare nella stessa posizione, quindi un giocatore non può mettere il proprio foglietto dove l'ha già messo un altro. A turno i giocatori vanno dietro la linea di lancio e, da lì, tirano l'oggetto avanzo dell'esibizione (cioè la palla) verso la griglia. In questo modo l'oggetto arriverà al giocatore che avrà messo il suo foglietto nella posizione dove la palla rimbalza per prima. Questo giocatore riceverà i punti stabiliti dall'arbitro prima del lancio. Quando tutti i giocatori avranno tirato, si sommeranno i punti individuando la squadra vincitrice.



## Domande Rock

- 1) L' espressione "Rock and Roll" deriva da:
  - Uno sport praticato nei sobborghi londinesi
  - Un tipo di musica da ballo molto in voga negli anni '50
- 2) I tipici strumenti usati nel Rock'n Roll sono chitarra,basso,batteria, sitar e sassofono. V o F?
- 3) L'inventore del Rock and Roll è:
  - Freddie Mercury
  - Chuck Berry
  - Rino Gaetano
- 4) I Beatles sono originari di:
  - Parigi
  - Londra
  - Liverpool
- 5) Il cantante dei Rolling Stones è:
  - Mick Jagger
  - Phil Collins
  - Barack Obama
- 6) Freddie Mercury era:
  - Il cantante dei Tokio Hotel
  - Il chitarrista dei Queen
  - Il cantante dei Queen
- 7) Una band che vende molto viene premiata con:
  - Il disco d'oro
  - Il grammofono di cristallo
  - Il premio nobel
- 8) Il basso elettrico è uno strumento a corde. V o F?
- 9) La sigla del programma televisivo "Top of the Pops" era una canzone:
  - Di Lucio Battisti
  - Dei Led Zeppelin
  - Di Michael Jackson
- 10) Prima di un concerto si esegue:
  - Il Soundcheck
  - Il Backup
- 11) "Yellow Submarine" è una canzone dei Pink Floyd. V o F?
- 12) La musica Heavy Metal è caratterizzata da:
  - Uso di chitarre distorte,voci urlate e ritmi incalzanti
  - Sonorità dolci e rilassate,uso di strumenti a fiato e chitarre acustiche
- 13) I Pooh possono essere considerati il primo vero gruppo Heavy Metal della storia. V o F?
- 14) Il Floyd Rose è:
  - Un moderno tipo di ponte per chitarra
  - Il nome di un motivo ornamentale presente nell chiese gotiche
- 15) La famosa catena di ristoranti e pub riferiti al rock è:
  - Hard Rock Cafè
  - Heavy Metal Estathè
  - Rock'n Roll Hotel
- 16) Back in Black degli AC/DC è il disco Rock più venduto della storia. Vo F?
- 17) Il chitarrista più importante della storia del Rock è:
  - Vincenzo Giannella
  - Tom Kaulitz
  - Jimi Hendrix
- 18)Un noto attore appassionato di musica Rock è:
  - Orlando Bloom
  - Jack Black
  - Brad Pitt
- 19)Stairway To Heaven è:
  - Un sonetto di Francesco Petrarca vincitore del Grammy Award
  - Un pezzo dei Led Zeppelin
- 20)Al termine di un concerto:
  - Si firmano gli autografi
  - Si disintegra la strumentazione

# Top



# Top

|   |   |   |
|---|---|---|
| 1<br>    | 2<br>    | 3<br>    |
| 4<br>    | 5<br>    | 6<br>    |
| 7<br>   | 8<br>   | 9<br>   |
| 10<br> | 11<br> | 12<br> |
| 13<br> | 14<br> | 15<br> |