
GIOCHI A STAND ALLO ZOO

Durante il suo soggiorno nel regno di Oz, tutti gli abitanti della città degli smeraldi sono stati trasformati in animali. Scopo dei giocatori è ritrasformare gli abitanti della città. Ogni squadra viene portata in un punto diverso dello zoo, ed a ciascun giocatore si consegna un foglietto con indicato un animale diverso, e con il nome di un capogioco. Il gioco non si svolge con le normali squadre. Ogni squadra viene portata da un animatore in un luogo lontano dalle altre. Ad un certo punto (occhio a essere sincronizzati) ogni animatore consegna un foglietto ad un giocatore, dove è riportato il nome di un animale e di un animatore, con l'istruzione di recarsi in quel posto ed attendere l'animatore. A quel punto ciascun giocatore si deve recare in quel posto. Quando l'animatore arriva, verifica che tutta la "nuova" squadra sia presente e consegnerà così il primo quesito, che dà come soluzione il nome di un animale. Nei dintorni, troveranno un filo rosso attaccato ad un albero. Lì c'è una scatola con il materiale per effettuare una prova. Fatta la prova, sempre nella scatola troveranno il quesito per l'animale successivo. Il gioco si conclude dopo 10 prove oppure dopo 2 ore di tempo. Ogni volta che la prova sarà stata eseguita, tutta la squadra, toccando la gabbia dell'animale, griderà "OZ!", trasformando l'animale in uomo (o donna). A quel punto la squadra potrà proseguire per l'animale successivo (e quindi la prova successiva). Supponendo di spendere circa 10 minuti per ciascuna prova (spostamento ed esecuzione prova), si possono prevedere circa 10 prove, per arrivare ad 1 ora e mezzo (due ore) di gioco. Per ogni prova la squadra acquisisce 1 punto, ed allo scadere del tempo non sarà possibile acquisire più punti in quanto le squadre dovranno presentarsi dai giudici per consegnare i punti accumulati. Durante gli spostamenti nello zoo, i giocatori potranno incontrare alcuni personaggi - **il mago di OZ** che potrà indicare dei posti bonus dove trovare dei punti, ma solo se supereranno una prova

Giochi che i ragazzi troveranno nelle varie tappe

- 1) Al via i primi due ragazzi di ogni squadra devono prendere un oggetto, metterselo fra le teste e portarlo nell'altro contenitore. A quel punto partono altri due che fanno la stessa cosa. Il gioco finisce quando tutti gli oggetti sono stati portati
- 2) Tutti i concorrenti devono essere trasportati da una parte all'altra del fiume. Per questo utilizzeranno 5 mattoni (di cartone) in modo che, a coppie, possano passare da una parte all'altra. Quando una coppia arriva, uno dei due giocatori deve tornare indietro (sempre con i mattoni) per prendere il successivo giocatore. Il gioco finisce quando tutti i giocatori sono arrivati dall'altra parte.
- 3) Fare una strada di sassolini da una parte all'altra: la "strada" deve essere fatta con sassolini un pò grossi, in modo da distinguerla dal resto dei sassi
- 4) Con delle lettere messe a disposizione, comporre almeno 10 sostantivi
- 5) Colorare un disegno molto articolato con i 7 colori dell'arcobaleno, senza sbaffare, cambiando via via i giocatori e seguendo i colori indicati nel disegno
- 6) Cercare due o più persone e farsi una fotografia insieme a loro (con o senza macchina fotografica)
- 7) Al via il giocatore bendato prende a cavalluccio il compagno che lo deve guidare lungo il percorso. Tutti i giocatori devono fare ciò
- 8) Ogni squadra dovrà affrontare e superare due prove:
 - far passare sotto i vestiti dello spago con un cucchiaino di plastica legato ad una estremità fino a che i ragazzi non siano tutti legati assieme;
 - Far centrare ad ogni componente della squadra un cesto con una palla da tennis.
- 9) I giocatori dovranno prendere 10 bicchieri, andarli a riempire d'acqua da qualche parte, e riportarli pieni alla tappa
- 10) I giocatori dovranno incontrare 3 persone che non conoscono (e che non si conoscono fra loro) e raccontare una barzelletta facendoli ridere

PROVE DEL MAGO DI OZ

- 1) Disegnare il ritratto del mago di oz: quando lui penserà che è abbastanza carino, allora dirà il luogo segreto alla squadra;
- 2) Indovinare delle favole mimate dal mago;
- 3) Farsi cantare l'inno del mago di Oz;
- 4) Fare il malì-malò con tutta la fila di giocatori

Materiale

Il materiale è raddoppiato per le prove, nell'ipotesi che due squadre possano contemporaneamente fare la stessa prova, anche se a regola le squadre dovrebbero essere distanziate da almeno 1 gioco.

6 Fogli con 1 punto da mettere nella scatola di ogni prova, fogli da 5 punti da mettere nei luoghi bonus, Foglietti (1 per giocatore) con sopra nome, animale e nome caposquadra, 6 piantine dello zoo, 10 scatole di cartone con scritto NON TOCCARE per metterci il materiale delle prove, 10x6 fogli con quiz per trovare le varie tappe, fili di lana rossi da attaccare ad un albero per segnalare la presenza della scatola con il materiale per la prova, (1) oggetti da mettere in testa, (2) 10 "mattoni" di cartone dove c'entra un piede solo, (3) nulla, (4) 6 lettere dell'alfabeto, (5) 7 pennarelli dell'arcobaleno, 6 disegni molto articolati, (6) nulla, (7) Benda, (8) 2 cucchiaini attaccati a spago lungo, (9) 20 bicchieri d'acqua, (10) nulla

Per il mago di oz: fogli malì malo, fogli bianchi e pennarelli per ritratto

Fogli da inserire in ogni scatola

1) Mettete il contenitore che trovate nella scatola a 20 passi di distanza dalla scatola. Dividetevi a coppie. Ciascuna coppia deve prendere un oggetto tra i dieci che trovate nella scatola, agguantarli usando le due fronti, e portarlo nel contenitore; se l'oggetto cade, la coppia deve ricominciare. Quando tutti i 10 oggetti saranno nel contenitore a 20 passi, avete finito.

Quando avete finito rimettete tutto a posto, istruzioni comprese, per far giocare anche le altre squadre.

Prima di andar via, non dimenticate di toccare la gabbia dell'animale e, tutti insieme, di gridare "OZ!" per liberare il vostro amico!

Buona fortuna!

2) Attenti: davanti a voi c'è un fiume largo 10 passi! Ciò che dovete fare è: segnare in qualche modo la distanza di 10 passi. Successivamente, utilizzando i 5 "mattoni" che trovate nella scatola, dovrete traghettarvi tutti dall'altra parte del fiume... come? Due giocatori utilizzeranno i 5 mattoni per poggiare i piedi, e quando saranno all'altra sponda, uno di loro tornerà indietro per prendere un altro giocatore. E così via. Attenti a non mettere i piedi nell'acqua, cioè fuori dei mattoni, o dovrete ricominciare

Quando avete finito rimettete tutto a posto, istruzioni comprese, per far giocare anche le altre squadre.

Prima di andar via, non dimenticate di toccare la gabbia dell'animale e, tutti insieme, di gridare "OZ!" per liberare il vostro amico!

Buona traversata!

3) Ciò che dovete fare è, prima di tutto segnare una distanza di dieci passi, sulla quale dovrete formare una catena di sassolini attaccati uno all'altro e ben visibile

Quando avete finito rimettete tutto a posto, istruzioni comprese e distruggete la colonna di sassolini, per far giocare anche le altre squadre.

Prima di andar via, non dimenticate di toccare la gabbia dell'animale e, tutti insieme, di gridare "OZ!" per liberare il vostro amico!

Buona sassolinata!

4) Vediamo se siete bravi ad italiano: con le lettere che troverete nella scatola, formate 10 sostantivi, e siete a posto.

Quando avete finito rimettete tutto a posto, istruzioni comprese, per far giocare anche le altre squadre.

Prima di andar via, non dimenticate di toccare la gabbia dell'animale e, tutti insieme, di gridare "OZ!" per liberare il vostro amico!

Buona parolata!

5) Ecco un gioco dai sette colori. Colorate ogni quadratino di uno dei fogli che trovate nella scatola secondo la lettera che è indicata nel quadratino stesso. Non importa che per ogni lettera indovinate il colore. L'importante è che per ogni lettera un colore diverso da quello delle altre lettere.

Quando avete finito rimettete tutto a posto, istruzioni comprese, per far giocare anche le altre squadre.

Prima di andar via, non dimenticate di toccare la gabbia dell'animale e, tutti insieme, di gridare "OZ!" per liberare il vostro amico!

Buona spennellata

6) Presto, prendete una delle finte macchine fotografiche che trovate all'interno della scatola, e trovate una coppia di persone che non conoscete disposte a farsi fotografare insieme a voi!

Quando avete finito rimettete tutto a posto, istruzioni comprese, per far giocare anche le altre squadre.

Prima di andar via, non dimenticate di toccare la gabbia dell'animale e, tutti insieme, di gridare "OZ!" per liberare il vostro amico!

Buona foto!

7) Prendete la distanza di venti passi, e piazzateci un sasso o un legnetto. Tra di voi scegliete un giocatore che si faccia bendare e che sia disposto a trasportarvi a cavalluccio, uno alla volta, da qui al sasso (o legnetto) e, dopo averci girato intorno, a riportarvi indietro. Tutti i giocatori (tranne il bendato) devono essere trasportati.

Quando avete finito rimettete tutto a posto, istruzioni comprese, per far giocare anche le altre squadre.

Prima di andar via, non dimenticate di toccare la gabbia dell'animale e, tutti insieme, di gridare "OZ!" per liberare il vostro amico!

Buona cavalcata

8) Prendete il cucchiaino di plastica legato allo spago che trovate nella scatola, e passatevelo sotto i vestiti, in modo che tutta la squadra sia legata insieme. Fatto questo, prendete il contenitore che trovate nella scatola e piazzatelo a 10 passi: uno alla volta, i giocatori dovranno lanciare la pallina da tennis (che si trova nella scatola) dentro il contenitore (va bene anche se entra e riesce)

Quando avete finito rimettete tutto a posto, istruzioni comprese, per far giocare anche le altre squadre.

Prima di andar via, non dimenticate di toccare la gabbia dell'animale e, tutti insieme, di gridare "OZ!" per liberare il vostro amico!

Buon canestro!

9) Prendete 10 bicchieri tra quelli che trovate nella scatola e andateli a riempire: attenzione che riportandoli indietro rimangano belli pieni, altrimenti dovreste tornare a riempirli!

Quando avete finito rimettete tutto a posto (svuotate i bicchieri!), istruzioni comprese, per far giocare anche le altre squadre.

Prima di andar via, non dimenticate di toccare la gabbia dell'animale e, tutti insieme, di gridare "OZ!" per liberare il vostro amico!

Buona bevuta

10) Per tre volte cercate una persona e raccontategli una barzelletta che la faccia ridere! Attenzione: la prova è valida solo se le persone rideranno e se le tre persone non si conosceranno tra loro

Quando avete finito, non dimenticate di tornare a toccare la gabbia dell'animale e, tutti insieme, di gridare "OZ!" per liberare il vostro amico!

Buona la sai l'ultima!

Per il mago di oz: fogli malì malo, fogli bianchi e pennarelli per ritratto