

Carnevaliamo

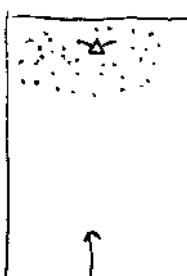
Ciao a tutti. Eccoci ad un'altra avventura che ha per tema il carnevale. Questi giochi sono stati preparati per quattro squadre (rossa, gialla, verde, blu), ma non e' detto che questo numero non possa essere diverso (l'importante e' avere il materiale per tutti).

Consiglio: ingaggiate almeno un animatore per ogni squadra in modo che possa seguirne lo svolgersi delle varie prove.

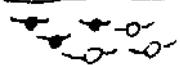
1) Coriandoliamo

Materiale: tanti (ma tanti) coriandoli piccoli colorati, 4 secchi.

Si gioca tutti insieme. Al via tutti i ragazzi corrono da un lato all'altro del campo, dove troveranno uno o piu' animatori che stanno lanciando coriandoli a tutto spiano. Ciascun



giocatore dovrà prendere piu' coriandoli possibile del suo colore, fino al primo fischio dell'arbitro. A quel punto i giocatori avranno 15 secondi per svuotare i coriandoli che hanno preso, nel secchio. Trascorso questo tempo l'arbitro darà un secondo fischio, segnando la fine della manche. A quel punto si ripeterà la prova con i coriandoli rimasti sul campo. Finita anche la seconda manche, i secchi verranno presi e verranno contati i coriandoli per ciascuna squadra. Attenzione: far notare ai ragazzi che per ogni coriandolo trovato nel proprio secchio, ma non del colore della squadra ci sarà una penalizzazione di 10 coriandoli.



Vince la squadra che avrà raccolto piu' coriandoli del proprio colore (tolte le penalità).

Consiglio: preparare alcuni animatori a fare il conteggio dei coriandoli una volta finito il gioco, così che i giocatori possano nel frattempo iniziare un nuovo gioco.

2) Stella filantiamo

Materiale: tante stelle filanti

Si gioca a staffetta. Al via il primo giocatore di ogni squadra correra' dall'altra parte del campo dove troverà un animatore che gli consegnerà una stella filante. Con la stella il giocatore tornerà nella posizione di partenza e da lì lancera' la sua stella filante. A quel punto potrà partire il secondo giocatore, che correra' anch'egli a prendere una stella filante, e si portera' nel punto dove è atterrata la stella filante del compagno per lanciare a sua volta la sua. Il terzo giocatore lancera' così la propria stella filante dal punto in cui è arrivata la stella filante del secondo giocatore. E così via fino ad arrivare all'altra parte del campo. Quando il serpentone di stelle filanti sarà arrivato a superare la linea di fondocampo, tutta la squadra dovrà correre proprio lì per finire la prova.



Attenzione: è bene che per ogni squadra, l'animatore assegnato indichi volta volta il punto dal quale il giocatore dovrà lanciare la stella filante.

Vince chi fa prima (logicamente).

3) Pallonciniamo

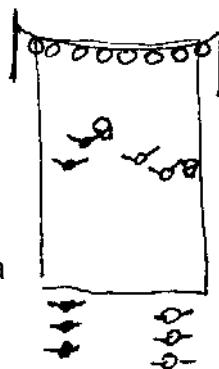
Materiale: tanti palloncini gonfiati con all'interno coriandoli (segnati con una X, in modo da renderli riconoscibili da quelli sparsi per terra).

Si gioca a staffetta. Ogni volta partiranno due giocatori insieme: lo scoppiatore e il raccoglitore. Al via i due partiranno, e il raccoglitore porterà in mano un secchio. I due

raggiungeranno l'altro lato del campo, dove troveranno tanti palloncini appesi (con all'interno i coriandoli segnati con la X). Il raccoglitore piazzerà il secchio sotto un palloncino a scelta, e lo scoppiatore scoppiera' il palloncino in modo che i coriandoli cadano nel secchio. E' possibile raccogliere anche i coriandoli caduti fuori, a condizione che abbiano la X (senno' i giocatori prenderebbero tutti i coriandoli di terra, anche quelli non usciti dal palloncino).

Scoppiato il palloncino e raccolti i coriandoli, i due giocatori torneranno alla partenza e consegneranno il secchio alla coppia successiva.

Vince la squadra che avrà raccolto più palloncini con la X.

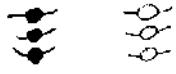


4) Petafoniamo

Materiale: 8 petafoni (uno di riserva per squadra), 2 cannucce per giocatore (una di riserva), 80 foglietti-punto

Lo scopo di questo gioco è fare più puzzette possibili, utilizzando ovviamente lo strumento più simpatico del carnevale: il petafono!

Si gioca a staffetta. Ad ogni giocatore viene consegnata una cannuccia che dovrà conservare con cura, perché non gliene verranno date altre. Al via il primo giocatore di ogni squadra corre verso l'altro lato del campo, dove troverà un petafono da gonfiare con la cannuccia e poi far rumoreggiare sedendoci sopra. Fatto questo, l'animatore gli consegnerà un foglietto-punto ad indicare che ha fatto la prova. Vince la squadra che arriverà per prima al ventesimo foglietto-punto.

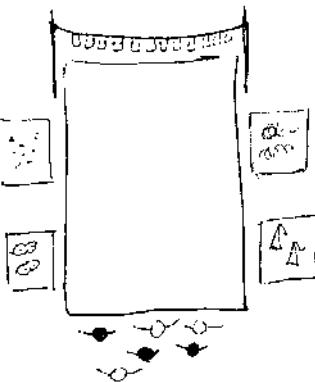
 Attenzione: spiegare bene che il petafono va usato col sedere e non scoppiato con i piedi (vero Conca?!?).

P.S.: avete letto cosa c'è scritto sul petafono? "When one sits down, it emits a real BRONX cheer": cosa significa BRONX cheer?

5) Fogliettiamo

Materiale: tanti foglietti con disegnata una delle seguenti figure: coriandoli, stelle filanti, mascherine, cappelli da fata

Si gioca tutti insieme. Al via tutti i ragazzi correranno dall'altra parte del campo, dove

 troveranno tanti fogliettini appesi ad un filo. Ciascun giocatore ne prenderà uno e, visto il disegno che ha sopra (i foglietti sono girati in modo che i ragazzi non vedano l'immagine sul foglietto, quando arrivano) correrà verso il punto di raccolta relativo a quel disegno (quindi vi sono quattro punti di raccolta, ciascuno presidiato da un animatore). Il punto di raccolta che per primo arriva a dieci giocatori, è il vincitore (o meglio i dieci giocatori sono i vincitori). Ciascuno dei dieci giocatori riceverà un foglietto punto. Si ricomincia così col gioco, dopo aver ovviamente rimesso i foglietti sul filo.

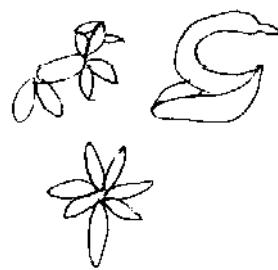
Alla fine di tutte le manche, ciascuna squadra conta i punti accumulati in modo da decretare la squadra vincitrice del gioco.

6) Fantastichiamo

Materiale: ad ogni giocatore un palloncino di quelli che si modellano per farci gli animali

Questo e' un gioco di creativita': ogni giocatore dovrà realizzare una pianta, un fiore o un animale usando il palloncino (preventivamente gonfiato dall'animatore)

Alla fine ogni squadra farà mostra dei suoi capolavori e una giuria premierà i lavori più fantasiosi e ben fatti.

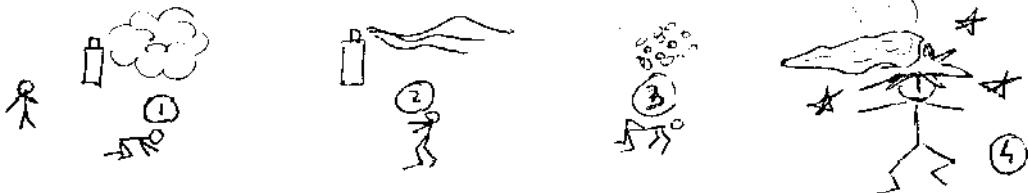


7) Scherziamo

Materiale: 3-4 bombolette di schiuma di carnevale, 3-4 bombolette di stelle filanti di carnevale, 1 pistola lanciacoriandoli, 1 mazza

Si gioca a staffetta. Al via il primo giocatore di ogni squadra dovrà fare un percorso durante il quale incontrerà 4 animatori che gli "scherzeranno addosso": il primo gli metterà la schiuma sulla testa (passaggio a 4 zampe), il secondo gli spruzzerà le stelle filanti (passaggio camminando all'indietro), il terzo gli tirerà i coriandoli (passaggio a granchio), il quarto gli consegnerà un foglietto-punto (no prima di avergli dato una mazzata in testa). Una volta preso il foglietto (e la mazzata), il giocatore potrà tornare al via per far uscire il giocatore successivo.

Vince la squadra che arriverà per prima a 20 punti.



8) Linguadellasoceriamo

Materiale: una linguadellasocera per ogni giocatore (che sarebbero le trombettine che si allungano quando ci soffi, molto comuni nel periodo di carnevale), 3 palloncini grandi per ogni squadra (1 più due di riserva), un barattolo molto leggero per squadra.



Si gioca a staffetta. Ad ogni giocatore viene consegnata una linguadellasocera e al primo che partira' viene consegnato anche il palloncino

(gonfiato). Al via il primo giocatore di ogni squadra partira' spingendo il palloncino con la linguadellasocera (non è permesso toccare il palloncino con altro). Il palloncino dovrà raggiungere l'altro lato del campo e il giocatore dovrà buttare giù il proprio barattolo col palloncino (usando sempre e solo la linguadellasocera). Una volta buttato giù il barattolo, il giocatore riceverà un foglietto-punto dall'animatore. A questo punto il giocatore potrà prendere il palloncino con le mani e correre alla partenza, per consegnarlo al successivo giocatore che uscirà.

Vince la squadra che per prima avrà conquistato 20 punti.

9) Sfiliamo

Materiale: nulla

Questa è la classica sfilata di maschere con tanto di musica e presentazione, allo scopo di assegnare il premio di miglior maschera della manifestazione.

Vince... la migliore maschera, che pero' non da' diritto a nessun punto nei giochi (fregati!)

10) Coriandoloniamo

Materiale: tanti (ma tanti) coriandoli grandi colorati, 4 secchi.

Si gioca a staffetta. Al via dell'arbitro il primo giocatore di ciascuna squadra partira' per raggiungere l'altro lato del campo, dove trovera'

uno o piu' animatori che lanciano coriandolini. I giocatori in questione dovranno cercare di prendere piu' coriandolini del possibile del colore della sua squadra, e, dopo circa 30 secondi (l'animatore fara' un fischio) portarli nel proprio secchio. Dopo che avra' versato i coriandoli nel suo secchio, partira' il secondo giocatore che fara' la stessa cosa. E cosi' via fino a che tutti non saranno usciti almeno due volte.

Anche in questo caso per penalita' e vincitori valgono le regole del gioco "Coriandoliamo"

