

## DAME E PRINCIPESSA, CAVALIERI E PRINCIPI Giornata Medioevale

*Allora ragazzi.. Preparate le gambe perché oggi faremo un gran salto nel tempo! Andremo nell'anno 1450! In questi anni si vedevano i primi castelli, i Re e le loro Regine, con i loro potenti eserciti con spade, lance ed archi! Ci sono DAME, PRINCIPESSA, CAVALIERI E PRINCIPI! Infatti è questo il nome del gioco di oggi!*

Ora bisognerà dividere i bambini in maschi e femmine. I maschi si porteranno nel campo da basket mentre le ragazze rimarranno nel salone grande.

I giochi che sia principi e principesse affronteranno durante il giorno sono 4, i maschi dal 1° al 4°, mentre le femmine dal 4° al 1°.

1° gioco : LE ISOLE DELLA PALUDE - stile sparviero (campo da basket)

2° gioco: LE PORTE DEL CASTELLO (campo da basket)

3° gioco: IL MAGO E LE SUE FORMULE MAGICHE (salone grande)

4° gioco: LA PAROLA MAGICA (salone grande)

I giochi sono invertiti per maschi e femmine perché mentre i maschi cercheranno di salvare le donzelle, loro cercheranno di liberarsi da sole!

### 1° GIOCO

I giocatori si disporranno tutti sulla linea di fondo del campo da basket. L'obiettivo del gioco è di conquistare tutte e tre le basi ( 1a base linea del tiro libero; 2a base linea di metà campo; 3a base fondo campo) senza essere toccati dagli animatori ( minimo 4 animatori per questo gioco) che dovranno prendere i bambini mentre essi cercano di raggiungere la base. Il gioco continua finché tutti i giocatori sono o eliminati o hanno raggiunto l'ultima base.

**VARIANTE:** sul terreno possono essere disposti degli oggetti di vario tipo che se toccati possono eliminare il concorrente ed ostacolarlo.

### 2° GIOCO

Il gioco si svolgerà anch'esso sul campo da basket. Si formano quattro quadrati con lo scotch. Si prestabilisce quanto quelle porte rimarranno aperte (es: 1 porta:1 minuto; 2 porta: 2 minuti; 3 porta: 3 minuti; 4 porta: porta della salvezza). Chi, quando scatterà la chiusura della porta, si troverà all'interno della porta sbagliata, verrà eliminato. I giocatori non potranno sostare per più di 3 secondi all'interno di una delle 4 porte e dovranno continuare a cambiare, facendo attenzione durante lo spostamento alle guardie del castello che cercheranno di acchiapparli. Una volta chiuse le 3 porte sbagliate, i giocatori ancora salvi avranno 10 secondi a disposizione per raggiungere la

porta corretta.

### 3° GIOCO

Questo gioco si farà all'interno, nel salone grande. Il mago *Sdimenticus* (interpretato da uno degli animatori), vecchio e smemorato, non si ricorda più la formula magica per la sua magia, e finché non se la ricorderà non aprirà la porta della stanza delle principesse. Il mago *Sdimenticus* pronuncerà una alla volta i quattro versi della formula, ed i giocatori dovranno con i giornali arrotolati ricomporla sul terreno nel minor tempo possibile. La formula è:

*OCUS POCUS ... PALA PALU' ... BIDI DIDU'  
OCCHI ... BOCCA ... DENTI  
E' QUEL CHE TI SERVE  
SE SORRIDER VUOI TU!*

Servono due animatori, uno che interpreterà il mago *Sdimenticus* ed un altro a sorveglianza del gioco.

### 4° GIOCO

È il classico cruciverba riguardante particolari cose. Bisogna trovare le parole in base alle definizioni, e infine si arriverà ad una parola che è la parola magica che serve per entrare/uscire dalla stanza delle principesse.

P A S S A P O R T O  
D I V I S A  
G I R A S O L E  
T A B E R N A C O L O  
P A S T O R E  
O R A T O R I O  
P E N S A T O

- 1) Si utilizza per viaggiare di nazione in nazione. Ognuno di noi ne ha uno.
- 2) I soldati la indossano.
- 3) È un fiore particolare che segue il sole.
- 4) All'interno di esso è presente il corpo di Gesù.
- 5) Gesù è anche detto il Buon P....
- 6) Ogni domenica pomeriggio molti ragazzi vanno all' .... del Negrone.
- 7) Per fare questo gioco voi avete p....

I punti per le singole squadre si potranno contare solo nel 1° e 2° gioco, chi non viene eliminato e si salva guadagna punti per la sua squadra!