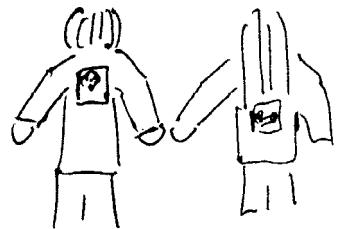


Le avventure di topolino & friends

Gioco 1: Trova la tua squadra

Questo gioco serve per scoprire di che squadra è ciascun giocatore. Ci si mette tutti in cerchio. Gli animatori passano e dietro la schiena di ogni giocatore attaccano un foglietto che riporta da un lato il nome di un giocatore, dall'altro la figura di uno dei personaggi che rappresentano ciascuna squadra (topolino, minnie, pippo, paperoga, paperino). Il lato visibile è quest'ultimo. Al via tutti i giocatori, senza parlare, guardano il foglietto dietro agli altri, in modo da scoprire il proprio nome. Quando uno lo trova, prende il foglietto (ormai ha capito di che squadra è guardando l'immagine sul foglietto) dalla schiena del compagno e ci attacca il proprio (in modo che il gioco possa proseguire). Quindi si reca presso l'angolo del personaggio trovato. Quando tutti hanno scoperto il proprio personaggio, il gioco è finito. P.S.: se a qualcuno capiterà sulla schiena proprio il foglietto col suo nome, se ne accorgerà alla fine, quando, rimasto solo, o con pochi altri, non troverà il proprio nome.

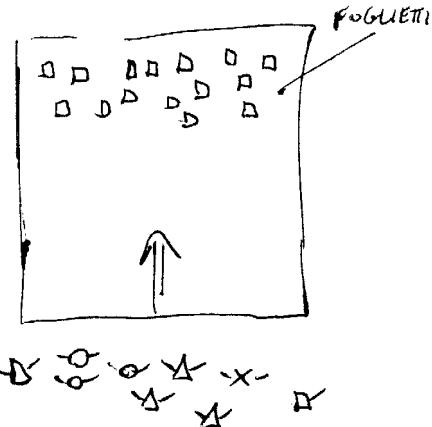


Gioco 2: Realizza la maglietta

Ogni squadra colorerà una maglietta a suo piacimento. Lo scopo è quello di realizzare dei disegni rappresentativi della propria squadra. Oltre la maglietta è necessario scrivere un inno per la propria squadra e "un ingresso" della squadra stessa (cioè un modo ordinato per presentarsi davanti alla giuria che giudicherà magliette e inno).

Gioco 3: i personaggi

Si gioca tutti insieme. Tutti si dispongono dietro una linea di partenza, da una parte del campo. Dall'altra parte vi sono tanti foglietti coperti, con immagini dei personaggi e numeri da 1 in poi: ci sarà topolino-1, topolino-2,, minnie-1, minnie-2, ... etc. Al via tutti i giocatori corrono verso questi foglietti e ne cercano uno che rappresenta il proprio personaggio. Lo scopo è quello di formare un "trenino" umano con capofila il giocatore che ha trovato il num.1 del proprio personaggio, e a seguire gli altri, rispettando il numero di posizione trovato sul foglietto. Una volta formato il trenino, speditamente e senza staccarsi, tutti i suoi componenti correranno verso la linea di partenza. Se il trenino si stacca, ci sono 10 secondi di fermo, prima che il treno possa proseguire. All'arrivo ci saranno gli animatori che verificheranno le corrette sequenze e gli ordini di arrivo. Una squadra che arriva con la sequenza sbagliata non prende alcun punto.

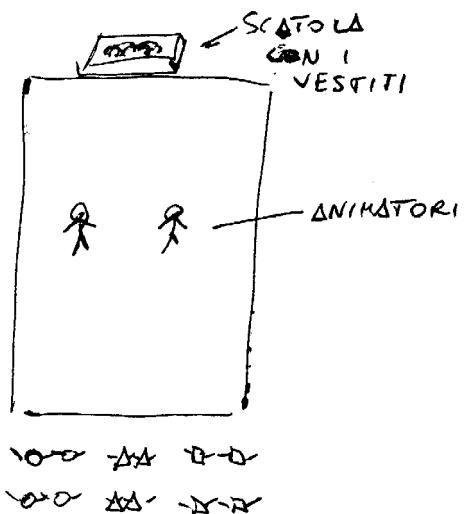


Gioco 4: Topolino e Minnie

Si gioca a staffetta per due. Ciascuna squadra ha due foglietti raffiguranti l'uno

topolino, l'altro minnie. Al via, i due giocatori che escono avranno ciascuno uno dei due foglietti. Questi si recheranno dalla parte opposta del campo, dove troveranno alcuni vestiti per far bella Minnie.

Loro dovranno prenderne uno e tornare indietro per far partire la squadra successiva. Durante il viaggio di andata, incontreranno Gambadilegno e Macchianera (due animatori), che toccheranno un componente delle coppie. Quest'ultimo, una volta toccato, mostrerà il proprio foglietto: se è topolino, allora l'altro compagno (Minnie) potrà proseguire indisturbata il viaggio, con topolino che dovrà tornare indietro, mentre se sarà stata minnie ad essere toccata, dovranno tornare tutti e due indietro, senza poter prendere alcun vestito. Quando una squadra ha raccolto 10 vestiti, dovrà vestire minnie (una giocatrice) e accompagnarla dalla parte del campo dove c'erano i vestiti. Vengono dati due punteggi: uno per l'ordine d'arrivo, uno per la migliore minnie.



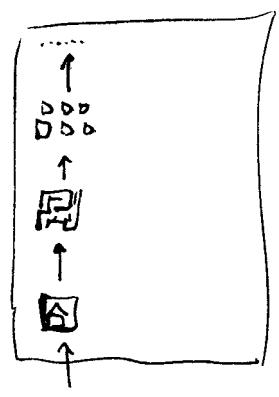
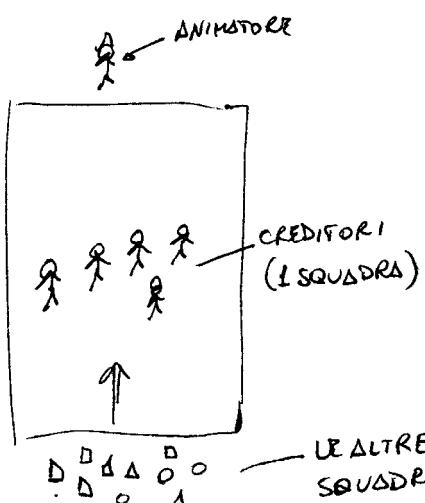
Gioco 5: Pippo

Si gioca a staffetta. Occorre fare ciò che fa di solito pippo: dipingere la casa (colorare un foglietto), annaffiare i fiori (labirinto), aggiustare lo specchio rotto (puzzle col disegno di pippo), riordinare le idee (mettere dei sassolini colorati in fila seguendo una sequenza predefinita, es. verde, giallo, rosso, blu). Alla fine del percorso viene consegnato un buono (ad es. un foglietto del gioco 3). Vince chi raccoglie per primo 9 buoni.

Gioco 6: Paperino

Si gioca tutti insieme. Come al solito paperino è assediato dai creditori. Per questo una squadra, a turno, farà le veci dei creditori e si metteranno a centrocampo, mentre le altre

partiranno dalla linea di fondo per raggiungere l'altro estremo del campo senza farsi prendere. Ogni giocatore avrà una moneta che dovrà consegnare al creditore se verrà toccato. Se invece riuscirà a raggiungere l'altro estremo, se vuole, riceverà un oggetto (avete presenti le carte del gioco 3?) da un animatore, in cambio della moneta, e dovrà tornare indietro, stando attento a non farsi prendere dai creditori anche stavolta. Sta a ciascun ragazzo decidere se tenersi la moneta (un punto) o scambiarla con un oggetto e tornare indietro (rischiando), sapendo che per ogni oggetto portato alla partenza si prendono 2 punti.



Si ripete il gioco cambiando la squadra che fa i creditori

Gioco 7: Qui quo qua

Si gioca a staffette di tre giocatori. Al via partono i primi tre giocatori (qui, quo, qua) che si muovono dandosi la mano a formare un cerchio. Al centro del cerchio portano un pallone che dovrà rimanere sempre all'interno del cerchio, pena 10 secondi di penalità. Arrivati in prossimità della porta, il trio dovrà tirare e fare goal, senza lasciarsi le mani (altrimenti 10 sec di penalità). Un animatore consegnerà un premio (un foglietto del punto 3). Sempre senza lasciarsi le mani dovrà recuperare il pallone e sostenerlo con tutte e tre le teste, tornando alla partenza in quella posizione. A questo punto partirà il trio successivo. Vince chi per primo fa 9 uscite.

Gioco 8: Paperoga

Gioco a staffetta molto semplice. Uno alla volta i giocatori attraversano il campo e scoppiano un palloncino col sedere, senza usare le mani, trovando all'interno un foglietto con una domanda: il giocatore dovrà rispondere correttamente alla domanda che ha tre risposte di cui una sola è quella giusta. I giocatori dovranno rispondere correttamente, e se sbaglieranno, dovranno tornare indietro, con un altro giocatore che parte. Quest'ultimo dovrà o rispondere alla domanda del giocatore precedente se questi ha sbagliato risposta, oppure scoppiare un altro palloncino.

