
Squadre

Uomo di latta, Leone codardo, Spaventapasseri, Tic toc, Testa di zucca, Billina

Giochi del primo giorno (a tema)

1. Formazione delle squadre: si nascondono tante chiavi (di cartone) quanti sono i giocatori. Ogni chiave ha su scritto il nome del giocatore a cui si riferisce. Intanto ad un muro vengono appese tante serrature: ad ognuna corrisponde una chiave. In base al colore della serratura, i ragazzi saranno in grado di conoscere la propria squadra, ma non il nome della squadra, che verrà svelato subito dopo alla presentazione dei cartelloni
2. Colorare la maglietta e comporre l'inno della squadra (il ritornello deve essere una sola frase ripetuta più volte)
3. La terra dei succhialimoni. Si gioca 6 volte lo stesso gioco, in quanto ogni volta 1 squadra fa le veci della Strega dell'Est. Questa squadra si sparge per il campo di gioco allo scopo di catturare gli avversari che si presenteranno al via. Infatti tutte le altre squadre saranno ad un estremo del campo, tranne un compagno (1 per squadra) che starà dall'altra parte e che farà Dorothy. Ad ogni giocatore verranno consegnati 5 limoni (all'inizio, e una volta sola). Ad ogni via, le 5 squadre correranno verso dorothea, cercando di evitare le streghe dell'est: se una strega tocca un giocatore (un succhialimoni) allora quest'ultimo dovrà in sua presenza strappare un limone (e non potrà essere più preso fino alla fine della manche). Quando tutta una squadra ha raggiunto la sua dorothea, tutti insieme la solleveranno e la porteranno rapidamente alla partenza: lì dorothea troverà un "tappeto" di 50 foglietti coperti dei quali solo 5 hanno rappresentate le scarpette rosse, con un punteggio da 1 a 5: ovviamente quello con 5 punti vale di più. Quando tutte le dorothea sono arrivate, si ripete il gioco con una diversa squadra che farà le streghe dell'est. Alla fine delle 6 manches, verrà assegnato 1 punto per ogni limone salvato e tanti punti quanti indicati nei foglietti delle scarpette
4. Sulla strada dei mattoni gialli. Ad ogni squadra vengono consegnati 7 mattoni, sui quali la squadra salirà e si muoverà a "carrarmato" (cioè l'ultimo della fila prende l'ultimo mattone e lo passa avanti, in modo che la squadra cammini sempre sui mattoni). Davanti ad ogni squadra (circa 15 metri) c'è una scatolina con dei palloncini: la squadra, una volta raggiunta una scatola, dovrà prendere un palloncino e gonfiarlo, scoprendo il personaggio che vi è disegnato. Quando l'ha scoperto, tenendo il palloncino verticale, lo lascerà e questo volerà: il punto dove atterra è quello da dove la squadra deve ripartire per raggiungere la successiva scatola (e quindi il successivo personaggio). Quando una squadra ha completato la raccolta dei personaggi (che sono 6) potrà tornare alla partenza, concludendo la prova.
5. I personaggi di OZ. E' un gioco a percorso, dove i ragazzi partono uno alla volta a staffetta. Ogni giocatore dovrà:
 - oliare l'uomo di latta, cioè colorare un cartoncino bianco dove c'è l'uomo di latta
 - far fare l'uovo a billina, cioè fare canestro con la pallina nel secchiello coreografato a forma di gallina
 - trovare il cervello di spaventapasseri, cioè risolvere un labirinto che collega spaventapasseri al cervello
 - ricomporre testadizucca, cioè comporre un puzzle
 - caricare tictoc, cioè girare intorno alla bottiglia 10 volte
 - dare coraggio al leone, cioè raggiungere un animatore (uno per tutti) che ha in mano una mazza (di carnevale) e intorno a se tanti cuori: i ragazzi dovranno prenderne uno, subendo le mazzate (quindi ci vuole coraggio)
6. L'albero portamerende e i papaveri scarlatti. I ragazzi, uno alla volta (a staffetta), si recheranno verso la rete di calcio, dove troveranno tante mollette da bucato attaccate alla rete di calcio. Dovranno prenderle e attaccarsele alle mani (il più possibile) per poi tornare indietro e dare il cambio al compagno. E' importante che se le attacchino solo alle mani, e se qualcuna cade, la devono lasciare dov'è. Intanto qualche animatore "fa" il papavero scarlatto che, se annusato, fa addormentare. Quindi se un animatore tocca un giocatore, questi si dovrà sdraiare addormentato ed attendere l'arrivo di tutta la squadra (i topi di campo) che lo dovranno sollevare e portare alla base, prima di far uscire un altro compagno.
7. La città degli smeraldi. Siamo giunti alla città degli smeraldi: vediano chi ne prender di più (di smeraldi). A tale scopo, qualche animatore, di nascosto, ha sparso tanti sassolini dipinti di verde, che i ragazzi dovranno trovare. Vince la squadra che ne trova di più

Materiale

1 chiave e 1 serratura per giocatore, 5 limoni per giocatore, 50 foglietti con scarpacce, 5x6 foglietti con scarpette rosse e punteggio da 1 a 5, 7 "mattoni" per squadra (ci deve entrare un giocatore completo), 6 scatoline, 6x6 palloncini con disegnato un personaggio (visibile solo gonfiando il palloncino), 42 cartoncini con disegnato l'uomo di latta, 6 pennarelli, 6 secchielli "coreografati" 6 palline da tennis, 42 labirinti, 6 puzzle di testadizucca, 6 bottiglie, tanti foglietti con disegnato un cuore, 1 mazza di carnevale, mollette da bucato, 6 secchielli, tanti sassolini dipinti di verde