



GRESTATE GIOCHI

DAI TALENTI ALLA FESTA

☆ Il Giocone ☆

Personaggi e stand: sarti – agricoltori – scultori – fabbri – talent x (zona penalità).

Obiettivo: è quello di vincere, ad ogni prova superata, una parte della mappa, da rimettere insieme, per poi capire dove poter trovare il tesoro.

La classica mappa con la **X** rossa sul punto esatto in cui si trova il tesoro. (la mappa può essere disegnata e adeguata al proprio ambiente, nel quale si svolge il grest).

Il gioco si sviluppa con varie prove da superare agli stand dove sono posizionati i vari personaggi.

Se la prova si supera si ottiene un pezzo della mappa, diversamente si paga penalità, dirigendosi allo stand dei talent-x, dal quale ci si potrà allontanare solo a prova completata.

STAND TALENT – X (GIOCO PENALITA')

Materiale: tanti palloncini gonfiati e con all'interno un po' di acqua, per tenerli fermi. (ad ogni manche 6 palloncini per squadra).

Svolgimento: la squadra che deve pagare penalità deve aspettare che ne arrivi un'altra per giocare in sfida.

Si lancia il dado, a turno, e si deve fare scoppiare il palloncino che si trova nella posizione numerica uscita. (es: se esce 3, il terzo palloncino).

Se esce il numero di una posizione già vuota, il tiro è nullo e tocca alla squadra avversaria.

Supera la penalità la squadra che completa lo scoppio dei 6 palloncini.

L'altra squadra resta fino ad aver eliminato tutti i palloncini ma se ne arriva un'altra è costretta a rimettere tutti i palloncini in posizione e cominciare una nuova sfida.

STAND SEI SARTI

Indovinello per affrontare la prova.

Materiale: filo o gomitolo di lana.

Svolgimento: la squadra si posiziona tutti seduti e in fila indiana, con le braccia aperte verso l'esterno.

Due giocatori, uno per ogni lato, hanno a disposizione un nastro o un gomitolo di lana con il quale devono ricucire i propri compagni di squadra, salendo e scendendo tra le braccia, in maniera alternata. Bisogna partire dal braccio del primo della fila, arrivare all'ultimo e ritornare fino al primo. La squadra ha a disposizione 3 minuti, durante i quali ci sarà Strazio a provare a distruggere il lavoro fatto.

La prova è superata se si riesce a completarla entro il termine stabilito.

STAND DEGLI AGRICOLTORI

Indovinello per affrontare la prova.

Materiale: tante patate e carote, fatti con carta di riciclo, con punteggio segnato con segno più o segno meno; un cesto grande; un campo delimitato da nastro.

Svolgimento: il campo è disseminato di patate e carote e ci sono degli agricoltori che vigilano. I giocatori devono cercare di raccogliere cibo e metterlo in un cesto che sta fuori dal campo, senza farsi toccare dagli agricoltori.

Al termine del tempo prestabilito, si calcola il punteggio per determinare se la squadra è riuscita a superare la prova. (es.: 1000 punti in 2 minuti).

STAND DEGLI SCULTORI

Indovinello per affrontare la prova.

Materiale: tantissimi scatoli di cartone e giornali da riciclo; una scultura fatta dagli animatori con questi materiali ed esposta allo stand.

Svolgimento: compito della squadra è quello di ricreare la stessa scultura esposta allo stand, ma c'è Strazio, in giro, con i suoi scagnozzi che rende difficile l'impresa, lanciando sulla scultura in costruzione palloncini ad acqua. Quando uno scatolo o un giornale viene bagnato troppo bisogna sostituirlo. Bisogna stabilire un tempo limite per superare la prova.

STAND DEI FABBRI

Indovinello per affrontare la prova.

Materiale: 10 lucchetti e almeno 15 chiavi.

Svolgimento: lo scopo del gioco è quello di riuscire ad aprire i lucchetti con la chiave giusta, entro un tempo limite prestabilito.

Variante indovinelli: invece degli indovinelli, si possono allestire dei giochi semplici, che danno l'accesso alla prova degli stand.

I CINESINI IMPAZZITI

Materiale: tanti cinesini di 4 colori diversi, 4 cinesini separati per indicare i colori

Svolgimento: sullo stand c'è una pila di cinesini mescolati di 4 colori diversi. Accanto a questi ci sono 4 cinesini separati, ciascuno per un colore. Il giocatore ha 30 secondi per osservare attentamente la posizione dei cinesini, viene poi bendato e deve riuscire ad accoppiare i cinesini per colore. Possono provarci 3 giocatori, per poter avere l'accesso alla prova.

PESCA LA LETTERA

Materiale: dei foglietti con lettere dell'alfabeto scritte.

Svolgimento: un componente della squadra (uno tra i più piccini) deve pescare un foglietto e tutti possono vedere la lettera. Tutta la squadra deve andare in giro per trovare 3 oggetti che inizino con la lettera uscita (es: B: bottiglia, busta, bottone).

CAVERNA OSCURA

Materiale: 3 scatole di cartone, ciascuna con un foro e almeno 4 oggetti all'interno (gli stessi per ogni scatola).

Svolgimento: 3 giocatori per volta, devono infilare la mano nel foro della scatola e afferrare un oggetto all'interno. L'animatore li mostra e, se sono 3 oggetti uguali, si può affrontare la prova dello stand.

Diversamente, giocano altri 3 componenti della squadra.

Variante di CAVERNA OSCURA

Svolgimento: 3 componenti della squadra devono infilare la mano nella scatola e toccare uno degli oggetti. Se 2 su 3 indovinano che oggetto hanno preso, possono affrontare la prova. Diversamente, giocano altri 3 componenti della squadra.