

GIOCONO DI PIA LA SEPPIA

SPIEGAZIONE: Il gioco si basa sulla storia di Bianca Perla; il presentatore del gioco è Tricheco, che detterà le regole alle squadre. Ogni squadra, seguendo degli indizi, deve andare da un personaggio della storia per affrontare una sfida. Ad ogni minigioco ci si aggiudica un tot di spruzzi di colore da fare sulla tela di Bianca Perla. Ci sono però i giochi di Finish che ostacolano la possibile vittoria.

VINCE la squadra che per prima avrà riempito la propria tela di colori diversi.

REGOLE

1. Tutti i giocatori devono partecipare a ciascuna sfida
2. Una volta vinta una sfida, il personaggio capo di quel gioco consegna un bigliettino su cui è scritto quanti spruzzi e di che colore farli sulla propria tela (a scelta, in base alla grandezza della tela). Quindi, ad ogni gioco concluso, bisogna andare da Pia la seppia per dipingere sulla propria tela e lei dà gli indizi per andare dal personaggio successivo.
3. Quando si arriva da un personaggio bisogna mostrare il proprio indizio per verificare di essere andati nel posto giusto
4. I giochi vengono eseguiti una squadra alla volta
5. Se non si vince una sfida, bisogna andare a fare dei bans e poi ritornare, ma se c'è un'altra squadra bisogna aspettare il proprio turno
6. Quando arriva Finish, bisogna interrompere qualsiasi cosa gioco si stia facendo e fare il suo. Se si vince, si continua il gioco che si stava facendo in precedenza. Se si perde il gioco di Finish, si cancella uno spruzzo di colore fatto sulla tela.

GIOCO DI LUCIANA LA COZZA

MATERIALI: gesso

PREPARAZIONE: disegnare forme diverse sparse nel campo

SVOLGIMENTO: Luciana attiva la musica e i partecipanti devono muoversi nel campo, intorno alle forme. Nel momento in cui la musica viene stoppata, Luciana dice una forma e tutti i giocatori devono andare nella forma indicata e nel tempo stabilito. Se qualche giocatore resta fuori dalla forma, la sua squadra perde la sfida. Queste manche si ripetono per un tot di volte (a scelta).

GIOCO DI PESCE PAGLIACCIO

MATERIALE: Gesso, molletta, materiale per sfide (a scelta)

PREPARAZIONE: Disegnare tante caselle col gesso sul campo da gioco

SVOLGIMENTO: A turno, ciascun partecipante lancia la molletta su una casella; ogni casella ha una sfida tema circo (esempio: giocoliere, mimo, pagliaccio, equilibrista ecc..). Per vincere, la squadra deve superare la sfida. Se un giocatore non centra nessuna casella, deve cedere il turno al prossimo compagno di squadra; se per tre volte non viene centrata nessuna casella, la squadra perde la sfida.

GIOCO DI BIANCA PERLA

MATERIALE: oggetti e abbigliamento per travestimenti

SVOLGIMENTO: la squadra deve fare almeno 3 spettacoli in cui mostrano un ballo, una scenetta o qualsiasi altra cosa per intrattenere. Tutti i membri della squadra devono partecipare almeno ad uno spettacolo, altrimenti la squadra perde. Dare un tempo massimo di 2 minuti per preparare gli show.

GIOCO PESCE MARTELLO

MATERIALE: tavolo, gesso

PREPARAZIONE: disegnare col gesso, su un tavolo, tanti cerchi ordinati come una griglia

SVOLGIMENTO: a turno i partecipanti della squadra vanno avanti al tavolo dove il pesce Martello fa una combinazione di battiti col pugno sui cerchi e il giocatore deve riprodurlo.

Si hanno 5 possibilità in totale per sbagliare e se le si esaurisce la squadra perde la sfida.

GIOCO PESCE PALLA

MATERIALE: una palla, un gessetto

PREPARAZIONE: disegnare dei cerchi di diverse dimensioni e ad altezze differenti sul muro

SVOLGIMENTO: a turno, ciascun giocatore deve far rimbalzare la palla per terra in modo tale che questa vada a centrare uno dei cerchi. Ogni partecipante ha 3 chance consecutive. La squadra vince se tutti i partecipanti centrano il cerchio. Se, invece, 5 giocatori non riescono a fare centro, la squadra perde la sfida.

GIOCO DI FINISH 1

MATERIALE: due corde, una palla, coni, secchio

SVOLGIMENTO: partecipano due giocatori per volta; si posizionano uno di fronte all'altro ed ognuno mantiene un'estremità di ciascuna corda, sopra le quali viene posta la palla. A questo punto i partecipanti avanzano facendo lo slalom tra i coni per poi far centro con la palla nel secchio. Se tre volte la palla cade a terra, allora la squadra perde.

GIOCO DI FINISH 2

MATERIALE: un secchio, gesso, oggetti (a scelta)

PREPARAZIONE: disegnare una linea lunga con uno spessore di 10 cm. Ai lati di questa, vengono posti degli oggetti a diversa distanza tra di loro.

SVOLGIMENTO: A turno, ciascun partecipante deve fare l'equilibrista sulla linea e prendere un oggetto da terra, senza uscire fuori dalla linea, e poi mettere l'oggetto nel secchio. Se 3 concorrenti escono dalla linea o fanno cadere l'oggetto, la squadra perde.

GIOCO DI FINISH 3

MATERIALE: 1 palla

SVOLGIMENTO: i partecipanti si devono mettere in cerchio e uno solo al centro; quello centrale deve passare la palla ad un partecipante della squadra, il quale deve ridargliela e lui deve passarla al prossimo giocatore del cerchio e così via. I componenti del cerchio possono bloccare la palla, mentre quello al centro non può farlo. Se la palla cade, il giro deve ricominciare. Se la palla cade per 3 volte allora la squadra perde.

GIOCO FINISH 4

SVOLGIMENTO: la squadra ha 5 manche di 30 secondi ciascuna in cui i partecipanti devono obbedire alle direttive di Finish. Esempio: disporsi uno accanto all'altro dal più basso al più alto; oppure sedersi in cerchio; creare tutti insieme una determinata forma ecc... Se anche in una sola manche non si riesce a eseguire il compito assegnato, la sfida è persa.

GIOCO FINISH 5

MATERIALE: un tavolo, una pallina e un contenitore

SVOLGIMENTO: da un lato del tavolo, i concorrenti si dispongono in fila indiana e uno per volta devono lanciare la pallina, raso al tavolo, per far centro nel contenitore tenuto da Finish al lato opposto del tavolo. Inoltre, Finish può cambiare la posizione del contenitore o muoverlo in continuazione. La squadra ha 5 possibilità.

GIOCO FINISH 6

SVOLGIMENTO: I partecipanti della squadra si dispongono uno accanto all'altro e al via di Finish devono effettuare una hola perfetta con le mani prima a partire da un lato e poi dall'altro ma questa volta saltando. Si hanno 3 possibilità.

GIOCO FINISH 7

MATERIALE: 3 bicchieri e una bottiglia da 2L piena d'acqua con un foro.

SVOLGIMENTO: i partecipanti si dispongono in fila indiana e, a turno, ognuno corre e va a riempire con un po' d'acqua un bicchiere posto a una certa distanza fino allo stop dell'animatore. La squadra vince se riesce a riempire i 3 bicchieri prima che si svuoti tutta la bottiglia.

INDIZI PER I PERSONAGGI DA CERCARE

PESCE PALLA:

se la sfida vuoi affrontare
alla geometria devi pensare
rifletti sulle forme
ma ricorda i pesci non lasciano orme.

PESCE PAGLIACCIO:

non siamo sulla terra ferma
tutti questi pesci ne danno la conferma
ma al circo devi pensare
se il prossimo personaggio vuoi incontrare

BIANCA PERLA:

luccica ma non è una stella
lei è _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

LUCIANA LA COZZA:

il suo corpo è ovale
ma non colossale
è tanto piccola ma si appiccica!



PESCE MARTELLO:

Cosa manca?