



AMICI DEL
GUFLUCCIO

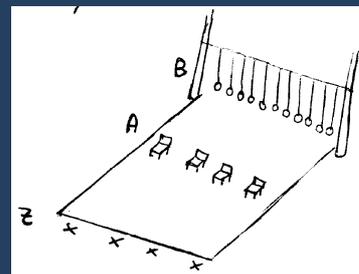
GIOCHI PER IL CARNEVALE

Rielaborazione grafica a cura di Animateamente

www.animateamente.net

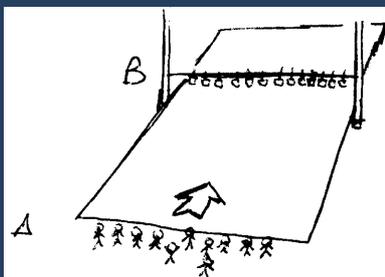
I gioco: A Carnevale ogni scherzo vale

Gioco a staffetta. I giocatori (Z) uno per volta devono correre a scoppiare un palloncino (B) appeso ad un filo (che rappresenta uno scherzo di carnevale) utilizzando una forchetta che prenderanno a metà campo da una sedia (A). La difficoltà sta nell'utilizzare la sola forchetta per scoppiare il palloncino. Ogni squadra deve scoppiare dieci palloncini. Vince la squadra che fa per prima. Sui palloncini sarebbe ganzo disegnarci delle ghigne ridicole.



II gioco: Le maschere di Carnevale

Si gioca tutti insieme. In fondo al campo (B) si trovano tanti foglietti appesi ad un filo con una molletta da bucato, con sopra disegnate le varie maschere di carnevale. Per ogni maschera di saranno due foglietti identici. Al via tutti giocatori (A) corrono a prendere un foglietto, dopodiché cercheranno il compagno che ha il foglietto con la stessa maschera rappresentata nel suo. Quando un giocatore avrà trovato il compagno giusto, che egli dovrà dargli le mani e sedersi per terra insieme a lui. L'ultima coppia che si siederà verrà eliminata. Quando una squadra viene eliminata del tutto, prenderà il punteggio che si merita (1 punto per la prima eliminata, 2 per la seconda, e così via...troppo difficile?). Il gioco prosegue fino a quando ci saranno due soli vincitori.



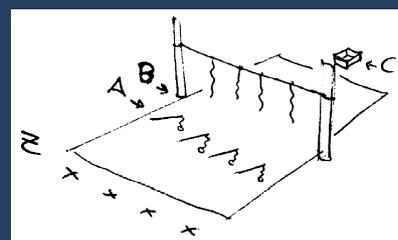
III gioco: Le stelle filanti

Le stelle filanti sono quei fili di carta lunghi ed arrotolati che si srotolano soffiandoci dentro (ce l'avete anche voi, no?).

Gioco a staffetta. Al via a un giocatore per ogni squadra (Z) corre a prendere una molletta da bucato (C). Per far questo deve far uso di una "canna da pesca" che ha al suo estremo una lenza terminante con una calamita (A). E' necessario allora che le mollette da bucato abbiano una molla di ferro per poter essere attratte.

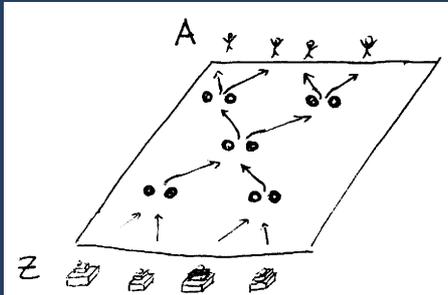
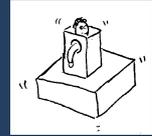


Dopo aver preso la molletta, il giocatore dovrà correre ad attaccarla ad una stella filante che si trova appesa ad un filo a metà campo (B). Fatto questo deve tornare indietro così che partirà il giocatore successivo. A furia di attaccare mollette, la stella filante cederà per il peso, e a quel punto verranno contate le mollette da bucato che la squadra sarà riuscita ad attaccarvi. Vince la squadra che attaccherà più mollette da bucato prima che la stella filante si spezzi.



IV gioco: I carri

Gioco a staffetta. Uno alla volta i giocatori (Z) faranno un percorso indossando una specie di carro (vedi figura) fatto di scatole di cartone. Ognuno compirà un

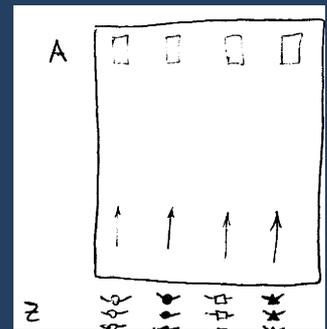


percorso alla fine del quale troverà un compagno (A) che gli darà un "addobbo" (un filo argentato, un fiocco, delle strisce colorate) per il carro. Il giocatore tornerà quindi indietro con l'addobbo e lo lascerà alla partenza. Quindi consegnerà il carro al giocatore successivo. Gli addobbi da prendere sono dieci, quindi occorrono dieci uscite. Alla fine, quando tutti gli addobbi saranno stati presi, tutta la squadra dovrà impegnarsi nell'abbellire al meglio il carro, utilizzando gli

addobbi presi. C'è un tempo limite per fare questo. Alla fine la giuria deciderà di dare il punteggio massimo a carro più bello.

V gioco: La storia del Carnevale

I bambini (Z), a staffetta, quindi uno alla volta, correranno verso l'altra parte del campo (A) dove troveranno foglio e penna per scrivere la storia del carnevale secondo la loro fantasia. Prima dell'inizio del gioco la squadra avrà uno o due minuti di tempo per decidere la trama della storia. Dopo di che un giocatore alla volta dovrà da solo correre a scrivere una parte della storia (senza farsi quindi aiutare dagli altri). Vince la storia più originale e divertente.

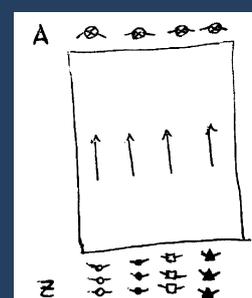


VI gioco: La sfilata

Questo è un gioco di presentazione. Ciascuna squadra sfilerà con le proprie maschere davanti la giuria nel modo più simpatico possibile. A questo scopo le squadre hanno cinque minuti di tempo per potersi preparare ed organizzarsi la sfilata. La squadra che sfilerà nel modo più divertente prenderà più punti.

VII gioco: Quiz sul carnevale

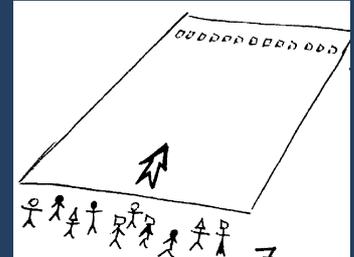
È un altro gioco a staffetta. Per ogni squadra, un giocatore alla volta (Z) corre verso l'altra parte del campo (A) dove l'aspetta un animatore. Egli farà una domanda sul carnevale: se il ragazzo risponde bene allora potrà tornare indietro e il giocatore successivo rispondere alla domanda successiva, altrimenti il giocatore successivo dovrà rispondere alla stessa domanda finché qualcuno darà una risposta giusta. Vince la squadra che per prima risponde correttamente tutte le dieci domande.



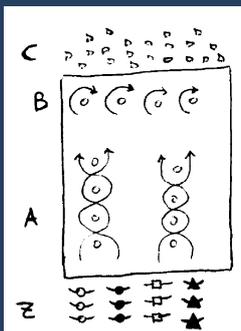
VIII gioco: I dolcetti del carnevale

In fondo al campo tanti foglietti coperti e messi in fila, così che ciascun giocatore ci si possa sedere davanti senza andare addosso a quelli che gli stanno accanto. Su ciascun foglietto può essere rappresentato un dolce tipico del carnevale: cenci (da noi si chiamano così),

frittelle, caramelle alla cipolla (quest'ultimo è uno scherzo tipico). Al via tutti (Z) corrono e si siedono davanti ad un foglietto (A), **SENZA GIRARLO**. Quando tutti sono seduti, un animatore darà un secondo via, e tutti gireranno il loro foglietto. Se sul foglietto c'è un cencio o una frittella, il giocatore resta in gara, mentre se trova una caramella alla cipolla viene eliminato. Ovviamente ci devono essere molti più cenci e frittelle rispetto alle caramelle alla cipolla. Vince la squadra i cui giocatori vengono eliminati per ultimi (o non vengono eliminati affatto).



IX gioco: Viva il carnevale



Altro gioco a staffetta. Lo scopo del gioco è raccogliere tanti foglietti in modo da comporre la frase "W il Carnevale". A questo scopo un ragazzo (Z) alla volta (per ciascuna squadra) correrà facendo un piccolo percorso: slalom fra le bottiglie (A), 10 giri intorno ad una bottiglia in fondo al campo (B), raccolta del foglietto (C) ritorno alla base (Z) facendo ancora lo zig zag fra le bottiglie (A). I cartoncini da raccogliere sono quelli che compongono la frase "W IL CARNEVALE". Vince la squadra che per prima riuscirà a comporre tutta la frase.

