

CERCHI SERALI CAMPO GAS E ADS 02-05/01/2020

- Gioco 1 (2/01/20)
 - Gioco 2 (3/1/20)
-

Gioco del 2/1/20: GIOCO A LIVELLI: TRETTO'S CHALLENGE

Nei paesini del Tretto è tradizione sfidare i giovani tra loro con sfide difficili e strambe per poter determinare chi tra essi è VERO UOMO o VERA DONNA DI MONTAGNA.

Il gioco è suddiviso in vari livelli che i ragazzi dovranno singolarmente (quindi senza squadre) superare per arrivare al livello finale e così vincere! In alcuni giochi, tuttavia, saranno costretti ad allearsi tra di loro per superare la prova.

Ogni educatore tiene un livello e decide chi è pronto per passare al livello successivo in modo da creare una certa scrematura di livello in livello (ovvero al primo passeranno in molti, al secondo un po' meno e così via in modo da non sovraccaricare il livello finale).

Lo scopo del gioco è arrivare alla fine e VINCERE per aggiudicarsi il titolo di vero uomo o vera donna di montagna. Ovviamente il gioco continua fino a quando l'ultimo arriva alla fine.

LIVELLO 1: Just Dance: proiettare sullo schermo/muro i ballerini da imitare, l'educatore che tiene il gioco farà passare chi riesce ad imitare meglio i movimenti: lo scopo è valutare la capacità dei giovani nei movimenti perchè i veri uomini e donne di montagna devono essere in grado di saper compiere ogni azione.

LIVELLO 2: Moltitudini: si dispongono i ragazzi in varie file in modo da formare una scacchiera. Subito dopo si fa chiudere loro gli occhi e due educatori dovranno spostare a loro piacimento le posizioni. Poi si tocca un ragazzo che apre gli occhi e deve ricordare quali altri ragazzi erano inizialmente posizionati intorno a lui (esempio: chi avevi dietro di te a sinistra?). La prova si supera quando si ricordano almeno due nomi. Scopo: la memoria non manca i veri uomini e donne di montagna!!

LIVELLO 3: Soffiaslalom: sul pavimento sono messi in fila distanti tra loro dei lumini accesi. Al ragazzo viene consegnata una pallina da ping pong: lo scopo del gioco è quello di soffiare la pallina in modo che faccia lo slalom tra i lumini senza spegnerli nè toccarli! Scopo: i veri uomini e donne di montagna sanno apprezzare l'importanza del fuoco e lo sanno conservare nonostante le intemperie.

LIVELLO 4: L'acronimo di Amsterdam : Ad ognuno viene consegnato un foglio e una penna. Singolarmente l'educatore dice una parola lunga al ragazzo che dovrà scriverla in verticale e poi dovrà inventare una frase di senso compiuto utilizzando parole che iniziano con le lettere IN ORDINE della parola data (esempio: CIAO Ci Incrociamo A Otranto, ovviamente con parole più lunghe). Scopo: la capacità di adattamento ad ogni difficoltà è una qualità fondamentale per i veri uomini e donne di montagna.

LIVELLO FINALE: Naso all'insù: su un tavolo sono sparse diverse carte all'ingù. Ad ogni ragazzo viene consegnata una pallina (o un dado) che dovrà lanciare in alto e nel tempo in cui l'oggetto è in aria dovrà girare più carte possibili. La difficoltà sta nel fatto che il ragazzo può usare una mano sola! L'obiettivo è girare almeno 10 carte di

cui 7 figure in 30 secondi. **Scopo: essere multitasking coi riflessi sempre pronti è ciò che distingue i veri uomini e donne di montagna!!!**

MATERIALI: proiettore, video di balli, lumini e palline ping pong, accendino, fogli e penne, carte da gioco e dado o pallina.

Gioco del 3/1/20

Chi gioca: 43 ragazzi + 5 persone (educatori o bambini) → 48 in tutto!

Scopo del gioco: vince la squadra delle due che avrà ottenuto più punti durante le premiazioni

Fase uno: prima divisione

- Materiale: biglietti di diverso colore, con su scritti nomi contrari tra loro (es. caldo, freddo, ecc...)
- Divisione: individualmente, si gioca tutti insieme
- Svolgimento:
 - Ogni ragazzo pesca un biglietto
 - I ragazzi si dividono in coppie, cercando il proprio contrario (es. se pesco caldo, la mia coppia sarà freddo)
 - Una volta trovata la propria coppia ci si siede

Fase due: marshmallow

- Materiale: marshmallow, forchetta, bastone, filo
- Divisione: tutte le coppie si sfidano tra loro
- Svolgimento:
 - Ogni coppia avrà i bigliettini di un certo colore
 - Un educatore in piedi terrà in mano una specie di canna da pesca (il filo legato al bastone) alla cui estremità sarà legata la forchetta. Sulla forchetta metteremo un marshmallow.
 - L'educatore chiama un colore. Un rappresentante per ogni coppia che ha il biglietto di quel colore si alza e prova a "farsi pescare" dall'educatore, tenterà cioè di mangiarsi il marshmallow
 - Quando uno dei ragazzi è riuscito a mangiarsi il marshmallow, tutti tornano a sedere, e l'educatore chiama un altro colore.
 - Il rappresentante della coppia che riesce a mangiare il marshmallow fa vincere l'intera coppia
 - Una volta vinto, la coppia si siede e se la ride guardando gli altri

Fase tre: seconda divisione

Qui le coppie si allargano e diventano delle squadre: la prima coppia che vincerà si unirà in una squadra di otto persone con la seconda, la terza e la quarta coppia vincitrici; e così via, la quinta coppia farà squadra con la sesta, la settima e l'ottava coppia, ecc... Ne risulteranno 8 squadre di 6 persone

Fase quattro: Forza quattro

- Materiale: carta e penna, 52 sedie (13 per parte)
- Divisione: due squadre si sfidano tra loro, in quattro diverse postazioni
- Svolgimento:
 - Ognuno è seduto su una sedia, in cerchio, e i componenti delle due squadre si alternano tra loro
 - Nel cerchio è presente una sedia in più

- Tra le 13 sedie troviamo 4 troni (sono 4 sedie vicine tra loro che possono essere scelte arbitrariamente all'inizio della partita)
- Una squadra vince quando tutti e 4 i troni sono occupati da componenti della stessa squadra
- Ogni ragazzo scrive il proprio nome su un bigliettino
- Si raccolgono i biglietti con i nomi e si mescolano
- I ragazzi pescano un bigliettino
- possono aver pescato un altro nome, oppure il proprio
- Il nome che si è pescato non va svelato

Come possiamo spostare gli altri per riuscire a far sedere i nostri compagni di squadra sui troni? (O spostare gli avversari da lì?)

- La persona che ha alla sua destra il posto libero può chiamare un nome
- Chi ha pescato il biglietto con quel nome, si dovrà alzare e andare a sedere al posto vuoto.
- Fatto ciò, chi aveva chiamato e chi si era spostato, scambieranno il loro bigliettino, scambiandosi quindi di nome
 - Piano piano si comincerà a capire chi si chiama come, e diventerà divertente ricordarsi il nome di tutti!

Fase cinque: Terza divisione

- Qui due squadre di sei persone si uniscono formando una sola squadra di 12 persone
- Avremo quattro squadre di 12 persone

Fase sei: Passa il messaggio

- Materiale: immagini
- Divisione: le quattro squadre di 12 persone giocano insieme
- Svolgimento:
 - a ognuna delle quattro squadre verranno mostrate delle immagini
 - Viene lasciato del tempo perché i componenti delle squadre si accordino su un gesto da fare per poter intendere le diverse immagini
 - i ragazzi di ogni squadra saranno messi in fila
 - All'ultimo ragazzo della fila di ogni squadra verrà mostrata una delle immagini
 - toccando la persona davanti a sé in un determinato modo si riuscirà a comunicare qual è l'immagine che è stata mostrata.
 - Il primo della fila dovrà dire ad alta voce quale immagine è stata mostrata
 - Vince la squadra che fa più punti su un totale di 10 immagini

Fase sette: Quarta divisione

- due squadre di 12 persone si uniranno e formeranno un'unica squadra di 24 persone. Si uniranno:
 - la prima e la terza classificate
 - la seconda e la quarta classificate
- A questo punto ci saranno due sole grandi squadre

Fase otto: Premiazioni

- Materiale: Dei premi
- Divisione: Nelle due squadre, partecipano insieme
- Svolgimento:

- Chiamiamo ognuno a ritirare il proprio premio per qualcosa che ha fatto durante i due giorni di campo, o per altro
- Tutti insieme al premio vincono anche un punto, che fanno accumulare alla squadra
- tutti tranne gli educatori
- Vincerà la squadra che ha più punti (quindi meno educatori in squadra)