

# CAMPO ESTIVO - ASIAGO 2024

## SERATE IN CERCHIO

### **DOMENICA 4 AGOSTO - 26 ADS - ASIAGO PARTY**

Suddivisione: 5 gruppi = 4 da 5 e 1 da 6

Obiettivo e spiegazione = la squadra che vince per prima 5 minigiochi vince il gioco

Materiale: cartellone con tabella squadre + pennarelli + ruota minigiochi

#### MINIGIOCHI:

- 1) Fare con il contributo di tutte le persone dei monumenti umani (es torre eifell, statua della libertà..)
- 2) Facendo una scenetta, in cui collaborano tutti, bisogna cercare di convincere le altre persone a provare un piatto tipico di vari paesi (es pizza in italia, giappone sushi ecc) o qualcosa di simile
- 3) La squadra che riesce a far indossare più indumenti ad uno dei suoi componenti
- 4) A cori alterni, cantare una canzone che contenga la parola ....
- 5) Formula 1
- 6) Fare un giro con il cerchio quando i componenti della squadra sono in cerchio per mano
- 7) Staffetta con fogli posizione piedi
- 8) Fare la barba al palloncino
- 9) whisky soda rock and roll
- 10) carta igienica stop
- 11) indovina chi

### **LUNEDÌ 5 AGOSTO - 26 ADS - RISIKO**

Suddivisione: 4 gruppi = 2 da 6 e 2 da 7

Obiettivo e spiegazione = ogni squadra sceglie un numero per decidere il minigioco e deve conquistare più territori possibili → ogni volta che una squadra vince il minigioco conquista il territorio → una volta conquistati tutti i territori liberi, la squadra che vince il minigioco può rubare il territorio alle altre squadre

Materiale: cartellone, post-it

#### MINIGIOCHI PER CONQUISTARE I TERRITORI:

- 1) *bowling*: ogni squadra ha dei birilli e una pallina; a turno ogni persona deve provare a tirare giù più birilli possibili (?)
- 2) Soffiare un bicchiere per fargli fare un percorso sul tavolo - ogni squadra fa partecipare tutti i componenti. Chi lo fa in meno tempo vince.
- 3) Sostituire il titolo di un film/canzone con una parola data
- 4) 5 persone hanno un filo legato in vita e si mettono con le spalle al centro del cerchio. Il filo è legato ad un pennarello e al centro del cerchio c'è una bottiglia. Un componente della squadra dovrà dare indicazioni ai suoi compagni su come far centrare il pennarello nella bottiglia.

- 5) Freccette: Giocano tutti i partecipanti della squadra, uno alla volta. La squadra che fa più punti vince.
- 6) Domande del gioco: quizzettone

## **MARTEDÌ 6 AGOSTO - 26 ADS / 41 GAS - SERATA DANCE**

Materiale: playlist con canzoni + cassa + proiettore

## **MERCOLEDÌ 7 AGOSTO - 67 ADS + GAS - SCOMMETTIAMO CHE**

Suddivisione: 7 gruppi da 10

Obiettivo e spiegazione: All'inizio della serata ogni squadra riceve un cospicuo gruzzolo di fiches (30 monete gialle), che verranno consegnati al cassiere del gruppo. Successivamente verranno proposti ai ragazzi una serie di prove di diverso tipo e verrà chiesto loro di scommettere sul risultato secondo le seguenti indicazioni:  
Dopo ogni prova il Frizzi di turno consegna alla squadra che ha vinto la scommessa il doppio delle monete giocate. (Se ha puntato 8 vengono restituite quelle 8 più altrettante)

Anche alla squadra vincitrice saranno consegnate 5 monete

Materiale: sedie, bastoni, scarabeo, fiches, spaghetti, rotoli carta igienica

GIOCHI:

### **LA CIUCCA (tutte le squadre)**

Materiale

8 sedie

4 bastoni

Scarabeo – 4 sacchetti con lettere “simili”

Tutte le squadre disposte in fila indiana con le spalle rivolte alla casa dei custodi.

Al fondo del campo di gioco e frontalmente alla propria squadra, sta uno – prescelto da ogni squadra – seduto con di fronte un'altra sedia

Il primo della fila prende una tessera del gioco “scarabeo” pescandolo a sorte da un sacchetto in mano all'animatore della sua squadra.

Quindi afferra il bastone che ha in dotazione (bastone della scopa) e appoggiando la fronte sul bastone e il bastone a terra, fa 3 giri attorno ad esso, in modo da diventare ubriaco.

I giri devono essere fatti velocemente, e su questo l'animatore non deve avere esitazioni.

Dopo di che parte di corsa verso il fondo del campo da gioco, dove consegnerà la tessera al proprio compagno di squadra.

Si lascia un tempo massimo, che l'animatore stabilisce in modo che almeno un squadra abbia totalizzato 7 fiches. Quindi da lo stop al tempo. A questo punto i giocatori che stanno al fondo del campo, avranno 45 secondi per terminare di comporre la parola (e non la frase!!!) più lunga.

E' quindi importante sottolineare – quando si presenta il gioco – che non vince chi porta più tessere, ma chi compone la parola più lunga.

E' chiaro quindi che devono essere il più veloci possibile per portare il maggior numero di tessere quindi avere maggiori lettere a disposizione, ma anche scegliere il più sveglio del gruppo per sfruttare bene queste lettere.

### **LO SPAGHETTO (coinvolge tutte le squadra)**

Materiale: Spaghetti e rotoli carta igienica

Le squadre rimangono in fila indiana. Ad ognuno è consegnato uno spaghetti. Al via del gioco, al primo di ciascuna squadra è consegnato un tortiglione. Questo tortiglione deve essere passato da un giocatore all'altro che lo deve infilare nel proprio spaghetti. E' una staffetta vera e propria, di abilità e precisione.

Se uno spaghetti di rompe, il tortiglione torna indietro di 2 posizioni rispetto a dove era arrivato. E' chiaro che in questo gioco l'animatore non può stare dietro a tutte le squadre e quindi saranno i loro specifici animatori che dovranno fare da arbitri.

### **PROVA A NON RIDERE (coinvolge tutte le squadre)**

Si proietta un video su YouTube oppure qualcuno si mette a far ridere gli altri e vince la squadra a cui appartiene l'ultimo giocatore che ride.

### **Noi contro di voi - DUBITO**

Le squadre contro gli organizzatori delle serate giocano a Dubito.

Se vincono le squadre gli vengono dati soldi in più, se vincono gli organizzatori le squadre perdono i loro soldi.

### **LISTA**

Chi scrive più parole con la stessa lettera

### **INDOVINA LA CANZONE**

Vengono riprodotte delle canzoni e chi ne indovina di più vince.

## GIOVEDÌ 8 AGOSTO - 41 GAS - VEGLIA + FALÓ

## VENERDÌ 9 AGOSTO - 41 GAS - AFFARI TUOI

Suddivisione: 19 coppie + 1 trio

Obiettivo e spiegazione: i ragazzi giocano in coppia e ogni coppia ha un pacco sigillato con dentro un oggetto. Verranno svolti dei minigiochi/domande e chi vince ha la possibilità di decidere se e con chi cambiare il proprio pacco. Le squadre perdenti non si possono rifiutare. Una volta che il minigioco è finito, gli edu daranno un voto al pacco della coppia vincitrice così da permettere a loro di capire se è meglio cambiare il pacco o meno. Alla fine del tempo ognuno vince quello che trova nel proprio pacco.

Materiale: 20 scatole + premi dentro + lista dei premi possibili

### MINIGIOCHI/DOMANDE

1. whisky, soda, rock and roll
2. la coppia che riesce per primo a fare una piramide con le carte vince
3. *Quanto conosci il tuo compagno di squadra?* Verranno fatte una serie di domande (es. qual è il suo cibo preferito, che numero di scarpe porta, quanti fratelli ha etc) e ogni componente risponderà su un foglio pensando al proprio compagno di squadra. La coppia che fa risponde correttamente a più domande.
4. Trova l'amico
5. Limbo
6. **La palla al piede** → A COPPIE. Gli uomini hanno un palloncino legato al piede destro con uno spago lungo circa 30 cm. Nel corso di un ballo lento l'animatore darà degli STOP della durata di 3/6 secondi e in questo breve lasso di tempo le donne dovranno cercare di far scoppiare i palloncini alle coppie avversarie. Vince l'unica coppia che riesce a mantenere il proprio palloncino intatto.
7. Vengono formate coppie di giocatori. Il capogioco ha in mano un sacchetto in cui sono presenti bigliettini con su scritte le parti del corpo più svariate. Ogni giocatore pesca un bigliettino, dopodiché unisce la parte del corpo che ha pescato con quella uscita che ha pescato il suo compagno di coppia (Esempio: Paolo pesca 'PIEDE' e Giovanni pesca 'SPALLA', allora Paolo accosterà il proprio piede alla spalla di Giovanni). I concorrenti devono rimanere in questa posizione strana per almeno 10/15 secondi. Se non dovessero riuscirci saranno eliminati.
8. In ginocchio uno di fronte all'altro devono prendere il foglio con la testa senza farlo cadere

PREMI:

1. Carta igienica
2. 2 lecca lecca
3. 2 brioches OK
4. 2 racchette OK
5. 2 flipper OK
6. fili per scooby-doo OK
7. cannuccia OK
8. Sasso decorato (da prendere ad Asiago)
9. frisbee grest OK
10. occhiali grest 2024 OK
11. origami
12. coupon bacino buonanotte da Schizza OK
13. portachiavi OK
14. 2 bottoni OK
15. bandane OK
16. forchette sorridenti OK
17. mollette per stendere OK
18. Primo a fare il bis
19. Bigodini per capelli
20. Biglie