

SERATA VIAGGIO NEL WEB

Il gioco è ambientato all'interno di un computer. Nei quattro stand in cui le 8 squadre dovranno sfidarsi a coppie per aggiudicarsi la serata, i ragazzi dovranno comporre una rete per comunicare in modo analogo a quello utilizzato dai computer e utilizzare alcune "applicazioni" presenti nel PC, come i programmi di svago o quelli per leggere i video!

Tempo consigliato per ogni sfida, 20 min circa, compreso anche di spiegazione.

Ogni stand darà un punto alla squadra vincitrice. Vince la squadra che alla fine delle 4 prove ha conquistato più punti.

Gli abbinamenti per le sfide sono a discrezione di ogni campo.

LA FIBRA OTTICA

Materiale: torce, tubi, frasi, alfabeto Morse.

Il gioco si basa sul principio di funzionamento della fibra ottica, perciò i ragazzi proveranno a comunicare in modo simile a come fanno i computer!!

Come prima cosa bisogna dividere ogni squadra a metà, facendo posizionare le due parti alle estremità di un tubo.

Una metà dotata di una torcia dovrà comunicare tramite l'accensione e lo spegnimento della luce della torcia passante per il tubo una frase all'altra metà, usando un alfabeto prestabilito (si può usare ad esempio l'alfabeto Morse, in cui le righe e i punti vengono sostituiti da una luce di durata più lunga o da una di durata più corta). Nel caso in cui la durata di tutta la frase sia troppo lunga, vince la squadra con maggior numero di parole indovinate.

MEMORYONE

Materiale: tessere (più sono divertenti meglio è)

In questo stand si utilizza l' "applicazione" svago: memory.

Classico memory con un centinaio di tessere di dimensione superiore al normale! Vince la squadra che riesce ad indovinare più coppie uguali. Come nelle classiche regole del memory, se una squadra azzecca una coppia, si aggiudica la possibilità di fare un successivo tentativo.

MEDIA PLAYER

Materiale: canzoni, spezzoni film e pubblicità.

Anche questo gioco sfrutta una delle applicazioni dei PC: quella che riguarda la riproduzione di video e musica, proprio come il noto programma Windows Media Player.

Il gioco consiste nell'indovinare lo spezzone di un film, di una pubblicità o di un cartone. Un componente per squadra dovrà, a turno, una volta visto lo spezzone, avvicinarsi all'educatore per prenotarsi, ma ulteriore difficoltà del gioco, potrà farlo solo secondo precise modalità, ad esempio: imitando una rana, un pinguino affetto da raffreddore, saltellando su una gamba... Si aggiudica la possibilità di rispondere la squadra che per prima arriva dall'educatore. Guadagna 2 punti la squadra che indovina lo spezzone proposto e in caso di imitazioni durate la corsa, la squadra che a discrezione dell'educatore, fa meglio l'imitazione guadagna un punto.

WEBNET

Materiale: palo, sedie, pennarelli, spago.

Questo stand sfrutta l'idea della rete come se fosse una vera a propria ragnatela di fili da srotolare e da seguire, per arrivare al bandolo della matassa.

Per prima cosa bisogna fissare un palo all'interno di un piccolo cerchio fatto di sedie. Attorno al palo e alle sedie vengono attorcigliati due fili di 20 m. A un'estremità del filo sarà legato un pennarello, mentre l'altro capo sarà legato al palo centrale. Un componente per squadra afferrerà il suo filo e cercherà di riarrotolarlo tutto attorno al suo pennarello. Ogni tot di tempo (scelto arbitrariamente dall'educatore) i due giocatori verranno sostituiti da un loro compagno di squadra. Vince la squadra che per prima arrotola tutto il filo. Se risultasse troppo breve il gioco, si possono fare più manches!