

CRE-GREST 2016 – PERDIQUA I GRANDI GIOCHI

I Pionieri

Numero giocatori: 4 squadre da minimo 10 bambini

Età: tutti

Durata: 1 ora e mezza

Difficoltà: media

Ambientazione:

I pionieri devono conquistare il West. Durante il loro viaggio incontreranno numerosi imprevisti, tra cui l'incontro con gli indiani.

Materiale: carta igienica, ostacoli, corde, palline, telone di plastica lungo 5 metri, un cerchio, spago, oggetti rumorosi (chiavi, campanelli, ecc.) e altri oggetti qualsiasi.

Svolgimento:

Si dividono i ragazzi in quattro squadre, le quali dovranno affrontare quattro prove contemporaneamente ma in ordine diverso. Durante il gioco, alcuni degli animatori che interpretano gli indiani dovranno rapire un componente di ogni squadra, che verrà liberato alla prova finale.

Prova 1: La caccia.

Per procurarsi da mangiare i bambini dovranno a turno lanciare e fare centro almeno 15 volte in un bersaglio fatto di cerchi concentrici (corde) a terra.

Prova 2: Curare le ferite

Ogni bambino deve fare un percorso al termine del quale ciascun giocatore ha tempo 10 secondi per ricoprire il più possibile l'animatore di carta igienica.

Prova 3: Guadare il fiume.

Prendere un telone di plastica e posizionarlo a terra per una lunghezza di 5 metri. A questo punto, bagnato con acqua e sapone, i bambini dovranno attraversarlo portando alcuni oggetti in equilibrio sulla testa.

Prova 4: Cambiare la ruota del carro.

Gli animatori devono consegnare a ogni gruppo un cerchio che ogni bambino dovrà far rotolare in verticale cercando di fargli superare un limite di 3 metri. Il gioco finisce quando tutti i bambini della squadra sono riusciti a fare arrivare il cerchio oltre il limite.

Alla fine di ogni prova alla squadra viene consegnato un indizio per farla arrivare a quella successiva. Alla fine delle quattro prove, ogni squadra dovrà andare a salvare il bambino che è stato rapito dagli indiani durante il gioco. Arrivata nel luogo finale ci saranno i quattro prigionieri (un bambino per ogni squadra) legati separatamente dietro ad un animatore che sarà la guardia indiana dei prigionieri, il quale farà finta di dormire. Davanti all'indiano ci sarà un filo di spago teso a qualche cm da terra in modo che possa strisciarci sotto un bambino. Appesi a questo spago ci saranno degli oggetti che, se mossi o se mosso lo spago, faranno rumore. Ogni squadra, quando arriva, dovrà scegliere un volontario che dovrà passare sotto lo spago senza fare rumore, quindi senza svegliare la guardia, e andare a liberare il proprio prigioniero. Una volta liberato, tornano nella propria squadra scavalcando lo spago senza fare rumore. Se, invece, passando sotto lo spago il bambino dovesse fare rumore la guardia si sveglia e lo cattura. Il bambino sarà, quindi, costretto a sedersi vicino al prigioniero della propria squadra. A questo punto, si dovrà scegliere un altro volontario che vada a liberarli entrambi.

Il gioco viene vinto da chi riesce a superare tutte le prove e a liberare per primo il proprio prigioniero.

Ulisse

Numero giocatori: 4 gruppi da minimo 10 bambini

Età: tutti

Durata: 2 ore

Difficoltà: media

Ambientazione:

Ulisse dopo 10 anni di guerra decide di fare ritorno alla sua Itaca. Il suo viaggio però sarà caratterizzato da numerosi ostacoli che si concluderanno con la sfida finale ai nemici Proci.

Materiale: registratore e cd Cre-Grest /Disney, bevande varie e ingredienti, foto animatori da piccoli, bicchieri + bottiglie, ostacoli per percorso staffetta, 4 gomitoli di spago.

Svolgimento:

I ragazzi vengono divisi in 4 gruppi, in ognuno dei quali ci sarà un caposquadra (Ulisse) e gli altri saranno i suoi compagni di viaggio. Le tappe sono sei e ogni squadra le dovrà tassativamente affrontare in ordine differente.

Tappa 1: Sirene

I bambini devono riconoscere il maggior numero di canzoni del Cre-Grest di anni passati o classici Disney.

Tappa 2: Polifemo

I bambini devono affrontare un percorso a staffetta nel minor tempo possibile.

Tappa 3: Circe

I bambini devono indovinare il maggior numero di ingredienti che compongono il “beverone”.

Tappa 4: Argo

I bambini devono riconoscere nel minor tempo possibile le foto raffiguranti gli animatori da piccoli.

Tappa 5: Nausicaa

I bambini devono trovare il maggior numero di differenze fra due animatrici che, dopo un primo incontro, cambiano il loro look.

Tappa 6: Scilla e Cariddi

I bambini devono riempire il più possibile una bottiglia distante da loro riempiendola con un bicchiere leggermente bucato sul fondo.

Seguendo l'ordine prestabilito, la squadra cercherà la prima tappa e affronterà la prima prova. Superata questa prova, la squadra riceverà un indizio che la manderà alla seconda tappa, e così via fino all'ultima. Una volta completata la sesta prova, la squadra riceverà un gomitolino di spago e si dirigerà ad un punto prestabilito: chi arriva prima dovrà aspettare l'arrivo di tutte le altre squadre ma avrà un vantaggio di tempo nella prova finale. Tale vantaggio consiste nel far partire le squadre a distanza di 10 secondi in base all'ordine di arrivo. Giunti al punto di ritrovo i ragazzi, lanciandosi ad uno ad uno il gomitolino di spago, devono formare una rete con la quale catturare il loro Procio rivale (ogni squadra avrà il suo nemico). La cosa fondamentale in questa prova è che tutti tengano un pezzo di spago e che la rete non si disfi mai. In caso di rottura, la squadra deve tornare al punto e ricostruire la rete. Una volta costruita la rete bisogna correre 10/15 metri e catturare il Procio nemico. Per aumentare la difficoltà e rendere il tutto più reale, ogni Procio ha il compito di disturbare la sua squadra nemica durante gli spostamenti da una tappa all'altra. Nota bene: il compito dei Proci non è quello di far sbagliare la squadra durante le prove bensì di disturbarle al fine di far aumentare nei bambini la voglia di catturarli.

Vince chi cattura per il primo Procio nemico.