



Festa Insieme 2021

17 giugno 2021

Anche in questo tempo così particolare, come ufficio di Pastorale Giovanile e Opera dei Ricreatori, vorremmo offrirvi la possibilità di vivere una giornata di festa mettendovi a disposizione alcuni strumenti per poterla realizzare nelle vostre comunità parrocchiali.

Festa Insieme 2021 è strutturata in due momenti: mattina e pomeriggio e per entrambi è a disposizione un gioco da poter realizzare nelle singole bolle. Il gioco è costruito in modo tale che ogni parrocchia possa adattarlo alla propria realtà ed esigenze, agli spazi e ai numeri dei ragazzi che partecipano, con anche la possibilità di invertire il gioco del mattino con quello del pomeriggio.

Di seguito presentiamo la struttura della giornata con la spiegazione dei due giochi. Tutte le tabelle, card e strumenti di supporto sono in allegato al gioco e/o scaricabili dal sito nella sezione “materiale e download ER”.

MATTINA

Il momento strutturato per la mattina inizia alle ore 10:00 lasciando all'organizzazione delle singole comunità il tempo che intercorre dall'arrivo dei ragazzi all'ora del nostro appuntamento. Alle ore 10:00, per chi lo desidera, ci sarà la possibilità di collegarsi alla diretta YouTube dal canale PGBologna con il Cardinale Zuppi che guiderà la preghiera e darà inizio a Festa Insieme. Terminata la diretta, ha inizio il gioco a stand della mattina che durerà fino all'ora di pranzo.

POMERIGGIO

L'orario di inizio del gioco del pomeriggio è scelto direttamente dalle comunità parrocchiali che possono gestire a loro piacimento le sfide-card proposte di seguito. Si suggerisce di terminare la giornata con la proclamazione della bolla o del giocatore vincitore, avendo premura di preparare una classifica ad hoc per questa giornata. La classifica del gioco può essere fatta per ogni singola bolla oppure per l'intera ER, avendo premura di non far mai scontrare tra loro le varie bolle, ma di raccogliere il punteggio al loro interno per una classifica unica.

ATTENZIONI COVID

Rispetto alle attenzioni Covid da adottare, si sottolineano qui alcune attenzioni che non sono riportate nella spiegazione del gioco. Vigete sempre la regola della massima attenzione e della responsabilità personale nel far rispettare le regole sanitarie.

Per tutta la giornata e sui giochi proposti si applicano sempre le norme sanitarie richieste, ricordando l'importanza di mantenere sempre le distanze, l'uso corretto delle mascherine e igienizzare le mani e gli strumenti utilizzati.

Entrambi i giochi sono da svolgere all'interno delle bolle dotando, quindi, ciascuna d'igienizzante, spazio adeguato e il materiale del gioco per ogni squadra/bolla.

Nel gioco a stand del mattino va tenuto presente che in ogni postazione non è presente un animatore che fa fare le prove, ma saranno gli animatori delle singole bolle a occuparsene per evitare contatti ulteriori. È, quindi, opportuno che in ogni stand sia presente un igienizzante e prodotti per pulire gli oggetti.

Nel gioco del pomeriggio non va dimenticato di igienizzarsi spesso le mani anche durante il gioco trattandosi di singole sfide anche se svolte all'interno delle bolle.

GIOCO DELLA MATTINA

Ambientazione

Il GGG si trova in difficoltà perché da solo deve raccogliere tutti i sogni degli uomini che ultimamente stanno sognando molto di più. Ha incontrato Sofia che lo aiuta nel catturare i sogni, ma ha bisogno di altri aiutanti. Sei pronto a diventare aiutante del GGG? Aspetta però, prima di ricevere il distintivo di *aiutante del GGG* devi superare alcune prove per dimostrare se davvero hai la stoffa per catturare i sogni.

Preparazione

Il gioco del mattino è strutturato a stand e i ragazzi sono suddivisi in bolle ed eventualmente in due squadre all'interno di ognuna di esse.

Ogni bolla ha una postazione di partenza che è quella nella quale si trova abitualmente ogni giorno e all'interno della quale è spiegato il gioco.

Ogni squadra, al termine della spiegazione del gioco, riceve la sequenza di stand da rispettare ed una tabella segnapunti di squadra.

Scopo del gioco

Scopo del gioco è quello di seguire le orme del GGG cercando di guadagnare il maggior numero di punti *Barattoli di sogni* completando e superando le prove di 7 stand.

Vincitore

Vince la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto sommando i punti *barattoli di sogni* guadagnati in ogni singolo stand. Ogni giocatore della squadra vincente riceve il distintivo di aiutante del GGG.

Materiale

Sequenza degli stand e tabella segnapunti per ogni squadra (allegato 1); 1 distintivo di aiutante del GGG per ogni vincitore (allegato 2); materiale dei singoli stand; tavoli; sedie; biro e pennarelli per ogni squadra.

Terreno di gioco

Si suggerisce di predisporre uno spazio sufficientemente ampio che permetta il distanziamento tra i singoli stand e il distanziamento all'interno di ogni stand.

Tempi di gioco

Il gioco ha una durata complessiva di 70 minuti effettivi a cui aggiungere il tempo degli spostamenti. Inizia e finisce per tutte le squadre nello stesso momento. È utile individuare un animatore incaricato di gestire il tempo degli stand e quello generale del gioco fischiando ogni qual volta termina il tempo degli stand. Ogni stand ha un tempo massimo di 10 minuti.

Svolgimento del gioco

Il gioco suggerito di seguito è strutturato su 7 stand lasciando poi però alle singole parrocchie la possibilità di ridimensionare il numero degli stessi da inserire all'interno del gioco.

A motivo del distanziamento, il gioco viene spiegato dagli animatori in ogni singola bolla e al termine della spiegazione ha inizio. Il tempo di inizio, di cambio stand e di fine è fatto tutti insieme sotto la guida di un animatore incaricato di gestire il tempo.

Le squadre si recano nei singoli stand seguendo l'ordine ricevuto all'inizio del gioco e qui risolvono le prove corrispondenti per la durata massima di 10 minuti per ciascuna. Al termine del tempo, gli animatori presenti verificano la correttezza della prova e danno quindi il punteggio. Ogni prova consegna alla squadra dei punti *barattoli di sogni* secondo questo criterio: 10 *barattoli di sogni* a prova completata interamente e/o correttamente, 5 *barattoli di sogni* a prova completata per metà, 1 *barattolo di sogni* a prova non completata e/o superata che sono segnati dall'animatore sulla tabella segnapunti di ogni squadra.

STAND

Il gioco è strutturato su 7 stand ed ogni squadra ha un suo ordine per evitare di scontrarsi con altre. Nella seguente presentazione non è indicato l'ordine di successione, ma lasciato all'organizzazione delle singole parrocchie.

Per questioni Covid si suggerisce che ogni squadra abbia una scatola con il proprio materiale per ogni stand oppure che si provveda alla sanificazione del materiale in ogni stand prima dell'arrivo della squadra successiva.

1. Cosa vedi?

Bisogna ricordare che nei sogni non tutto è come sembra, per essere un buon aiutante del GGG è importante tenere sempre gli occhi ben aperti per poter andare oltre le apparenze.

Spiegazione

L'animatore dispone sul tavolo 5 immagini "illusione ottiche", al via del tempo mostra la prima immagine ai ragazzi rivolgendogli una specifica domanda (es. "Quanti volti vedi nell'immagine?"). Scaduto il minuto di tempo per l'osservazione l'animatore capovolge l'immagine sul tavolo dando alla squadra 1 minuto di tempo per rispondere alla domanda con un solo tentativo a disposizione. La prova prosegue con la stessa dinamica per tutte e 5 le immagini (ognuna con una domanda differente). Ogni risposta corretta la squadra riceve 2 *Barattoli di sogni*.

Attenzioni

Fare attenzione alla scelta delle immagini e dei tempi in base all'età dei ragazzi. Prima di fare la prova è bene testarla, segnarsi le domande e le relative risposte da consegnare poi agli animatori.

Materiale

Tavolo; 5 immagini di illusioni ottiche (allegato 3); cronometro; 5 domande una per ciascuna immagine.

2. Non solo GGG

Il GGG è sempre di corsa per non farsi vedere, ma così facendo non ha tempo di imparare nuove parole, come aiutante del GGG aiutalo ad arricchire il suo vocabolario.

Spiegazione

I ragazzi sono disposti uno di fianco all'altro a distanza di un metro dietro la linea di partenza. Al via del tempo un giocatore per volta raggiunge con andature diverse (es. zoppo galletto, corsa all'indietro...) l'animatore posto a 10 metri di distanza. Raggiunto l'animatore, il giocatore deve dire una sola parola che comincia con la lettera "G" all'animatore che la scrive su di un foglio. L'animatore può scrivere sul foglio le parole dette dai ragazzi una sola volta per cui, nel caso in cui la parola comunicata fosse già stata detta, non viene aggiunta all'elenco. Tra le parole non valgono i nomi propri di città o persona; i generi femminile e maschile valgono una sola volta; le parole "Grande" "Gigante" "Gentile" non sono ammesse.

Quando il giocatore ha comunicato la parola all'animatore, torna di corsa (senza nessuna andatura) al punto da cui è partito dando così la possibilità al secondo giocatore di partire.

La squadra guadagna 10 *barattoli di sogni* se riesce a scrivere 20 parole diverse in 5 minuti; 5 *barattoli di sogni* se lo completa in 8 minuti; 1 *barattolo di sogni* se non riesce a completare la prova entro il tempo di 10 minuti.

Attenzioni

Scegliere la distanza da raggiungere e l'andatura adatta all'età e capacità dei ragazzi. Valutare se è più conveniente sistemare i ragazzi in fila indiana o di fianco l'uno all'altro.

Materiale

Nastro bianco-rosso; foglio; pennarello.

3. Memoria fotografica

Bisogna avere una buona memoria per essere un aiutante del GGG, non ci sono indicazioni per la strada della terra dei giganti, bisogna ricordarla a memoria.

Spiegazione

I giocatori sono disposti a semicerchio attorno ad un tavolo dove l'animatore ha disposto un mazzo di carte "MemoryGigante" composto di 16 coppie di carte uguali che posiziona coperte sul tavolo. Scopo della prova è abbinare le due carte uguali e, quindi, ricostruire sul tavolo 16 coppie di carte. Al via della prova un giocatore per volta indica, senza toccarle, due carte che l'animatore capovolge. Se le due immagini sono uguali il giocatore può continuare indicandone altre due fino a quando non sbaglia l'abbinamento. Ogni volta che una coppia viene girata correttamente, l'animatore la toglie dal tavolo. Nel caso in cui le carte indicate non siano uguali verranno subito rigirate dall'animatore e il gioco continua con il giocatore successivo.

La squadra guadagna 10 *barattoli di sogni* se riesce a completare il gioco in 4 minuti; 5 *barattoli di sogni* se lo completa in 8 minuti, 1 *barattolo di sogni* se non riesce a completarlo entro il tempo di 10 minuti.

Attenzioni

È bene che sia sempre un animatore a girare le carte onde evitare che tutti tocchino le carte. Il numero di 16 coppie di carte può variare a seconda del numero dei giocatori. Eventualmente si possono plastificare le carte per favorire l'igienizzazione. L'animatore che gira le carte deve comunque sanificarsi frequentemente le mani.

Materiale

Tavolo; 16 coppie di carte per il memory (allegato 4).

4. Hai orecchio?

Il GGG ha orecchie grandi e riesce a udire il sibilo dei sogni che fluttuano nell'aria. È questa sua caratteristica che gli permette di catturarli.

Spiegazione

I giocatori sono distanziati di un metro e mezzo tra loro con lo scopo di ballare l'inno di ER. Durante i ritornelli, però, il volume della musica viene abbassato al minimo, in modo che la squadra canti il ritornello andando a tempo e ricordando le parole a memoria.

La squadra guadagna 10 *barattoli di sogni* se tutti i giocatori eseguono i gesti corretti dell'inno e cantano bene il ritornello; 5 *barattoli di sogni* se eseguono i gesti corretti dell'inno ma non cantano a tempo, 1 *barattolo di sogni* se sbagliano i gesti e le parole dell'inno.

Attenzioni

Se lo si ritiene si può sostituire l'inno con altri ban o canti mimati adatti ai ragazzi. In fase di preparazione del gioco è utile stabilire dei criteri di valutazione oggettivi da consegnare a tutte le squadre.

Materiale

Cassa audio; mp3 inno ER o altri ban e canti mimati.

5. GruGiGerba

Le parole non sono il forte del GGG, spesso si esprime in maniera sgrammaticata. Come suo aiutante puoi supportarlo nel trovare le parole corrette.

Spiegazione

I giocatori si siedono a terra distanziati, disposti a semicerchio davanti all'animatore. Alle spalle dell'animatore è appeso un cartellone con un cruciverba a tema GGG. Al via della prova l'animatore legge le definizioni e scrive le risposte corrette date dai ragazzi.

La squadra conquista 10 *barattoli di sogni* se completa il cruciverba nel tempo massimo di 10 minuti; se non completato guadagna 1 *barattolo di sogni* ogni 2 risposte esatte.

Attenzioni

È utile che sia l'animatore a scrivere le risposte dei ragazzi onde evitare che tutti tocchino il cartellone e il pennarello. Se necessario si può indicare un portavoce o decidere di fare dei turni per rispondere.

Materiale

Stampa del cruciverba sul cartellone per ogni squadra (allegato 5); stampa delle definizioni e soluzioni; pennarello.

6. L'ora dei sogni

Il GGG ha solo le ore della notte per catturare i sogni, la velocità è una caratteristica fondamentale per riuscire nel suo lavoro. Per essere suo aiutante devi allenarti sulla velocità.

Spiegazione

I ragazzi sono disposti in fila indiana distanziati davanti ad un percorso a ostacoli. Da lato opposto del percorso si trovano distribuite a terra in ordine sparso, tutte le parole che compongono la frase: SOGNI È UNA COSA MOLTO MISTERIOSA. LORO SEMPRE CERCA DI GENTE ADDORMENTATA. Al via il primo giocatore della fila svolge il percorso e prende una sola delle parole che trova a terra e ritorna dalla propria squadra senza rifare il percorso. Quindi può partire il secondo giocatore e così via finché non sono state recuperate tutte le parole. Ora i ragazzi hanno 2 minuti di tempo per comporre la frase del GGG.

La squadra guadagna 10 *barattoli di sogni* se completa la prova nel tempo stabilito, 5 *barattoli di sogni* se non riesce a completare la frase, 1 *barattolo di sogni* se non sono state recuperate tutte le parole della frase.

Attenzioni

È importante che ci sia almeno una parola per ragazzo in modo da far eseguire il percorso a tutti i membri della squadra almeno una volta, per questo può essere necessario inserire anche parole che non servono a comporre la frase.

Materiale

Oggetti per il percorso ad ostacoli (birilli, cerchi, mattoni...); nastro bianco-rosso; cartoncini con le parole per comporre la frase; cartoncini con le parole in più; soluzione.

7. Lavoro di squadra

Il GGG dopo aver incontrato Sofia capisce che in squadra si lavora meglio. Aiuta il GGG a costruire la sua squadra.

Spiegazione

I ragazzi si siedono a terra distanziati, disposti a cerchio. Al via la squadra sceglie un primo giocatore come portavoce. Il giocatore riceve un biglietto che deve attaccare sulla fronte (senza guardarlo) con il nome di un personaggio della storia del GGG. Il giocatore deve porre delle domande ai suoi compagni di squadra per scoprire che personaggio gli è stato attribuito, ma per poter indovinare ha a disposizione un solo tentativo.

Quando il giocatore ha indovinato il personaggio o non è riuscito, nomina un altro compagno, si siede e lascia a lui il compito di far indovinare altri personaggi. La sfida continua fino allo scadere del tempo.

La squadra guadagna 2 *barattoli di sogni* per ogni personaggio indovinato, fino a un massimo di 10 *barattoli di sogni*.

Attenzioni

Occorre l'attenzione di preparare un biglietto per ciascuno dei componenti della squadra per permettere a tutti di fare la prova. Si può decidere un ordine dei giocatori o lasciare a ciascuno la libertà di partecipare.

Materiale

Biglietti con il nome del personaggio; pennarello; scotch di carta o spago.

Nome squadra _____

Totale punti _____

Sequenza degli stand _____



1. Cosa vedi?



2. Non solo GGG



3. Memoria fotografica.



4. Hai orecchio?



5. GrugiGerba



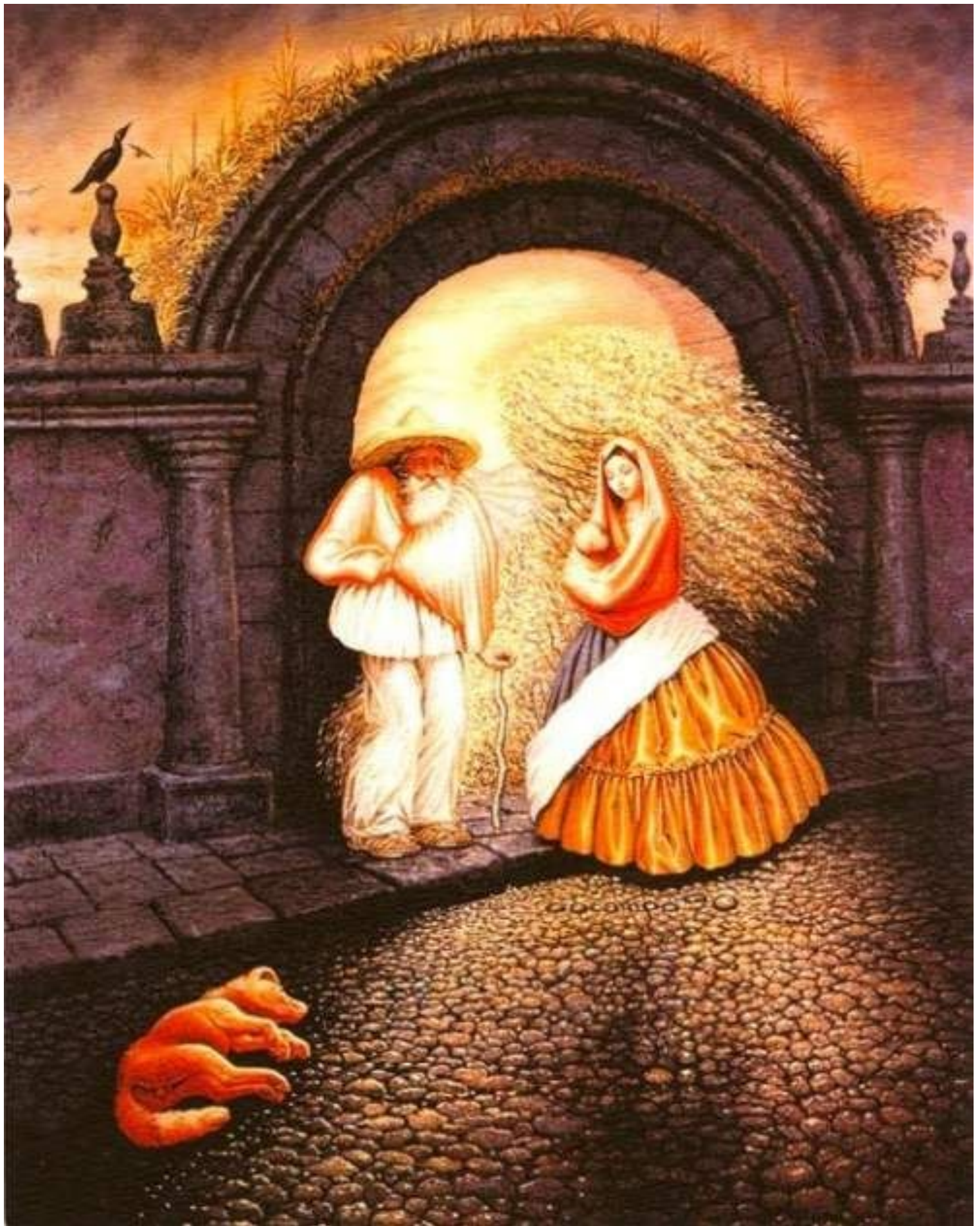
6. L'ora dei sogni



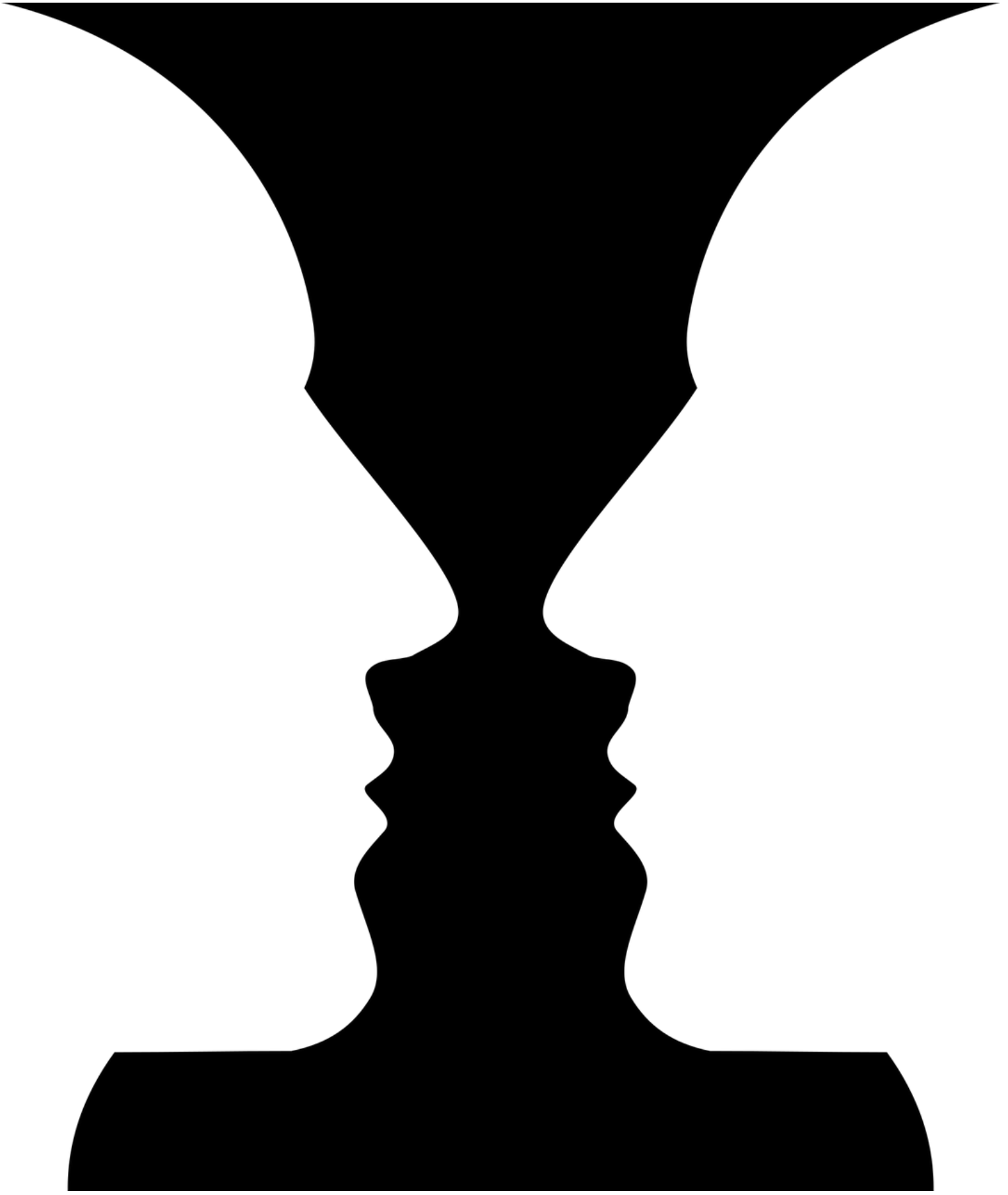
7. Lavoro di squadra







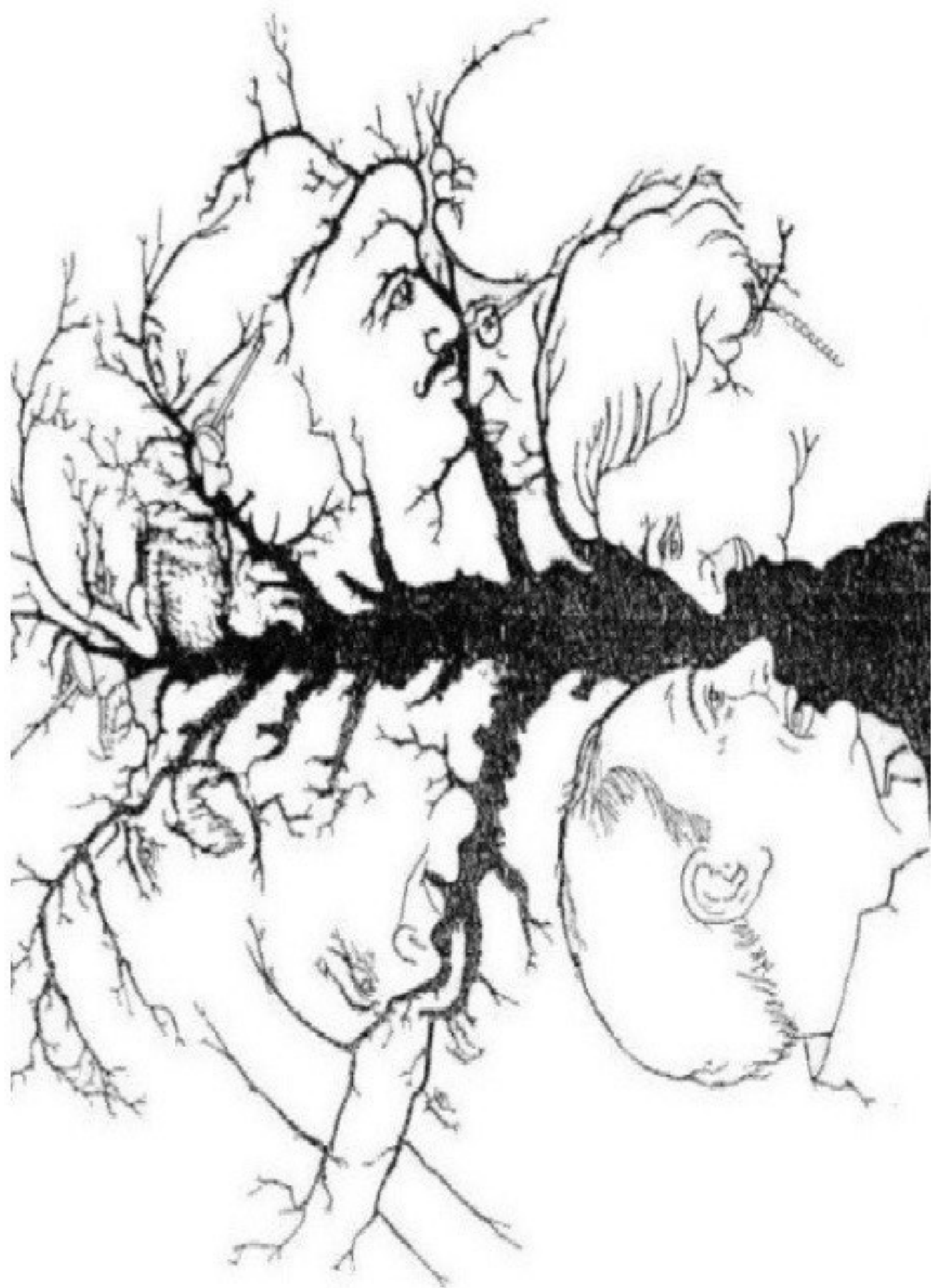


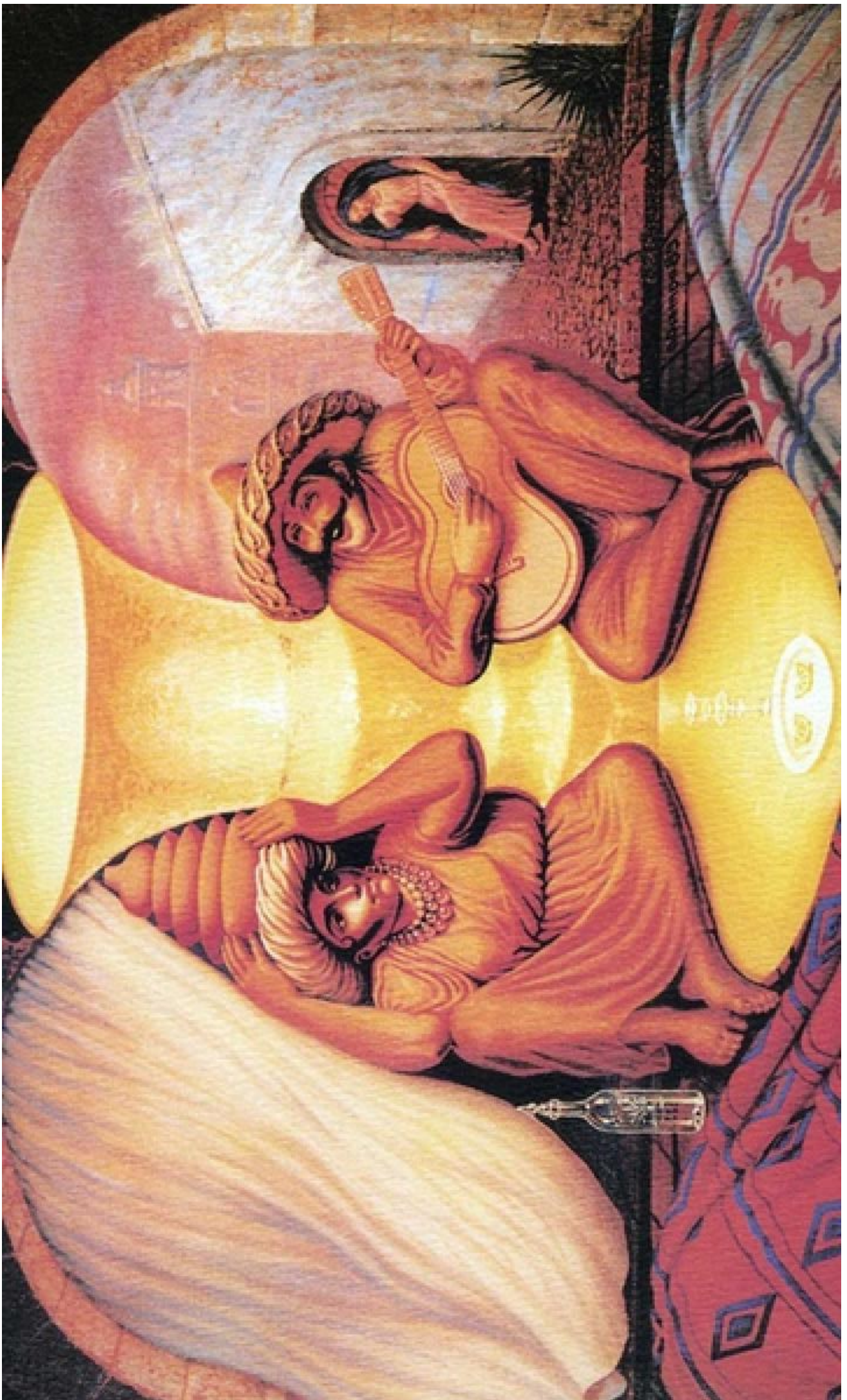


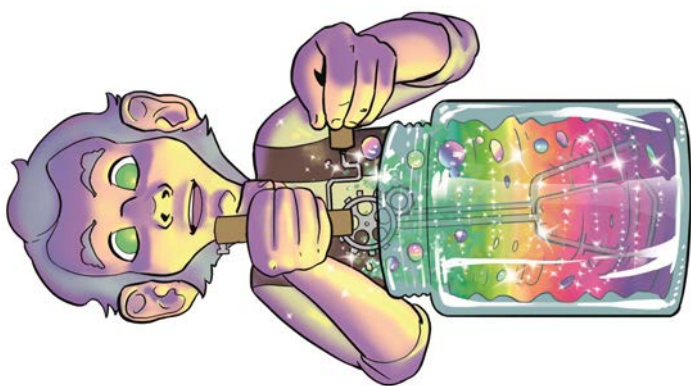
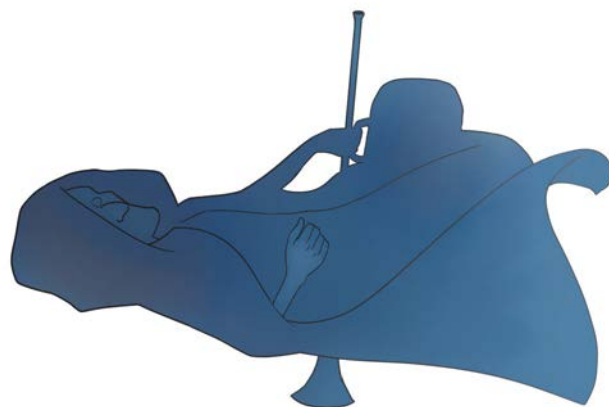
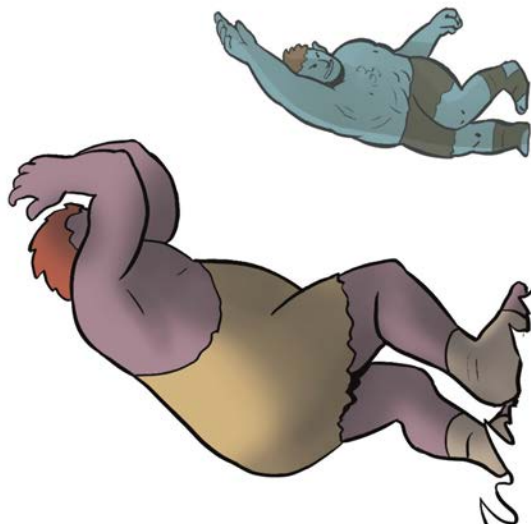


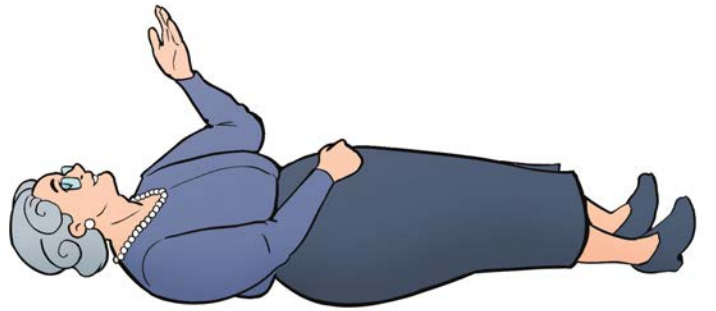
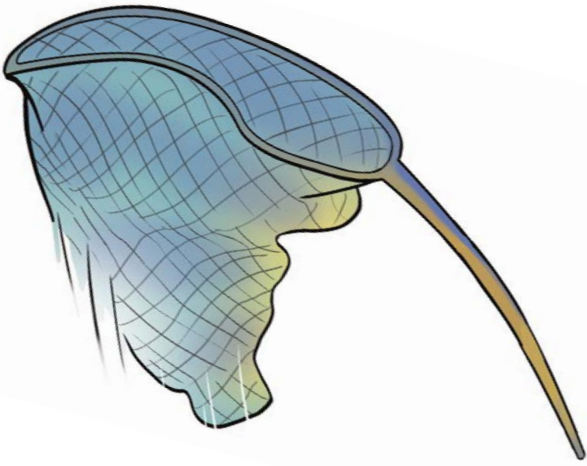
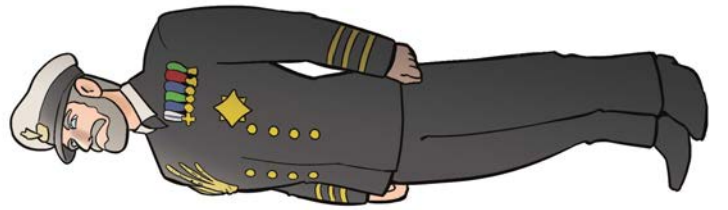
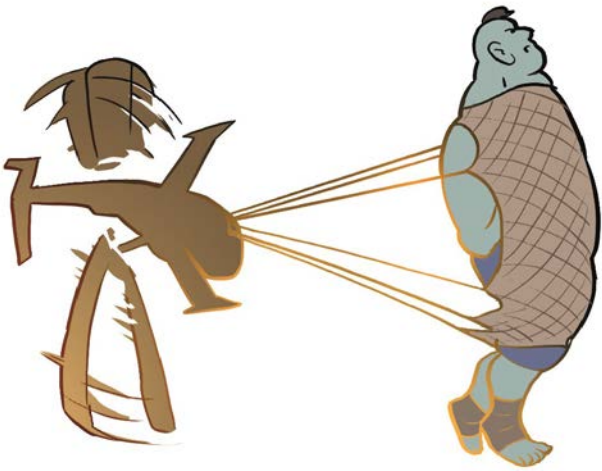
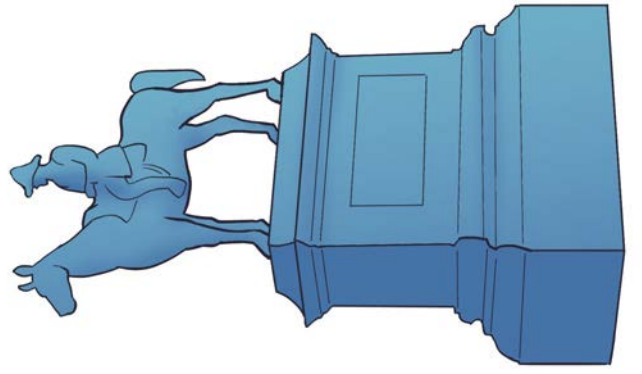




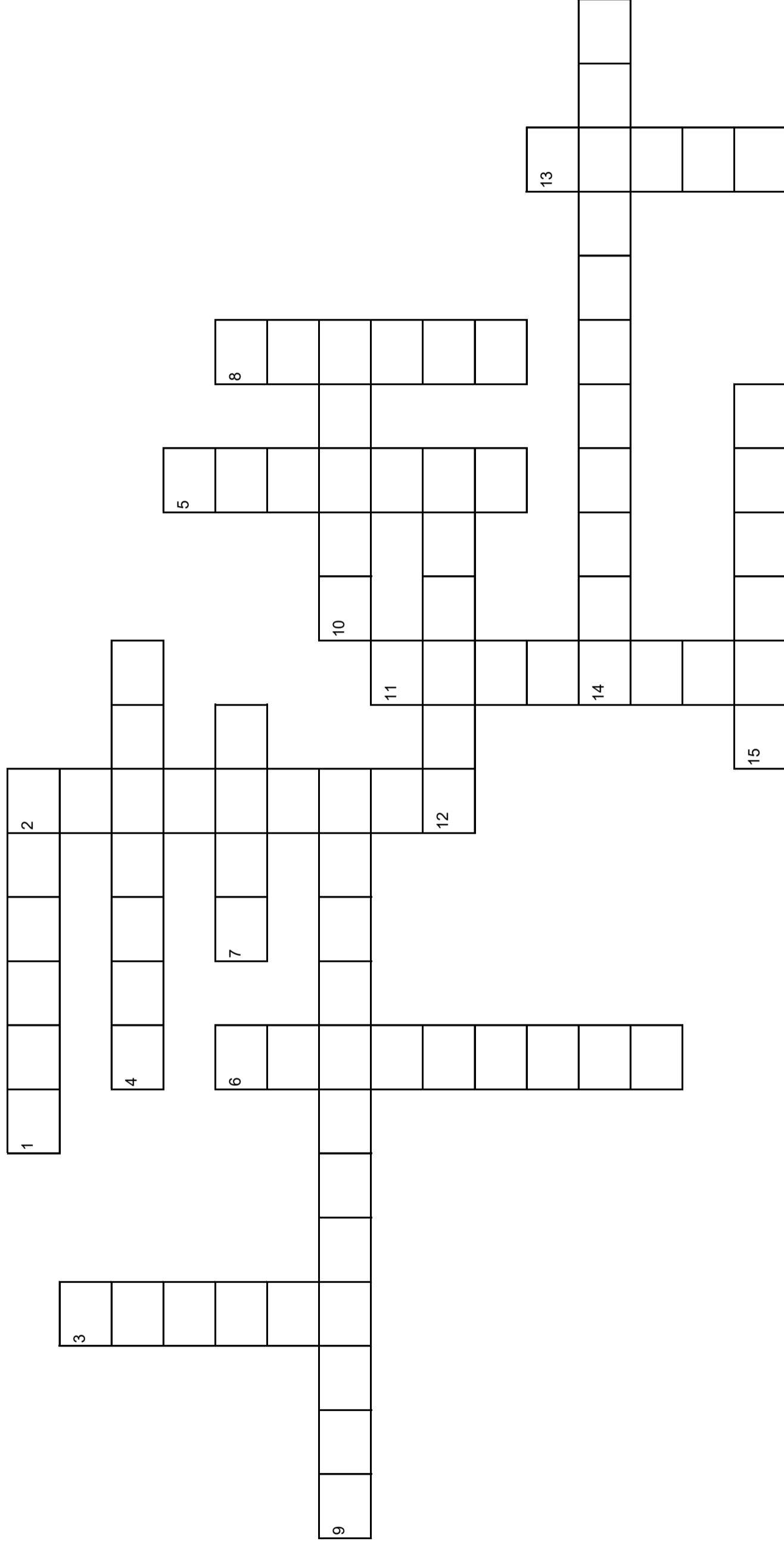








GruGiGerba



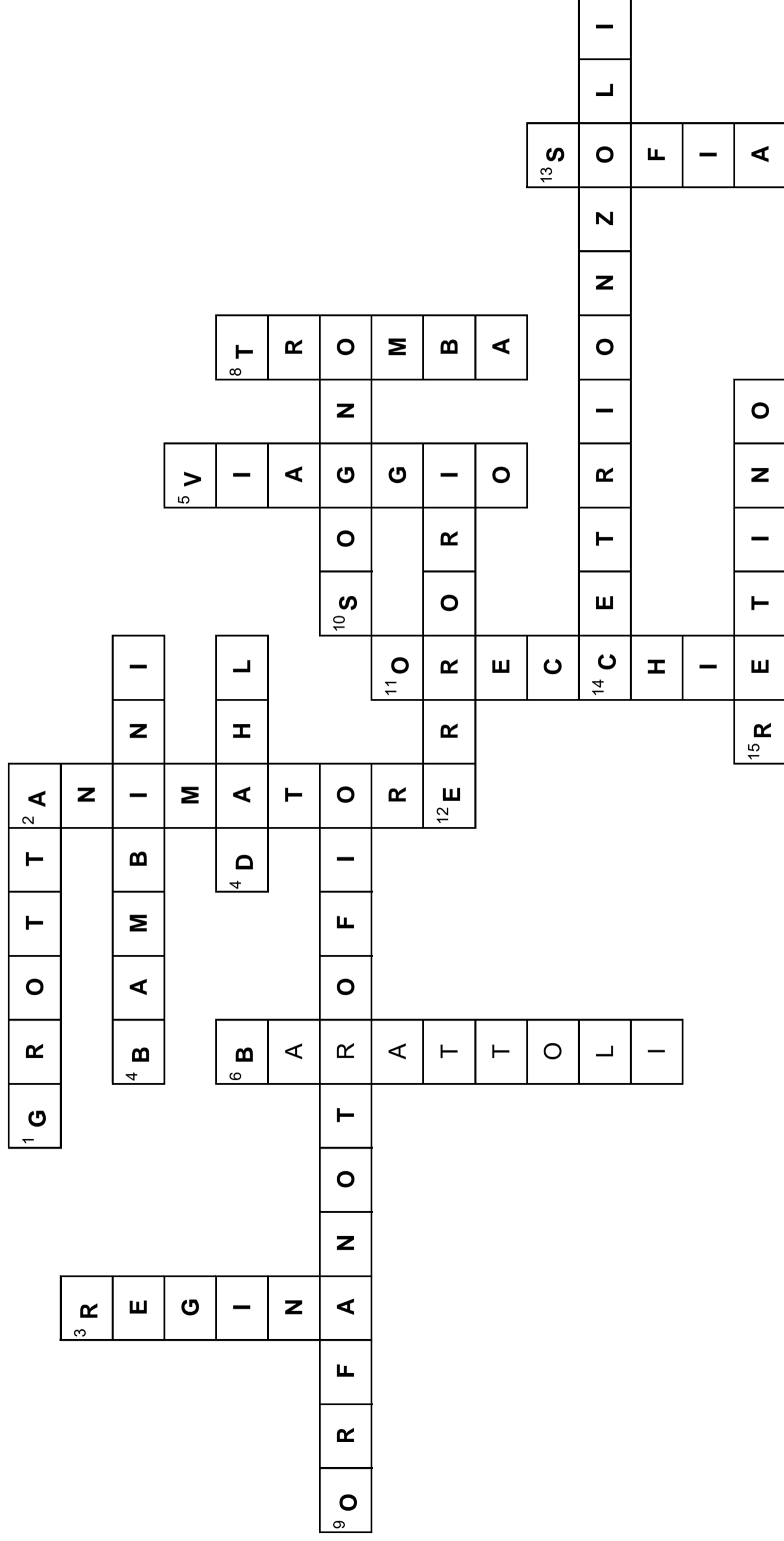
ORIZZONTALI

1. Luogo dove vive il GGG
4. Cibo preferito dei giganti cattivi
7. Autore del libro del GGG (cognome)
9. Ci vive Sofia prima di incontrare il GGG
10. Lo fai mentre dormi
12. Li fa il GGG quando scrive o parla
14. Li mangia il GGG
15. Lo usa il GGG per acchiappare i sogni

VERTICALI

2. Quest'anno la sua maglietta è verde
3. Vive a Buckingham Palace
5. Lo compie il GGG per arrivare a Londra
6. Il GGG vi custodisce i sogni
8. Strumento usato dal GGG per soffiare i sogni
11. Il GGG le ha grandi per ascoltare i sogni
13. Nome della protagonista della storia

GruGiGerba



ORIZZONTALI

1. Luogo dove vive il GGG
4. Cibo preferito dei giganti cattivi
7. Autore del libro del GGG (cognome)
9. Ci vive Sofia prima di incontrare il GGG
10. Lo fai mentre dormi
12. Li fa il GGG quando scrive o parla
14. Li mangia il GGG
15. Lo usa il GGG per acchiappare i sogni

VERTICALI

2. Quest'anno la sua maglietta è verde
3. Vive a Buckingham Palace
5. Lo compie il GGG per arrivare a Londra
6. Il GGG vi custodisce i sogni
8. Strumento usato dal GGG per soffiare i sogni
11. Il GGG le ha grandi per ascoltare i sogni
13. Nome della protagonista della storia

GIOCO DEL POMERIGGIO

Ambientazione

Il GGG ancora una volta ha bisogno di voi. È sempre più perseguitato dai Giganti cattivi che lo prendo in giro e gli rompono i vasetti contenenti i sogni. A Sofia è venuta l'idea di imprigionarli, ma da sola non riesce, ha bisogno di ciascuno di voi. Siete pronti a sfide all'ultimo gigante per aiutare il GGG?

Preparazione

Il gioco del pomeriggio è strutturato a sfide card da giocare all'interno delle singole bolle. I giocatori di ogni bolla devono essere suddivisi in coppie miste per età per evitare che si formino coppie solo di ragazzi grandi che sfidano i piccoli. Nella descrizione di questo gioco si ipotizza una bolla da 20 giocatori. È certamente possibile giocare con bolle numericamente diverse salvo restando la rimodulazione del gioco.

Ogni coppia è abbinata ad un colore di riferimento (rosso, arancione, giallo, verde, azzurro, blu, viola, rosa, bianco, grigio) e all'immagine di uno dei 9 giganti mentre la decima coppia è abbinata al cetriozolo.

Prima dell'inizio del gioco l'animatore consegna ad ogni coppia una schedina con scritte le 4 sfide con cui scontrarsi tra coppie e una busta con 60 cartoncini dello stesso colore sul quale è stampata l'immagine di uno dei giganti.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è mandare il maggior numero di giganti in prigione utilizzando le card-giganti conquistate sfidando le altre coppie.

Vincitore

Vince la coppia che riempie il maggior numero di celle in 1 ora all'interno della propria bolla. Diversamente, a discrezione degli animatori può vincere la coppia che riempie il maggior numero di celle in 1 ora all'interno della propria Estate Ragazzi.

Terreno di gioco

Si suggerisce di distanziare il più possibile le bolle considerando lo spazio necessario per le sfide tra le coppie. Va ricordato che le bolle non si sfidano tra loro per cui ogni zona adibita al gioco dovrà poter contenere solo l'intera bolla.

Tempi di gioco

Il gioco dura 1 ora effettiva a cui aggiungere il tempo di spiegazione e distribuzione materiale.

Materiale

60 card-gigante di un unico colore per ogni coppia (allegato 6); almeno 4 schede prigione fronte e retro per coppia (allegato 7); 1 cartoncino-sfide per coppia (allegato 8); 5 colle stick per bolla.

Svolgimento del gioco

A motivo del distanziamento, il gioco viene spiegato dagli animatori in ogni singola bolla e al termine della spiegazione ha inizio.

Al fischio d'inizio le coppie, che non possono mai separarsi, corrono a sfidare un'altra coppia toccando la spalla destra di uno dei due componenti avversari. Il giocatore che tocca per primo la spalla dell'altro decide la sfida da fare tra coppie scegliendo tra le 4 indicate nel cartoncino-sfide.

La coppia che vince la sfida riceve dagli avversari una card-gigante, mentre chi perde la consegna. Finita la sfida il gioco continua nuovamente con il confronto con altre coppie. Ogni coppia avrà sempre con s'è la busta con le 60 card-gigante da consegnare in caso di perdita della sfida o per conservare quelle vinte.

Ogni coppia deve collezionare una card di ciascun colore dovendo quindi necessariamente sfidare tutte le coppie. Infatti, per completare la cella in cui rinchiodare i giganti, sarà necessario avere i 10 cartoncini differenti. Ogni volta che una coppia ha raccolto le 9 card delle coppie avversarie si reca al tavolo degli animatori della propria bolla per ricevere la colla e la scheda prigione.

Per ciascuna cella la coppia attacca le 9 immagini degli avversari più 1 propria. Quindi, la coppia riconsegna la scheda e la colla agli animatori e riprende a sfidare gli avversari fino al termine del tempo di 1 ora. Allo scadere del tempo ogni coppia avrà un massimo di 5 minuti per attaccare tutti i cartoncini guadagnati dalle sfide nella propria scheda prigioniera. Terminato anche questo tempo non sarà più possibile incollare cartoncini nella propria scheda prigioniera. Gli animatori, quindi, procedono al conteggio per decretare il vincitore.

La vittoria è data alla coppia che ha totalizzato il maggior numero di celle complete (si intendono le righe contenenti tutte 10 le immagini) nella propria scheda prigioniera. In caso di parità vengono conteggiate anche le eventuali celle incomplete.

SFIDE

1. Salto del gigante

Stabilito un punto di partenza, un giocatore per coppia a piedi uniti e senza rincorsa salta il più lontano possibile; dal punto di arrivo dei primi due saltano gli altri due giocatori con gli stessi criteri precedenti. Vince chi, sommando le due distanze, fa il salto più lungo.

2. Urlo sfribollino

Vince chi dei quattro giocatori, partendo insieme, fa l'urlo più lungo senza mai interrompere il fiato.

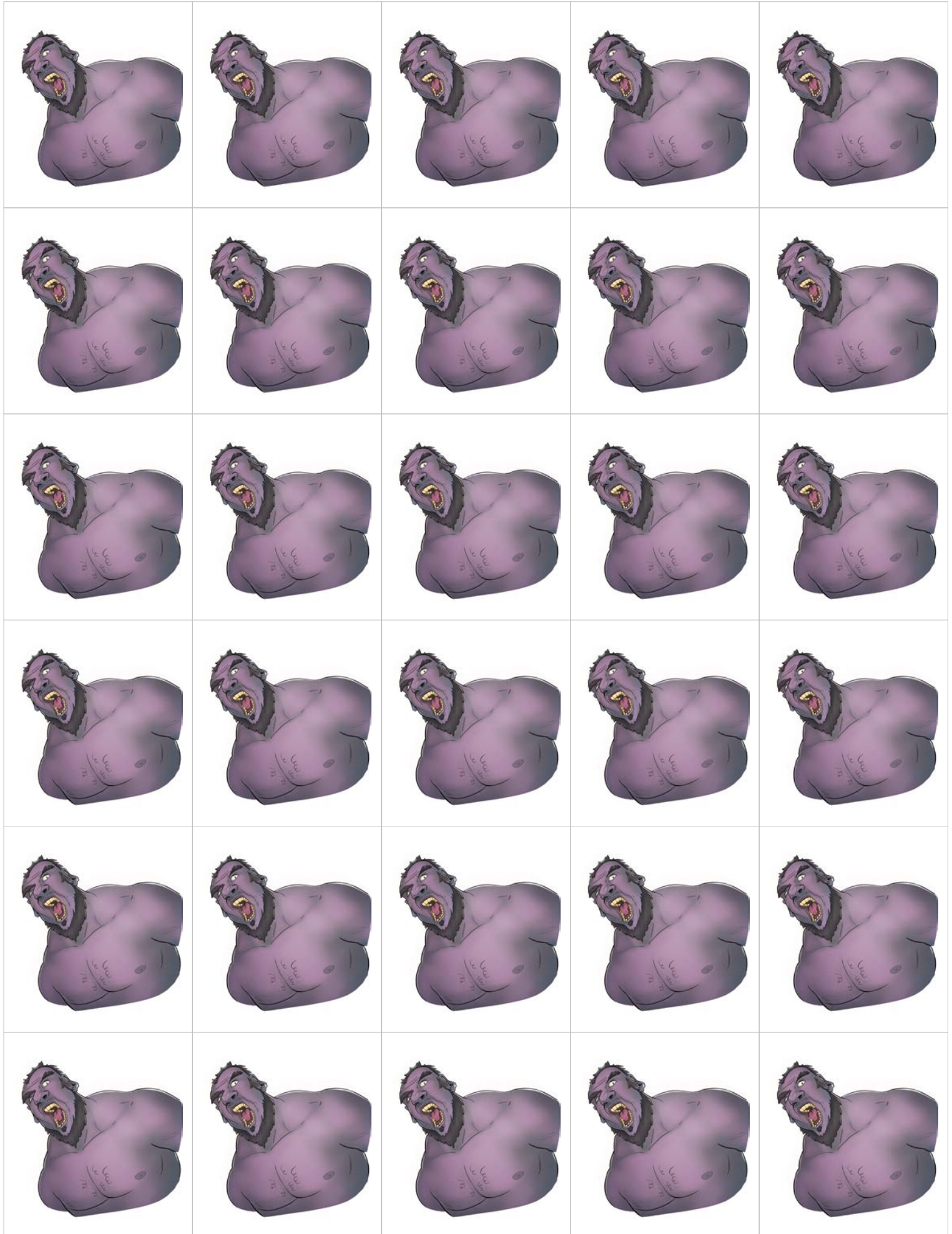
3. Parole urbane

Vince la sfida chi dei quattro giocatori, alternandosi con gli avversari, dice più parole scegliendo tra la sillaba iniziale o finale della parola GIGANTE. La sillaba è scelta dal giocatore che lancia la sfida.

4. Cetrionzolo

Stabilito un punto di partenza ed un punto di arrivo, quest'ultimo definito con il cappellino lanciato da chi sfida, vince la coppia che facendo la carriola raggiunge per prima il cappellino.

Squadra ROSSA



Squadra ARANCIONE



Squadra VERDE



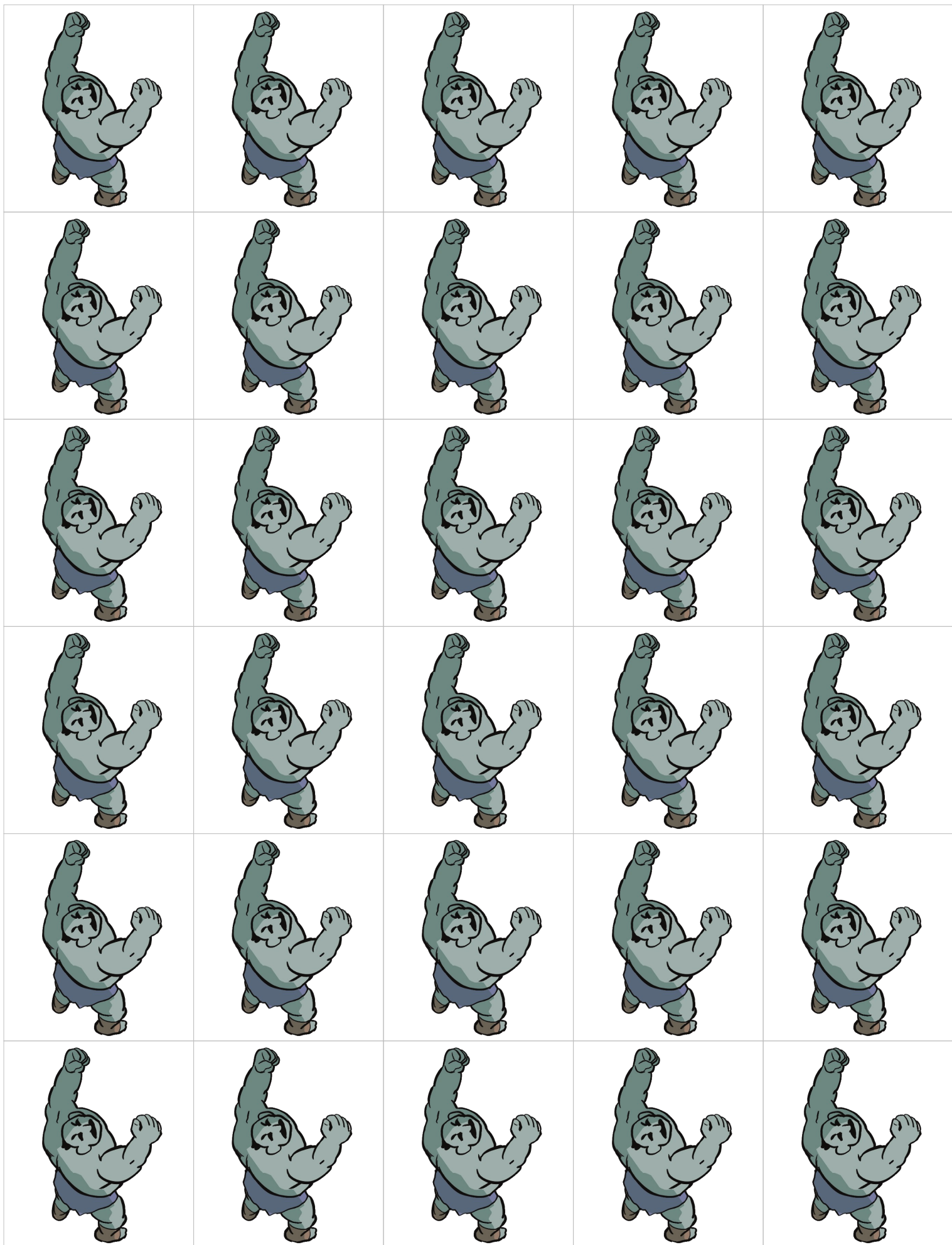
Squadra BLU



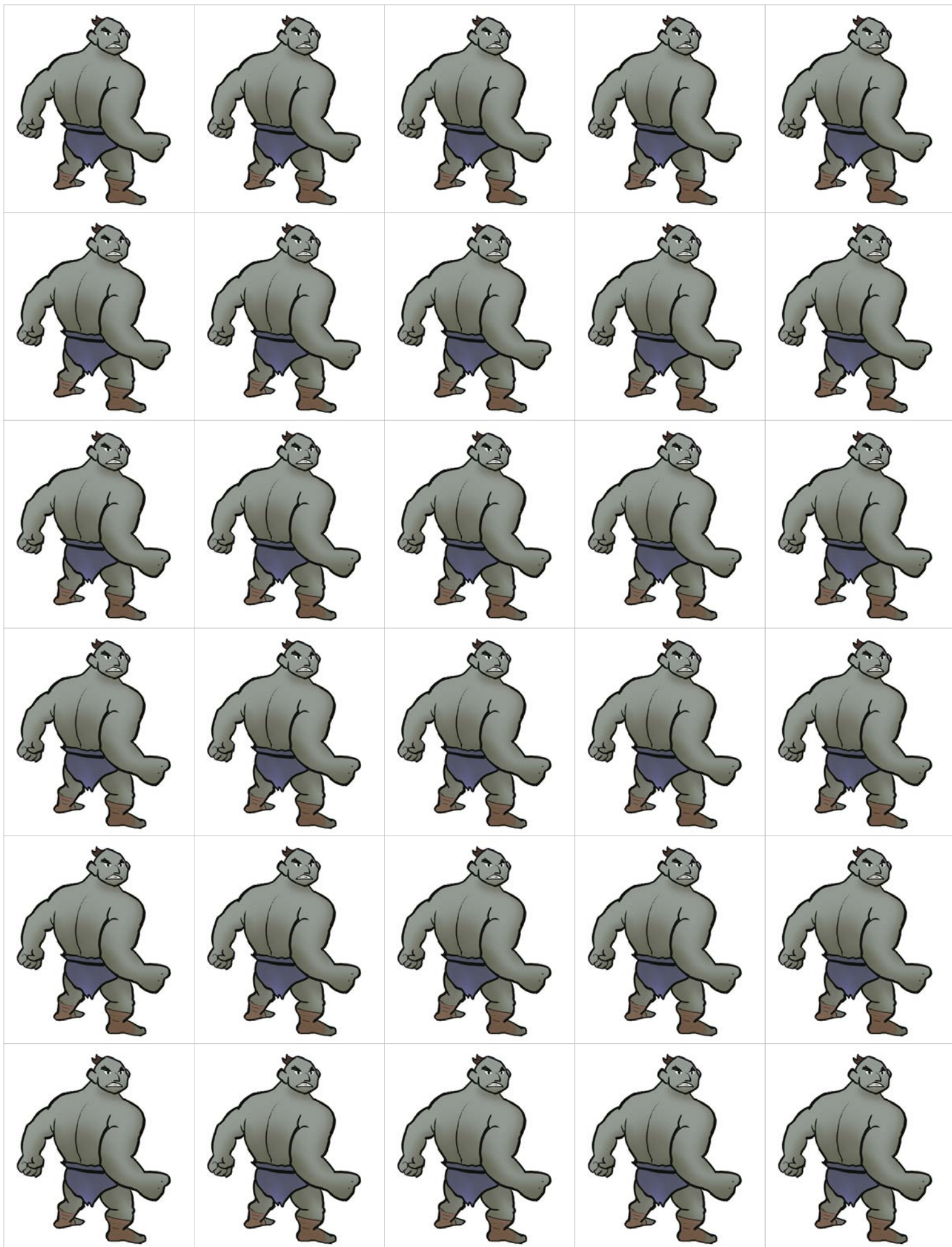
Squadra VIOLA



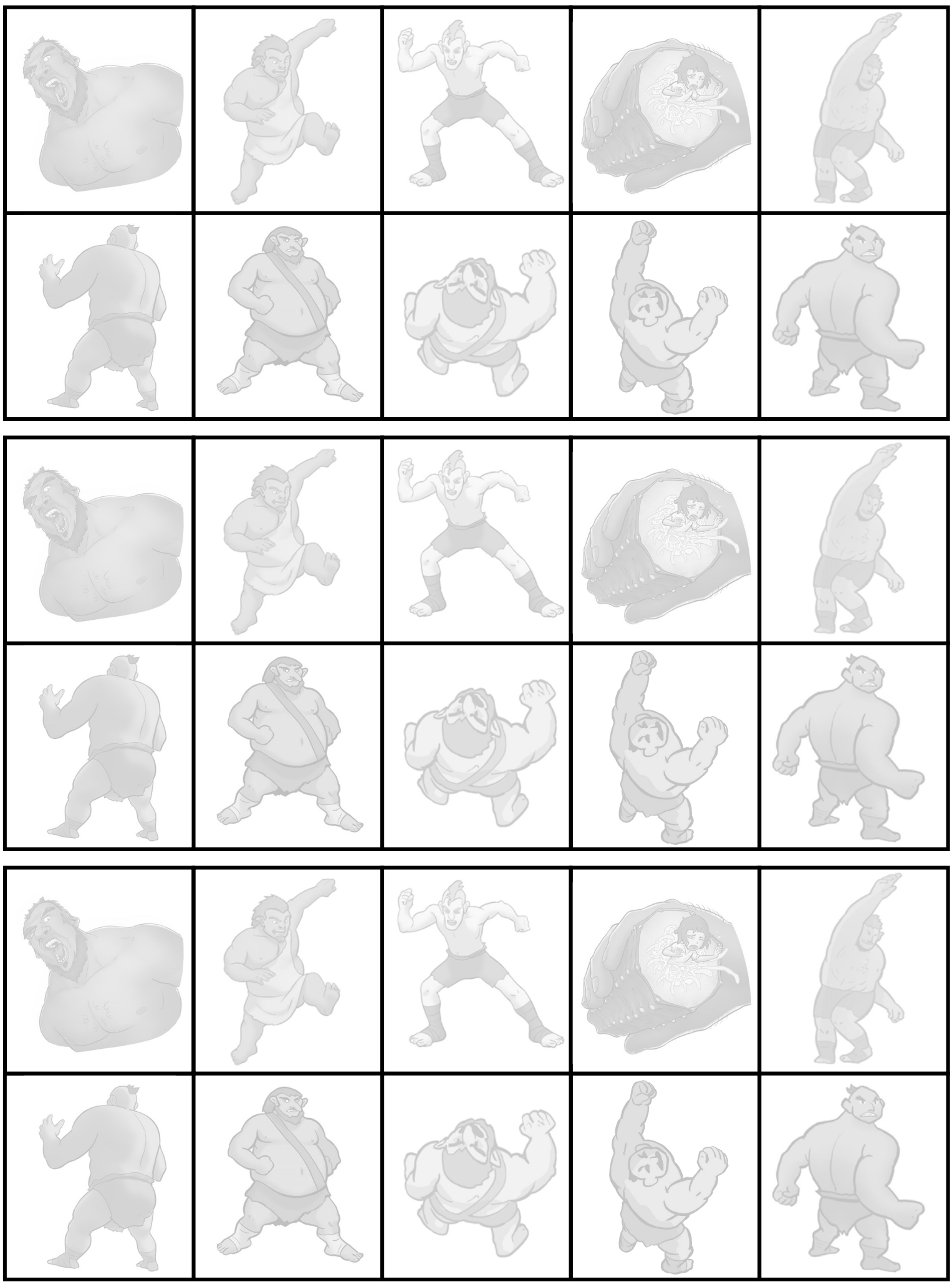
Squadra BIANCA



Squadra GRIGIA



Nome squadra _____



SFIDE**1. Salto del gigante**

Stabilito un punto di partenza, un giocatore per coppia a piedi uniti e senza rincorsa salta il più lontano possibile; dal punto di arrivo dei primi due saltano gli altri due giocatori con gli stessi criteri precedenti. Vince chi, sommando le due distanze, fa il salto più lungo.

2. Urlo sfribollino

Vince chi dei quattro giocatori, partendo insieme, fa l'urlo più lungo senza mai interrompere il fiato.

3. Parole urbane

Vince la sfida chi dei quattro giocatori, alternandosi con gli avversari, dice più parole scegliendo tra la sillaba iniziale o finale della parola GlganTE. La sillaba è scelta dal giocatore che lancia la sfida.

4. Cetrionzolo

Stabilito un punto di partenza ed un punto di arrivo, quest'ultimo definito con il cappellino lanciato da chi sfida, vince la coppia che facendo la carriola raggiunge per prima il cappellino.

SFIDE**1. Salto del gigante**

Stabilito un punto di partenza, un giocatore per coppia a piedi uniti e senza rincorsa salta il più lontano possibile; dal punto di arrivo dei primi due saltano gli altri due giocatori con gli stessi criteri precedenti. Vince chi, sommando le due distanze, fa il salto più lungo.

2. Urlo sfribollino

Vince chi dei quattro giocatori, partendo insieme, fa l'urlo più lungo senza mai interrompere il fiato.

3. Parole urbane

Vince la sfida chi dei quattro giocatori, alternandosi con gli avversari, dice più parole scegliendo tra la sillaba iniziale o finale della parola GlganTE. La sillaba è scelta dal giocatore che lancia la sfida.

4. Cetrionzolo

Stabilito un punto di partenza ed un punto di arrivo, quest'ultimo definito con il cappellino lanciato da chi sfida, vince la coppia che facendo la carriola raggiunge per prima il cappellino.

SFIDE**1. Salto del gigante**

Stabilito un punto di partenza, un giocatore per coppia a piedi uniti e senza rincorsa salta il più lontano possibile; dal punto di arrivo dei primi due saltano gli altri due giocatori con gli stessi criteri precedenti. Vince chi, sommando le due distanze, fa il salto più lungo.

2. Urlo sfribollino

Vince chi dei quattro giocatori, partendo insieme, fa l'urlo più lungo senza mai interrompere il fiato.

3. Parole urbane

Vince la sfida chi dei quattro giocatori, alternandosi con gli avversari, dice più parole scegliendo tra la sillaba iniziale o finale della parola GlganTE. La sillaba è scelta dal giocatore che lancia la sfida.

4. Cetrionzolo

Stabilito un punto di partenza ed un punto di arrivo, quest'ultimo definito con il cappellino lanciato da chi sfida, vince la coppia che facendo la carriola raggiunge per prima il cappellino.

SFIDE**1. Salto del gigante**

Stabilito un punto di partenza, un giocatore per coppia a piedi uniti e senza rincorsa salta il più lontano possibile; dal punto di arrivo dei primi due saltano gli altri due giocatori con gli stessi criteri precedenti. Vince chi, sommando le due distanze, fa il salto più lungo.

2. Urlo sfribollino

Vince chi dei quattro giocatori, partendo insieme, fa l'urlo più lungo senza mai interrompere il fiato.

3. Parole urbane

Vince la sfida chi dei quattro giocatori, alternandosi con gli avversari, dice più parole scegliendo tra la sillaba iniziale o finale della parola GlganTE. La sillaba è scelta dal giocatore che lancia la sfida.

4. Cetrionzolo

Stabilito un punto di partenza ed un punto di arrivo, quest'ultimo definito con il cappellino lanciato da chi sfida, vince la coppia che facendo la carriola raggiunge per prima il cappellino.