



Festa Diocesana ACR - STAR(E) IN SCENA!

1. Stand **Film di Animazione- “CARTOON QUEST”**

MATERIALI: mystery box, oggetti film

film1 (cenerentola): scarpetta, coroncina, zucca, topolino,

film2 (biancaneve): specchio, mela, cestino, fiocco,

film3 (spongebob): spugna, stella marina, spatola, conchiglia,

film4 (avengers): mantello, scudo, maschera, supereroe.

All'interno di 4 scatole, vengono inseriti 4 elementi riconducibili ad un cartone animato/film di animazione fra i più conosciuti dai ragazzi. Ogni squadra è composta da un gruppo di 4 ragazzi.

I ragazzi a turno dovranno mettere una mano nella **mystery box** ed indovinare l'elemento (attraverso l'utilizzo del tatto). Una volta che avranno toccato e riconosciuto i 4 elementi dovranno collegarli insieme al resto della squadra ed indovinare il film/cartone animato. Possono giocare contemporaneamente più squadre su più scatole.

2. Stand **Film di Azione- “SPRINT DA MISSIONE”**

MATERIALI: immagini cars, immagini cattivissimo me, immagini intruso, sacchetto di stoffa, cronometro. (Allegato 1)

Obiettivo del gioco: Ogni squadra deve recuperare tutte le immagini del cartone assegnato, nel minor tempo possibile, facendo attenzione a non prendere anche le immagini intruso.

I bambini vengono divisi in due squadre, che si mettono in fila una di fronte all'altra, formando due file parallele ma distanziate. Al centro viene posto un sacco contenenti le immagini che raffigurano alcune scene dei due film.

A ciascuna squadra viene assegnato un film (es. una squadra ha “Cars”, l'altra “Cattivissimo Me”).

Al via, l'ultimo bambino di ciascuna fila parte, facendo uno slalom tra i compagni della propria squadra fino ad arrivare al centro del campo da gioco.

Arrivato al centro, pesca un'immagine e la consegna all'educatore di riferimento che raccoglierà in un sacco tutte le immagini prese dalla squadra.

Parte poi il penultimo della fila che, come il primo, farà lo slalom tra i compagni e arrivato al centro, pescherà un'altra immagine e così via per tutti gli altri compagni. (Per ogni squadra, anche 10-15 ragazzi). Al termine del tempo, vincerà la squadra che ha pescato più immagini corrette.



3. Stand Film Gialli- “INDAGINI MASCHERATE”

MATERIALI: tabellone con i supereroi (Allegato 2), cartoncini per coprire i supereroi

Si tratta di un classico indovina chi. Chi conduce il gioco ha davanti a sé un tabellone e sceglie il supereroe da indovinare, anche ai ragazzi verrà fornito il tabellone con tutti i supereroi. Per indovinare i ragazzi potranno porre delle domande a chi conduce il gioco la cui risposta potrà essere solo sì o no. I supereroi esclusi dai ragazzi verranno coperti con dei cartoncini. Tra le due squadre sfidanti vince quella che indovina prima il personaggio.

4. Stand Film Western- “C’ERA UN VOLTA IL WEST”

MATERIALI: Percorso ad ostacoli (con hula hop, cinesini, coni), scope, immagini teste di cavallo (Allegato 3), ferri di cavallo di cartone e basi per palloncini.

Per ogni postazione due ragazzi si sfideranno in due percorsi ad ostacoli cavalcando un’asta da scopa (che fungerà da cavallo), trovando durante la corsa degli intoppi: cinesini da oltrepassare, hula hop in cui saltare e coni attorno a cui girare. Infine dovranno lanciare un ferro di cavallo e centrare l’ asta della base per palloncini

Vince la squadra che termina prima i partecipanti.

5. Stand Film Marini- “IN FONDO AL MAR”

MATERIALI: Palline pingpong, telo blu, bacinelle azzurre, cucchiaini, coni intorno a cui girare

Due squadre si sfideranno nella pesca delle perle (palline di pingpong) simulando le movenze degli esseri viventi presenti in fondo al mar.

Inizieranno imitando un **granchio**, camminando solo di lato, ed usando le mani come le chele. In una di esse terranno una conchiglia (cucchiaio), con cui pescheranno una perla. Arriveranno al cono intorno al quale girare e torneranno al punto di partenza camminando all’indietro come un **gamberetto** ed infine lanceranno la pallina in un’altra bacinella posizionata su un telo blu (come se fossero **tartarughe**) urlando **UIIIIIII**.

Vince la squadra che trasporterà per prima tutte le palline.

6. Stand Film di Magia- “ARTE DELL’INCANTO”

MATERIALI: Stoffe, cilindri mago

Due ragazzi si sfideranno per far sparire più fazzoletti nel minore tempo possibile.



I ragazzi troveranno davanti a loro due file di fazzoletti e alla fine un cilindro da mago. Partendo dai due estremi opposti delle file, i ragazzi dovranno nel minor tempo possibile (prima dell'altro) inserire all'interno nel cilindro i fazzoletti (raccogliendone uno alla volta).

7. Stand **Film Crime- “TRAPPOLA NEL REGNO DELLE FIABE”** (

MATERIALI: Canne di bambù (Shangai), personaggi da salvare (Allegato 4)

Obiettivo: Libera il personaggio

Due squadre giocheranno contemporaneamente al gioco dello Shangai versione enorme (con le canne di bambù). Le canne nasconderanno sotto di esse due immagini dei personaggi da liberare. Vince la squadra che libera prima il personaggio completando lo Shangai.

8. Stand **Musical- “NOTE IN SCENA”**

MATERIALI: Ritornelli canzoni

(<https://drive.google.com/drive/folders/132JZP9qDRNsEXB1RfvZ0roKJDooKVwPw>), cassa bluetooth.

Verranno selezionati i ritornelli delle sigle/canzoni dei film/cartoni animati più conosciuti dai ragazzi. Mentre stanno cantando la musica verrà abbassata e i ragazzi dovranno continuare il ritornello senza sbagliare il testo. Vince il punto la squadra che indovina più parole.

9. Stand **Film Romantici- “CUORI DA PESCARE”**

MATERIALI: Coppie cartoni animati (Allegato 6), aste con gancio avanti.

Obiettivo del gioco: riformare le coppie dei film/cartoni.

I ragazzi troveranno 15 coppie di fidanzati di film/cartoni fra le più conosciute disposte su un tavolo in modo confusionario.

Si consiglia di attaccare a ciascun immagine dei personaggi un gancio anche di cartone, così da facilitarne la presa.

Per ogni postazione, si sfideranno due squadre. I ragazzi si sfideranno a due a due, si avvicineranno al tavolo e con il gancio cercheranno di pescare una coppia giusta, nel minor tempo la squadra dovrà ricongiungere quante più coppie possibili.

COPPIE: Topolino e Minnie, Paperino e Paperina, La Bella e la Bestia, Ariel ed Eric, Aladdin e Jasmine, Buzz Lightyear e Jessie, Carl ed Ellie, Anna e Kristoff, Lady e il Vagabondo, Simba e Nala, Shrek e Fiona, Bugs Bunny e Lola Bunny, Cenerentola e il Principe azzurro, Ciuchino e dragonessa, Gumball e Penny.