

GIOCO INIZIALE 9/06 MATTINA

Il gioco si farà all'INTERNO, chi è di tappa prepara il suo gioco e si porti un pennarello (che funzioni) per segnare sul braccio degli animati il simbolo corrispondente alla propria tappa per far vedere che hanno superato la tappa. È un classico gioco iniziale, con sette tappe sparse.

TAPPA 1:

animatore: giordano nizzetto

simbolo: x

luogo: corridoio 2 piano

nome: bowling

materiali: palla di spugna e bottiglie di tè riempite con un po' d'acqua

TAPPA 2:

animatore: carlo millino

simbolo: cerchio

luogo: qualsiasi stanza

nome: mimo dell'animatore

materiali: -

TAPPA 3:

animatore: tommaso puggioni

simbolo: quadrato

luogo: palestra

nome: pollo

materiali: nastro bianco-rosso

TAPPA 4:

animatore: davide rossi

simbolo: triangolo

luogo: palestra

nome: tira il bastone

materiali: bastone

TAPPA 5:

animatore: isabella nalesso

simbolo: stella

luogo: calcetti

nome: far canestro nei bicchieri pieni d'acqua con la pallina da ping pong

Materiali: palline da ping pong, bicchieri di plastica

TAPPA 6:

animatore: matteo zara

simbolo: punto esclamativo

luogo: corridoio primo piano

nome: percorso ad ostacoli (medie su un piede solo)

materiali: step, coni, birilli, bastoni

TAPPA 7:

animatore: beatrice lando

simbolo: punto interrogativo

luogo: aula magna

nome: cerca la gemma

materiali: scatolone con dentro oggetti vari e un foglio accartocciato piccolo che i bambini devono trovare

GIOCHI 9/06 POMERIGGIO

Palestra: gioco 1 (diego prete)

Aula magna/stanza 11: gioco 85 (pietro costantini)

Corridoio 2 piano: gioco 86 (michele dal mas)