



“EXPOniamoci insieme a Foody”

▣ AMBIENTAZIONE

E' ora di andare a fare la spesa. Non vogliamo comprare troppo “cibo spazzatura”, ma vogliamo dare ampio spazio alla frutta e alla verdura partendo da quella contenuta nella mascotte di EXPO2015 “Foody”. Il suo volto è formato da 11 diverse frutta e verdure: **Josephine (Banana), Rodolfo (Fico), Chicca (Melagrana), Arabella (Arancia), Gury (Cocomero), Manghy (Mango), Piera (Pera), Pomina (Mela), Rap Brothers (Rapanelli), Max Mais (Mais Blu), Guagliò (Aglio)**. Sul sito ufficiale di Expo2015 è possibile recuperare tutte le informazioni attorno a questi personaggi (disegni, storie e simpatici video).



▣ SVOLGIMENTO

All'interno del campo da gioco sono sparsi 11 stand che corrispondono ai personaggi che compongono Foody. In ogni stand viene proposta una breve prova (*immediata e semplice*) inerente alla storia del personaggio. ATTENZIONE! La squadra non si muove tutta insieme, ma i singoli componenti possono girare in modo autonomo per il campo e decidere quale prove effettuare. Alcune prove sono da eseguirsi singolarmente, altri a coppie o a gruppi; in questo caso dovranno unirsi ragazzi della stessa squadra.

Ogni ragazzo cerca di effettuare il maggior numero possibile di prove per far guadagnare punti alla propria squadra. Ogni volta che un ragazzo effettua una prova (anche senza vincerla) fa guadagnare un punto alla squadra. Al termine del tempo di gioco vengono dati 50 punti alla squadra del ragazzo che risulta prima in ognuno degli stand. Vince la squadra che riesce ad ottenere più punti.

In ogni stand occorrono, dunque, due animatori: uno che fa eseguire la prova e uno che tiene i conteggi dei punti (segna un punto per ogni giocatore che effettua la prova e tiene il conto di chi detiene il record di quello stand).

▣ MATERIALE PER IL GIOCO

Cartelli indicatoti per gli undici stand (i personaggi che compongono Foody possono essere scaricati dal sito di EXPO). **Tablette per il conteggio dei punti**. Per i materiali delle singole prove vedi elenco sotto.

▣ PROVE STAND

MAX MAIS, IL MAIS BLU.

Viene dall'America Latina. È socievole, alternativo e un po' artista. È convinto d'essere un capace indovino in grado di predire il futuro a tutti coloro che incontra.

Max Mais è un artista... realizza disegni... quindi **prova: puzzle - prova singola**
Trovare un puzzle (o già fatto o costruirlo con immagine di Max Mais)

Il ragazzo deve completare il puzzle nel minor tempo possibile.

MATERIALE NECESSARIO ► puzzle, cronometro.

JOSEPHINE, LA BANANA.

È nata in Indonesia, è una bellezza esotica, solare e un po' stravagante. Il suo sogno è entrare nel mondo dello spettacolo e farsi notare.

Josephine è molto stravagante... **prova: la carriola impazzita – prove a coppie.**

Realizzare un breve percorso. I due ragazzi devono spingere la carriola tenendo ciascun un "braccio" della carriola. Mentre spingono la carriola devono cantare a squarciagola una canzone (possibilmente il ritornello dell'inno dell'oratorio estivo). Ricevono una penalità di 20 secondi ogni volta che smettono di cantare. Vince chi riesce a completare il percorso nel minor tempo possibile.

MATERIALE NECESSARIO ► carriola, oggetti per segnalare percorso, cronometro.

PIERA, LA PERA.

E' allegra e un po' eccentrica. Viene dalla Cina dove fa la top model. E' amata nel mondo della moda ma vorrebbe essere apprezzata anche per le sue doti interiori. Pratica meditazione ed è anche contorsionista.

Piera viene dalla Cina, quindi... **prova: mangiare con le bacchette. Da eseguire due persone per squadra alla volta**

Preparare agli estremi di un tavolo due bacinelle: una piena di pezzi di cartoncino e una vuota. Ogni ragazzo riceve una bacchetta (che ricordano quelle utilizzate dai cinesi per mangiare). Al via devono trasportare i pezzi di cartoncino nella bacinella vuota. Naturalmente devono collaborare insieme prendendo lo stesso pezzo. Possono trasportare quanti pezzi di cartoncino desiderano. I pezzi che cadono sul tavolo non possono essere più raccolti.

Vince chi trasporta più pezzi in un minuto.

MATERIALE NECESSARIO ► due bacinelle, due bacchette e cartoncini, cronometro.

CHICCA LA MELAGRANA.

E' divertente, ironica, atletica e sempre pronta al divertimento: quello che si potrebbe definire una tipa esplosiva. Dura scorza fuori e dolce e succosa dentro.

Chicca è atletica, quindi... **prova: salto della corda. Da eseguire due persone per squadra alla volta.**

Due animatori fanno "girare la corda" e i ragazzi devono saltare la corda.

Vince chi riesce a fare il maggior numero di salti. Ogni coppia ha a propria disposizione un solo tentativo.

MATERIALE NECESSARIO ► corda lunga

GURY, L'ANGURIA, IL COCOMERO.

E' nato in Egitto e la sua famiglia vanta antichissime origini. Nella vita fa il ballerino di danza classica. Non ama i tatuaggi: farebbe di tutto per togliersi quelle strisce sul corpo!

Gury viene dall'Egitto... quindi prova: piramidi – sei persone per squadra. I sei ragazzi devono realizzare la classica "piramide umana" (tre nella base sotto, due sopra e uno in cima).

MATERIALE NECESSARIO ► cronometro.

RODOLFO, IL FICO.

Nella vita ama fare palestra e corteggiare le ragazze. Ama giocare a poker, cantare al karaoke e posare per le foto per riviste o paparazzi.

Rodolfo va in palestra ed è atletico, quindi... **prova: corsa nei sacchi. Prova singola**

Realizzare un breve percorso. Il ragazzo deve percorrerlo saltando nel sacco.

Vince chi riesca a percorrerlo nel minor tempo possibile.

MATERIALE NECESSARIO ► sacchi, oggetti per segnalare percorso, cronometro.

ARABELLA.

L'arancia, E' timida un po' goffa e riservata. E' in cerca del vero amore. E' candida e innocente, gli amici dicono che non capisce le battute e si divertono a farle molti scherzi.

Arabella è molto goffa a correre, quindi... **prova: corsa con gli stivali**

Preparazione: preparare un percorso stile "militare" con ostacoli da saltare, parti in cui strisciare e cerchi in cui saltare all'interno. Il giocatore indossa un paio di stivali di gomma (di grandi dimensioni). Al "via" cerca di portare a compimento il percorso nel minor tempo possibile.

MATERIALE NECESSARIO ► materiale per percorso, stivali di gomma, cronometro.



POMINA

La mela, E' bella, simpatica ed estroversa. Ama guardare film d'amore e farsi autoscatti da postare sui social network.

Pomina ama i selfm, quindi... **prova: gioco del memory/selfy**

Realizzare un mermory incollando foto con i "selfie" degli animatori su dei cartocini. Di ogni foto vengono realizzate due copie (come nel gioco del memory).

Vince chi riesce a completare il memory nel minor tempo possibile.

MATERIALE NECESSARIO ► memory, cronometro.

RAP BROTHERS

I rapanelli, Sono apparentemente innocenti e cari, ma in realtà sono agguerriti e sportivi e hanno una passione smisurata per la musica rap.

Rap Brothers sono fratelli inseparabili, quindi... **prova: percorso "a tre gambe". Da eseguire due persone per squadra alla volta.**

Realizzare un breve percorso. Legare il piede destro di uno dei due ragazzi al piede sinistro dell'altro.

I ragazzi devono eseguire il percorso nel minor tempo possibile senza mai staccarsi.

Vince chi riesca a farlo nel minor tempo possibile.

MATERIALE NECESSARIO ► bende o nastro per legare, oggetti per segnalare percorso, cronometro.

GUAGLIÒ

L'aglio, E' curioso, ficanaso ed egocentrico. Si fregia di avere tre lauree, ma il suo sogno rimane quello di stare sotto i riflettori. Single per scelta, non ama essere confuso con le cipolle.

Guagliò sostiene di essere molto intelligente... prova: il cervellone.

Preparare una lista di 30 domande che prevedono come risposta "si" e "no". Tenere in considerazione l'età del ragazzo per preparare le domande.

Il ragazzo si siede una sedia e l'animatore gli legge le domande. Il ragazzo deve rispondere al "contrario" rispetto alla domanda (es. Milano è in Lombardia? Risposta "NO"). Ogni volta che il ragazzo sbaglia si ricomincia da capo.

Vince chi riesce a rispondere a più domande in un minuto (non si tiene conto della domanda a cui arriva allo scadere del tempo, ma il numero massimo raggiunto nel corso del minuto).

MATERIALE NECESSARIO ► domande, cronometro.

MANGHY

Il mango, E' dolce, generoso e affascinante. Viene dall'India dove fa l'attore nella fiorente industria cinematografica di Bollywood. Ama ballare, cantare e rilasciare autografi.

Manghy fa l'attore ed è sempre in viaggio, quindi... **prova: la valigia dell'attore – prova singola**

Preparare una valigia con dentro una trentina di oggetti (anche di piccole dimensioni) e una lista di tutti gli oggetti.

Per 1 minuto il ragazzo deve guardare gli oggetti contenuti in una valigia e poi a valigia chiusa ricordarne il più possibile. Vince chi riesce a indovinare il maggior numero possibile di oggetti.

MATERIALE NECESSARIO ► valigia, oggetti di vario genere ed elenco oggetti.

▣ SUGGERIMENTI PER ANIMAZIONE:

- È possibile far vedere ai ragazzi i simpatici video di presentazione di questi personaggi
- Gli animatori possono "travestirsi" in base alle caratteristiche del personaggio stesso.
- Per ognuno degli stand realizzare un cartello con l'immagine del personaggio (si può recuperare dal sito di EXPO2015).

**FO
MI**



pastorale
ARCIDIOCESI DI MILANO
giovanile