



## Lupo "mangiafrutta"

### ▣ AMBIENTAZIONE

Finalmente è arrivato il momento di mangiare... ma attenzione come sono bene i bambini piccoli ci sono in giro i **lupi "mangiafrutta"** che vogliono rubare il nostro cibo!

### ▣ PREPARAZIONE

Preparare un campo da gioco di grande dimensioni. All'interno del campo creare con coni e birilli cerchi di vari dimensioni che rappresentano le basi all'interno dei quali stanno i giocatori. Ogni base viene numerata con un numero progressivo che viene indicato da un cartello appeso ad una sedia. Al centro del campo c'è una base che rappresenta la tana dei **lupi mangiafrutta** dove ci sono 4 animatori. Preparare un ricettario con dieci ricette: per ogni ricetta indicare almeno cinque ingredienti. Ogni squadra riceve una copia del ricettario. All'interno del campo di gioco vengono sparsi tanti cartoncini colorati che riportano i nomi di questi ingredienti. I biglietti sono sparsi nel campo, alcuni in modo evidente ed altri più nascosti.

### ▣ SCOPO

I ragazzi devono riuscire a **"cucinare"** il maggior numero possibile di piatti.

### ▣ SVOLGIMENTO

I ragazzi vengono fatti sistemare in tutte le basi (fatta eccezione della tana del lupo). Nella stessa base possono esserci ragazzi di squadre differenti. Al "via" i ragazzi escono dalle basi e cercano di raccogliere il maggior numero possibile di cartoncini. Dopo qualche minuto l'arbitro fischia per due volte e grida il numero delle basi "aperte" (es. 1,3,5 e 6). Immediatamente i ragazzi cercano di correre nelle basi "aperte", mentre i lupi mangiafrutta escono dalla tana e cercano di prendere con un tocco il maggior numero possibile di ragazzi. I ragazzi presi devono sedersi fuori dal campo e consegnare tutti gli ingredienti presi fino a quel momento. L'arbitro fischia nuovamente e si riprende il gioco. Dopo 5 ingressi del lupo, finisce la prima manche. Tutti i ragazzi di una squadra si riuniscono in un angolo del campo; possono andare anche quelli presi (ma senza ingredienti), mettono in comune gli ingredienti conquistati e, consultando il ricettario, cercano di formare il maggior numero possibile di piatti. Il piatto può essere mangiato solo se ha tutti gli ingredienti. Ogni piatto "mangiato" è un punto. Successivamente i ragazzi vengono mandati nelle basi, le lettere sparse nel campo e si riprende con un nuova manche.

**FOM**



**Pastorale**  
ARCIDIOCESI DI MILANO  
**Giovanile**