



"Il cuoco pasticcione"

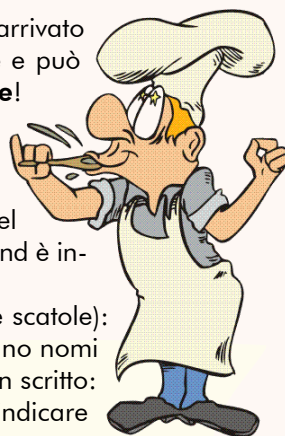
□ AMBIENTAZIONE

Finalmente è ora di cucinare. Dopo aver preparato la tavola e aver fatto la spesa è arrivato il momento di mettersi ai fornelli. Non è, però, così facile preparare da mangiare e può accadere che vada tutto in fumo... soprattutto se ai fornelli c'è un **cuoco pasticcione!**

Ogni squadra ha un punto base dove si trova un grande cartellone del colore della squadra che rappresenta il **menù del giorno**. Accanto ad ogni cartellone c'è un arbitro che simboleggia il cameriere.

Sparsi per il campo da gioco ci sono sette stand che corrispondono alle portate del menù: **antipasti, primi, secondi, contorni, frutta, dessert e bevande**. Ogni stand è indicato da un cartellone che riporta il nome della portata.

Al centro del campo da gioco c'è la **cucina** rappresentata da sette pentole (o sette scatole): una per ognuna delle portate. Dentro ogni pentola ci sono dei cartoncini che riportano nomi diversi di quella portata. Per esempio nella pentola dei "primi" ci sono cartoncini con scritto: lasagne, risotto alla milanese, pasta al pesto, pasta al ragù... Per ogni portata indicare almeno 8 diverse piatti. Alcuni piatti sono riportati più volte.



□ SCOPO

Scopo del gioco è collocare nel proprio menù la maggior varietà possibile di piatti del giorno pescandoli dalle pentole e/o sottraendoli alle altre squadre secondo le regole. Il gioco è a tempo (*durata consigliata un'ora/un'ora e mezza circa*). Alla fine del gioco non vince chi possiede più cartoncini, ma chi possiede più tipi di piatti diversi (es. se una squadra ha tre piatti di pasta al ragù perde rispetto alla squadra che ha solo due piatti, ma uno al ragù e uno al pesto).

□ SVOLGIMENTO

Le squadre si recano presso uno degli stand che rappresentano le portate. Un animatore fa eseguire una prova e, in base al punteggio ottenuto, consegna un numero di bonus da 3 a 1. (es. allo stand dei primi la squadra ottiene il punteggio massimo e guadagna due bonus). Con i bonus ottenuti la squadra può fare due cose:

- ➔ si reca presso il tavolo della cucina e pesca dalla pentola di quella portata due cartoncini menù che va, poi, ad appendere al proprio cartellone. Attenzione il cuoco (cioè l'arbitro) deve prestare attenzione che il ragazzo che pesca dalla pentola lo faccia senza vedere all'interno. Se la squadra pesca due carte uguali non può cambiarle.
- ➔ può andare a "rubare" dai menu delle altre squadre le portate già appese consegnando all'arbitro che simboleggia il cameriere il bonus guadagnato.

La squadra può scegliere di usare alcuni bonus in cucina e altri con i menu delle squadre avversarie. Unica regola è che prima di andare ad un altro stand occorre aver utilizzato tutti i bonus.

□ MATERIALE PER IL GIOCO

Tavolo con sette pentole (o scatoloni) con all'esterno il nome della portata.

Per ogni portata realizzare una ventina di cartoncini con nomi diversi (alcuni doppi)

Per ogni squadra realizzare un cartellone che simboleggia il menù

Fogli su cui segnalare quanti bonus sono stati guadagnati e come

■ STAND

ANTIPASTI, PRIMI, SECONDI, CONTORNI, FRUTTA, DESSERT E BEVANDE.

Per ogni stand occorre decidere i criteri di assegnazione di 3, 2 o 1 bonus a seconda dell'esito della prova. Selezionare i criteri in base all'età dei ragazzi (vedi esempio nel primo stand).

ANTIPASTI

PREPARAZIONE ► individuare 4 ricette di cibi molto diversi tra loro (es. una torta, un primo piatto, un secondo di carne...). Per ogni ricetta occorre individuare sei ingredienti. Ogni ingrediente viene scritto su un cartoncino. Se un ingrediente (es. sale o acqua) serve per più ricette, occorre indicarlo più volte. Predisporre quattro scatole dove va indicato il nome della ricetta precedentemente individuata (es. torta sacher, pasta alla carbonara, spiedini di carne...). Predisporre le scatole su un tavolo e indicare con un cono un punto di partenza a circa 5/6 metri. I ragazzi si dispongono in fila indiana dietro il punto di partenza.

SVOLGIMENTO ► un giocatore alla volta a staffetta. Al "via" il primo ragazzo della fila prende un biglietto con indicato un ingrediente e corre a posizionarlo nella scatola che indica la ricetta a cui appartiene. Quando ritorna indietro, può partire il giocatore successivo con il secondo biglietto. Si prosegue in questo modo fino a quando terminano i biglietti. Quando è stato posizionato l'ultimo biglietto si interrompe il tempo. Per ogni ingrediente sbagliato (cioè posizionato in una ricetta diversa da quella per cui era stato pensato) si aggiungono 30 secondi. Dopo aver fatto conoscere ai ragazzi gli errori commessi, si può riproporre una seconda manche per valutare il miglioramento ottenuto. Scopo del gioco è completare nel minor tempo possibile queste ricette... tutte da mangiare.

In base al risultato della prova vengono assegnati o 3 o 2 o 1 bonus. (es. vengono assegnati 3 bonus se sono stati indovinati almeno 20 ingredienti, 2 bonus se ne sono stati indovinati 10 e un solo bonus se ne vengono indovinati meno di dieci).

MATERIALE NECESSARIO ► cartoncini con ingrediente, scatole con nome della ricetta, tavolo, coni o sedie

PRIMI

PREPARAZIONE ► predisporre tre o quattro immagini di primi piatti. Le immagini vengono tagliate a pezzi fino a formare un puzzle (stampate o incollate immagine sul cartoncino in modo da avere "pezzi" più resistenti). Attenzione a non fare pezzi troppo piccoli o di dimensioni tutti uguali – cercate di realizzare gli incastri tipici del puzzle. Le immagini dei quattro "primi" vengono mischiate insieme e messe in una scatola. Si prepara un breve percorso di 5/6 metri: in un'estremità viene messo una sedia con appoggiate sopra la scatola con i pezzi del puzzle e dall'altra parte un tavolo. I giocatori si dispongono in fila indiana dietro la scatola.

SVOLGIMENTO ► un giocatore alla volta a staffetta. Al "via" il primo giocatore prende un pezzo del puzzle e corre a posizionarlo sul tavolo posto al termine del percorso. Quando ritorna, parte il ragazzo dopo con il secondo pezzo. Arrivato al tavolo, ha a sua disposizione al massimo cinque secondi per cercare di posizionare il puzzle. Se riesce a incastrarlo con i pezzi presenti lo mette a lato, altrimenti lo appoggia semplicemente sul tavolo. Si prosegue fino a quando i quattro puzzle dei primi piatti non sono terminati. Se finisco i pezzi, i ragazzi continuano a correre al tavolo, sempre uno alla volta; hanno a loro disposizione 5 secondi per sistemare i pezzi. Scopo del gioco è terminare i puzzle nel minor tempo possibile.

In base al risultato della prova vengono assegnati o 3 o 2 o 1 bonus.

MATERIALE NECESSARIO ► fogli, matita, gomma, pastelli o pennarelli colorati, cronometro

SECONDI (carne e pesce)

PREPARAZIONE ► predisporre un percorso militare dove ogni lato deve essere eseguito con un'andatura ispirata ad un animale (es. salmone – corsa all'indietro; coniglio – saltare tirando indietro gambe; rana – saltando "a rana"; anguila – strisciare per terra). Scopo del gioco è realizzare il percorso nel minor tempo possibile.

In base al risultato della prova vengono assegnati o 3 o 2 o 1 bonus.

MATERIALE NECESSARIO ► occorrente per il percorso.

CONTORNI (verdure)

PREPARAZIONE ► preparare un mazzo di carte da memory (20 immagini in due copie ciascuna, una con dorso di un colore a formare il mazzo 1 e una con dorso di altro colore a formare il mazzo 2; le immagini rappresentano le verdure). Individuare con un birillo (o altro segnale) un punto di partenza e collocarvi dietro la squadra in fila indiana. A circa 8/10 metri di distanza collocare due tavoli. Su di uno vengono collocato le carte coperte del primo mazzo e sul secondo le carte scoperte del secondo mazzo.



SVOLGIMENTO ► Un giocatore per volta a staffetta. Al "via" il primo ragazzo della fila parte di corsa, raggiunge i tavoli e scopre una carta da un tavolo e una carta dall'altro tavolo. Guarda le carte. Se sono uguali, le prende con sé e le porta al punto di partenza; se le carte sono diverse le rigira rapidamente (senza cambiare posto) e torna indietro. Quando torna il primo ragazzo, parte il secondo. Indizio di strategia: i ragazzi che hanno scoperto le carte devono comunicare agli altri ragazzi quali carte hanno individuato sul tavolo e dove si trovano in modo da favorire il ritrovamento delle coppie. Scopo del gioco è riuscire a trovare il maggior numero di coppie nel tempo prestabilito (5 minuti).

In base al risultato della prova vengono assegnati o 3 o 2 o 1 bonus.

MATERIALE NECESSARIO ► birillo o altro segnale, due tavoli, due mazzi di carte da memory, cronometro.

FRUTTA

PREPARAZIONE ► sistemare i ragazzi in riga, seduti uno accanto all'altro. Al primo ragazzo viene dato un foglio con una penna. Preparare cinque categorie inerenti al cibo e alla cucina (es. "cose" che si conservano in frigorifero, frutta, verdura, oggetti che si usano per cucinare...)

SVOLGIMENTO ► Al "via" l'animatore dice a voce alta la categoria di "cose" da scrivere. Il primo ragazzo scrive sul foglio una "cosa" appartenente a quella categoria e passa il foglio con la penna al ragazzo successivo. Si procede in questo modo fino ad arrivare al termine. Scopo del gioco è completare la staffetta con il maggior numero possibile di risposte corrette.

In base al risultato della prova vengono assegnati o 3 o 2 o 1 bonus.

MATERIALE NECESSARIO ► fogli e penne

BEVANDE

PREPARAZIONE ► predisporre un percorso ad ostacoli che non preveda salti, ma la salita e la discesa da alcuni ostacoli.

SVOLGIMENTO ► i ragazzi si dispongono in fila indiana dietro il punto di partenza. Il primo della fila ha in mano un vassoio con alcuni bicchieri che deve servire come se fosse un cameriere. Al "via" il ragazzo deve compiere il percorso senza far rovesciare il bicchiere. Ogni volta che viene rovesciato si ferma per 5 secondi per scontare una penalità e, poi, riprende il percorso. Scopo del gioco è riuscire a completare il percorso nel tempo prestabilito (5 minuti).

In base al risultato della prova vengono assegnati o 3 o 2 o 1 bonus.

MATERIALE NECESSARIO ► materiale per percorso, vassoio, bicchieri.

DESSERT - TORTA

PREPARAZIONE ► preparare dei dischi di cartone. Attenzione utilizzare del cartone abbastanza spesso o per renderlo più resistente applicare dello scotch. Predisporre dei bastoni collocandoli in posizione verticale (si possono conficcare nel terreno o legarli a delle sedie o infilarli dentro nei coni). Individuare con dei coni un punto di tiro a circa 3/4 metri del bastone. Attenzione: l'altezza del bastone deve essere proporzionata a quella dei ragazzi.

SVOLGIMENTO ► I giocatori si dispongono in fila indiana dietro il punto di lancio. Al via il ragazzo che è all'inizio della fila deve cercare di infilare l'anello (che rappresenta le torte) all'interno del bastone. Dopo aver tirato, corre a recuperare l'anello e lo passa al ragazzo dietro di lui. Scopo del gioco è infilare nel bastone più anelli possibili nel tempo prestabilito (5 minuti).

In base al risultato della prova vengono assegnati o 3 o 2 o 1 bonus.

MATERIALE NECESSARIO ► cartone, forbice, scotch, un bastone, cono.

■ AMBIENTAZIONE

- Procurarsi delle pentole vere per la tavola centrale
- Preparare i cartelli dei vari piatti non semplicemente scrivendo il nome, ma con la fotografia del piatto.
- Musica di sottofondo: "Il cuoco pasticciatore"

FOM



Castorale
ARCIDIOCESI DI MILANO
giovani

TUTTA A TAVOLA * "Il cuoco pasticciatore"

GRANDI GIOCHI ESTATE 2015