

Giochi d'acqua number cinquemmezzo

1 Staffettone

Lo scopo è riempire la piscina. Le squadre si distribuiscono lungo tutto il percorso che porta dalla cannella alla piscina, con alcune bottiglie per squadra (dipende da quante bottiglie si hanno a disposizione. Al via le squadre devono portare e svuotare più bottiglie possibile. Un animatore sta alla cannella a riempire le bottiglie (nell'ordine con cui arrivano le bottiglie) ed un altro conta le bottiglie che vengono svuotate per ogni squadra.

Materiale: piscina, bottiglie (tante)

2 Il solito per favore

A staffetta, al via i giocatori corrono verso i palloncini appesi dall'altra parte del campo con un bicchiere. Scoppiano il palloncino nel bicchiere e tornano indietro svuotandolo nel secchio. Il bicchiere è unico (possono essere 2 uno dentro l'altro per dare più resistenza), così non imbrogliano, ma l'animatore ne ha di scorta nel caso si rompa.

Materiale: gavettoni, filo o qualcosa x appendere i gavettoni

3 Domandone

A staffetta, fare 1 domanda: se indovinano, gli arriva 1 secchiata d'acqua in testa.

Materiale: piscina, 2 secchielli, 20 domande per bambini

4 Lo spara bolle

A staffetta, vanno a fare delle bolle di sapone: quando pensano che ci siano abbastanza bolle per aria, mollano lo spara bolle e le scoppiano con uno stecchino (o altro). Un punto per ogni bolla scoppiata.

Materiale: 2 sparabolle, stecchini

5 Rubabomba

Come ruba bandiera, ma al suo posto c'è un gavettone: se chi prende il gavettone si sente spacciato perché l'avversario lo bracca, può scoppiarlo prima di venir toccato. Ogni squadra numera i giocatori diversamente: una squadra numeri pari, una squadra numeri dispari. I numeri chiamati sono quindi due: uno pari, uno dispari.

Materiale: molti gavettoni, secchi per tenere i gavettoni.

6 I camerieri

Due squadre insieme (una all'opposto dell'altra), corrono alla piscina con due bicchieri ciascuno e due piatti di plastica. Lì trovano il proprio animatore che riempie i bicchieri nella piscina e li piazza sui piatti dei giocatori. Riempiti i bicchieri, li tengono sui piatti, a loro volta sui palmi delle mani, e tornano alla base a riempire i contenitori graduati. Intanto le altre squadre, a debita distanza, cercano di colpire i giocatori col pallone per far cadere i bicchieri.

Materiale: bicchieri di carta, piscina, supertele, recipienti graduati

5 Passa palla

Ci si dispone a coppie, uno di fronte all'altro, con un gavettone. Al via il giocatore col gavettone lo lancia al compagno. Quindi fa un passo indietro. Si ripete il tutto fino a quando il gavettone cade e scoppia. Vince la coppia che rimane. Si può ripetere finché ci sono palloncini.

Materiale: gavettoni

6 Schizzalo

Un giocatore per squadra si mette all'interno di un cerchio con un secchio. Al via, a staffetta, tutti gli altri corrono a prendere l'acqua alla piscina con lo stantuffo succhiaacqua e lanciano l'acqua al compagno nel cerchio, senza entrarci. Vince chi dopo un certo tempo ha raccolto più acqua.

Materiale: nastro bianco e rosso, secchi, bicchieri, piscina, succhiaacqua

7 Registi

Un giocatore mima un film. Tutti gli altri devono indovinare. Quando uno pensa di conoscere il titolo, corre alla piscina e mentre si tuffa lo urla. Se non indovina, non può tuffarsi al turno dopo.

Materiale: titoli di film, piscina

8 Galleggia o affonda

Sul campo sono sparsi vari oggetti. Al via, a staffetta, i giocatori corrono a prendere un oggetto: una squadra deve prendere gli oggetti che galleggiano, l'altra quelli che affondano. Alla fine si fanno le verifiche. Se un giocatore pensa che non vi siano più oggetti del suo tipo, ne prende uno a caso e lo consegna all'animatore.

Materiale: 50% oggetti che affondano, 50% oggetti che galleggiano, piscina o secchio

9 Sott'acqua

Uno alla volta, i giocatori di ciascuna squadra indossano pinne, salvagente e maschera e vanno a cercare un oggetto nascosto nella piscina. La piscina è ricoperta di schiuma, così non si vede il fondo. Occhio a non usare oggetti che possono spaccare il fondo della piscina.

Materiale: 4 pinne, 2 salvagenti, 2 maschere, vari oggetti, piscina, sapone

10 Ributtino bagnato

Ogni giocatore ha un secchiello con il quale deve prendere il gavettone lanciato dall'altra squadra. Se il palloncino cade nel campo e si spacca, la squadra perde un giocatore (il più vicino) che verrà rimpiazzato se ci sono giocatori senza secchiello (e quindi fuori pronti per giocare). Se invece il palloncino entra in un secchio senza spaccarsi, si conta un punto per la squadra che lo ha preso. In tutti gli altri casi (ad esempio palloncino che si scoppia nel secchio o sui bordi), non si conta alcun punto. E' importante usare bombe d'acqua poco gonfiate, altrimenti esplodono sicuramente. Porre anche un limite all'altezza del tiro (ad occhio l'arbitro da un punto alla squadra avversaria se un lancio è volutamente troppo alto).

Materiale: tanti secchielli, gavettoni, campo di pallavolo (simile), nastro bianco e rosso

11 Pesca estrema

Con un cucchiaino di plastica legato ad un bastone, a staffetta corrono a prendere tappo di sughero sulla quale è scritto un punteggio. Una volta raccolto, possono riportarlo alla base con le mani.

Materiale: 2 bastoni, cucchiaini di plastica, spago, tappi di sughero con punteggio.

12 Palla al muro

A staffetta i giocatori corrono a prendere 1 gavettone, corrono al muro e lo lanciano pr farlo scoppiare e far cadere l'acqua nel proprio secchio. Se il palloncino non scoppia, non può essere ripreso, ma deve essere riportato al suo posto.

Materiale: secchi, gavettoni, muro

13 Tutti fuori!

Si mettono tutte le palline colorate nella piscina (4 colori se sono 4 squadre, ogni colore in ugual numero). Ad ogni squadra è associato un colore. Ogni giocatore viene numerato da 1 in poi (come a ruba bandiera). Tutti i giocatori stanno distanti dalla piscina. Ogni squadra ha un secchio nel quale metterà le palline raccolte. L'animatore chiama un numero: quel numero corre alla piscina, entra dentro e lancia fuori tutte le palline del suo colore; i compagni corrono a raccoglierle ed infilarle nel secchio. Quando la squadra pensa di aver finito grida STOP e il secchio viene sequestrato dall'animatore. Le palline vengono contate: se sono tutte, la squadra prende punti, altrimenti niente. I punti sono a scalare: 4 per il primo che finisce, 3 al secondo etc.

Materiale: piscina, palline colorate, secchi

Materiale:

Materiale

piscina, bottiglie (tante), gavettoni, filo o qualcosa x appendere i gavettoni, secchielli, 20 domande per bambini, bicchieri di carta, supertele, recipienti graduati, nastro bianco e rosso, secchi, succhia acqua, 50% oggetti che affondano, 50% oggetti che galleggiano, secchi, titoli di film.

Domande gioco numero 3 (tratte dal libro Mille modi per organizzare una caccia al tesoro – Marsilio Parolini)

1. Che cos'è lo Zebrù: animale, monte, nazione
2. Quale è il più longevo tra gli alberi europei: abete quercia tiglio
3. Qual è la pianta che può raggiungere l'altezza maggiore: baobab, eucalipto, sequoia
4. Qual è tra questi il metallo più pesante: argento, mercurio, piombo
5. Quale tra questi è il fiume più lungo: Brahmaputra, gange, indo
6. come si chiama il verso dell'elefante: barrito bramito, muggito
7. quante volte circa al giorno batte le palpebre un uomo comune medio: 1000, 8600, 12200
8. dove si trova la sacra sindone: roma, torino, venezia
9. qual è la capitale della svizzera: berna, ginevra, zurigo
10. come si chiamano le farfalle: emitteri, fenicotteri, lepidotteri
11. che cos'è il mistral: pittore, scala, vento
12. qual è il vero nome di terence hill: carlo pedersoli, mario girotti, terenzio ogliari
13. quale tra queste isole è la più estesa: cuba, gran bretagna, nuova zelanda
14. quale tra questi animali è più veloce in picchiata: aquila, falco pellegrino, rondine
15. quale lingua si parla in brasile: brasiliano, portoghese, spagnolo
16. quale è il pianeta più vicino alla Terra:marte, mercurio, venere
17. chi vinse il primo campionato italiano di calcio: genoa, milan, pro vercelli
18. come si chiama il verso del corvo: gracchio, gracidio, stridio
19. quale tra questi è il metallo più leggero: oro, piombo, platino