

Benvenuti all'acquapark

L'acquapark è un parco di divertimenti dove l'acqua fa da padrona: scivoli, piscine, giochi d'acqua sono le attrazioni che vengono offerte. I giochi che vengono qui proposti riguardano proprio questo, anche se qui di acqua ce ne sarà poca.

1) Il biglietto

1 dado, foglio e penna per l'arbitro

Questo gioco serve a fare le squadre

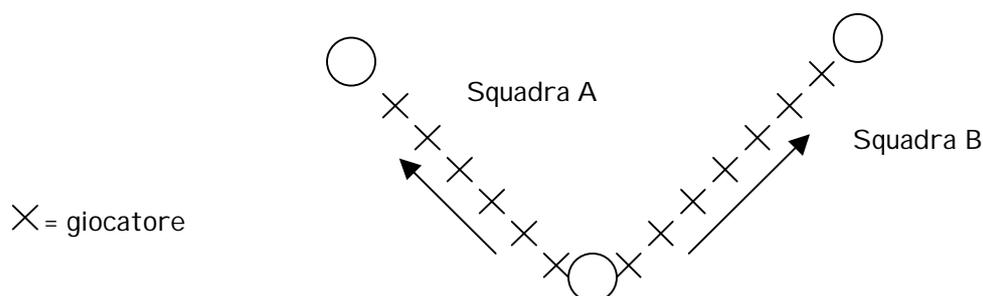
Il biglietto costa 30 mila lire. Ci si mette in cerchio, seduti, con un dado. Uno a volta si lancia e si guarda il numero che si fa: il numero, moltiplicato x 1000, indica i soldi che si sono racimolati. Una volta che tutti hanno tirato, si ricomincia il giro, sommando i quattrini che si sono raccolti a quelli che otteniamo ritirando il dado. Quindi chi raggiunge le 30 mila lire può entrare: ci saranno 2 ingressi (immaginari): soci e abbonati. Il primo che arriva a 30000 farà parte dei soci, il secondo degli abbonati, il terzo dei soci, il quarto degli abbonati, e così via.

2) La doccia

3 secchi, un po' d'acqua, 2 spugne

Dato che l'acquapark è aperto a tutti (basta che si paghi), per motivi di igiene, prima di poter accedere a qualunque attrazione del parco di divertimenti, occorre fare la doccia. Ma non bastano due schizzi: bisogna lavarsi a fondo.

Tutti i giocatori si mettono in due file. Lo scopo è passarsi l'acqua con una spugna partendo da un secchio e arrivando ad una bottiglia. Ogni volta che verrà detto "cambio", l'ultimo giocatore della fila andrà in cima, mentre il primo passerà secondo, così che la fila scorrerà (chi versava l'acqua nella bottiglia ora andrà ad inzuppare la spugna nel secchio). Vince chi riempie di più la bottiglia in un determinato tempo.



3) Kamikaze

Il kamikaze è lo scivolo più alto e pericoloso. Gettandosi da esso si raggiungono velocità notevoli, fino ad arrivare ad una piscina dove ci si ferma. Spesso vengono fatte gare dove si guarda chi arriva più veloce alla piscina,....però per questo a volte qualcuno si fa male davvero!

Il campo di gioco si presenta in questo modo. Una squadra (A) si piazza dietro la linea di partenza, mentre l'altra (B) si piazza sulle X (una x persona).

Alla via parte il primo giocatore di A, corre verso la linea del salto

e salta a arrivare più vicino possibile ad un giocatore che sta sulla X. Se il giocatore B viene toccato allora il giocatore A corrispondente viene eliminato, altrimenti si segna per terra a che distanza è arrivato.

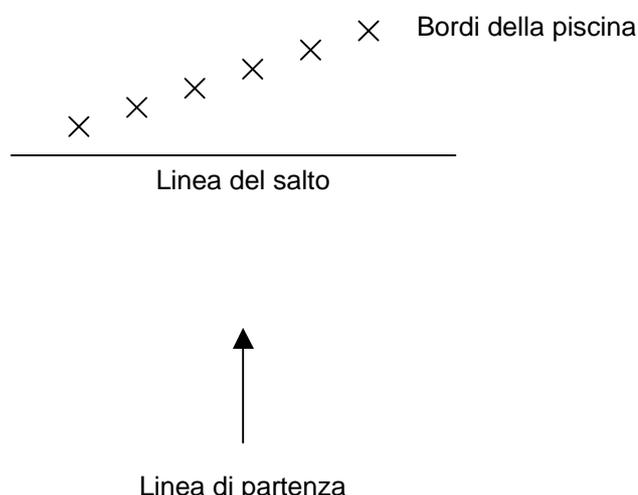
Attenzione: se un giocatore A si è piazzato davanti a un giocatore B, i successivi giocatori A non potranno riprovare con lo stesso giocatore B.

Si invertono quindi i ruoli e si guarda se ora B arriva più vicino o più lontano di A.

Alla fine si esaminano tutte le X e per ognuna si dà un punto alla squadra il cui giocatore è arrivato più vicino dell'altro

Vince chi ha fatto più punti.

(la prova si può ripetere più volte)



4) Piscina ad onde

100 palline di carta "scocciate", 3 secchi, gesso

Un'attrazione classica è la piscina ad onde: ogni quarto d'ora/mezzora suona una campanella: il generatore d'onde è in funzione e chi si butta prima riesce a prendere più onde.

Lo scopo è far arrivare più "onde" nel proprio secchio. Un'onda è una pallina di carta avvolta nello scotch da pacchi. I ragazzi sono tutti in fila, ad una certa distanza l'uno dall'altro. I primi sono davanti ad un secchio con all'interno tutte le onde. Al via questi raccoglieranno dal secchio un'onda per volta e la lanceranno al giocatore successivo, fino all'ultimo. Questo dovrà lanciare la pallina nel proprio secchio. Le palline che non cadono nel secchio rimangono fuori. Anche qui ogni tanto ci sarà il "cambio": l'ultimo giocatore passerà primo, il primo secondo, e così via. E' bene segnare le posizioni di ciascun giocatore col gesso, per evitare problemi. Non si può avere + di una pallina in mano alla volta, pena 5 secondi di stop&go. Vince chi butta + palline nel secchio.

5) Pausa pranzo

Foglietti del file "pranzo.pdf"

E' già passata una mattinata di divertimenti ed ora lo stomaco comincia a farsi sentire. Ecco allora uscire fuori gli zaini che ci siamo preparati a casa, pieni di leccornie. Siamo pronti a farceli fuori in un attimo.

Lo scopo del gioco è di riuscire a mangiare più cose possibili. Per questo ci saranno una marea di fogliettini con scritti i peggiori cibi da mangiare. I giocatori dovranno fare una staffetta: uno per volta correranno a prendere un foglietto dove sarà indicato un cibo. Potranno sceglierne uno qualsiasi ed eventualmente cambiarlo (se l'avessero già preso). I fogliettini saranno ovviamente girati a faccia in giù per rendere la cosa un po' più complicata. Se una squadra si accorge di avere un foglietto di troppo (che ha già) lo deve riportare indietro, altrimenti è come se lo avesse la squadra avversaria (per evitare imbrogli). Vince chi per primo si fa la scorpacciata di tutto.

6) L'anaconda

nulla

L'anaconda è lo scivolo più divertente perché è tutto curve e dura di più. Occhio però ad abboccare bene le curve, senno' si perde velocità. Attenti anche che ci sia sempre l'acqua che scorre, altrimenti non si scivola + e ci si sgrattugia tutti!

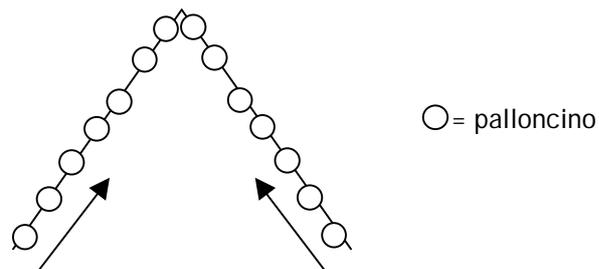
Si fissa un percorso che dovranno fare entrambe le squadre a trenino. Il percorso dovrà essere molto arzigogolato in modo da far divertire. Se il trenino si stacca, c'è uno stop&go di 5 secondi. A un certo punto l'animatore fischia (non c'è più acqua) e i trenini si devono fermare subito. A quel punto tutti allargano le gambe e l'ultimo giocatore passa in cima alla fila, passando sotto le gambe di tutti (è arrivato il tecnico a riparare l'impianto) ed il trenino può ripartire. Vince la squadra che arriva x prima al traguardo.

7) Picchiaceolo

Spago, palloncini

E' lo scivolo che mette a dura prova il vostro fondoschiena: si può fare una volta o due nella vita.....una volta di troppo e potrebbe essere l'ultima!

Si piazzano tanti palloncini gonfiati ad aria in fila, legati ad esempio ad uno spago per evitare che volino come in figura. Attenzione a piazzarli almeno 1 metro l'uno dall'altro. Il gioco è a staffetta. Al via parte il primo e scoppia col sedere il primo palloncino senza mettere le mani in terra. Quindi si ferma a gambe larghe e parte il secondo giocatore che passa sotto le gambe del primo e raggiunge il secondo palloncino scoppiandolo a sua volta come ha fatto il primo. E così via. Quando anche l'ultimo giocatore ha scoppiato il suo palloncino riparte il primo e scoppia il palloncino successivo. Alla fine tutta la squadra si deve radunare alla partenza: il giocatore più avanti (l'ultimo) torna indietro passando sotto le gambe di tutti, poi lo fa il penultimo, e così via, fino al primo. Vince chi fa prima.



Linea di partenza

8) Calcio saponato

Pallone, 2 porte, gommapiuma, scotch da pacchi

E' un gioco molto divertente, ma è facile scivolare. Per questo bisogna muoversi con molta cautela.

Il gioco è praticamente calcio, solo che al posto del pallone si usa una palla di gommapiuma autocostruita (si prende un po' di gommapiuma, si appallottola e si avvolge con lo scotch da pacchi. In più è vietato correre (sennò si scivola) e chi infrange questa regola dovrà starsene seduto sul campo per un po' (a discrezione dell'arbitro). Se le porte sono piccole, è bene stabilire un'area intorno ad esse dove nessuno può entrare, mentre se sono ampie, si può stabilire un limite da superare prima di poter fare gol. Vince chi fa più gol.

