

Giochi d'acqua Giarola 1999

N=Numero squadre

Titolo

La sorgente dell'acqua sacra

Tipo gioco

Staffetta

Materiale

30 palloncini gonfiati con acqua e sapone

4 sacchi neri robusti da rompere

N bottiglie uguali

N bicchieri uguali

2 secchi contenenti i palloncini

1 secchi pieno d'acqua

Preparazione

Una lunga riga di partenza. N posizioni di partenza sulla riga dove sistemare 1 bicchiere e una bottiglia. I sacchi neri vengono aperti in modo da formare una striscia lunga il doppio della loro lunghezza e messi in fila in modo da formare uno scivolo che parte dalla cima della collina e scende. E' importante fissare bene i sacchi al terreno. In cima alla collina si mettono i due secchi con i palloncini, uno a destra e uno a sinistra dell'inizio dello scivolo. Più lontano (3 metri) si piazza il secchio pieno d'acqua.

Regole

Il gioco si svolge a staffetta. Le squadre si sistemano una accanto all'altra, in fila indiana. Davanti ad ogni primo giocatore c'è una bottiglia vuota ed un bicchiere. Al via parte il primo di ogni squadra, prende il bicchiere e sale obbligatoriamente attraverso lo scivolo, passando poi in mezzo ai due secchi con i palloncini. A quel punto riempiono il bicchiere nel secchio con l'acqua e tornano indietro a riempire la bottiglia, **SENZA** passare dallo scivolo. Passano quindi il bicchiere al giocatore successivo che fa lo stesso.

Altri compiti dei giudici

In cima alla collina ci sta uno "yeti" che scoppierà i palloncini saponosi sullo scivolo in modo che l'acqua, colando lo renda scivoloso.

Durata del gioco

5-10 minuti, secondo quanto manca a riempire la bottiglia e quanta acqua c'è ancora nel secchio

Vince

Chi riempie di più la bottiglia

Titolo

La culata bagnata (al campo di calcio)

Tipo gioco

Staffetta

Materiale

2 ostacoli composti da un filo teso, 1 alto $\frac{1}{2}$ metro, 1 alto 1 metro, entrambi per una larghezza di 3 metri circa. Un bastone o un palo verticale. N sacchi neri robusti. Nx10 palloncini con acqua.

Preparazione

Vedere schema. 1 riga lunga di partenza. Si sistemano gli ostacoli in sequenza: filo $\frac{1}{2}$ metro, filo 1 metro, bastone, sacchi, N file di 10 palloncini.

Regole

Al via il primo giocatore parte sopra il filo da $\frac{1}{2}$ metro, passa sotto quello da 1 metro, fa un giro intorno al bastone, prende il sacco, salta con il sacco fino ad uno dei palloncini intatti della sua fila, esce dal sacco, scoppia il palloncino con il sedere e ripreso il sacco torna indietro facendo lo stesso percorso.

Se uno fa cascare un ostacolo, deve ripassarci.

N.B.: essendo gli ostacoli stretti, sarà inevitabile che tutti insieme non ci passeranno e quindi lì ci sarà un po' di "casino".

Altri compiti dei giudici

Nessuno

Durata del gioco

Il gioco finisce quando chi ha scoppiato l'ultimo palloncino è tornato

Vince

Chi fa prima

Titolo

Missione impossibile

Tipo di gioco

Staffetta

Materiale

1 testimone per squadra. Almeno 100 lettere dell'alfabeto. 5 paletti messi in verticale. N bicchieri con acqua saponata per fare le bolle. Tante cannucce. 1 secchio con acqua e mele. 1 piatto con farina e 1 nocciolina o qualcosa di rotondo simile. Tante caramelle mezze scartate. 5 piatti con acqua fangosa (in uno si mette anche un sasso). N gruppi di numeri dall'1 al 10.

Preparazione

1 riga lunga di partenza. Le lettere dell'alfabeto stanno girate in modo da non essere visibili. I paletti stanno in fila in modo che uno ci possa fare tranquillamente lo slalom. La nocciolina deve stare nascosta sotto la farina. Le caramelle devono poter essere scartate senza mani dai giocatori. In un piatto fangoso si mette il sasso nascosto da cercare col piede. Lì si mettono anche i gruppi di numeri progressivi dall'1 al 10.

Regole

I giocatori sono al solito in fila indiana. Al via parte il primo che esegue il percorso in sequenza: corsa, cercare le lettere che compongono la parola GIAROLA (e lasciarle lì), fare lo slalom fra i paletti, fare 3 bolle di sapone (occhio che non bevano l'acqua), andare a zoppetto fino alla bacinella con la mela, addentare la mela in modo da alzarla (senza usare le mani), correre all'indietro, cercare la nocciolina nella farina (senza usare le mani), correre alle caramelle, scartare e mangiare una caramella senza usare le mani, saltare a piedi uniti, cercare il sasso nel fango con un piede, correre e passare il testimone al successivo giocatore. N.B.: quando c'è da fare una prova, se ci sono troppi giocatori che la devono fare contemporaneamente, i giocatori si mettono in fila aspettando il proprio turno.

Altri compiti dei giudici

1 che stia alle lettere a controllare e a rimescolarle. 1 che stia alle bolle di sapone. 1 che stia alla mela. 1 che stia alla farina. 1 che stia alle caramelle. 1 che stia ai piatti col fango e che consegnerà un numero progressivo al giocatore che avrà concluso la prova.

Durata del gioco

Il gioco finisce quando il percorso è stato fatto tante volte quanto è il numero di giocatori della squadra più numerosa.

Vince

Chi fa prima

Titolo

Testa rincaricata

Tipo di gioco

Staffetta

Materiale

1 spugna con elastico in modo da poter essere utilizzata come in figura. 2 secchi con acqua. 2 bicchieri per squadra. 1 bottiglia per squadra.

Preparazione

1 riga lunga di partenza. Il secchio sta nella posizione indicata dallo schema. Alla partenza ci sono spugna, bicchieri e bottiglia per ogni squadra

Regole

I giocatori sono in fila indiana tranne 1 che farà da navetta (porterà tutti gli altri a cavalluccio). Il primo parte indossa la spugna, arriva alla “navetta” che lo accompagna fino al secchio. Lì il giocatore inzuppa la testa nel secchio e si fa riportare indietro dalla navetta. All’arrivo (che è la stessa partenza) il giocatore con la spugna deve premere la testa contro il muretto in modo da fare uscire l’acqua che prontamente i suoi compagni raccoglieranno con i bicchieri e riverseranno nelle bottiglie. NON SI POSSONO USARE LE MANI PER SPREMERE LA SPUGNA!

Altri compiti dei giudici

Nessuno

Durata del gioco

5-10 minuti (prima se l’acqua nei secchi è finita)

Vince

Chi riempie di più la bottiglia

Titolo

Passaparola ma... acqua in bocca

Tipo di gioco

Tutti insieme

Materiale

N bottiglie. Una bacinellona d'acqua. Una sedia o un tavolo su cui mettere la bacinella.

Preparazione

Si piazza la bacinellona al centro sul tavolo e intorno si piazzano le bottiglie (8-10 metri) dalla bacinella (vedi disegno).

Regole

I giocatori si dispongono in riga dalla bacinella fino alla propria bottiglia. Al via il primo inzuppa le mani nella bacinella e passa l'acqua al giocatore accanto e così via fino all'ultimo giocatore che riempirà con quanto è rimasto la bottiglia.

Altri compiti dei giudici

Nessuno

Durata del gioco

3-5 minuti

Vince

Chi riempie di più la bottiglia

Titolo

Tappabuchi (campo di calcio)

Tipo di gioco

Staffetta

Materiale

N cartelloni con 20 cerchi più o meno grandi e con un punteggio in ogni cerchio secondo le dimensioni. N piatti con N tempere da spalmarvi. N bicchieri d'acqua per diluire la tempera.

Preparazione

1 riga lunga di partenza. A distanza di 10 metri si mettono i piatti. Ad altrettanta distanza dai piatti si mettono i cartelloni (vedi schema).

Regole

I giocatori sono in fila indiana. Al via parte il primo, inzuppa il naso nel piatto e corre a colorare un cerchio del proprio cartellone. Finita la colorazione torna indietro e dà il cambio al giocatore successivo.

N.B. chi sputa sul cartellone deve tornare SUBITO indietro e dare il cambio. NON è possibile tornare ad intingere il naso, mentre si può continuare la colorazione di un cerchio iniziata da un altro.

Altri compiti dei giudici

3 che stiano a controllare i cartelloni e 1 che metta la tempera nei piatti (anche durante il gioco, quando manca).

Durata del gioco

5-10 minuti

Vince

La squadra che fa più punti.

N.B.: i punti vanno in base al valore dei cerchi colorati COMPLETAMENTE.

Titolo

La buca della sapienza

Tipo di gioco

Staffetta

Materiale

Secchio d'acqua. 50 Indovinelli "impermeabilizzati". Fogli e lapis per i giudici per segnare i punti.

Preparazione

1 riga lunga di partenza. Il secchio si piazza nel luogo indicato dallo schema. All'interno si mettono gli indovinelli.

Regole

I giocatori sono in fila indiana. Al via parte il primo, corre a raccogliere un indovinello, lo scarta e risponde. 1 punto se indovina (zero altrimenti). Torna indietro e parte il successivo giocatore.

Altri compiti dei giudici

Tre che stiano nei pressi del cerchio a sentire la risposta dell'indovinello e segnare i punti (ogni squadra farà riferimento sempre al solito giudice).

Durata del gioco

A finire gli indovinelli

Vince

Chi accumula più punti

N.B. Occhio che il giro delle uscite ricominci solo quando tutti hanno fatto il proprio passaggio, perché sennò escono solo quelli più bravi.

Titolo

I pompieri

Tipo di gioco

Tutti insieme

Materiale

N aggeggi composti da: 1 lumino, 1 “mezza” bottiglia, 1 cannuccia, 1 bicchiere (vedi schema). 1 bacinella piena d’acqua. N bicchieri, tante cannuce e cucchiai. 1 accendino per accendere i lumini.

Preparazione

1 riga lunga su ③, ④ e ⑤ (vedi schema). Si devono preparare gli aggeggi. Si piazza la bacinella e gli aggeggi. Ad un giocatore che starà in ③ si dà il bicchiere. A due che stanno in ④ si dà la cannuccia. A tre o quattro che stanno in ⑥ si dà il cucchiaio

Regole

Al via, ③ va a riempire il bicchiere nella bacinella, torna indietro e va da ④ che succhia l’acqua con la cannuccia. ④ va da ⑤ e svuota la bocca nel cucchiaio sempre usando la cannuccia. ⑤ va all’aggeggio e svuota l’acqua nell’”imbuto”. E così via.

N.B.: tutti giocano in simultanea, cioè ③ non deve aspettare che ⑤ abbia versato l’acqua per andare a raccogliere un altro bicchiere.

Altri compiti dei giudici

Tre che stiano ai lumini controllando che qualcuno non faccia il furbo spegnendo il lumino. Questi provvederanno anche all’accensione dei lumini ad inizio gioco.

Durata del gioco

5-10 minuti

Vince

Chi riesce a far arrivare l’acqua ai lumini in modo da spegnerli