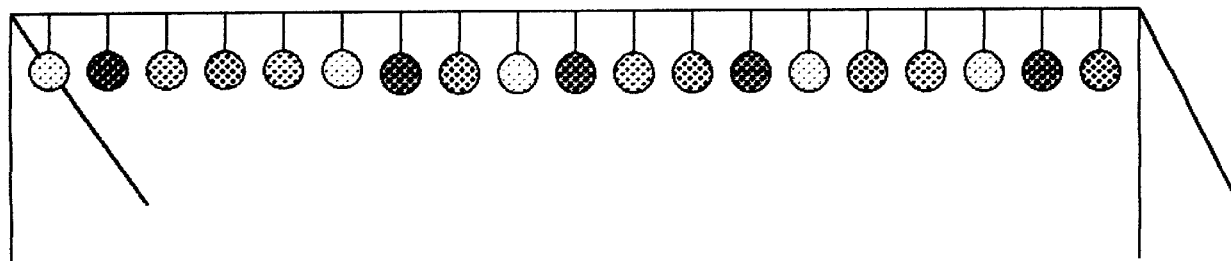


Giochi d'acqua vol.2

Questa serie di giochi d'acqua non è stata da noi applicata pari pari com'è descritta (ma quasi). Questi giochi, in realtà piuttosto semplici come regole e preparazione, possono essere usati così come sono o possono servire da spunto per giochi più complessi (come di solito si fa noi che siamo dimorto sadici). I giochi sono stati pensati per 4 squadre di circa 6-8 elementi ciascuna.

1° Gioco



Tutte le squadre sono sulla linea di partenza. Una coppia di giocatori si prepara alla partenza: uno è il trasportatore, che deve prendere a cavalluccio il compagno. Al via parte la prima coppia di ogni squadra. A cavalluccio del trasportatore, ciascun giocatore si fa portare verso dei palloncini pieni d'acqua ed appesi ad una corda. Questo giocatore deve scoppiare un palloncino del colore che l'animatore, prima del via, ha detto di scoppiare. Il giocatore che sta sotto (il trasportatore), ha in mano un secchio e deve raccogliere l'acqua che il giocatore di sopra gli getta mentre scoppia il palloncino. Scoppiato il palloncino, la coppia torna indietro, il contenuto del secchio viene versato in una bottiglia, e parte una seconda coppia (con lo stesso trasportatore o no). Quando i palloncini di quel colore sono finiti allora l'animatore urla un nuovo colore, e le nuove coppie si precipitano a scoppiare i palloncini corrispondenti. Il gioco finisce quando tutti i palloncini sono finiti. Vince la squadra che avrà raccolto più acqua (sennò chie?)

Avvertenze:

occhio a chi fa il furbo e scoppiare i palloncini del colore sbagliato;

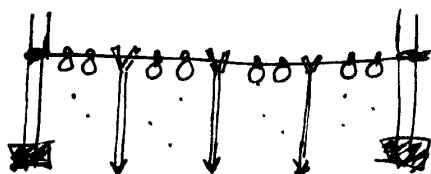
può darsi che una sola bottiglia non basti, per cui ogni squadra avrà a disposizione più bottiglie da riempire, e quando si procederà a misurazione dell'acqua presa, i giudici di gara dovranno utilizzare un recipiente graduato, lo stesso per tutti

ATTENZIONE: la preparazione è molto delicata, in quanto i palloncini con l'acqua pesano molto quando sono tanti. Per cui proponiamo due soluzioni per far sì che la corda non venga giù per il peso. In particolare la seconda soluzione (più complicata ma più ganza) prevede che quando i ragazzi cominciano a scoppiare i palloncini, non appena la corda comincia a salire (perché il peso diminuisce e la corda portante tira), un animatore tagli i fili che reggono la corda di sotto, così che quest'ultima riscenda all'altezza originaria.

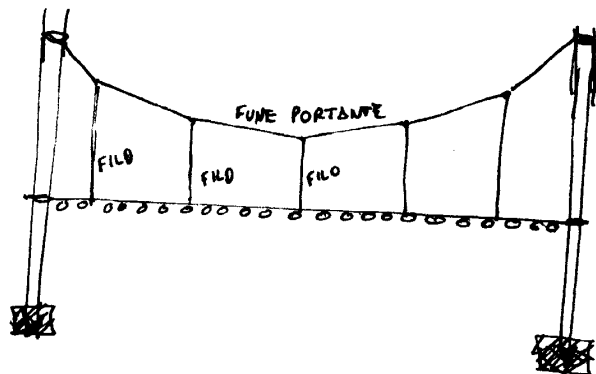
Per legare i palloncini alla fune si fa così: si gonfiano e chiudono i palloncini alla fontana; ci si lega mezzo metro di spago; si portano tutti i palloncini dove c'è la fune e si legano gli spaghi alla fune.

Praticamente ci manca di venirvelo a fà a casa vostra e poi s'è fatto tutto!!

SOLUZIONE 1: BASTONI NEL MEZZO



SOLUZIONE 2: FUNE PORTANTE



2° Gioco

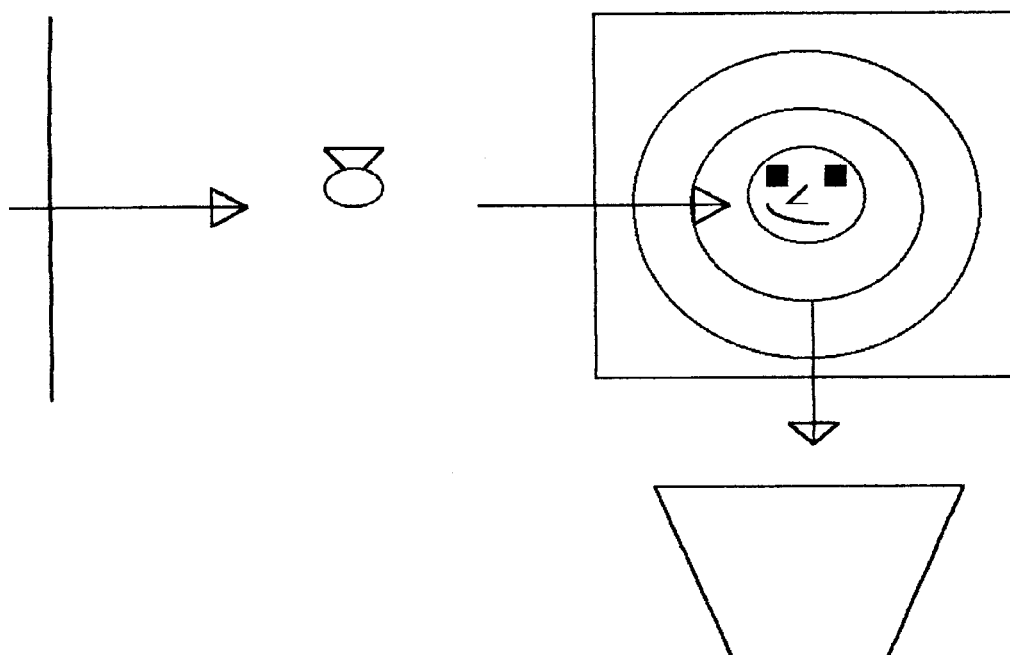
E' un gioco che non c'entra con l'acqua, ma fa parte dei giochi d'acqua (almeno di solito noi si fa così: si dice che sono giochi d'acqua, ma in realtà solo in alcuni si usa l'acqua). Praticamente lo scopo è costruire un puzzle. Il gioco è a staffetta: il primo giocatore di ogni squadra, munito di



due cucchiaini corre verso i pezzi di cartellone (che sono ammucchiati dall'altra parte del campo), cerca quello della sua squadra utilizzando i cucchiaini (i vari pezzi si distinguono da squadra a squadra per i colori utilizzati, cioè un puzzle sarà stato fatto con i soli colori blu, uno con i colori rossi, e così via). Trovato un pezzo che gli appartiene, il giocatore lo prende (con i cucchiaini) e torna alla linea di partenza facendo partire un altro giocatore. Vince la squadra che per prima compone tutto il puzzle.

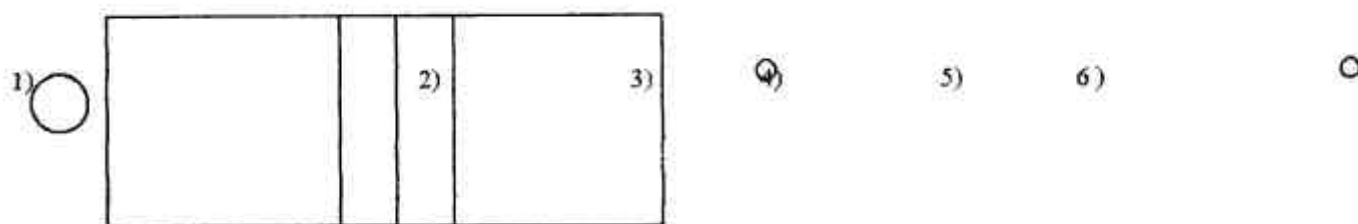
3° Gioco

E' un gioco che piace molto, soprattutto se dietro i cartelloni ci sono gli animatori. I giocatori della squadra sono muniti tutti quanti di 5 gavettoni ciascuno e li devono tirare sul viso del personaggio dietro il bersaglio. ma non è finita perché l'acqua che cade verrà raccolta in un secchio e alla fine di tutti i gavettoni vincerà la squadra che ha più acqua nel secchio. Attenzione: c'è un tempo limite da far rispettare, per cui, allo scadere di questo, i palloncini non tirati non saranno più utilizzabili (in genere noi si dice, ma in realtà poi non si fa rispettare la regola, perché tanto fanno tutti presto)



4° Gioco

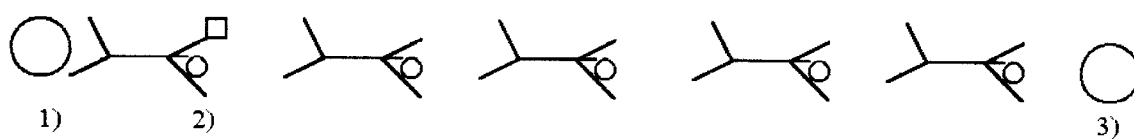
E' un gioco a percorso. 1) Il primo giocatore prende un gavettone, corre fino alla linea di lancio e lo tira al giocatore che è in 2); 2) il giocatore lo prende (se ci riesce) e lo porta al punto 3) dove lo rompe in un bicchiere 4) un terzo giocatore con la cannuccia aspira l'acqua,



corre al punto 5) e la “sputa” in un bicchiere 6) un altro giocatore prende il bicchiere e lo versa nella bottiglia. Vince chi riempie di più la bottiglia. Alla fine gli animatori devono bere i contenuti delle bottiglie (no fermi! si sta ruzzando!)

5° Gioco

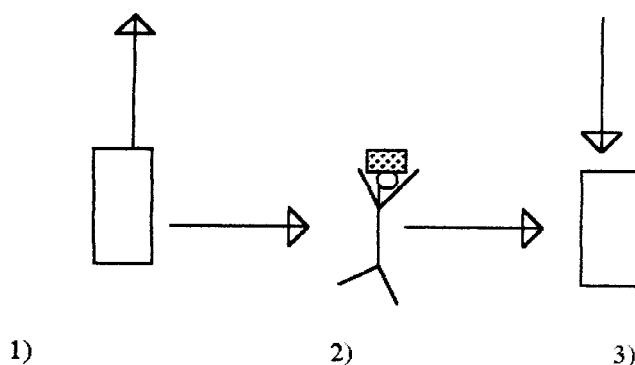
Questo gioco si fa da sdraiati



1) il primo giocatore riempie il bicchiere con l'acqua dalla prima bacinella, e lo passa al secondo giocatore, il secondo al terzo e così via, 2) fino ad arrivare alla seconda bacinella 3), l'ultimo giocatore quindi versa il bicchiere nella seconda bacinella e fa tornare indietro il bicchiere passandolo agli altri giocatori. Vince chi, in un dato tempo, riesce a riempire di più la bacinella.

6° Gioco

Simile al precedente (come obiettivo)



1) il primo giocatore inzuppa la spugna nella bacinella 2) corre verso l'altra bacinella 3) versa l'acqua (strizzando la spugna) nella seconda bacinella, poi torna indietro e dà la spugna al secondo giocatore e così via. Vince chi, in un dato tempo, riempie di più la bacinella.

7° gioco

E' un gioco un po' masochistico, perché i ragazzi devono buttare all'aria e rimettere tutto a posto.



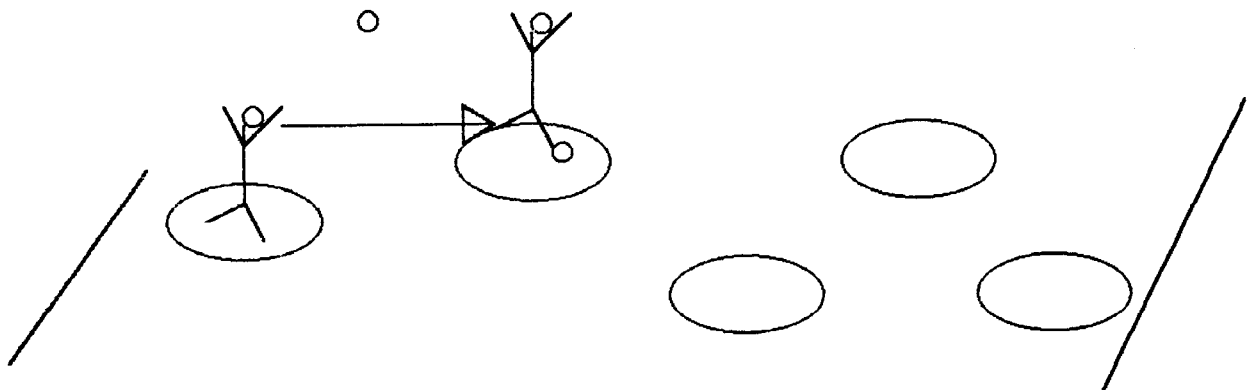
Si devono preparare 80 sassolini per squadra, e dipinti con 4 colori diversi (quindi 20 rossi, 20 blu, 20 verdi e 20 gialli). I sassolini vengono divisi in 4 bicchieri (in ogni bicchiere un colore diverso). I 4 bicchieri (di ciascuna squadra) vengono messi in fondo al campo. Per ciascuna squadra, inoltre, accanto ai bicchieri ci sarà una bacinella (vuota).

Il gioco è a staffetta e c'è un pochino di percorso nel mezzo (tanto per gradire). Al via il primo giocatore corre verso una prima sedia, ci fa un giro intorno, poi corre verso i bicchieri con dentro i sassi, li versa tutti nella bacinella, la agita per 5 secondi e poi inizia a raggruppare di nuovo tutti i sassi per colore. Quando ha finito torna dalla squadra facendo partire il secondo giocatore. E così via fino a che tutti non lo hanno fatto. Vince chi finisce per primo.

8° Gioco

E' un gioco di passaggi successivi. Il gioco si svolge a coppie.

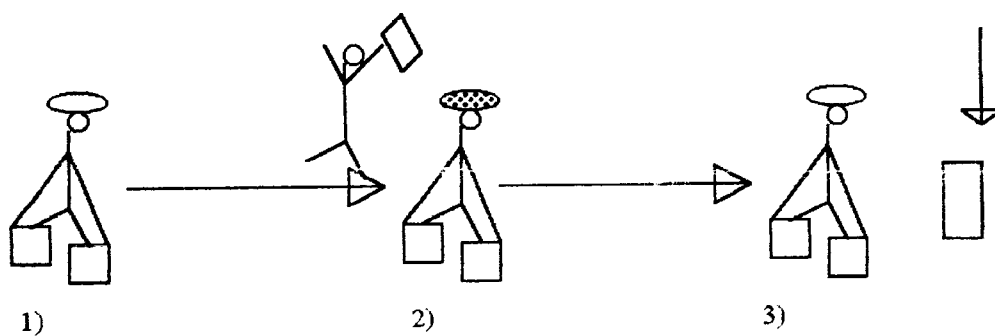
I giocatori di ciascuna squadra si dividono a coppie, e ad ogni coppia vengono consegnati due gavettoni. Al via parte la prima coppia e, portando ciascuno dei due giocatori il proprio gavettone fra le gambe (senza usare le mani), raggiungono il primo cerchio; a quel punto la



coppia si separa, e mentre un giocatore rimane nel cerchio con entrambi i gavettoni, l'altro giocatore corre nel cerchio successivo. Così il primo gli lancia i due gavettoni, e corre quindi nel terzo cerchio, nel quale riceverà di nuovo i due gavettoni. Si prosegue così fino ad arrivare in fondo, dove ci sarà una bottiglia (con imbuto) nella quale scoppiare i due gavettoni.

9° Gioco

E' un altro gioco a staffetta dove bisogna raccogliere più coriandoli possibile



1) 1 giocatori a staffetta si mettono in testa un piattino di carta e delle "scarpe" (cioè due secchi) 2) poi corrono dall'arbitro arreggendosi le "scarpe": questi gli versa una manciata di coriandoli sul cappello, 3) dopodiché corrono di nuovo alla linea di partenza versando i coriandoli in una bacinella. Vince la squadra che alla fine ha più coriandoli nella bacinella.

10° gioco

Gioco in cui giocano tutti insieme



Al via il primo giocatore rovista con la sua cannuccia (che tiene in bocca) tra il riso che si trova in un recipiente posto a fondo campo e nel quale ci sono degli anellini. Appena trova un anello, senza aiutarsi con le mani lo passa nella cannuccia al secondo giocatore a così via fino ad arrivare in fondo. Se l'anello cade, viene di nuovo nascosto tra il riso (ci pensa l'animatore)