

Giochi d'acqua 15/9/2002

Volete dei giochi d'acqua davvero originali? Siete disposti a perdere un (bel) pò di tempo per l'organizzazione? Avete un budget di circa 50-100 euro? Allora potete proseguire nella lettura, altrimenti..... continuate con i soliti, noiosi, gioi ni d'acqua miseria!

Questi giochi sono stati organizzati per 4 squadre di circa 6-10 giocatori ciascuno

Squadre: verdi, rossi, gialli, blu

Per ogni gioco verranno dati i seguenti punti: 4 al primo, 3 al secondo, 3 al terzo, 1 al quarto. In caso di parità tra due squadre, l'ultima squadra prenderà 2 punti (cioè se 2 squadre arrivano seconde, avremo: 4 punti alla prima, 3 alle seconde, 2 alla terza).

Si ringraziano (nell'ordine in cui mi vengono a mente)

Vincenzo (giudice e magazziniere)

Caterina (coloratrice e popcorn maker)

Verdino (tuttofare instancabile)

Cira-arrosto (segnapunti e cartellonistica)

Chiara (servizio d'ordine e sostegno morale)

Verdu e Lindo (progetto carrettini e nasini all'ingiù)

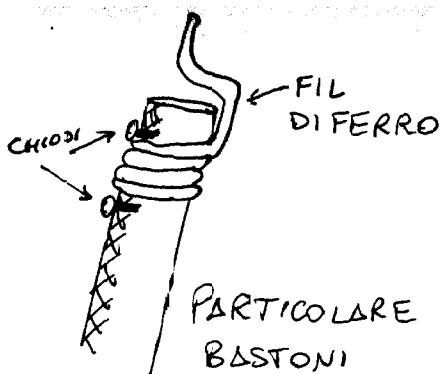
La pentolaccia (sulla rete)

Storia

Conoscete il gioco della pentolaccia? Supponendo di sì, questa pentolaccia è un pò... bagnata!

Materiale

4+4 secchi, 120 palloncini riempiti d'acqua, 1 rete, 4 bende (o magliette), 4 bastoni con una punta di fil di ferro.



Preparazione

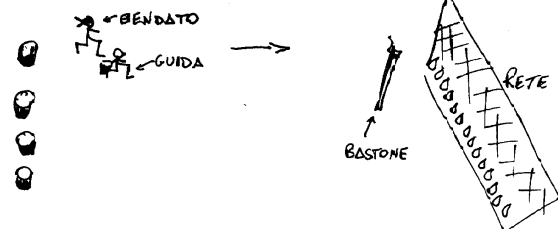
Occorre preparare 4 bastoni come mostrato in figura. Inoltre bisogna attaccare (tramite uno spago) 120 bombe d'acqua ad una rete.

Descrizione

Gioco a staffetta: due per volta. Il gioco consiste nel raccogliere + acqua possibile scoppiando alcuni palloncini (pieni d'acqua) che sono attaccati a una rete.

Tutte le squadre si mettono in fila dietro la riga di partenza (A). Di ciascuna coppia che esce,

uno dei due viene bendato, l'altro porterà in mano un secchio vuoto. A quest'ultimo sarà anche affidato il compito di guidare a voce il compagno verso la rete. Quando la coppia raggiunge la rete, la guida poserà il secchio sotto i palloncini e, raccolto da terra un bastone che in cima ha un pezzetto di fil di ferro, lo consegnerà al cieco. La guida indicherà (a voce) al cieco dove portare il bastone per scoppiare 3 palloncini (pieni d'acqua), allo scopo di raccogliere più acqua possibile nel secchio (l'indicazione dovrà essere su, giù, destra sinistra, e non come è successo a noi dove le guide dicevano: "scoppia questo qui! No, più in qua!"... ma se non ci vedono!). Scoppiati 3 palloncini i due tornano indietro (ehi, guida: accompagna il cieco, per favore!), con la guida che poserà il bastone alla rete e riprenderà il secchio. Tornati al via, il secchio verrà svuotato in uno + grande, ed un'altra coppia sarà pronta per partire. Vince la squadra che raccoglie + acqua.

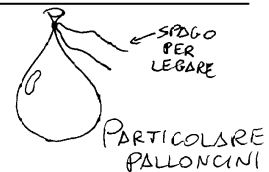


LEGENDA

- ☒ = SECCHIO
- ☒ = SECCHIELLO
- ☒ = PALLONCINO CON ACQUA
- ⊙ = RUOTA AUTOMOBILE
- Ⓐ = BIRILLI

☒ = MASCHERA SUB

☒ = PISCINA



Imprevisti/probabilità

Storia

Quest'estate abbiamo giocato parecchie volte a Monopoli....

Materiale

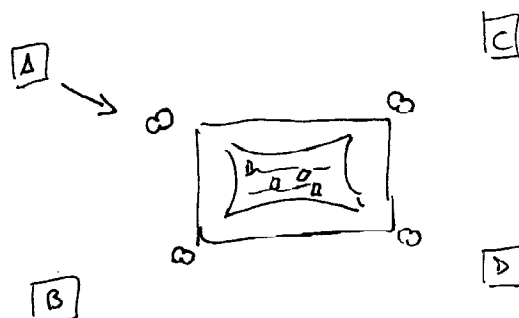
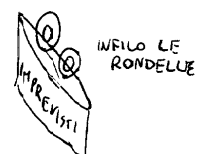
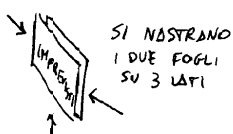
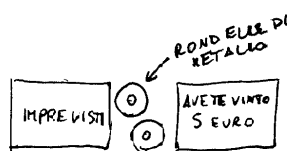
piscina, 50 cartoncini probabilità/imprevisti, 4 maschere da sub, 4 paia di pinne (opzionali), un pochino di bagnoschiuma, 4 secchi

Preparazione

Bisogna preparare i cartoncini come mostrato in figura, scrivendoci sopra tante situazioni (avete vinto un terno al lotto: +3punti, avete perso una causa: -1punto,...).

Descrizione

Gioco a staffetta: 1 x volta. Si mette il bagnoschiuma nella piscina e si "fa" un pò di schiuma, in modo da non vedere il fondo della piscina stessa. Dentro la piscina vengono poi "affondati" tanti cartoncini con indicata una probabilità o un imprevisto (come il gioco del monopoli), dove è riportato un punteggio positivo o negativo. Si piazzano le 4 maschere accanto alla piscina. Al via parte il primo giocatore di ogni squadra che indosserà le pinne, raggiungerà la piscina, indosserà una maschera, e immergerà la testa dentro la piscina, cercando di individuare, **SENZA TOCCARLO**, il cartoncino che dà + punti. Dopo 30 secondi, l'arbitro fischia, e i giocatori immersi dovranno prendere il cartoncino che hanno visto essere il più conveniente; si toglieranno la maschera (che lasceranno sul bordo della piscina) e torneranno col bottino (il cartoncino), che deporranno nel secchio. Cederanno quindi le pinne al giocatore successivo, il quale farà la stessa cosa. Il gioco termina dopo un tempo limite (o quando finiscono i cartoncini). Vince la squadra che avrà nel totale accumulato più punti.

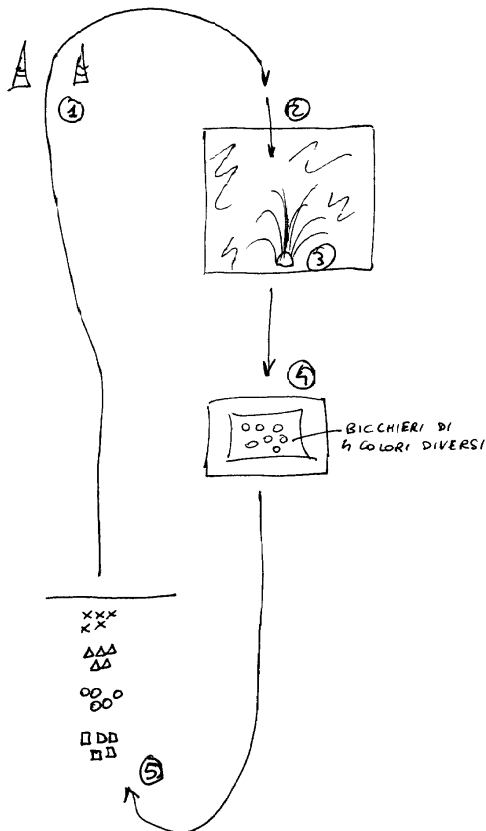


Battaglia Navale

Diciamo la verità: il gioco originale non ha funzionato per niente a causa di vari problemi, per cui vi riportiamo una versione modificata, che non abbiamo provato, ma che supponiamo possa funzionare (sicuramente meglio della nostra).

Storia

Quest'estate non abbiamo mai giocato a battaglia navale...



Materiale

Allacciamento ad una sorgente d'acqua (una cannella), un tubo di gomma, uno "spruzzino" (uno di quegli oggetti da giardinaggio che fanno gli spruzzi), telo scivolo, 1 bicchiere per giocatore, 10 bicchieri colorati per ciascuna squadra, 2 birilli (o sedie)

Preparazione

Si dispongono i 40 bicchieri colorati nella piscina. A questo scopo è bene PROVARE PRIMA, come zavorrare i bicchieri (perché sennò non ci stanno dritti sull'acqua, questo è stato il nostro primo errore). Le squadre si mettono una dietro l'altra, secondo l'ordine inverso di classifica (prima gli ultimi), ed ogni giocatore ha in mano un bicchiere (non colorato). Si avvia l'acqua e lo spruzzino inizia a spruzzare. Intanto un animatore volontario usa il mocho per rendere il telo scivolo.

Descrizione

Una squadra (tutta) alla volta. Al via parte la prima squadra, passa intorno ai birilli, raggiunge lo spruzzino, e comincia a riempire i bicchieri. Dopo

15 secondi, l'arbitro fischia, e la squadra è costretta a "lasciare" lo spruzzino, per recarsi verso la piscina, dove rovesceranno il contenuto dei bicchieri dentro i bicchieri colorati che stanno galleggiando nella piscina: lo scopo è far affondare i buicchieri avversari, quindi NON devono versare l'acqua nei bicchieri del proprio colore. Versata l'acqua, questa squadra si porterà dietro all'ultima, aspettando di nuovo il proprio turno. Infatti, sempre al fischio, partirà la seconda squadra, che farà la stessa cosa della prima. Quando una "flotta" (cioè tutti i bicchieri di uno stesso colore che galleggiano nella piscina) sarà completamente affondata, la squadra corrispondente verrà eliminata, e si classificherà ultima (se è la prima ad uscire, ovviamente) o terza, o seconda o... prima!!

E' importante che al fischio, ciascuna squadra abbandoni immediatamente lo spruzzino: gli eventuali ritardatari verranno eliminati dal gioco.

Vince..... abbiamo già detto chi vince, verò?

p.s.: il nostro secondo errore è stato quello di non scaglionare le squadre, ma di mandarle tutte insieme..... UN CASINO!!!

Hockey in discoteca

Storia

Quets'estate abbiamo fatto tante feste con la musica...

Materiale

Telo scivoloso e secchio con mocho (vileda) per renderlo tale, 1 bastoncino per ogni giocatore, un impianto stereo (per fare musica), un "dischetto" (ad esempio un tappo delle Pringles)

Preparazione

Ogni squadra si piazza 4 zampe in riga su un lato del telone. Ogni giocatore tiene in mano un bastoncino. Ogni giocatore è abbinato ad una canzone (che sia facile da ricordare e da distinguere dalle altre).

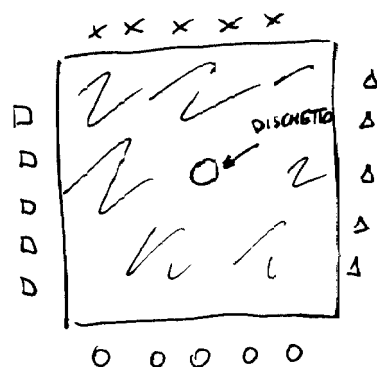
Descrizione

Il gioco è come rubabandiera. L'animatore propone una canzone: i 4 giocatori (uno per squadra) abbinati a quella canzone "entreranno" 4 zampe nel telone e con il bastoncino cercheranno di spingere il dischetto a far superare la linea di partenza della propria squadra (la linea da dove è partito).

Chi ci riesce prende un punto.

Se da una certa squadra parte più di una persona, il punto se lo aggiudicano le altre tre squadre, così come se un giocatore tocca volontariamente il dischetto con una parte del corpo.

Vince la squadra che raggiunge per prima i 10 punti.



Nota tecnica: A questo punto il telo scivoloso non è più necessario: si toglie

Poc corn (come dice il nostro amico Rombolà)

Storia

Un giorno uno di noi aveva un sacchetto di popcorn, che offriva a tutti, compreso al mitico Rombolà. Quest'ultimo, lanciando i popcorn per aria e prendendoli al volo con la bocca, esclamava: "Guardate come si mangiano i Poc-corn!". Non abbiamo mai saputo se il suo fosse un errore o volesse indicare la quantità di popcorn che gli erano stati offerti (altrimenti sarebbero stati tant-corn?).

Materiale

4 secchi, 1 cucchiaio per squadra, 1 pallina ping pong del colore della propria squadra per giocatore (vedi appendice), 4 gomme da automobile, 20 sassolini gialli, 20 rossi, 20 verdi, 20 blu (colorati con tempere), 4 bicchieri per contenere i sassolini, 3 birilli (o sedie), 50 piatti fondi di plastica, tanti pop-corn (un paio di manciate per giocatore), un tavolo da picnic con foro nel centro, 4 sedie.

Preparazione

I vari oggetti vengono disposti come nel disegno: si rovesciano le palline colorate nella piscina; si posizionano le gomme "in piedi" in due file di due ciascuna (vedi disegno), si piazzano i 4 bicchieri con i sassolini, mettendo in ciascuno 20 sassi: 5 rossi, 5 gialli, 5 verdi, 5 blu; si piazzano 4 sedie con sopra un piatto per ciascuna; nello stesso punto un animatore è pronto per rovesciare nei piatti 2 manciate di popcorn per ciascun piatto; si dispongono i birilli distanziati, in modo da poterci fare lo slalom; alla fine si piazza il tavolo. Si consegna un cucchiaio al primo giocatore di ogni squadra. Si consegna un secchio a ciascuna squadra.

Descrizione

Gioco a staffetta: 1 x volta. Al via parte il primo di ogni squadra, il quale dovrà fare il seguente percorso:

A->B corsa con il cucchiaio in mano

(B) si raccoglie col cucchiaio una pallina del proprio colore

B->C tenendo la pallina nel cucchiaio, si corre verso i bicchieri

(C) si rovescia il contenuto dei bicchieri x terra e si fa una fila alternando i colori: RGVBRGV...

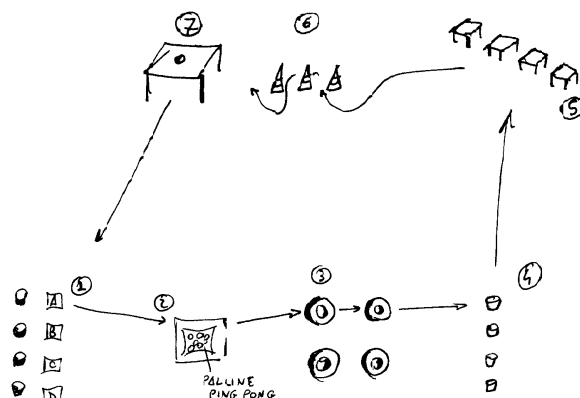
C->D corsa con cucchiaio in bocca e pallina nel cucchiaio

(D) si mangiano TUTTI i popcorn del piatto senza usare le mani

D->E si spinge la pallina per terra usando il cucchiaio, facendo zig-zag tra i birilli

(E) usando il cucchiaio si fa entrare la pallina nel foro del tavolo

E->A si corre e si mette la pallina nel proprio secchio. Si passa il cucchiaio al giocatore successivo



Vince la squadra che per prima raggiunge il numero di palline nel proprio secchio pari al numero di giocatori della squadra più numerosa (in modo che tutti possano fare almeno 1 giro)

Il tentacoli del “poppo” (polpo)

Storia

Chiedendo ad un nostro amico quale fosse il pesce che gli piace di più, egli ha esclamato: “Il poppo!” (ma il polpo è un pesce?.....)

Materiale

4 secchi, 1 piscina, 1 bicchiere per giocatore (meno 4), 4 tubi di plastica lunghi 1 paio di metri

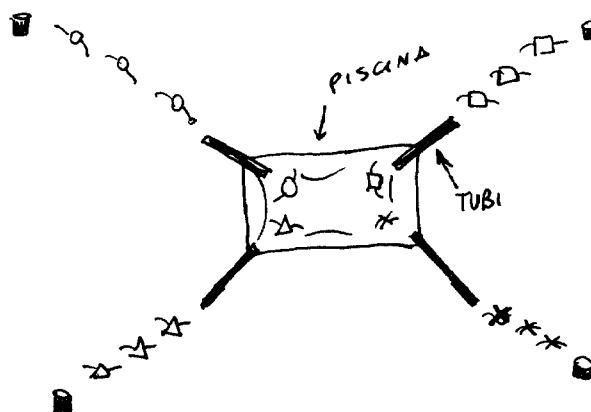
Preparazione

Si piazzano i tubi ciascuno ad un angolo della piscina, con una estremità appoggiata al bordo della piscina, l'altra fuori (cioè sulla nuda terra). Un giocatore di ogni squadra entra nella piscina, e si mette in un angolo, davanti all'estremità del tubo. I compagni di squadra, che hanno ciascuno il suo bicchiere, stanno fuori, facendo una catena che parte dall'altra estremità del tubo e arriva al secchio (posto ad una certa distanza).

Descrizione

Giocano tutti insieme. Al via il giocatore all'interno della piscina comincia a raccogliere acqua con le mani e a versarla nel tubo, facendola così arrivare al bicchiere del primo compagno della catena. Appena il bicchiere di quest'ultimo sarà pieno, egli rovescerà il contenuto nel bicchiere del compagno che gli sta accanto, e così via fino ad arrivare al secchio. Il gioco va avanti per un certo tempo.

Vince la squadra che avrà raccolto + acqua nel proprio secchio



Doccia Fredda

Storia

Un pomeriggio d'estate passeggiando per le vie di Coteto (il ns quartiere), esclamai: "Boia, che caldo!"; un minuto dopo, da un motorino, due sconosciuti mi lanciarono addosso un gavettone: una vera doccia fredda!

Materiale

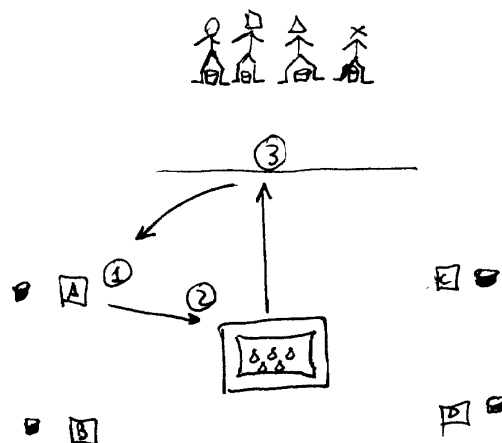
120 bombe d'acqua, 4 secchi, 4 ruote d'automobile, 1 piscina

Preparazione

Un giocatore per squadra si piazza ad una certa distanza da una linea del campo. Egli starà in piedi ed avrà sotto di lui un secchio, che dovrà in qualche modo riempire d'acqua (vedremo come). Le squadre si dispongono nei 4 angoli, dove verrà posta una ruota d'automobile. Dentro la piscina verranno rovesciati i 120 palloncini d'acqua.

Descrizione

Gioco a staffetta: 1 x volta. Al via parte il primo giocatore di ogni squadra, il quale "indosserà la ruota" (tipo salvagente), raggiungerà la piscina e raccoglierà un palloncino. Quindi si porterà sulla linea che lo separa dal compagno che sta sul secchio e gli lancerà il palloncino. Il compagno dovrà prendere il palloncino al volo (sennò non vale) e scoppiarselo in testa, in modo che l'acqua poi coli nel secchio (bisogna stare dritti e non piegarsi sul secchio, altrimenti ci sono le penalità). Quando il giocatore con la ruota ha lanciato il palloncino, può tornare indietro, e passare la ruota ad un compagno che partirà a sua volta. Ogni 60 secondi, l'animatore fischierà, ed il giocatore "sul secchio" dovrà essere sostituito da un compagno.



Vince la squadra che raccoglierà + acqua

P.s.: per motivi organizzativi (di tempo) abbiamo utilizzato una versione semplificata di questo gioco: praticamente c'erano i secchi ma non il ragazzo che ci stava sopra (bisognava semplicemente fare canestro).

Il cacciatore

(Senza) Storia

Materiale

4 spruzzini (tipo quei prodotti per spruzzare il liquido per pulire i vetri), 4 secchi, 100 mollette da bucato (nasini) di 4 colori, almeno 4 corde, 1 rotolo di carta igienica, un pò di scotch, piscina o fontana.

Preparazione

Occorre preparare un campo da gioco formato da 4 lunghe corde che vanno da una parte all'altra del campo, partendo da un'altezza "proibitiva" fino ad arrivare ad "altezza d'uomo". Su tali corde verranno fissati, a distanza regolare, tanti pezzetti di carta igienica con l'aiuto dello scotch (vedi appendice). Attaccata alla carta igienica, infine, verranno fissati dei nasini, raggruppati per colore, cioè: partendo dalla parte più alta tutti quelli di un colore, poi quelli di un altro, e così via fino ad arrivare alla parte + bassa con i nasini del colore restante.

Le squadre si piazzano ciascuna al proprio angolo, ed al primo giocatore di ciascuna squadra viene consegnato uno spruzzino (pieno d'acqua).

Descrizione

Gioco a staffetta: 1 x volta. Al via parte il primo giocatore di ogni squadra, il quale, munito di spruzzino, dovrà raggiungere la "zona dei nasini" e, spruzzando, bagnare la carta igienica, in modo che si rompa, facendo cadere il nasino attaccato. Il nasino potrà quindi essere raccolto e portato alla propria squadra, nel secchio.

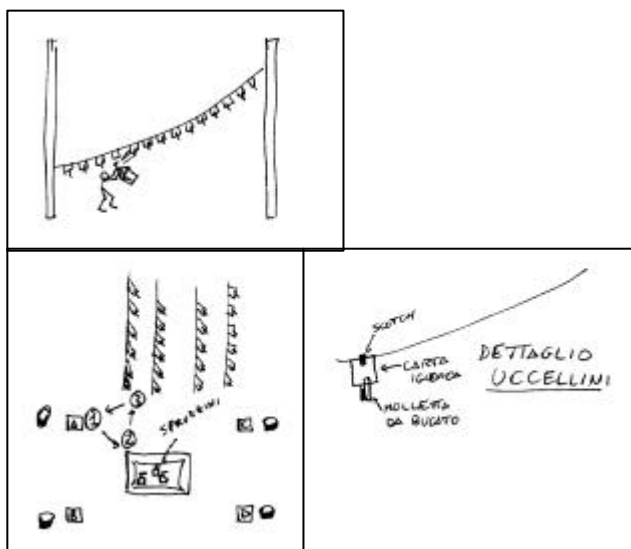
Lo spruzzino verrà passato al giocatore successivo, il quale farà la stessa cosa.

Attenzione: i nasini hanno punteggi diversi in base al colore, per cui i nasini + in alto (più difficili da prendere) varranno + punti: noi abbiamo fatto 4 punti x i nasini blu, 3 per i verdi, 2 per i rossi e 1 per i gialli,

tenendo ben presente che i colori dei nasini

non hanno alcun abbinamento coi colori delle squadre, così come le file di nasini non sono assegnate ciascuna a una squadra, ma sono liberamente accessibili a tutti.

Vince la squadra che avrà raggiunto il punteggio + alto (considerando il punteggio che dà ciascun nasino conquistato)



Le caramelle di Giancarlo (gioco non proprio d'acqua, ma ugualmente divertente)

Storia

Questo gioco prende spunto dal nostro amico Giancarlo, il quale è solito portarsi con se alcune caramelle all'arancio e al limone (buonissime) che distribuisce a chi incontra nella sua giornata, insieme ad una piccola razione di "botte": strizzate di mano, cazzotti sulle spalle, strizzate di gote.... è proprio un personaggio generoso!

Materiale

100 sassolini colorati di giallo, 100 sassolini colorati di rosso, 4 carrettini (vedi disegno) o skateboard, 4 secchi, 4 birilli o seggiole, una benda (non troppo benda) 1 mazza da carnevale.

Preparazione

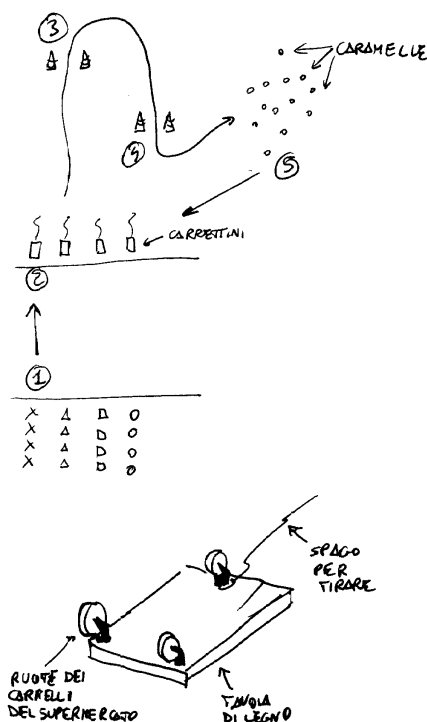
In mezzo al campo si spargono i sassolini gialli (al limone) e rossi (all'arancio). Tutte le squadre si piazzano dietro una linea di partenza, con un carrettino e un secchio ciascuna. Un animatore (Giancarlo) viene bendato (in realtà ci vede benissimo) e gli viene data la clava.

Descrizione

Gioco a staffetta: 2 x volta. Al via, per ciascuna squadra, un giocatore si siede sul carretto, prende in mano il secchio e si fa portare dal compagno verso la zona delle "caramelle", facendo un percorso segnato dai birilli. Raggiunta la zona delle caramelle, il giocatore con il secchio, seduto sul carrettino, raccoglierà le caramelle e le metterà nel secchio; il compagno che lo ha trasportato, **NON DOVRA' AIUTARLO**, altrimenti verrà penalizzato con una manciata di sassi (caramelle) che un animatore toglierà dal secchio della propria squadra. Intanto il nostro amico giancarlo, alla cieca (si fa per dire), cercherà i giocatori che stanno beneficiando delle sue caramelle, per donare loro delle gratuite mazzate con la sua clava, ostacolando così il lavoro dei giocatori.

Dopo 30 secondi, un animatore fischierà, e i due giocatori (per squadra) torneranno alla partenza (tutti e due di corsa) consegneranno carretto e secchio alla coppia successiva, e via per la seconda uscita. Si prosegue fino allo scadere di un certo tempo limite.

Vince la squadra che avrà raccolto + caramelle (le mazzate sono gratis).



Acchiappa il pesciolino (gioco non proprio d'acqua, ma ugualmente divertente)

Storia

Uno dei giochi che più appassionavano da piccoli, quando si andava al luna park, era quello delle palline da ping pong da lanciare nelle vaschette dei pesciolini, per vincerne uno. E così, ogni anno, tornavamo a casa con un nuovo, fiammante pesciolino....

Materiale

una "matrice" di 100 bicchieri incollati su una tavola di legno (vedi disegno), 20 palline da ping pong rosse, 20 verdi, 20 gialle, 20 blu, 4 birilli, 4 ruote d'automobile, 4 secchi.

Preparazione

Ad una certa distanza dai birilli, piazzati in linea, si pone la "matrice" dei bicchieri. Vengono poi messe le palline dello stesso colore in secchi diversi, e consegnati ad un giocatore di ciascuna squadra (a ognuno il suo colore). Questi 4 giocatori si piazzeranno al di là di una rete. Il loro scopo è lanciare le palline ai compagni. Tutti gli altri giocatori si mettono dietro una linea di partenza.

Descrizione

Si gioca tutti insieme. Al via partecipa tutta la squadra. Si lancia (dal compagno) una pallina effettuando un percorso attraverso la matrice (la pallina cade in un bicchiere). E si continua con la pallina.

Finite le palline a disposizione, i giocatori, assegnando così 1 punto per ogni pallina entrata, si ritirano. A questo punto si può ripetere la partita. Verranno riconteggiate alla fine le palline entrate nelle maniche predefinite.

Alla fine di ogni manche si contano tutte le palline entrate.

Vince la squadra che avrà fatto + punti in tutte le manche.

