INVIATO DA
MariES

ON
21/11/2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Giochi da fare in piscina



Hai intenzione di andare in piscina con il tuo gruppo di ragazzi e cerchi qualche gioco da fare insieme? Qui trovi alcune idee.

Ma ricordati di rispettare le norme di sicurezza!

Giochi
VERSO NUOVE METE

Materiale: nessuno

- I partecipanti vengono divisi in 2 gruppi. I gruppi si siedono ciascuno sul bordo opposto della piscina.
- L'animatore assegna un compito che i giocatori devono risolvere mentre cercano di raggiungere l'altra sponda il più velocemente possibile.
- Possibili compiti: correre, nuotare sulla schiena, immergersi, in coppie, tenere la mano sul piede sinistro, ecc.
- Il gruppo che per primo torna a sedersi al completo sul bordo della piscina ottiene un punto.
- Vince la squadra con il maggior numero di punti.

VIAGGIO A GERUSALEMME, MA IN MODO UN PO' DIVERSO

Materiale: cerchi da ginnastica

- I cerchi vengono disposti sull'acqua. Ogni giocatore si posiziona all'interno di un cerchio.
- Al segnale dell'animatore, i giocatori devono uscire dal proprio cerchio e immergersi in un altro cerchio.
- I giocatori non possono afferrare né toccare i cerchi con le mani.
- Dopo ogni cambio, viene tolto dall'acqua un cerchio.
- Se un giocatore non riesce a trovare un cerchio, viene eliminato.
- Vince chi alla fine conquista l'ultimo cerchio.

(N)ESSUN PROBLEMA!

Materiale: nessuno

- Si scelgono uno o più "cacciatori" (a seconda del numero di partecipanti).
- Questi cercano di eliminare il maggior numero possibile di compagni di gioco. Quando toccano una persona, devono gridare «Fermo, capra!».
- La persona eliminata deve fermarsi e alzare le mani sopra la testa.
- I compagni di gioco possono liberarla toccandola e gridando «Corri, capretto!». A quel punto, la persona può muoversi liberamente.
- I cacciatori contano quante volte eliminano qualcuno. Gli altri giocatori contano quante volte liberano qualcuno.
- Il gioco ha una durata limitata.
- Se chi cattura ha eliminato più persone di quante ne abbia liberate il resto del gruppo, vince la partita. Se invece è il contrario, vincono i «liberatori».

Variante: per liberare qualcuno bisogna passare sotto le gambe divaricate della persona eliminata.

BLACK & WHITE

Materiale: nessuno

- Si formano due gruppi. Un gruppo è bianco, l’altro nero.
- Stabilisci un punto di riferimento che indichi il centro della piscina.
- I due gruppi si dispongono uno di fronte all’altro al centro della piscina.
- L'animatore chiama ora uno dei due colori.
- I giocatori di quel colore cercano di raggiungere il più rapidamente possibile la propria metà della piscina, senza essere eliminati dai giocatori dell’altro colore.
- I giocatori che sono stati catturati dalla squadra avversaria devono passare a quel gruppo.
- Alla fine vince il gruppo con il maggior numero di giocatori.

È QUASI NATALE

Materiale: scivolo , oggetti da immergere, tubi galleggianti

- Sul fondo della piscina sono sparsi molti "Sterntaler" (oggetti da recuperare). I giocatori devono recuperare uno Sterntaler per potersi comprare una renna (tubo galleggiante).

- Con la loro renna si dirigono verso la scala del cielo (scala), cavalcano fino allo scivolo del cielo, ripongono la renna nella stalla e scivolano di nuovo in cielo (piscina).
- Qui tutto ricomincia da capo: i giocatori recuperano una moneta a forma di stella, acquistano una renna ecc.
- Dopo un tempo a scelta, il conduttore del gioco segnala la fine. Se si vuole valutare il gioco, può essere dichiarato vincitore il giocatore che ha acquistato il maggior numero di renne, ovvero che ha completato il maggior numero di giri.
- ***Attenzione***: sul fondo della vasca devono esserci sempre abbastanza «Sterntaler» e a disposizione un numero sufficiente di tubi galleggianti da acquistare, per garantire uno svolgimento fluido del gioco.

ATTACCO DEI PIRATI

Materiale*: piccoli* oggetti**,** un frisbee **per ogni** «pirata», due cesti o simili.

- Gli oggetti sono sparsi sul bordo della piscina (l'isola del tesoro).
- Due giocatori vengono nominati poliziotti, il cui compito è quello di sorvegliare questi tesori. Si posizionano nella piscina, vicino all'isola del tesoro.
- Gli altri giocatori sono i pirati. La loro nave si trova sul bordo opposto della piscina (nave dei pirati). Ogni pirata riceve un disco da frisbee, che posiziona sulla nave.
- L'arbitro dà il via al gioco.
- L'obiettivo dei pirati è rubare un oggetto senza farsi scoprire dalla polizia. Se si trovano sott'acqua, non possono essere catturati.
- Se un poliziotto cattura un pirata, quest'ultimo deve consegnare il proprio oggetto. Il poliziotto può quindi riporre il bottino nel proprio cesto. Non è consentito rubare oggetti dal cesto.
- Ogni pirata può trasportare sempre e solo un oggetto.
- Se riesce a rubarne uno, può mettere il bottino nel suo frisbee sulla nave.
- Vince chi, alla fine del gioco, ha il maggior numero di oggetti nel proprio contenitore.

INCANTATO

Materiale: due cerchi, due «bacchette magiche»

- Due giocatori fanno da cacciatori (re rane). Con la loro bacchetta magica possono trasformare in pietra i compagni di gioco semplicemente toccandoli.
- Due giocatori assumono il ruolo della principessa. Possono liberare i compagni pietrificati avvolgendo il cerchio attorno a loro.
- I prigionieri possono liberarsi passando sotto il cerchio.
- Vince il giocatore che è stato trasformato in pietra il minor numero di volte.

SOTTO IL FUOCO INCROCIATO

Materiale: una o più palline di gomma spugnosa o da acqua

- Il gruppo viene diviso in due squadre. Una squadra è composta dai marinai, che si distribuiscono nell'acqua. L'altra squadra è l'equipaggio dei pirati.
- Anche i pirati si trovano in piscina. A seconda delle dimensioni del gruppo, hanno a disposizione diverse palline (una pallina ogni 10 giocatori).
- Ora cercano di far cadere il maggior numero possibile di marinai con le palline. Naturalmente, è richiesto anche il lavoro di squadra.
- I marinai non possono essere eliminati se si trovano sott'acqua.
- Vengono conteggiati i colpi andati a segno dei pirati.
- Dopo circa 2 minuti, le squadre si scambiano i ruoli. I marinai diventano pirati e i pirati diventano marinai.
- Vince la squadra che alla fine totalizza il maggior numero di colpi.

TITANIC

Materiale: per la seconda parte «oggetti di salvataggio» (tubi galleggianti, palloni, assi ecc.)

- Il gruppo viene invitato dal conduttore del gioco, il capitano, a partecipare a un viaggio sul Titanic.
- I giocatori si distribuiscono in acqua e possono muoversi liberamente a loro piacimento (passeggiare, fare sport, prendere il sole, nuotare ecc.).
- Quando il conduttore grida «Il Titanic sta affondando!», i passeggeri devono cercare di mettersi in salvo entro 15 secondi.
- La modalità di salvataggio viene stabilita dal conduttore, ad esempio: tutti i passeggeri si tengono per mano, si siedono sul bordo della piscina, formano gruppi di 4, ecc.
- Nella seconda parte si possono utilizzare degli attrezzi. Ci si può salvare salendo sulla scialuppa di salvataggio (cerchio), prendendo un anello dal fondo, aggrappandosi al salvagente, ecc.
- Vince il giocatore che è riuscito a mettersi in salvo ogni volta in tempo.

GIOCO DEI BATTERI

Materiale: palline da ping-pong o simili, tappetini, scivolo, cesto o simili.

- Due giocatori distribuiscono i "batteri". Cercano di toccare gli altri giocatori e poi danno loro un "batterio" (pallina da ping-pong).
- A seconda delle dimensioni del gruppo, ci sono diverse barelle. Una barella è costituita da un tappetino spinto da 2 bambini.
- I giocatori "malati" chiamano una "massa di trasporto", che li porta poi sul tappetino fino all'infermeria (le scale).
- Lì il batterio viene neutralizzato (messo nel cesto).
- Il giocatore, ora guarito, torna in campo scendendo dallo scivolo.
- I giocatori che diffondono i batteri possono prenderne sempre di nuovi dal cesto.
- Possibile valutazione: vince il giocatore che è stato infettato dai batteri il minor numero di volte.
- ***Nota***: scegliere la posizione dello scivolo e del cesto in modo da garantire uno svolgimento fluido del gioco.

GARA A COPPIE

Materiale: nessuno

- Metà del gruppo forma un cerchio. A questo punto, dietro ogni giocatore di questo cerchio si posiziona uno dei giocatori rimanenti.
- I giocatori che si trovano uno dietro l'altro formano una coppia.
- Quando il conduttore del gioco dà il segnale di partenza, tutti i giocatori all'esterno devono correre in senso orario intorno al cerchio interno fino a ritrovarsi di nuovo accanto al proprio compagno.
- L'ultimo giocatore a tornare al proprio posto ha perso. La coppia "va a fondo".
- La coppia che alla fine è "uscita" meno volte vince il gioco.

Variante: invece di correre intorno al cerchio, i giocatori esterni devono passare sotto le gambe del proprio compagno. In questo modo si alternano contemporaneamente il cerchio esterno e quello interno.

RACCOLTA SELETTIVA DEI RIFIUTI

Materiale: oggetti da infilare , corda

- Il centro del campo di gioco viene delimitato con la corda.
- Su entrambi i lati del campo vengono distribuiti all'incirca lo stesso numero di oggetti (spazzatura).
- Al segnale di partenza, i giocatori delle due squadre si immergono alla ricerca dei rifiuti nella propria metà campo, prendono un oggetto e lo trasportano nel campo avversario. Una volta lì, devono depositarlo immergendosi nuovamente (non basta semplicemente lasciarlo andare).
- Al termine del tempo di gioco, vince la squadra nella cui metà campo si trova meno spazzatura.

RACCOLTA DEI TESORI

Materiale: 2 cesti; 2 oggetti pesanti per tenere i cesti sul fondo della piscina; oggetti da immersione; anelli da immersione

- Si formano due squadre.
- Ciascuna si posiziona in acqua su un bordo della piscina. Entrambe le squadre dispongono di un cesto contenente lo stesso numero di oggetti (tesori).
- Per raggiungere il forziere avversario, è necessario immergersi passando attraverso gli anelli da immersione posizionati a bordo vasca.
- A quel punto è possibile prelevare un oggetto dal cesto avversario. Il percorso per tornare al proprio cesto passa nuovamente attraverso gli anelli da sub.

- I giocatori partono tutti contemporaneamente, ma nuotando uno dietro l'altro.
- Il percorso di gioco è a forma di grande cerchio. I giocatori nuotano, per così dire, tutti nella stessa direzione. I nuotatori più veloci possono superare quelli più lenti.

Variante: se non si dispone di un numero sufficiente di oggetti da immergere, il forziere viene posizionato sul bordo della piscina e riempito con oggetti normali adatti all'acqua.

COCORIDILE

Materiale: nessuno

- Un giocatore viene designato come coccodrillo.
- Gli altri giocatori si siedono su entrambi i lati della piscina.
- Il coccodrillo è disteso sulla schiena al centro della piscina.
- Il conduttore del gioco grida: «Schnappi dorme!» I giocatori possono ora cambiare lato a loro piacimento finché il conduttore ripete questa frase.
- Non appena chi conduce il gioco grida «Schnappi si sveglia!», il coccodrillo può catturare i giocatori che si trovano in acqua. Chi riesce a mettersi in salvo sul bordo della piscina è al sicuro dal coccodrillo.
- I giocatori catturati diventano a loro volta coccodrilli e nel turno successivo vanno a caccia.
- Vince l'ultimo giocatore rimasto.

LA STORIA DELL'AMORINO

Materiale: nessuno

- All'inizio, l'arbitro indica un punto verso cui i giocatori devono nuotare e tornare indietro.
- I giocatori si trovano a bordo vasca.
- L'animatore inizia quindi a raccontare una storia. Non appena viene pronunciata la parola «Himbeerzältli», tutti i giocatori devono nuotare fino al punto prestabilito e tornare indietro.
- L'ultimo giocatore ad arrivare viene eliminato.
- Vince l'ultimo giocatore rimasto in gioco.

Bibliografia

- Immagine di copertina: MariES

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Nuoto

Età
8–12 anni

Numero di partecipanti
1–20
20–30

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Quasi senza sforzo

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/giochi-da-fare-piscina