

GIOCO PER LA DETERMINAZIONE DELLE SQUADRE

GIOCATORI: Tutta 1 alla volta

TEMPI : 10 secondi ad ogni domanda;

MATERIALI: carte di master quiz.

MODALITA': Si fa un elenco alfabetico delle persone presenti. Alla prima persona in graduatoria si fa scegliere la materia. Le materie presenti sono:Arte, parole, storia, geografia, scienze, sport; Scelta la materia l'arbitro sceglie una carta e si leggono 4 domande in ordine casuale. La persona sceglie a quale domanda rispondere e se riesce è assegnato alla squadra corrispondente al numero segnato nella carta. Si va avanti sino ad esaurimento ; Se la persona non riesce a rispondere si mette in coda all'elenco alfabetico

SQUADRE	1 PARTECIPANTE	2 PARTECIPANTE	3 PARTECIPANTE	4 PARTECIPANTE
A				
B				
C				
D				

Gioco

GIOCO DEI VERSI

GIOCATORI: TUTTI (si gioca per la compilazione di una classifica)

TEMPO: 20 minuti

MATERIALI: Un piccolo contenitore, 8 coppie di bigliettini su cui saranno scritti i seguenti animali: mucca, gatto, cane, gallo, gallina, asino, leone, cavallo.

MODALITA': Ogni giocatore pescherà dal contenitore un bigliettino e dopo la lettura inizierà a fare il verso dell'animale che vi ha trovato. Quando avrà riconosciuto la persona che fa lo stesso verso dovrà (insieme all'altra persona) consegnare il più presto possibile i bigliettini all'arbitro. Si stilerà quindi una classifica degli animali e quindi delle coppie di persone. Data questa classifica si sceglierà casualmente uno dei tre bigliettini preparati in cui sono state fatte le composizioni delle squadre.

Ogni squadra dovrà darsi un nome e comunicarlo all'arbitro in un tempo massimo di 5 minuti.

CLASSIFICA ANIMALI

CLASSIFICA PERSONE

1
2
3
4
5
6
7
8

1	_____
2	_____
3	_____
4	_____
5	_____
6	_____
7	_____
8	_____
9	_____
10	_____
11	_____
12	_____
13	_____
14	_____
15	_____
16	_____

GLI SCARRIOLANTI

GIOCATORI: Ogni squadra dovrà partecipare con 2 coppie di giocatori

TEMPI : tempo massimo per manche : 2 minuti;

MATERIALI: Una scatola quadrata, una linea di partenza e una linea d'arrivo.

MODALITA': La coppia decide chi fa la carriola e chi lo scarriolante. Ogni carriola porta sulla schiena la scatola quadrata. Dalla linea di partenza lo scarriolante prende le gambe della carriola sdraiata per terra e la alza da terra in modo che possa camminare sulle mani. Se la scatola cade si ricomincia dalla linea di partenza. Vince la squadra che compie tutte le operazioni nel minor tempo.

SQUADRE	1 COPPIA	2 COPPIA	POSIZIONE	PUNTI
A				
B				
C				
D				

FALLA DENTRO!!

GIOCATORI: 2 Giocatori per ogni squadra.

TEMPI : massimo tre minuti;

MATERIALI: 1 sedia con 15 bicchieri di plastica sopra, 2 bottiglie di plastica 1l e 1/2

MODALITA': Ogni persona ha una bottiglia piena di acqua in mezzo alle gambe e dopo avere fatto un certo percorso e superato una certa linea si può togliere il tappo e si deve riempire il massimo numero di bicchieri senza più toccarla con le mani; Nel tempo previsto si può riempire di nuovo la bottiglia;

I bicchieri se cadono si possono far rialzare da un compagno posto dietro la sedia

Punteggio:

3. punti per il bicchiere pieno

2. punti per il bicchiere pieno a metà

1 punto per il bicchiere sopra la tacca più bassa

0 punti per il bicchiere con acqua sotto la misura più bassa

SQUADRE	1 GIO	2 GIO	SOMMA PUNTI	POSIZ.	PUNT.
A					
B					
C					
D					

CUCI BENE

GIOCATORI: 2 Giocatori per ogni squadra.

TEMPI : massimo quattro minuti;

MATERIALI: una sedia. un pezzo di stoffa rettangolare, ago e filo, percorso.

MODALITA': Le ragazze si siedono con i ragazzi in piedi davanti (di schiena). Le ragazze devono cucire, con gli occhi bendati, un pezzo di stoffa. Deve esserci almeno un punto per ogni bordo e comunque deve reggere a 10 passi e 3 saltelli, lungo un percorso. Vince chi finisce prima entrambi le fasi.

SQUADRE	1 coppia	POSIZ.	PUNT.
A			
B			
C			
D			

SCOPPIA LA COPPIA

GIOCATORI: 2 Giocatori per ogni squadra.

TEMPI : massimo tre minuti;

MATERIALI: 16 palloncini, una sedia.

MODALITA': I palloncini sono gonfiati e poggiati per terra. Nel minore tempo possibile una coppia mista dovrà fare scoppiare i palloncini usando :in sequenza: testa, petto, fondoschiena; Poi, il 4° palloncino va rotto con l'uomo seduto sulla sedia e la donna dopo averlo poggiato sulle gambe si deve tuffare a sedere sopra. Vince la squadra che compie il tutto nel minore tempo possibile.

SQUADRE	1 coppia	2 coppia	SOMMA TEMPI	POSIZ.	PUNT.
A					
B					
C					
D					

GIOCO

IL CUCCHIAINO

GIOCATORI: Tutta la squadra contemporaneamente.

TEMPI: Un massimo di 3 minuti per squadra.

MATERIALI: Un cucchiaino per ogni componente della squadra, una pallina da ping pong, due contenitori.

MODALITA': A turno le varie squadre giocano. Il primo componente della squadra prende la pallina da ping pong con il cucchiaino in bocca e lo passa al secondo concorrente disposto ad almeno due metri. E così via fino all'ultimo concorrente che dovrà deporre la pallina in un contenitore prestabilito. Se la pallina cade si ricomincia dal primo contenitore. Vince la squadra che compie tutte le operazioni nel minor tempo.

SQUADRE	TEMPI	POSIZIONE	PUNTEGGI

GIOCO

IL RAGNO

GIOCATORI: Tutta la squadra contemporaneamente.

TEMPI: Un massimo di 2 minuti per squadra.

MATERIALI: Due corde elastiche e nastro adesivo grosso.

MODALITA': A turno le varie squadre giocano disposte orizzontalmente. Il primo giocatore prende il ragno e se lo fa scorrere lungo il corpo dal basso verso l'alto. Quando ha fatto lo passerà al compagno alla Sua sinistra. Così tutti i componenti. L'ultimo dovrà consegnare il ragno in un apposito cesto. Vince la squadra che compie tutte le operazioni nel minor tempo.

SQUADRE	TEMPI	POSIZIONE	PUNTEGGI

GIOCO

CORSA NEI SACCHI

GIOCATORI: Tutta la squadra contemporaneamente.

TEMPI: Tempo massimo per manche : 4 Minuti

MATERIALI: Linea di partenza, linea di arrivo, parecchi sacchi.

MODALITA': Due squadre a turno si combattono in una gara a staffetta con i sacchi. Le vincenti di ogni scontro faranno la finale per il primo e il secondo posto. Le altre per il terzo e quarto posto.

SQUADRE	1 GIOCA.	2 GIOCA.	POSIZIONI	PUNTEGGI

GIOCO

MARCIA CON I MATTONI

GIOCATORI: Tutta la squadra contemporaneamente.

TEMPI: Massimo 4 minuti.

MATERIALI: 8 Mattoni ricoperti di stoffa, una striscia adesiva per la partenza, una per l'arrivo.

MODALITA': Tutti i giocatori della squadra si piazzano uno dietro l'altro, ciascuno con ogni piede sopra un mattone. Al via il giocatore che sta dietro tutti passa uno dei mattoni dei suoi piedi al primo della fila senza farsi aiutare dagli altri due concorrenti, rimanendo per altro con un piede in aria. Non si deve mai mettere il piede per terra pena l'annullamento del percorso fatto e quindi si ricomincia la prova d'accapo. Il primo concorrente piazzerà il mattone che gli arriva davanti a lui e sposterà uno dei suoi piedi in avanti; Così faranno tutti gli altri concorrenti ,compreso l'ultimo che quindi rimetterà un piede a terra, pronto a prendere l'altro mattone per passarlo al primo concorrente, e così via. Il tempo verrà preso solo quando l'ultimo concorrente avrà varcato la linea d'arrivo.

SQUADRE	TEMPI	POSIZIONI	PUNTEGGI

GIOCO

PROVERBI MIMATI

GIOCATORI: A turno due giocatori mimano e due giocatori devono indovinare.

TEMPI: Due minuti per ogni prova.

MATERIALI: Una ventina di proverbi, un contenitore.

MODALITA':A Turno due giocatori della squadra mimeranno uno dei proverbi che hanno trovato nel contenitore. Se non si indovina nel tempo prestabilito sarà considerato il tempo massimo (due minuti). Vince la squadra che, dalla somma dei tempi delle due prove, ha ottenuto il miglior tempo.

SQUADRE	TEMPO 1 PROVA	TEMPO 2 PROVA	SOMMA TEMPI	POSIZ. FINALI	PUNTEGGI

IL TRENO

GIOCATORI: Tutta la squadra contemporaneamente.

TEMPI: Un massimo di 3 minuti per squadra.

MATERIALI: 20 Cordicelle per legare i piedi, una striscia adesiva per l'arrivo e per la partenza.

MODALITA' : A turno ogni squadra compirà un determinato percorso; Uno dietro l'altro, il primo avrà il piede destro legato al piede destro del secondo, il piede sinistro del secondo sarà legato al piede sinistro del terzo, il piede destro del terzo sarà legato al piede destro del quarto. Si invalida la prova se durante il percorso si scioglie o si spezza la cordicella. Vince chi compie il percorso nel minor tempo.

SQUADRE	TEMPI	POSIZ.	PUNTEGGI

GIOCO

IL PERCORSO PERICOLOSO

GIOCATORI: ogni squadra dovrà partecipare con 2 coppie di giocatori

TEMPI: 20 minuti. Tempo massimo per manche: 2 minuti.

MATERIALI: Una pallina da tennis, una cordicella che fa da ostacolo, un ripiano in legno che fa da ostacolo, vari sacchetti di plastica che fanno da ostacoli, sedie per delimitare il percorso.

MODALITA': Dal punto di partenza le squadre dovranno muoversi lungo il percorso delimitato dalle sedie con una pallina in mezzo alle due fronti. Partono le prime 4 coppie seguendo l'ordine di gioco. Partiranno poi le seconde 4 coppie secondo lo stesso ordine. Per ogni squadra si sommeranno i tempi delle due coppie e varrà il tempo totale.

SQUADRA	1 COPPIA	2 COPPIA	TEMPO FINALE	PUNTEGGI

GIOCO

MEMORY

GIOCATORI : Tutte le squadre contemporaneamente.

TEMPI: 1 Minuto per guardare le fotografie, 1 minuto per scrivere . Tempo totale 10 minuti.

MATERIALE: 104 cartoncini-fotografie disposte sul tavolo, 1 foglio e 1 penna per ogni squadra, 1 foglio grande.

MODALITA': Tutti insieme i giocatori guarderanno le foto disposte sul tavolo per 1 minuto. Alla fine del minuto l'arbitro coprirà con un foglio grande e da questo momento inizia il minuto di tempo che le persone hanno per scrivere quanti più foto ricordano; Prima di scrivere tutte le squadre dovranno essere alle loro postazioni e scrivere su un unico foglio di carta. Dopo un minuto esatto l'arbitro toglierà i fogli dai tavoli e inizierà il controllo. 1 Punto per ogni foto indovinata; -2 punti per ogni foto inesistente; 0 punti nel caso di scrittura incomprensibile. La classifica viene fatta in base ai punti fatti.

SQUADRA	PUNTI FATTI	PUNTEGGI

GIOCO

VOLA VOLA

GIOCATORI: Tutta la squadra contemporaneamente

TEMPI: 15 Minuti in totale.

MATERIALI: Una striscia divisoria nella stanza, un palloncino.

MODALITA': Le prime due squadre si disporranno una di fronte all'altra separate dalla striscia divisoria. Al via l'arbitro lancerà un palloncino sopra le teste di tutti, all'altezza della linea divisoria. Compito delle due squadre sarà quello di cercare di fare toccare terra al palloncino nella metà di stanza appartenente all'altra squadra. La squadra che ci riuscirà sarà dichiarata vincente e affronterà la finale per il primo e secondo posto. L'altra squadra affronterà la finale per il terzo e quarto posto. E così via.

SQUADRE	FINALE 1e2	FINALE 3e4	POSIZIONI	PUNTEGGI

GIOCO

TIRO AL BERSAGLIO

GIOCATORI: Tutti insieme contemporaneamente

TEMPI: 15 minuti in totale

MATERIALI : 20 palline di carta a squadra; Vari bersagli di diversa misura, una linea di demarcazione che non deve essere superata.

MODALITA': Tutti i giocatori si sistemeranno oltre la linea e, all'indietro, mireranno ai bersagli di vario punteggio. Vince la squadra che totalizza più punti.

SQUADRE	PUNTI BERSAGLI	POSIZ.	PUNTEGGI

IL GIOCO

PUZZLE

GIOCATORI: Tutti insieme contemporaneamente

TEMPI: 5 Minuti.

MATERIALI: 1 puzzle per ogni squadra, una fotocopia di ogni puzzle

MODALITA': Le squadre devono cercare di fare il puzzle nel minor tempo possibile.

SQUADRE	TEMPI	POSIZIONI	PUNTEGGI

GIOCO

LE LENTICCHIE

GIOCATORI: Tutta la squadra contemporaneamente

TEMPI: Massimo 3 minuti

MATERIALI: 20 Cannucce, 10 Lenticchie, 5 contenitori.

MODALITA': Il primo componente della squadra aspirerà la prima lenticchia dal contenitore e la deporrà nel contenitore del secondo che a sua volta, dopo aver aspirato la deporrà nel contenitore del terzo, e così via. L'ultimo concorrente deve depositare in un contenitore apposito 5 lenticchie. Il tempo verrà fermato quando la quinta lenticchia cadrà nell'ultimo contenitore. Se la lenticchia in qualunque parte del percorso cade al di fuori di uno dei contenitori non potrà più essere giocata. Se allo scadere dei tre minuti non sono state depositate le cinque lenticchie si considereranno le lenticchie arrivate fino a quel momento.

SQUADRE	TEMPI	N. LENTICCHIE	POSIZ.	PUNTEGGI

VISUAL GAME

GIOCATORI: A turno tutti i giocatori di ogni squadra si esibiranno per gli altri tre.

TEMPI: 1 minuto massimo per ogni disegno.

MATERIALE: Una lavagnetta, un pennarello, i cartoncini del visual game.

MODALITA': A turno ogni squadra farà disegnare uno dei suoi componenti, finchè non abbiano disegnato tutti. Sarà calcolato il tempo che ciascuna squadra ci mette per indovinare cosa sta disegnando l'altro componente della squadra. Nel caso in cui la squadra non riesce ad indovinare sarà considerato il tempo massimo di 1 minuto. Vince la squadra che, considerando i tempi di ciascun giocatore ha totalizzato la minore somma.

SQUADRE	TEMPO 1 GIOC	TEMPO 2 GIOC	TEMPO 3 GIOC	TEMPO 4 GIOC	TEMPO FINALE	PUNTEGGI

GIOCO

IL CERCANOMI

GIOCATORI: Tutta la squadra contemporaneamente.

TEMPI: Tempo massimo per manche : 4 Minuti

MATERIALI: Dei fogli, delle penne, un elenco con le lettere alfabetiche.

MODALITA': Le squadre si riuniscono con un solo concorrente che può scrivere. Vengono date delle caratterizzazioni come ad esempio: città italiane, nazioni, marche automobilistiche, animali, fiori e piante, attori, registi, personaggi sportivi, cantanti, etc... Detto ciò si estrae la lettera e si devono scrivere quanti più nomi possibili. Il gioco si effettua su tre manche (tre lettere) e vincerà la squadra che avrà scritto più nomi. In caso di contestazione sui nomi vale la regola che il nome scritto deve essere conosciuto da almeno un'altra persona non facente parte della squadra.

SQUADRE	1 LETT.	2 LETT.	3 LETT.	POSIZIONI	PUNTEGGI

GIOCO

LA CORSA DELL'ACQUA

GIOCATORI: Tutta la squadra .

TEMPI: Tempo massimo per manche : 4 Minuti

MATERIALI: Bicchieri pieni d'acqua, una linea di partenza .

MODALITA': Alla linea di partenza il primo giocatore della squadra compierà un certo percorso con un bicchiere pieno d'acqua sulla testa. Quando avrà varcato la linea di partenza o arrivo, se sarà riuscito a non fare cadere l'acqua, potrà consegnare il bicchiere al secondo giocatore che farà la stessa cosa. Il tempo sarà fermato quando l'ultimo concorrente avrà varcato la linea d'arrivo con il bicchiere pieno.

Se durante la prova il concorrente farà cadere il bicchiere dovrà lasciarlo perdere e tornare alla linea di partenza, prendere un altro bicchiere e ripartire. Se la squadra non completa la prova si considererà il numero dei componenti della squadra che avrà completato il percorso.

SQUADRE	TEMPI	N GIOCA.	POSIZIONI	PUNTEGGI

GIOCO

LA NOCE

GIOCATORI: Ogni squadra dovrà partecipare con 2 coppie di giocatori.

TEMPI: Tempo massimo per Manche : 3 Minuti

MATERIALI: Una noce o un altro oggetto simile, una linea di partenza e un contenitore.

MODALITA': Alla linea d'arrivo i due giocatori si mettono di spalle e all'altezza del sedere si pone una noce o un oggetto simile. Dato il via i due giocatori devono andare verso il contenitore senza far cadere la noce. Dovranno deporla nel contenitore senza mai aiutarsi con le mani. Vince chi nel tempo massimo di tre minuti depone più noci.

SQUADRE	1 COPPIA	2 COPPIA	T O T A L I	PUNTEGGI

GIOCO

ACCHIAPPA LA BIGLIA

GIOCATORI: Due per ogni squadra

TEMPI: Tempo massimo per manche : 4 Minuti

MATERIALI: 20 Biglie di vetro, Un giornale, dei cucchiaini.

MODALITA': Si mettono un paio di fogli di giornale sul pavimento e su questo posate tante biglie quanti sono i giocatori moltiplicati per 5. Si consegna a ogni partecipante un cucchiaino che servirà a raccogliere le biglie. Scopo del gioco è infatti raccogliere più biglie possibile nel "quadrato" di gioco, aiutandosi col cucchiaino. E' proibito l'uso delle mani, pena l'espulsione dal gioco. Le biglie, spinte con il cucchiaino, non devono mai uscire dall'area di gioco; se escono vanno rimesse immediatamente dentro dall'arbitro. E' proibito entrare con il corpo all'interno dell'area di gioco. Vince la squadra i cui giocatori sono riusciti a raccogliere il maggior numero di biglie.

SQUADRE	1 GIOCA.	2 GIOCA.	POSIZIONI	PUNTEGGI

1 GIOCO

IL PERCORSO PERICOLOSO

GIOCATORI: ogni squadra dovrà partecipare con 2 coppie di giocatori

TEMPI: 20 minuti. Tempo massimo per manche: 2 minuti.

MATERIALI: Una pallina da tennis, una cordicella che fa da ostacolo, un ripiano in legno che fa da ostacolo, vari sacchetti di plastica che fanno da ostacoli, sedie per delimitare il percorso.

MODALITA': Dal punto di partenza le squadre dovranno muoversi lungo il percorso delimitato dalle sedie con una pallina in mezzo alle due fronti. Partono le prime 4 coppie seguendo l'ordine di gioco. Partiranno poi le seconde 4 coppie secondo lo stesso ordine. Per ogni squadra si sommeranno i tempi delle due coppie e varrà il tempo totale.

SQUADRA	1 COPPIA	2 COPPIA	TEMPO FINALE	PUNTEGGI

GIOCO

PESCA CON I DENTI

GIOCATORI: 2 Per ogni squadra

TEMPI: 2 Minuti a persona.

MATERIALI : Un piatto fondo con due centimetri di coca cola, 40 noccioline, un contenitore.

MODALITA':Ogni giocatore dovrà prendere con la bocca una nocciolina alla volta e deporla nell'apposito contenitore. Il tempo verrà fermato quando l'ultima nocciolina cadrà nel contenitore. Si farà la somma dei tempi dei due giocatori.

SQUADRE	1 GIOC.	2 GIOC.	POSIZIONI	PUNTEGGI

GIOCO

CACCIA AL PALLONCINO

GIOCATORI: ogni squadra dovrà partecipare con 2 coppie di giocatori

TEMPI: 15 Minuti

MATERIALE: Una ventina di palloncini e delle cordicelle per legarli ai piedi di una delle due persone delle coppie. Un registratore.

MODALITA': Al via si incomincerà a ballare; in ogni coppia l'uomo avrà legato ad ogni piede (tallone) un palloncino; La donna della coppia, o quella definita tale all'inizio del ballo (in caso di sessi uguali), deve cercare contemporaneamente di difendere i palloncini del partner e di fare scoppiare quanti più palloncini delle altre coppie. E' essenziale in questa fase che si continui a ballare. La coppia che verrà sorpresa dall'arbitro con un atteggiamento non "ballerino" sarà squalificata. Ogni coppia al momento dello scoppio del secondo palloncino dovrà alzare le braccia e accertarsi che l'arbitro li abbia visti. Poi si ritireranno presso il loro angolo. Una squadra è eliminata solo quando ambedue le coppie delle squadre hanno avuto tutti e quattro i palloncini scoppiati.

SQUADRA	ORDINE D'ELIMINAZIONE PER COPPIE	ORDINE ARRIVO	PUNTEGGI