



IL SEGRETO  
della CITTÀ  
SOSPESA

oragiovane



EDIZIONI  
oragiovane.

Store  
oragiovane.

FORMAZIONE  
oragiovane.

## Grandi Giochi D'acqua

**Titolo:** Divertimento ad Hydros

**Difficoltà di preparazione:** 

### Ambientazione

La storia ufficiale racconta molte delle avventure che i nostri amici hanno vissuto a Megali, ma non le racconta tutte. Una delle più divertenti si svolge nell'isola celeste di Hydros. Quest'isola è costellata da laghetti, corsi d'acqua, e cascate. La temperatura è tropicale e quindi non bisogna stupirsi troppo che gli abitanti trascorrono lunghe ore in acqua. L'isola di Hydros è famosa in tutto il regno celeste per i suoi celebri giochi acquatici ai quali partecipava tutta la cittadinanza. Inutile dire che i nostri amici vi hanno preso parte.

### Suddivisione dei giochi nella giornata

- Mattina: Giochi di allenamento (ci si bagna relativamente poco)
- Pomeriggio: I Grandi Giochi Acquatici (ci si bagna molto)

### Giochi di allenamento

- *Riempi il secchio*  
2 o più squadre. È un gioco a staffetta e ogni squadra avrà a disposizione bottiglie e bicchieri vuoti e un recipiente pieno d'acqua. Ad una certa distanza rispetto al recipiente pieno verrà posto un secchio vuoto. Al via, un giocatore alla volta prende dell'acqua dal recipiente pieno con uno degli oggetti, corre verso il secchio, versa l'acqua trattenuta durante il tragitto, poi torna indietro per far partire un altro compagno. Si continua fino ad esaurimento dei componenti della squadra (o dell'acqua nel recipiente o di un tempo fissato). Vince la squadra che riempie maggiormente il secchio.
- *Recupera gli oggetti galleggianti*  
2 o più squadre. Predisporre per ogni squadra una bacinella piena d'acqua con oggetti galleggianti al suo interno (mele, noci, palline da tennis/ping pong...). La squadra dovrà partire ad una certa distanza dalla bacinella. Al via, uno alla volta, i giocatori corrono fino alla bacinella, recuperano uno degli oggetti con la bocca (senza usare le mani) e lo portano al punto di partenza. Parte quindi il secondo giocatore e così via. Il gioco ha termine quando tutti gli oggetti sono finiti o scade un tempo fissato. Vince la squadra che recupera il maggior numero di oggetti più in fretta.



oragiovane

EDIZIONI  
oragiovane.Store  
oragiovane.FORMAZIONE  
oragiovane.

## I Grandi Giochi Acquatici

Questo gioco va organizzato a stand, dove le squadre si sfidano per guadagnare punti. Vi suggeriamo otto diversi giochi per gli stand. Potete usarli tutti, solo alcuni o aggiungerne altri di vostra fantasia.

### - **Staffetta con spugna in testa**

2 o più squadre. Per ogni squadra predisporre un recipiente pieno d'acqua, una spugna con un laccio così da poterla legare in testa, alcuni bicchieri e un paio di bottiglie vuote. Un giocatore avrà il ruolo di "navetta" e porterà gli altri a cavalluccio uno per volta. Al via il primo indossa la spugna, sale sulla navetta che lo porterà al recipiente pieno d'acqua; qui dovrà immergere la testa nell'acqua per inzuppare la spugna e, sempre sulla navetta, fare ritorno al punto di partenza, spremere la spugna contro la testa di un compagno (nessuno può usare le mani), mentre altri compagni cercheranno di raccogliere l'acqua spremuta con dei bicchieri che poi verseranno nelle bottiglie. A questo punto viene passata la spugna al secondo giocatore e si prosegue così fino ad esaurimento giocatori o del tempo. Vince la squadra che riempie maggiormente le bottiglie.

### - **Staffetta con passaggi**

2 o più squadre. Fare riferimento allo schema allegato (ALLEGATO Grandi Giochi D'acqua). Il primo giocatore prende un gavettone, corre fino alla prima linea e lo lancia al secondo giocatore; quest'ultimo, se riesce a prenderlo senza romperlo, lo porta fino al bicchiere e rompendolo ne versa il contenuto nel bicchiere stesso. A questo punto parte il terzo giocatore che, aspirando l'acqua con una cannuccia dal bicchiere, correrà fino all'altro bicchiere dove dovrà "sputare" l'acqua. A questo punto il quarto giocatore prende il bicchiere e va a versarne il contenuto nella bottiglia a fine campo. Vince la squadra che riempie maggiormente la bottiglia. Per permettere a tutta la squadra di giocare, si consiglia di far ruotare i giocatori nei 4 ruoli o predisponete più corsie per squadra.

### - **Palla prigioniera bagnata**

2 squadre. Il gioco è uguale a palla prigioniera solo che si usano palle di gomma piume imbevute d'acqua (e/o gavettoni se ne avete abbastanza). Vince la squadra che per prima imprigiona tutti gli avversari.

### - **Lancio gavettoni**

2 o più squadre. Le squadre di dispongono su due file in modo che ogni giocatore abbia un compagno di fronte con cui comporre una coppia alla quale viene consegnato un gavettone. Al via chi ha il gavettone lo lancia al compagno il quale deve prenderlo al volo senza romperlo. Le coppie che fanno cadere il gavettone o lo rompono, vengo eliminate. Le coppie che invece hanno salvato il gavettone allungano la distanza facendo tre passi indietro (entrambi i giocatori) e quindi lanciano nuovamente il gavettone. Si procede così continuando ad allontanarsi





oragiovane

EDIZIONI  
oragiovane.Store  
oragiovane.FORMAZIONE  
oragiovane.

finché rimangono in gioco una o più coppie della stessa squadra che risulterà la vincitrice.

- **Pescaggio in bacinella**

2 o più squadre. Predisporre per ogni squadra un recipiente pieno d'acqua nel quale mettere vari oggetti che vadano a fondo. Le squadre partono da una certa distanza dai recipienti. Al via un giocatore per ogni squadra parte e dovrà recuperare uno degli oggetti sul fondo con la bocca e senza usare le mani, quindi portare l'oggetto al punto di partenza per far partire subito un altro giocatore. Vince la squadra che per prima recupera tutti gli oggetti.

- **Passaggio di agente bagnate**

2 o più squadre. Le squadre si dovranno disporre in fila, seduti uno dietro l'altro, con ad un capo della fila un recipiente pieno d'acqua e dall'altro un recipiente vuoto. Il più vicino al recipiente pieno, recupera dell'acqua usando una spugna o un bicchiere/bottiglia bucato/a. Passa l'oggetto al compagno dietro di lui e così via fino a raggiungere il recipiente vuoto nel quale viene versata l'acqua rimasta. A questo punto l'ultimo, con l'oggetto usato, corre davanti e prende il posto del giocatore in testa (tutta la squadra scorre indietro per fargli spazio) e si ricomincia. Vince la squadra che nel tempo fissato, trasporta più acqua.

- **Riempimento con doccia**

2 o più squadre. Serviranno dei bicchieri e delle bottiglie per le squadre e una canna di gomma gestita dall'animatore e collegata ad un rubinetto d'acqua. L'animatore regola il getto d'acqua della canna. Un giocatore per ogni squadra parte con il proprio bicchiere, si avvicina all'animatore con la canna e dovrà riempire d'acqua il bicchiere sfruttando il getto che verrà continuamente spostato su tutti i giocatori. Poi tornerà indietro, farà partire il secondo giocatore e verserà il contenuto del bicchiere nella bottiglia. Si continua così a staffetta per un tempo fissato o fin quando una squadra riempie la propria bottiglia. Allo scadere del tempo vince la squadra con la bottiglia più piena.

- **Percorso ad ostacoli**

2 squadre. Predisporre due percorsi uguali (con gli stessi ostacoli) per le due squadre. I giocatori, uno per squadra, dovranno superare il percorso, tenendo un bicchiere pieno d'acqua sulla testa senza farlo cadere. Se il bicchiere cade il giocatore torna indietro e si mette in fondo alla fila di compagni, mentre un secondo giocatore parte. Chi arriva in fondo al percorso verserà il contenuto del bicchiere in un secchio. Il tutto diventa più divertente se oltre agli ostacoli si aggiungono gli animatori che disturbano con gavettoni, getti d'acqua o altro. Vince la squadra che riesce a riempire maggiormente il secchio nel tempo fissato.

