

## *Giochi senza frontiere 2015*

### ***CAROTE E CONIGLI***

#### ***Giocatori per squadra: 5 conigli e un fattore***

Al via i giocatori, in fila davanti alla linea di partenza, e con indosso un paio di orecchie da coniglio, dovranno, una alla volta, superare un percorso ad ostacoli, raccogliere una carota, portarla al fattore che la poserà in una cassetta e consegnare al secondo giocatore della fila le orecchie da coniglio. Il secondo giocatore indosserà le orecchie e ripeterà il percorso. Consegnate al fattore tutte le carote, il gioco terminerà quando quest'ultimo avrà portato la cassetta con tutte le carote raccolte in un punto determinato dell'area di gioco.

Vince la squadra che termina il gioco nel minor tempo.

Giocano contemporaneamente 2 squadre.

### ***I CUOCHI***

#### ***Giocatori per squadra: 2 raccoglitori e 1 cuoco***

Al via un raccoglitore indossa la maschera, si tuffa in piscina e recupera una patata o una carota, poi, uscito dalla piscina, lancia l'ortaggio aldilà di un telo oltre cui sta il cuoco che, al volo, deve recuperarlo con un pentolone e sistemarlo in un vassoio. Il giocatore può dare un segnale al compagno al momento del lancio. Il secondo raccoglitore può partire ed entrare in piscina, solo quando il primo ha lanciato l'ortaggio al cuoco. Gli ortaggi caduti a terra, o entrati nella pentola e rimbalzati a terra, non vengono annoverati tra i punti validi.

Vince la squadra che in tre minuti raccoglie più patate e carote.

Giocano contemporaneamente 2 squadre.

### ***IL PAGLIAIO***

#### ***Giocatori per squadra: 4 cercatori***

Al centro del terreno di gioco viene preparato un mucchio di paglia per ogni squadra, all'interno del quale in precedenza sono stati nascosti degli oggetti vari.

Al via i concorrenti si devono lanciare nel proprio mucchio di fieno, cercando di recuperare gli oggetti richiesti. Questi oggetti dovranno essere depositati nell'apposito contenitore a disposizione di ogni squadra.

E' consentito recuperare e trasportare un solo oggetto alla volta: inoltre al termine di ogni trasporto si dovranno mostrare al giudice le mani aperte.

Vince la squadra che nel tempo stabilito raccoglie più oggetti.

Giocano contemporaneamente due squadre.

## ***SPARA, SPARA, SPARA...***

***Giocatori: 5 trasportatori di una squadra e 2 pistoleri dell'altra***

Al via i cinque giocatori dovranno, uno alla volta, trasportare un piatto rovesciato su cui è appoggiato o un bicchiere di plastica rovesciato, facendo la gimkana intorno ad alcuni birilli e raggiungere così un punto del campo da gioco in cui è posto un contenitore pieno di acqua su un tavolino. Riempito il bicchiere dovranno ritornare al punto di partenza e versare l'acqua raccolta in un recipiente.

Mentre i trasportatori compiono la gimkana, due giocatori della squadra avversaria, posti ai due lati del percorso, con dei fucili ad acqua cercheranno di far cadere loro i bicchieri. Per riempire i fucili, avranno a disposizione delle bacinelle piene di acqua e si faranno caricare le munizioni da due compagni. Se cade il bicchiere, il trasportatore deve ritornare al punto di partenza al fondo della fila. Il giocatore successivo parte ogni volta che al compagno cade il bicchiere oppure quando, terminata la gimkana, il compagno abbia raggiunto la caraffa piena di acqua.

Vince la squadra che nel tempo determinato raccoglie più acqua.

Si giocheranno 4 manches. In ognuna si fronteggeranno due squadre, una dovrà trasportare i bicchieri, l'altra dovrà far cadere i bicchieri.

## ***TENNIS BAGNATO***

***Giocatori per squadra: 2 giocatori della squadra A (tennisti), 2 della squadra B (lanciatori), 2 della squadra C (lanciatori), 2 della squadra D (rifornitori di spugnette per i lanciatori)***

Al via i due concorrenti della squadra A hanno tempo 40 secondi per entrare in piscina, indossare un berretto ed entrambi infilarsi nella stessa maglia, ponendosi uno di spalle all'altro. Terminati i 40 secondi comincerà il lancio di spugnette imbevute di acqua da parte di 4 giocatori delle squadre avversarie. I giocatori della squadra A avranno a disposizione una racchetta da tennis ognuno. Altri due giocatori avranno il compito di rifornire di spugnette i lanciatori; questi dovranno prendere al volo le spugnette prima di lanciarle ai due tennisti. Le spugne cadute a terra non si possono raccogliere. I concorrenti in piscina non possono assolutamente buttare fuori quelle già cadute in acqua.

Vince la squadra che nel tempo stabilito, fa entrare meno palline in piscina. Il gioco termina anche prima del tempo stabilito, qualora finiscano le palline di spugna.

## ***I NAUFRAGHI - fil rouge***

***Giocatori per squadra: 8***

Il giocatori si fermano a un estremo del campo.

Al via il primo giocatore di ogni squadra parte di corsa, entra in piscina, esce, raccoglie un pezzo della zattera, torna indietro e comincia la costruzione della zattera. Non può essere aiutato nel montaggio. Quando ha montato il suo pezzo può partire il secondo giocatore e così via.

Quando sono stati raccolti e assemblati tutti i pezzi, due naufraghi issano la vela, si siedono sulla zattera e gli altri compagni tirano la zattera fino al mare.

Vince la squadra che completa tutti i passaggi in minor tempo.

Giocano a turno tutte le squadre.

### ***ACQUA DIETRO, SOLE DAVANTI - gioco finale***

#### ***Giocatori per squadra: 5***

I giocatori di ogni squadra si siedono a terra a gambe incrociate, uno dietro l'altro. Davanti al primo giocatore di ogni fila viene posato un secchio pieno d'acqua, accanto all'ultimo una bottiglia vuota. Ciascun giocatore riceve un bicchiere di carta o altro recipiente e il gioco può avere inizio.

Al via il primo giocatore di ogni squadra riempie il proprio bicchiere tuffandolo nel secchio e versa l'acqua nel bicchiere del compagno che ha dietro, facendo passare il proprio bicchiere sopra la propria testa senza assolutamente voltarsi. Mentre il secondo giocatore passa l'acqua, nello stesso modo, al terzo, il primo tuffa di nuovo il suo bicchiere nel secchio e così via. Ogni volta che l'ultimo giocatore della squadra riceve l'acqua, la versa nella bottiglia, fino a riempirla. Non si possono dare indicazioni ai compagni su dove e quando versare l'acqua.

Vince la squadra che riempie per prima, fino all'orlo la propria bottiglia.

Giocano tutte le squadre contemporaneamente.