

ORATORIO S.ORSO

giochi

aggiornato a Ottobre 2017

INDICE

- 1)Aeroplanini**
- 2)Alce Rossa**
- 3)Bandiera Figurata**
- 4)Bandiera Lunga**
- 5)Battaglia Navale**
- 6)Bombardamento**
- 7)Dodgeball**
- 8)Giovani e Vecchi**
- 9)Gnomo Folletto Mago**
- 10)Palla Base**
- 11)Palla Prigioniera**
- 12)Pallamano con lo scalpo**
- 13)Paracadutisti**
- 14)Ragni e Ragnetti**
- 15)Re e Spie**
- 16)Scalpo**
- 17)Scalpo a Chiamata**
- 18)Scalpo alla bastarda**
- 19)Torri**
- 20)Tra Cielo e Terra**

1) Aeroplanini

Campo: Rettangolo suddiviso in due rettangoli uguali.

Regole: A turno una persona per squadra apre le braccia come fossero ali di un aereo ed entrando nel campo avversario deve pronunciare una vocale e mantenerla per tutto il tempo dell'attacco che consiste nel toccare più persone possibili della squadra avversaria. Chi viene toccato è eliminato anche se l'aereo che li ha toccati non riesce a tornare nel proprio campo prima di finire il fiato. Se chi attacca finisce il fiato nel campo avversario, abbassa le braccia o mette piede fuori è eliminato. Chi difende, se mette piede fuori dal campo è eliminato.

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

2) Alce rossa

Campo: Tutto lo spazio disponibile

Regole: Ci si divide in due squadre.

Ad ogni ragazzo viene data una fascetta con una combinazione di numeri e lettere che dovranno mettere sulla fronte.

Lo scopo di questo gioco è quello di leggere la fascetta degli avversari impedendo allo stesso tempo di far leggere la mia agli altri.

Non posso coprire la mia fascetta con nessuna parte del mio corpo, ma posso stare con la fronte attaccata al muro, ad una macchina, per terra, alla fronte di un mio compagno, ecc...

Ogni componente ha vite illimitate ma quando ne perde una deve tornare alla base per cambiare fascetta.

Vince la squadra che elimina più avversari (i punti vengono contati in base alla squadra che cambia il maggior numero di fasce).

Materiale:

-Fasce numerate (tipo targa della macchina)

3)Bandiera Figurata

Campo: Due file di giocatori(Bandiera)

Regole: I ragazzi sono divisi in due file e posti in ordine di altezza.

Ogni fila sarà composta da ragazzi,ogni ragazzo avrà un numero in ordine crescente.

In mezzo alle due file c'è un educatore con in mano una fascetta.

L'educatore chiamerà i numeri e i ragazzi dovranno mordere la fascetta dalle mani dell'educatore e riportarla nella propria fila senza essere toccati da nessun avversario.

Ogni volta che si riporta la fascetta nella propria fila si fa un punto.

Se si viene toccati mentre si porta la fascetta il punto va alla squadra avversaria.

Se vengono chiamati:

DUE NUMERI → CARIOLA

TRE NUMERI → SEDIA DEL PAPA

QUATTRO NUMERI → DOPPIO CAVALLO A BRACCETTO

CINQUE NUMERI → AEROPLANINO

SEI NUMERI → AEROPLANINO PIU' CARIOLA DAVANTI

Materiale:

-Una fascetta

4)Bandiera Lunga

Campo: Rettangolo aperto da un lato, nel lato chiuso vengono creati due quadrati (di larghezza pari alla metà della base del rettangolo) uguali.

Regole: Le due squadre stanno dentro i due quadrati e si alternano nelle fasi di attacco e di difesa.

La squadra che ha il turno di attacco deve scegliere il proprio attaccante che potrà partire quando vuole (entro 20 secondo) dal momento in cui gli arbitri danno il via.

Lo scopo dell'attaccante è quello di riuscire a raggiungere la propria bandiera (che si trova nella diagonale opposta a dove si trova lui) e riportarla nel proprio quadrato prima che la squadra in difesa lo tocchi.

La squadra in difesa, che in questa fase può uscire al completo, ha lo scopo di toccare l'attaccante avversario prima che esso torni nella sua base.

Quando un attaccante viene toccato, si "congela" nel punto in cui viene toccato.

Se l'attaccante mette un piede fuori dalla linea laterale viene considerato preso.

In questo gioco non c'è un limite di fondo in quanto il rettangolo ha un lato aperto.

Vince la squadra che riporta per prima la bandiera nella sua base o che blocca tutta la squadra avversaria.

L'attaccante di ogni squadra, oltre a prendere la bandiera, ha la facoltà di liberare i propri compagni di squadra toccandoli.

Ovviamente bisogna dare ad entrambe le squadre lo stesso numero di attacco/difesa

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

-Bandiere

5) Battaglia Navale

Campo: Rettangolo

Regole: Ogni squadra si divide in barche (che si tengono a braccetto) nel seguente ordine:

1 capitano

1 barca da 1

2 barche da 2

3 barche da 3

Così via finché si riesce a fare (i numeri si possono variare).

Le barche sono rivolte verso il capitano che è l'unico che può guardare le barche avversarie. Il capitano sceglie (senza farsi vedere dall'altro capitano) la barca da mandare ad ogni turno. Lo scopo di una squadra è far affondare le squadre avversarie prima di essere affondata.

Ogni squadra procede guardando il proprio capitano che non può parlare e, a gesti, guida la barca e dice quando colpire. Solo gli esterni della barca (quelli con le braccia libere) possono colpire gli avversari.

Quando una barca colpisce qualcuno della barca avversaria la barca colpita è affondata.

Nel caso in cui una barca colpisce senza beccare nessuno la squadra che ha colpito a vuoto è affondata.

Le barche affondate si siedono nel punto in cui sono state colpite e fanno da scogli (se le altre barche, avversarie o non, li toccano affondano).

Vince chi elimina tutte le barche avversarie.

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

-Due sedie (una per capitano, essi dovranno salirci sopra per poter vedere tutto il campo)

6) Bombardamento

Campo: Un cerchio

Regole: La squadra in difesa si mette all'interno del cerchio e deve schivare la palla lanciata dalla squadra che sta fuori dal cerchio e che è in attacco. Se un difensore viene colpito al volo è eliminato. L'unica parte del corpo con cui si può respingere la palla è la testa.

La squadra attaccante dovrà eliminare la difesa nel minor tempo possibile lanciando la palla.

Se un attaccante lancia stando con entrambi i piedi fuori, il tiro è valido, se il piede è anche semplicemente sulla linea il tiro è nullo.

Un attaccante può entrare dentro al cerchio per recuperare il pallone e/o per passarlo.

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

-Pallone

7) Dodgeball

Campo: Rettangolo diviso in due rettangoli uguali

Regole: Si posizionano tre palloni sulla linea di metà campo e le squadre avversarie si posizionano sulla linea di fondo. Al fischio si scatta a prendere i palloni.

Chi ha il pallone deve lanciarlo alla squadra avversaria e colpire un avversario per eliminarlo (se tocca prima a terra il tiro è nullo, se tocca due persone e poi tocca terra sono eliminate entrambe le persone).

Gli eliminati usciranno dal campo e si metteranno in fila indiana secondo ordine di eliminazione all'altezza della linea di metà campo (creando così due linee, una da una parte e una dall'altra)

Se un giocatore prende al volo un tiro della squadra avversaria è salvo, elimina il tiratore e fa rientrare un suo compagno di squadra.

Se il tiratore mette un piede fuori dal campo è eliminato, se lo mette nel campo avversario il tiro è nullo.

Chi ha la palla in mano può deviare i tiri avversari con il pallone.

È valido colpire qualsiasi parte del corpo.

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

-3 palloni.

8) Giovani e vecchi

Campo: Rettangolo

Regole: Ci si divide in due squadre ai lati opposti del rettangolo di gioco.

Il gioco è diviso in varie manche. Ogni manche finisce quando due persone si toccano.

Il giocatore che è entrato in campo prima è più vecchio. Nel contatto tra due giocatori il più vecchio perde e diventa prigioniero.

Quando un giocatore diventa prigioniero deve andare a posizionarsi in un angolo opposto del campo.

All'aumentare dei prigionieri solo il primo della fila resta in piedi, gli altri stesi in modo da allungare la fila.

Per liberare la fila di prigionieri della propria squadra, un giocatore deve toccare il primo componente di essa, senza essere prima preso dalla squadra avversaria, altrimenti è eliminato(vd sopra).

Il massimo di prigionieri per ogni fila è di 5, dopodiché ci si posiziona nel lato parallelo a quello della prima fila. Quando i prigionieri di una squadra arrivano ad 11 la squadra ha automaticamente perso.

A discrezione dell'arbitro ogni partita può essere a tempo e quindi, la squadra che alla fine del tempo ha più prigionieri, perde.

Inoltre vi è la regola della Mezza Bandiera/Bandiera.

Se un giocatore raggiunge la parte opposta del campo(la base avversaria) ha fatto MEZZA BANDIERA. Per far vincere la propria squadra dovrà così, tornare nella sua base senza essere toccato da nessun avversario e senza che la manche venga interrotta prima. →BANDIERA

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

9)Gnomo Folletto Mago

Campo: Rettangolo diviso in due rettangoli uguali

Regole: In segreto ogni squadra sceglie il personaggio da interpretare (Gnomo, Folletto o Mago).

Entrambe le squadre si posizionano ad una distanza di un metro dalla linea di mezzo e al via iniziano a recitare la formula “Gnomo Folletto Mago” per tre volte.

Recitata la terza volta dovranno gridare il proprio ruolo (es, nel caso si sia scelto come ruolo il “Mago” si dovrà dire “Gnomo Folletto Mago! Gnomo Folletto Mago! Gnomo Folletto Mago! Mago!”)

In base ai ruoli delle due squadre, una dovrà fuggire e l'altra inseguire. Chi insegue deve cercare di eliminare (basta un tocco) più avversari possibili. Vince chi elimina tutta la squadra avversaria.

GNOMO→FOLLETTTO

FOLLETTTO→MAGO

MAGO→GNOMO

Quindi, se una squadra sceglie Mago e l'altra Gnomo, gli gnomi dovranno fuggire e i maghi inseguire. Se entrambe le squadre scelgono lo stesso ruolo, ovviamente, è patta.

Se un giocatore, attaccante o meno, esce dal campo, è eliminato.

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

10)Palla Base

Campo: Diamante da baseball (le basi fatte con il vedo non vedo)

Regole: Il gioco si divide in due fasi: attacco e difesa.

Quando si è in attacco, la squadra si mette in fila indiana di fianco alla Casa Base e tira il pallone con le mani.

Se la palla va dietro alla linea di battuta il tiro è da ripetere. Un tiro si può ripetere al massimo tre volte, poi si è eliminati.

Se la difesa prende la palla al volo il battitore è eliminato anche se ha raggiunto una base e tutti gli altri attaccanti devono tornare indietro.

Quando il tiro è valido lo scopo della squadra che attacca è fare avanzare tutti gli attaccanti.

La squadra che difende deve far arrivare il pallone al capitano che si trova in un quadrato al centro del campo. Quando il capitano sbatte la palla a terra urlando STOP il gioco si ferma e l'arbitro fischia.

Gli attaccanti che al fischio dell'arbitro sono fuori dalle basi vengono eliminati.

Quando la palla arriva nelle mani del battitore successivo questo può partire senza aspettare il fischio.

Un attaccante che fa tutte e quattro le basi (quindi Prima Base, Seconda Base, Terza Base e Casa Base) ottiene un punto e può rimettersi in fila per battere nuovamente.

Quando i battitori sono esauriti, si contano i punti fatti (giri completi).

Si può giocare con più basi, a seconda delle necessità. Ovviamente il punteggio di ogni base cambia a seconda del numero di basi.

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

-Pallone

11)Palla prigioniera

Campo: Un rettangolo diviso a metà, sul fondo due campi rettangolari piccoli (uno in ogni lato corto).

Regole: Scopo del gioco è eliminare la squadra avversaria, che starà nella propria metà campo. Si possono eliminare gli avversari tirando la palla con le mani e colpendo uno o più giocatori avversari al volo, cioè senza che la palla colpisca terra (ma può rimbalzare sul corpo di un giocatore).

Se il tiratore mette un piede fuori dal campo è eliminato, se lo mette nel campo avversario il tiro è nullo.

Quando un giocatore viene preso deve andare sul fondo del campo avversario e potrà essere liberato solo afferrando al volo la palla tirata da un compagno.

La partita finisce quando in una squadra non rimane più nessun giocatore.

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

-Pallone

12)Pallamano con lo scalpo

Campo: Rettangolo di gioco con due porte all'estremità.

Regole: I ragazzi si dividono in due squadre. Ogni squadra ha un portiere.

Ogni ragazzo ha uno scalpo. Lo scopo di ogni squadra è di fare goal nella porta avversaria.

Per fare ciò i ragazzi devono fare almeno tre passaggi e solo allora possono concludere verso la porta avversaria. I ragazzi possono essere scalpati solo nel momento in cui hanno la palla in mano; quando si viene scalpati, il possesso passa alla squadra avversaria e il ragazzo viene eliminato, fino al goal successivo.

Non ci si può muovere con la palla nelle mani(eccetto la regola del piede perno). Se la palla cade, possesso passa agli avversari.

Materiale:

-Scalpi

-Pallone

-Nastro vedo non vedo

-“Due porte”

13)Paracadutisti

Campo: Tutto lo spazio disponibile

Regole:

Ci si divide in quattro squadre, ognuna nella propria base e ognuna sceglie due intelligence (un maschio e una femmina).

L'obbiettivo di ogni squadra è risolvere un indovinello assegnato. (Solo gli intelligence possono risolverlo).

Per risolvere l'indovinello i ragazzi devono trovare degli indizi in possesso ad alcuni educatori con una fascetta nel collo(PARACADUTISTI) nascosti. Quando un ragazzo vede il paracadutista lo deve toccare e il paracadutista gli consegnerà l'indizio e gli metterà la fascetta nel collo in modo tale che tutti gli avversari possano riconoscerlo.

Per rubare l'indizio all'avversario il ragazzo potrà toccarlo e sfidarlo a Scalpo. Se il ragazzo vince l'indizio,e la fascetta attorno al collo diventeranno suoi.

Lungo tutta la durata del gioco, quando due ragazzi entrano a contatto devono sfidarsi a scalpo. Se nessuno dei due ragazzi ha l'indovinello,il ragazzo scalpato torna alla base e può ripartire.

Materiale:

-Fascette

-Indovinello

-Indizi

14)Ragni e Ragnetti

Campo: Rettangolo di gioco

Regole: Tutti i componenti di tutte le squadre si posizionano in un lato corto del campo e il RAGNO si posiziona al centro del campo. Al fischio di inizio tutti devono entrare nel campo di gioco, chi resta fuori viene considerato preso.

L'obbiettivo di ogni ragazzo è di raggiungere la parte opposta del campo,evitando il ragno. Chi viene preso diventa un RAGNETTO, si mette a sedere nel punto esatto in cui è stato preso e nella direzione in cui è stato preso (non si possono girare) e con la mano destra cerca di prendere i ragazzi che passano affianco a lui (ovviamente non quelli della propria squadra, ma a questo devono arrivarci loro). Chi viene preso da un ragnetto, diventa a sua volta un ragnetto.

Vince l'ultimo giocatore che non è stato preso.

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

15)Re e Spie

Campo: Rettangolo

Regole: Ad ogni componente di ogni squadra viene assegnato un ruolo che può essere RE, SPIA, o un NUMERO.

I numeri vanno dal più piccolo (quindi 1) al più grande (fino ad esaurimento giocatori).

Ogni squadra assegna questi ruoli senza farsi vedere dalla squadra avversaria.

Al fischio, i ragazzi dovranno toccare un avversario (si conta solo la prima coppia che si tocca) i quali, a gioco fermo, andranno dall'arbitro a mostrare il proprio ruolo.

Sarà l'arbitro a decretare il vincitore in base allo schema

Vincitore→Perdente

RE→NUMERO

SPIA→RE

1→2, 3, 4, 5, ...

2→3, 4, 5, ...

NUMERO→SPIA

Quindi, il RE batte tutti i numeri ma perde contro la spia, che viene battuta da tutti i numeri, se si scontrano i numeri, vince il più piccolo. Se si scontrano dei ruoli uguali, si dichiara patta.

Se ragazzi dello stesso ruolo (es gli 1) fanno tre patte consecutive, sono entrambi eliminati.

Se tre ragazzi con ruoli diversi (es 1, RE, 4) fanno patta (quindi, nel nostro caso, patta di 1, patta di RE e patta di 4) la partita finisce in parità.

Quando l'arbitro dichiara un morto, NON deve ASSOLUTAMENTE dire che ruolo ricopriva!

I MORTI NON PARLANO. I giocatori eliminati non possono in alcun modo suggerire ai propri compagni, l'arbitro è libero di prendere provvedimenti.

Se un giocatore mette un piede fuori dal campo è eliminato.

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

-2 pennarelli (di diverso colore) per segnare i ruoli

16)Scalpo

Campo: Un rettangolo

Regole: Ci si divide in due squadre ai lati opposti del campo.

Ogni giocatore avrà una fascetta messa a mo' di coda e la maglietta sotto i pantaloni.

L'obbiettivo di ogni squadra è eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria; per eliminare l'avversario bisogna strappargli la coda(SCALPARLO) e sollevarla.

Ogni volta che un ragazzo viene scalpato finisce la manche e si torna ai lati del campo.

E così via...

Materiale:

-Nastro vedo non vedo.

-Fascette

17) Scalpo a Chiamata

Campo: Un rettangolo

Regole: Ci si divide in due squadre al lato opposto del campo. Tutti i giocatori stanno fuori dal campo e sarà l'educatore a chiamare i giocatori che dovranno entrare. [Es. Entrano tutti quelli con una maglietta gialla a righe bianche e blu!] ed entreranno solo i ragazzi che corrispondono alla descrizione. Alla prima persona che viene scalpata si conclude la manche e si assegna un punto alla squadra che ha scalpato.

Materiale:

-Nastro vedo non vedo

-Fascette

18) Scalpo alla bastarda

Campo: Uno spazio ampio.

Regole: Si parte divisi nelle squadre in zone diverse del campo.

Ogni giocatore avrà una fascetta messa a mo' di coda e la maglietta sotto i pantaloni.

L'obbiettivo di ogni squadra è eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria; per eliminare l'avversario bisogna strappargli la coda(SCALPARLO) e sollevarla.

Il gioco non si ferma mai e l'ultimo giocatore che rimane vivo vince.

Materiale.

-Nastro vedo non vedo

-Fascette

19)Torri

Campo: Rettangolo di gioco o senza limite

Regole: Ogni squadra rappresenta una torre.

Il capitano al centro, tutti i suoi compagni attorno a lui a fare da scudo, tenendosi a braccetto.

Ogni squadra ha anche una crocerossina che si occupa di recuperare i palloni, tirati dal suo capitano.

L'obbiettivo di ogni torre, è quello di eliminare la torre avversaria. Per eliminare gli avversari il capitano di una torre deve colpire i membri della torre avversaria, che non possono fare nulla se non immolarsi per salvare il capitano. Se la palla colpisce un ragazzo in difesa (senza che prima tocchi terra) questo è eliminato in qualunque parte del corpo venga colpito.

Se viene colpito il capitano, è eliminata tutta la squadra.

La crocerossina può solo recuperare la propria palla e non può essere eliminata.

Materiale:

-Un pallone per squadra

-Nastro vedo non vedo

20)Tra cielo e terra

Campo: Rettangolo di gioco suddiviso in altri rettangoli

Regole: In un campo diviso in più zone le squadre si dividono in "Cielo" e "Terra".

Ogni squadra a sua volta è suddivisa in attaccanti e difensori. Ci sono due di difensori per zona contraddistinti da una fascetta sulla testa, non possono uscire dalla propria zona e devono prendere gli attaccanti avversari quando entrano nella zona che devono difendere. Gli attaccanti devono correre da un'estremità all'altra del campo entro i due minuti prestabiliti per ogni corsa, essi sono momentaneamente salvi nelle fasce di loro appartenenza e in pericolo nelle fasce avversarie. Gli attaccanti che mettono piede fuori dal campo, che vengono presi o che allo scadere del tempo non sono all'estremità del campo sono eliminati. L'ultimo giocatore che rimane in campo fa vincere la propria squadra.

Materiale:

-Nastro vedo non vedo