

GIOCHI D'ACQUA

Un grande gioco difficilmente può essere composto esclusivamente da prove o scherzi d'acqua. Conviene alternarli con altre prove, tipo ginnastica.

Tener in molta attenzione l'età dei partecipanti nel scegliere e ne proporre le cose da fare.

Su qualunque spazio

1. Ogni tipo di gavettone (bombe d'acqua, sacchetti di plastica, secchi e/o pentole varie, bicchieri e/o tazzine varie, ecc...)
Variante 1: Con gavettoni piccoli, penitenze varie a chi rimane bagnato.
Variante 2: Con bandoliera di carta (eliminati quando si rompe la bandoliera)
2. Un giocatore si siede e tiene tra le gambe un bicchiere. Gli altri componenti riempiono una bottiglia d'acqua e, tenendola tra le gambe, devono portarla al loro compagno e riempire il bicchiere, senza toccarla mai con le mani. Il bicchiere si vuota poi in un contenitore qualunque fino a riempirlo.
3. Si riempie una bacinella. Tutta la squadra si siede in fila indiana appoggiando i piedi contro la schiena di chi sta davanti. Il primo prende in mano la bacinella, la passa sopra la sua testa e la consegna a chi sta dietro.
4. Si riempie un contenitore con qualunque cosa sia indicato dall'animatore (mani, bocca, oggetto).
Variante: Si riempie portando un contenitore sulla testa, tenuto fermo dai mignoli.
5. Riempire d'acqua la bocca e tenerla il più a lungo possibile, nonostante le boccacce degli avversari. Si possono fare molte varianti a seconda di quante persone si riempiono la bocca.

In prossimità di corsi d'acqua (giochi di acquaticità)

1. Una persona si mette in acqua a gambe divaricate e tutti debbono passare sotto. Man mano si aumenta la profondità. Chi non riesce a passare è eliminato.
2. Si fanno delle domande ed il concorrente, prima di rispondere, deve "schiacciare il pulsante" immergendo in acqua una parte del corpo decisa dall'animatore.
3. Riempire un recipiente con l'acqua attinta nel modo indicato dall'animatore (con o senza: mani, bocca, panni strizzati, ecc...)
4. Lavare qualunque cosa indicata dall'animatore nel modo indicato dall'animatore. (acqua dolce)
5. Lavarsi nel modo indicato dall'animatore. (acqua dolce) – Variante: Si può complicare la prova con eventuale tatuaggi con trucchi non tossici.

In prossimità di corsi d'acqua (giochi di terra eseguiti in acqua)

1. Lotta dei coccodrilli in acqua.
2. Gioco del fazzoletto (con tutte le varianti) terra – acqua - terra.
3. Staffette varie da/per/in acqua.
4. Seduti sui talloni i concorrenti si spingono. Perde chi, per primo, perde l'equilibrio.
5. Gioco del BUM (al sette, multipli di sette, numeri contenenti il sette)
6. Ogni sbaglio il componente paga pegno immergendosi sempre di più
7. Varianti a questo gioco possono essere tutti i giochi a pegno: Karaoke, Asino, ecc...
8. Limbo eseguito in acqua.
9. Coi talloni uniti e le braccia allargate il concorrente deve lasciarsi cadere all'indietro fidandosi dell'animatore che lo sorreggerà. Può essere fatto sulla sabbia o nell'acqua sempre più alta. Perde chi rinuncia.

In spiaggia

1. Bastoncino piantato in un mucchietto di sabbia. Ognuno deve toglierne, a turno, un po'. Perde chi fa cadere il bastoncino.
2. Su spiagge ampie sono praticabili sport (calcio, volley, bocce, ecc...) e tutti i tipi di "bandiera" e simili.
3. Coprire di sabbia una persona.
4. Costruzioni varie con la sabbia (castello, barca, bob, ecc...)
5. Scrivere una parola sulla sabbia col sedere. Variante: un compagno tira per i piedi.
6. Percorso a rotoloni.

In mare

La corsa del pesce carriola.

GIOCHI D'ACQUA

Un grande gioco difficilmente può essere composto esclusivamente da prove o scherzi d'acqua. Conviene alternarli con altre prove, tipo ginnica.

Tener in molta attenzione l'età dei partecipanti nel scegliere e ne proporre le cose da fare.

Su qualunque spazio

1. Ogni tipo di gavettone (bombe d'acqua, sacchetti di plastica, secchi e/o pentole varie, bicchieri e/o tazzine varie, ecc...)
Variante 1: Con gavettoni piccoli, penitenze varie a chi rimane bagnato.
Variante 2: Con bandoliera di carta (eliminati quando si rompe la bandoliera)
2. Un giocatore si siede e tiene tra le gambe un bicchiere. Gli altri componenti riempiono una bottiglia d'acqua e, tenendola tra le gambe, devono portarla al loro compagno e riempire il bicchiere, senza toccarla mai con le mani. Il bicchiere si vuota poi in un contenitore qualunque fino a riempirlo.
3. Si riempie una bacinella. Tutta la squadra si siede in fila indiana appoggiando i piedi contro la schiena di chi sta davanti. Il primo prende in mano la bacinella, la passa sopra la sua testa e la consegna a chi sta dietro.
4. Si riempie un contenitore con qualunque cosa sia indicato dall'animatore (mani, bocca, oggetto).
Variante: Si riempie portando un contenitore sulla testa, tenuto fermo dai mignoli.
5. Riempire d'acqua la bocca e tenerla il più a lungo possibile, nonostante le boccacce degli avversari. Si possono fare molte varianti a seconda di quante persone si riempiono la bocca.

In prossimità di corsi d'acqua (giochi di acquaticità)

1. Una persona si mette in acqua a gambe divaricate e tutti debbono passare sotto. Man mano si aumenta la profondità. Chi non riesce a passare è eliminato.
2. Si fanno delle domande ed il concorrente, prima di rispondere, deve "schiacciare il pulsante" immergendo in acqua una parte del corpo decisa dall'animatore.
3. Riempire un recipiente con l'acqua attinta nel modo indicato dall'animatore (con o senza: mani, bocca, panni strizzati, ecc...)
4. Lavare qualunque cosa indicata dall'animatore nel modo indicato dall'animatore. (acqua dolce)
5. Lavarsi nel modo indicato dall'animatore. (acqua dolce) – Variante: Si può complicare la prova con eventuale tatuaggi con trucchi non tossici.

In prossimità di corsi d'acqua (giochi di terra eseguiti in acqua)

1. Lotta dei coccodrilli in acqua.
2. Gioco del fazzoletto (con tutte le varianti) terra – acqua - terra.
3. Staffette varie da/per/in acqua.
4. Seduti sui talloni i concorrenti si spingono. Perde chi, per primo, perde l'equilibrio.
5. Gioco del BUM (al sette, multipli di sette, numeri contenenti il sette)
6. Ogni sbaglio il componente paga pegno immergendosi sempre di più
7. Varianti a questo gioco possono essere tutti i giochi a pegno: Karaoke, Asino, ecc...
8. Limbo eseguito in acqua.
9. Coi talloni uniti e le braccia allargate il concorrente deve lasciarsi cadere all'indietro fidandosi dell'animatore che lo sorreggerà. Può essere fatto sulla sabbia o nell'acqua sempre più alta. Perde chi rinuncia.

In spiaggia

1. Bastoncino piantato in un mucchietto di sabbia. Ognuno deve toglierne, a turno, un po'. Perde chi fa cadere il bastoncino.
2. Su spiagge ampie sono praticabili sport (calcio, volley, bocce, ecc...) e tutti i tipi di "bandiera" e simili.
3. Coprire di sabbia una persona.
4. Costruzioni varie con la sabbia (castello, barca, bob, ecc...)
5. Scrivere una parola sulla sabbia col sedere. Variante: un compagno tira per i piedi.
6. Percorso a rotoloni.

In mare

La corsa del pesce carriola.

GIOCHI SULL'ACQUA

IL TIRO AL PICCIONE

Disegnate tre linee parallele e distanti 6 - 7 metri l'una dall'altra. In quella centrale passa un concorrente con due vassoi di bicchieri pieni di acqua. Ai bordi, sulle linee laterali, gli avversari con lancio di palloncini, spugne inzuppate, palette di plastica, palloni, secchiate d'acqua, ecc, cercheranno di far cascare il maggior numero di bicchieri portati dal "cameriere" che sta passando. Viene quindi il turno di altri suoi compagni, con materiale diverso. Alcuni esempi:

- ✚ una scopa in equilibrio
- ✚ un secchio in testa
- ✚ una pila di scatole
- ✚ con una candela accesa
- ✚ con un cucchiaino fra i denti che tiene una pallina
- ✚ palleggiando un pallone (con le mani o con i piedi)
- ✚ rimbalzando una pallina da ping-pong sulla racchetta, ecc

Vince la squadra che riesce ad oltrepassare la zona di lancio col maggior numero di attrezzi.

TIRO AL SECCHIO

Sospendete in aria, per ogni squadra, un secchiello pieno d'acqua, legato ad una corda.

Da una certa distanza i ragazzi, con un determinato numero di palle (da tennis), cercheranno di colpire il proprio secchiello per svuotarlo il più possibile del suo contenuto.

Vince la squadra che al termine delle munizioni avrà rovesciato più acqua dal secchiello.

LA SQUADRA DEI GUASTATORI

Procuratevi un grande e largo recipiente. Va benissimo una conca (un grosso catino)! Riempitelo fino all'orlo. Ogni squadra, nel tempo massimo stabilito, dovrà cercare di svuotarlo il più possibile.

Non si possono usare né le mani, né alcun oggetto estraneo. Sarà lecito soltanto (per esempio): saltarci dentro, batterci forte i piedi, bagnarsi i capelli e strizzarli fuori, aspirare con la bocca, ecc.

La si costruisce come il "tappeto volante". Saranno diverse solo le dimensioni. Non sarà più un quadrato, ma una lunga pedana rettangolare (per esempio 2 per 7 metri).

I giochi eseguibili su una viscida pedana sono innumerevoli. Tutto sta alla vostra fantasia.

TIRO ALLA FUNE

E' il classico tiro alla fune con la variante che il campo da gioco è un telo grande bagnato con acqua e sapone. Provate!

CHI COIO COIO

Si disegni un campo rettangolare diviso in due da una linea al centro. I ragazzi delle due squadre, disposte nelle rispettive metà campo, sono muniti ciascuno di un gavettone (palloncino pieno d'acqua,) col quale, al via, dovranno cercare di eliminare dal gioco un avversario, colpendolo. Per schivare il gavettone non si può uscire dai limiti del campo, pena la squalifica.

vince la squadra che al termine di tutte le munizioni, o del tempo massimo, rimane con più concorrenti.

N.B. Ogni concorrente ha a sua disposizione un solo gavettone.

STAFFETTA SELF-SERVICE

Scopo: ogni squadra deve riempire il suo recipiente.

Procedimento:

Ciascun concorrente alla partenza riempie d'acqua il suo bicchiere di carta. Con questo dovrà portare acqua al recipiente della propria squadra saltellando su di un piede. Chi li appoggia contemporaneamente tutti e due dovrà ripercorrere l'intero tragitto.

N.B. Il bicchiere non può essere tappato con le mani.

GIOCHI CON L'ACQUA

IL PASSACQUA

Giocatori: Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna. Un conduttore.

Occorrente: Per ogni squadra: un bicchiere ed un secchio. Acqua a volontà per tutti quanti.

Preparazione: Le squadre si schierano una accanto all'altra, ciascuna con i propri giocatori disposti in modo da formare una fila indiana allungata. Tra un giocatore e l'altro della stessa squadra devono esserci cinque passi di distanza. A cinque passi dal primo giocatore di ogni squadra viene posato un secchio pieno d'acqua e a cinque passi dall'ultimo un bicchiere vuoto.

Regole

Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra tuffa le mani chiuse a coppa nel proprio secchio, porta al secondo giocatore l'acqua che riesce a prendere e la versa nella coppa formata dalle sue mani. Il secondo giocatore la porta al terzo e così via, finché l'acqua non arriva all'ultimo, che la versa nel bicchiere. Nel frattempo il primo giocatore ha raccolto altra acqua, l'ha portata al secondo e così via.

Vince: La squadra che riempie per prima il proprio bicchiere.

ACQUA AL MURO

Giocatori: Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna. Un conduttore.

Occorrente: Per ogni squadra: un secchio e tanti palloncini gonfiabili quanti sono i suoi giocatori moltiplicati per due. Per il conduttore: un muro, qualcosa per tracciare righe sul terreno di gioco e acqua a volontà.

Preparazione: Le squadre si schierano a due passi una dall'altra lungo la linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore riempie i palloncini d'acqua, li chiude ermeticamente e li distribuisce alle squadre. In fondo al campo, contro un muro, vengono posati i secchi, ognuno in corrispondenza di una diversa squadra (e quindi a due passi uno dall'altro). A tre metri dal muro viene tracciata a terra una riga e il gioco può avere inizio.

Regole

Il primo giocatore di ogni squadra prende un palloncino, corre in fondo al campo e, senza superare la riga tracciata a terra, lo lancia contro il muro, cercando di farlo scoppiare e di far finire l'acqua che ne esce nel secchio della propria squadra. Se il palloncino non scoppia, lo raccoglie e lo riporta indietro. In tutti i casi, torna tra i compagni, parte il secondo giocatore della squadra e così via. I palloncini riportati indietro finiscono tra quelli in attesa di essere lanciati. Il gioco termina quando una delle squadre non ha più palloncini da far scoppiare.

Vince: La squadra che, alla fine del gioco, ha più acqua nel proprio secchio (indipendentemente da chi ha lanciato l'ultimo dei suoi palloncini, facendo così terminare il gioco).

I SOTTOBICCHIERI

Giocatori: Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna.

Occorrente: Per ogni squadra: nove bicchieri e diciotto quadratini di cartoncino di due-tre centimetri di lato. Per il conduttore: una scatola di pennarelli colorati e acqua a volontà.

Preparazione: Il conduttore sparge per il campo i bicchieri e li riempie d'acqua fino all'orlo. Fatto questo, scrive su nove quadratini per squadra il numero uno e sugli altri nove il numero due, usando un colore diverso per ogni squadra. I quadratini con il numero uno

vengono messi sotto i bicchieri, quelli con il numero due ad un passo di distanza. Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, con i propri giocatori disposti in fila indiana. Ogni squadra riceve un pennarello di uno dei colori usati per scrivere i numeri sui cartoncini e il gioco può avere inizio.

Regole

Il primo giocatore di ogni squadra parte, cerca un numero due del proprio colore, prende il bicchiere che c'è lì vicino e lo sposta sul cartoncino numerato (lasciando così scoperto il relativo numero uno). Ripete poi l'operazione con altri due bicchieri, dopo di che torna indietro, parte il secondo giocatore della squadra e così via. Spostando i bicchieri bisogna fare attenzione a non rovesciare l'acqua che c'è dentro. Quando tutti e nove i bicchieri della squadra sono stati posati sui cartoncini col numero due (al ritorno del terzo giocatore...), bisogna riportarli (sempre a tre a tre...) sui cartoncini col numero uno. Sempre procedendo a staffetta, il tutto viene ripetuto da capo: i bicchieri tornano sui cartoncini col numero due e poi su quelli col numero uno. Quando una squadra termina l'ultimo spostamento, il conduttore dà lo "Stop !" e tutti i giocatori delle altre squadre si fermano all'istante. Il conduttore vuota a terra un bicchiere della squadra che in quel momento è seconda, due bicchieri di quella che è terza e così via. A questo punto non resta che misurare l'acqua rimasta nei bicchieri delle varie squadre e proclamare la vincitrice.

Vince: La squadra che termina il gioco con più acqua nei suoi bicchieri.

IL TESORO DI DIN-PLUFF

Giocatori: Due o più squadre di cinque-sei giocatori ciascuna. Un conduttore.

Occorrente: Una decina di pentole. Ventuno monete per tipo, di tanti tipi diversi quante sono le squadre in gioco. Acqua a volontà.

Preparazione: Il conduttore sparge le pentole per il campo, le riempie fino all'orlo d'acqua e posa dentro ad ognuna di loro due monete per tipo. Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Ogni squadra riceve una moneta diversa e il gioco può avere inizio.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra corre a recuperare due monete uguali a quella che la sua squadra ha ricevuto dal conduttore, prendendole in due pentole diverse. Fatto questo, torna indietro, posa le monete a terra, di fronte ai compagni, parte il secondo giocatore della squadra e così via. Se qualche giocatore riporta ai compagni una moneta sbagliata, il conduttore la prende e la rimette in una pentola.

Vince: La squadra che recupera per prima tutte e venti le sue monete.

LA FOGLIA GALLEGGIA

("Un, due, tre... gioca con me" - Ed. ElleDICI)

Di tanto in tanto c'è qualcosa che riesce a rompere la tranquilla pace delle acque immobili dello Stagno di Acqua Cheta. Può essere una foglia portata dal vento, un sassolino colorato lanciato da un bimbo giocherellone, un ramoscello caduto da una pianta, un ranocchio che ha deciso di fare il bagno, una mela fatta rotolare fin lì dai cuccioli della gattina Occhidolci... Non tutte queste cose, però, si comportano nello stesso modo. Alcune, come la foglia o il ramoscello, si fermano sopra l'acqua, timorose di abbandonare l'aria in cui hanno vissuto fino a quel momento. Altre, come il sassolino o il ranocchio, preferiscono invece farsi avvolgere del tutto dalle fresche acque dello stagno e così vanno a fondo, più o meno in fretta. Cosa faranno i petali della margherita ? E cosa le piume delle anatre di passaggio ?

Giocatori: Due squadre di cinque-dieci giocatori ciascuna. Un conduttore.

Occorrente: Due secchi pieni d'acqua. Una trentina di oggetti diversi, quindici che galleggiano e altrettanti che vanno a fondo.

Preparazione: Le due squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ognuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Di fronte ad ogni squadra, dalla parte opposta del campo di gioco, viene posato un secchio pieno d'acqua. I trenta oggetti vengono sparsi per il campo, mescolati tra loro, e il gioco può avere inizio.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte, raccoglie un oggetto e lo posa nel proprio secchio. I giocatori della prima squadra devono cercare di raccogliere solo gli oggetti che galleggiano, i loro avversari solo quelli che vanno a fondo. Quando il primo giocatore torna indietro, parte il secondo e così via, fino a quando non ci sono più oggetti in campo. Se, ad un certo punto, un giocatore non trova più nessun oggetto che gli serve (perché pensa che gli oggetti ancora in campo siano tutti della squadra avversaria), ne raccoglie comunque uno, che non mette però nel proprio secchio (sarebbe un errore...), ma consegna al conduttore. Quando non ci sono più oggetti in giro, si controlla il contenuto dei due secchi. Un punto per gli oggetti "giusti" e una penalità per quelli "sbagliati" posati nel proprio secchio.

Vince: La squadra che realizza il punteggio finale (punti meno penalità) più alto.

I PORTATORI D'ACQUA

Giocatori: Due o più squadre di sei giocatori ciascuna. Un conduttore.

Occorrente: Per ogni squadra, sei recipienti di dimensioni diverse (ma non troppo...). I sei recipienti di ciascuna squadra devono essere uguali a quelli delle altre squadre. Un secchio pieno d'acqua. Un po' di ostacoli da spargere per il campo di gioco.

Preparazione: Il conduttore traccia un percorso ricco di curve e deviazioni, lo dissemina di ostacoli e contrassegna, a distanze diverse uno dall'altro, cinque punti in cui i giocatori dovranno cambiare recipiente. Quando ha finito, le squadre osservano con attenzione il percorso, dopo di che si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Ogni giocatore prende uno dei recipienti della sua squadra, il secchio pieno d'acqua viene posato a terra e il gioco può avere inizio. L'osservazione del percorso può aiutare i giocatori delle varie squadre a stabilire l'ordine in cui si dispongono in fila e il recipiente che ciascuno di loro prende.

Regole

Al "Via !" il primo giocatore di ogni squadra parte, riempie d'acqua il proprio recipiente (immergendolo nel secchio), compie con calma il primo pezzo di percorso e si ferma accanto al primo punto di scambio. Il secondo giocatore della squadra lo raggiunge, versa nel proprio recipiente l'acqua che il compagno è riuscito a portare fin lì e affronta il secondo tratto di percorso. Quando si ferma accanto al secondo contrassegno, viene raggiunto dal terzo giocatore e così via.

Vince: La squadra il cui sesto e ultimo giocatore raggiunge il traguardo con più acqua nel proprio recipiente, indipendentemente dal tempo impiegato dalla squadra per compiere l'intero percorso.

LO SCHIACCIASPUGNA

Giocatori: Quattro-cinque per volta, con un conduttore.

Occorrente: Per ogni giocatore: una spugna, una scodella e un elastico robusto. Per tutti quanti: un grosso secchio pieno d'acqua.

Preparazione: Ciascun giocatore fissa saldamente la propria spugna sulla testa, per mezzo di un elastico che fa passare sotto il mento. Le scodelle vengono posate contro un muro, ad un paio di passi una dall'altra. Ogni giocatore si ferma accanto ad una scodella, il secchio viene posato ad almeno venti passi di distanza e il gioco può avere inizio.

Regole: Al "Via !" i giocatori corrono verso il secchio, ci tuffano dentro la spugna (senza toglierla dalla testa...), tornano indietro e spremono per bene la spugna, spingendo la testa contro il muro e cercando di far finire l'acqua nella propria scodella. Fatto questo, ripartono e così via.

Vince: Il giocatore che, dopo dieci minuti, ha più acqua nella sua scodella.

SOLLEVAMENTO PESI

Sulla minuscola isola di Bricioland anche la sabbia è poca e non può quindi venir sprecata. L'unica cosa che non manca mai su questa isoletta è l'acqua, fornita in abbondanza dall'Oceano che la circonda. Bricioland manda alle Olimpiadi ottimi nuotatori e abili velisti, robusti canottieri ed esperti tuffatori, abbronzatissimi giocatori di pallanuoto e sollevatori di pesi dalle robuste braccia, capaci di usare l'acqua salata che circonda l'isola per i loro allenamenti.

Giocatori: Due o più coppie di giocatori (i sollevatori di pesi e i loro allenatori), con un conduttore.

Occorrente: Per ogni coppia di giocatori: un bicchiere, una bottiglia, un vassoio e una scodella. Per tutti: acqua a volontà.

Preparazione: I sollevatori di pesi si dispongono uno accanto all'altro ad un estremo del campo di gioco. Di fronte a ciascuno di loro, all'estremo opposto del campo, si ferma il rispettivo allenatore, con un bicchiere in mano e una bottiglia vuota accanto ai piedi. Gli atleti tengono le braccia tese davanti a sé e accostano l'una all'altra le due mani, dopo averle chiuse a pugno. Il conduttore appoggia su questi pugni chiusi un vassoio e sul vassoio una scodella e il gioco può avere inizio.

Regole

Ciascun allenatore riempie il proprio bicchiere, attraversa di corsa il campo, vuota il bicchiere nella scodella del compagno, torna indietro, lo riempie di nuovo e così via. Quando la scodella è piena (o quando il compagno lo avvisa di non essere più in grado di sostenerla a lungo) incomincia a svuotarla, servendosi del bicchiere e versando l'acqua che recupera nella bottiglia che aveva accanto ai piedi all'inizio del gioco. Se il sollevatore di pesi lascia cadere a terra la scodella (anche solo inclinando troppo il vassoio) l'acqua che conteneva va irrimediabilmente perduta. L'allenatore non può in nessun caso toccare con le mani né il vassoio né, tanto meno, la scodella.

Vince: La coppia che termina il gioco con più acqua nella propria bottiglia, grazie alla forza del suo sollevatore di pesi e all'abilità del suo allenatore.

LE SPUGNE

("Un gioco al giorno - volume I" - Ed. ElleDICI)

Le spugne sono animali invertebrati che abitano, a diverse profondità, nei mari di tutto il mondo. Sono in genere costituite da uno scheletro corneo che sostiene un corpo molle ricco di canali. Attraverso questi canali l'acqua viene portata all'interno del corpo, dove viene filtrata per ricavarne sostanze nutritive di origine sia animale, sia vegetale. Le nostre spugne da bagno non sono altro che lo scheletro di questi animali, ripulito per bene e fatto asciugare (a meno che, naturalmente, non siano artificiali: in questo caso sono solo imitazioni più o meno ben riuscite).

Giocatori: Due o più squadre di sei giocatori ciascuna. Un conduttore-arbitro.

Occorrente: Per ogni squadra: quattro spugne e tre scodelle. Per tutti quanti: quattro secchi pieni d'acqua e... una calda giornata di sole !

Preparazione: I secchi vengono posati ai quattro angoli del campo di gioco, all'interno del quale vengono sparse le scodelle, contrassegnate in modo da poter essere riconosciute

dai giocatori delle varie squadre. Ogni squadra osserva per bene la disposizione delle sue scodelle e decide la tattica di gioco da seguire.

Regole

Al "Via !" i giocatori con le spugne in mano le inzuppano d'acqua, che portano poi nelle scodelle della loro squadra. Passano quindi la spugna ad un compagno, anche lanciandogliela, e così via. Chi inzuppa la spugna nel secchio deve poi strizzarla nella scodella: ci si passa solo spugne già strizzate. Lo stesso giocatore non può inzuppare la stessa spugna per due volte di seguito, ma deve obbligatoriamente passarla ad un compagno e usarne un'altra. Sta alle squadre organizzarsi in modo che le regole vengano rispettate con la minor perdita di tempo possibile. Dieci minuti di tempo, al termine dei quali la scodella di ogni squadra che contiene più acqua e quella che ne contiene di meno vengono scartate dal conduttore-arbitro.

Vince: La squadra che ha più acqua nella terza scodella (quella rimasta in campo).

L'INFERMIERE

("Un gioco al giorno - volume II" - Ed. ElleDICI)

Sui campi di battaglia, fin dai tempi più antichi, oltre ai combattenti occupati a scappare dagli avversari, a rincorrerli o a lottare con loro, ci sono sempre stati anche gli infermieri, pronti a correre in aiuto dei feriti. A volte qualche combattente, commosso dal loro esempio, decideva di smettere di lottare per aiutare i compagni colpiti, ma c'era subito qualche infermiere smanioso di partecipare alla battaglia, pronto a prendere il suo posto. Il rapporto tra infermieri e combattenti rimaneva così sempre uguale.

Giocatori: Quanti si vuole, con un conduttore.

Occorrente: Tanti palloncini da gonfiare quanti sono i giocatori divisi per quattro. Acqua a volontà.

Preparazione: I palloncini vengono riempiti d'acqua e chiusi accuratamente. I giocatori si spargono per il campo di gioco. Uno ogni dieci viene nominato "nemico" e si prepara a inseguire gli altri. Tra tutti quelli rimasti, uno ogni dieci viene nominato "infermiere" e riceve un palloncino pieno d'acqua (la cassetta del pronto soccorso). Tutti gli altri palloncini restano accanto al conduttore, fermo ai bordi del campo.

Regole: Al "Via !" dato dal conduttore, i nemici inseguono gli altri giocatori, che scappano per non essere presi. Chi viene toccato da un nemico si ferma a braccia larghe nel punto in cui è stato preso e può essere liberato (curato) da un infermiere che gli lanci il suo palloncino (la sua cassetta del pronto soccorso). Se il palloncino cade a terra, deve essere raccolto dall'infermiere che lo ha lanciato. Se cadendo si rompe, l'infermiere corre a prenderne un altro dal conduttore. In tutti e due i casi, il ferito non viene curato e quindi non può riprendere il gioco. Quando un ferito prende al volo un palloncino, guarisce e può decidere se restituirlo all'infermiere per riprendere a scappare o se tenerlo, trasformandosi così in infermiere. In quest'ultimo caso l'infermiere senza più palloncino diventa combattente e scappa. I nemici non possono acchiappare gli infermieri né quando hanno il palloncino in mano, né quando stanno tornando dal conduttore a prenderne un altro (in questo caso gli infermieri, per non confondersi con gli altri giocatori, corrono tenendo le mani sulla testa). Gli infermieri, da parte loro, non possono in nessun modo ostacolare i nemici, ma solo aiutare i compagni. Il gioco termina quando anche l'ultimo palloncino si è rotto o quando restano in libertà solo più gli infermieri.

Vince: La squadra dei nemici se al termine del gioco meno della metà dei fuggitivi è libera, i loro avversari in caso contrario.