

Giochi del Grest di Balconi

Jacopo

Luglio 2021

Sommario

Lo scopo di questo documento è quello di creare una lista di attività da cui attingere quando si preparano i giochi per la giornata, in modo da non essere ripetitivi. Sono stati riportati giochi già noti, ma anche giochi inventati per il Grest di Balconi. Il documento è diviso in quattro sezioni: giochi per tutti, giochi per piccoli, giochi per grandi e giochi d'acqua.

Non sono state riportate le regole dei giochi agonistici, come calcio o pallavolo.

Indice

1 Giochi per tutti	4
1.1 Palla prigioniera	4
1.1.1 Parti del corpo proibite	4
1.1.2 Duxball	4
1.2 Palla guerra	4
1.3 Fazzoletto	5
1.3.1 Chiamare più numeri	5
1.3.2 Numeri particolari	5
1.3.3 Calcio fazzoletto	6
1.3.4 Basket fazzoletto	6
1.3.5 Scalpo fazzoletto	6
1.4 Scalpo	6
1.5 Palla quadrata	6
1.6 Palla base	8
1.7 Quidditch	8
1.8 Mimo indiano	8
1.9 Staffetta	8
1.10 Calcio seduto	8
1.11 Corsa dei granchi	9
1.12 Limbo	9
1.13 Gioco delle coppie	9
1.14 Flipper	9
2 Giochi per piccoli	10
2.1 Palla Rilanciata	10
2.2 Cavalli e Cammelli	10
2.3 Un due tre stella	11
2.4 Sedie musicali	11
3 Giochi per grandi	11
3.1 Duxball	11
3.2 Super mosca cieca	11
3.2.1 Acchiappa mosche	12
3.3 Bandiera genovese	12
3.4 Alce rossa	12
3.5 Mimo gigante	13
3.6 Numeri	13
3.6.1 Operazioni	13
3.7 Nomi cose città	13
3.8 Tris staffetta	14

4 Giochi d'acqua	14
4.1 Pallavolo o palla rilanciata bagnata	14
4.2 Catena ad acqua	14
4.3 Quiz bagnato	14

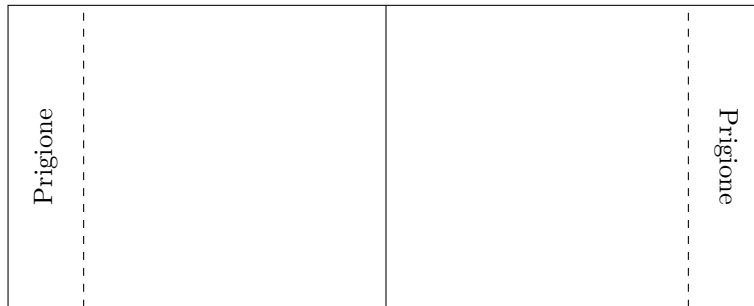


Figura 1: Campo di palla prigioniera

1 Giochi per tutti

1.1 Palla prigioniera

Il campo da gioco, rettangolare, viene diviso in due parti uguali. Sul fondo di ogni parte del campo viene delimitata una sottoparte, chiamata prigione, come descritto nella figura 1. Le due squadre si dispongono nella propria parte del campo, esclusa la prigione; un giocatore di una squadra non può andare nella zona della squadra avversaria.

Lo scopo del gioco è quello di eliminare ogni giocatore della squadra avversaria, o allo scadere del tempo, vince la squadra che ha più giocatori in campo.

Si sceglie la squadra che comincia in un qualunque modo. Per eliminare, o "prendere", i giocatori avversari, è necessario colpirli con la palla. Se il giocatore colpito prende al volo la palla, viene preso chi l'ha tirata. Se un giocatore viene preso, deve andare nella prigione della squadra che lo ha eliminato. Se dalla prigione riuscirà a eliminare un membro della squadra avversaria, potrà tornare in gioco.

1.1.1 Parti del corpo proibite

Si può decidere che un giocatore non possa essere eliminato se viene colpito con la palla in specifiche parti del corpo, come la testa o i piedi.

1.1.2 Duxball

Si veda Duxball, sezione 3.1

1.2 Palla guerra

Il campo da gioco non viene diviso in sezioni. I membri di entrambe le squadre possono spostarsi in ogni parte del campo.

Scopo del gioco: eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria, o, allo scadere del tempo, essere la squadra con più giocatori.

Si sceglie la squadra che comincia in un qualunque modo. Per eliminare un giocatore della squadra avversaria, bisogna colpirlo con la palla. Se il giocatore colpito prende al volo la palla, viene eliminato chi l'ha tirata. Il giocatore che viene eliminato deve sedersi, e aspettare un'occasione per potersi liberare. Un giocatore eliminato si può liberare se riesce a intercettare il tiro di un giocatore della squadra avversaria, cioè se riesce a prendere la palla dopo che è stata toccata per l'ultima volta da un giocatore nemico.

Dopo che un giocatore ha ricevuto la palla, si può muovere solamente di tre passi, poi deve rimanere fermo.

Anche in questo gioco si può applicare la variante delle parti del corpo proibite (sezione 1.1.1).

1.3 Fazzoletto o Rubabandiera

Si gioca in due squadre con lo stesso numero di giocatori.

Si traccia una linea retta al centro del campo da gioco e altre due linee equidistanti e parallele alla linea tracciata per delimitare la casa delle due squadre. I giocatori di una squadra si allineano lungo la linea della propria casa, gli uni di fronte agli altri. A ogni giocatore viene assegnato un numero progressivo partendo da un estremo della fila (il primo giocatore sarà il numero uno, il giocatore di fianco a lui il numero due e così via). Se una squadra ha meno giocatori dell'altra, ad alcuni membri della squadra verrà assegnato più di un numero.

Il porta-bandiera, solitamente un arbitro, sta a un estremo della linea di mezzeria, e tiene con la mano la bandiera, cioè un fazzoletto o qualcosa di simile, con il braccio teso in avanti.

A questo punto il porta-bandiera può chiamare un numero qualsiasi. Entrambi i giocatori delle due squadre corrispondenti al numero chiamato devono correre verso il porta-bandiera per rubare la bandiera, il che può avvenire in due modi: o afferrare la bandiera prima che lo faccia l'altro e arrivare all'interno della propria casa senza essere toccati dall'avversario, o, se non si riesce ad afferrare la bandiera per primo, toccare l'altro giocatore prima che arrivi nella sua casa.

Vince la squadra che accumula più punti.

1.3.1 Chiamare più numeri

Una variante del gioco consiste nel chiamare fino a tre numeri al turno. Se vengono chiamati due giocatori, si devono mettere uno sulle spalle dell'altro. Se vengono chiamati tre giocatori, si devono disporre a "careghina d'oro".

1.3.2 Numeri particolari

È possibile chiamare numeri particolari, come i multipli di 6, o il risultato di una particolare espressione, ad esempio $(3 + 5)/2$.

1.3.3 Calcio fazzoletto

A ogni turno, l'arbitro lancia la palla casualmente al centro del campo. Tutti i numeri chiamati devono fare goal, e nel contempo evitare che lo facciano quelli della squadra avversaria.

1.3.4 Basket fazzoletto

A ogni turno, l'arbitro lancia la palla casualmente al centro del campo. Tutti i numeri chiamati devono fare canestro, e nel contempo evitare che lo facciano quelli della squadra avversaria.

1.3.5 Scalpo fazzoletto

I giocatori infilano uno "scalpo" nella cintura o nei pantaloni. Tutti i numeri chiamati devono eliminare gli avversari con le regole dello scalpo, come descritto nella sezione 1.4.

1.4 Scalpo

Si gioca in due squadre, in un campo non suddiviso.

Lo scopo del gioco è di eliminare tutti i giocatori della squadra avversaria, o il maggior numero di avversari entro lo scadere del tempo.

Ognuno infila un pezzo di stoffa nella cintura o nei pantaloni. Per eliminare un avversario, deve prendere il suo pezzo di stoffa (ovvero lo "scalpo").

1.5 Palla quadrata

Si gioca in due squadre, in un campo così definito: si forma un quadrato abbastanza grande da permettere ai membri di una squadra di potersi muovere agevolmente al suo interno. Si veda la figura 2 per avere un miglior riferimento. Una squadra si posiziona dentro al quadrato, mentre l'altra si distribuisce all'esterno dei quattro lati.

Una partita è composta da due turni. In un turno, la squadra esterna al quadrato deve cercare di eliminare il più velocemente possibile tutti i giocatori dentro al quadrato. Per eliminare un giocatore, bisogna colpirlo con la palla; un giocatore eliminato deve uscire dal quadrato senza disturbare il gioco. Se la palla viene presa al volo, il giocatore che l'ha presa non viene eliminato, e la deve appoggiare a terra al centro del quadrato; poi *un* giocatore della squadra esterna deve entrare a prenderla.

Quando tutti i giocatori della squadra interna sono stati eliminati, il turno termina, e le due squadre si scambiano di ruolo.

Vince la squadra che ha eliminato tutti gli avversari nel minor tempo.

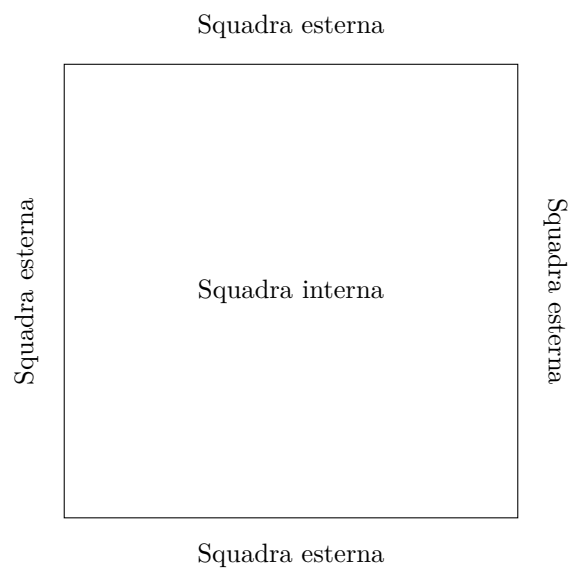


Figura 2: Campo per palla quadrata

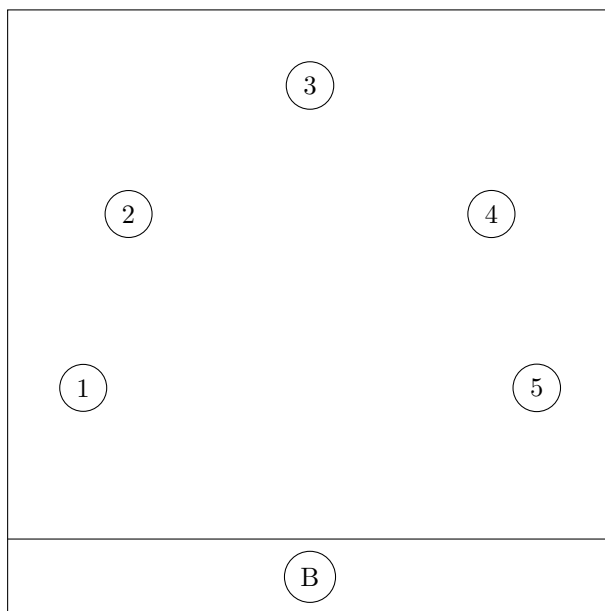


Figura 3: Campo per palla base

1.6 Palla base

Una variante semplificata del baseball. Il campo è disposto come in figura 3. I giocatori si dividono in due squadre, al primo turno della partita i giocatori di una squadra lanciano la palla (lanciatori) e i giocatori dell'altra la devono prendere (ricevitori), nel secondo turno i ruoli si scambiano.

I lanciatori tirano la palla uno per volta, mettendosi vicino alla base. Subito dopo averla lanciata devono correre nelle basi numerate prima che i ricevitori, sparsi per il campo, prendano la palla e la passino al volo al loro compagno nella base *B*. I lanciatori che sono fuori dalle basi quando un ricevitore prende la palla al volo vengono eliminati. Quando un lanciatore completa il percorso delle basi, viene assegnato un punto alla sua squadra.

Vince la squadra che fa più punti.

1.7 Quidditch

Si gioca in due squadre. Il campo non viene suddiviso, le due squadre occupano interamente il campo. Vengono appesi tre anelli abbastanza grandi a circa uno o due metri d'altezza (ad esempio appesi ai rami di un albero). Un anello vale tre punti, un anello vale due punti e l'ultimo anello vale un punto, assegnati in base alla difficoltà di centrare l'anello con la palla: i punti si fanno lanciando la palla attraverso gli anelli. Il giocatore con la palla in mano non si può spostare.

Vince la squadra che fa più punti.

1.8 Mimo indiano

Questo gioco è simile al telefono senza fili. Le due squadre si dispongono in fila indiana. Ai due giocatori al termine della fila viene comunicato un personaggio/oggetto/animale da mimare, il giocatore immediatamente davanti a loro deve girarsi per vedere il mimo. Il giocatore che ha osservato deve poi fare il mimo per quello davanti a lui, e così fino all'inizio della fila. La prima squadra che finisce e indovina l'oggetto del mimo, prende un punto. Vince la squadra con più punti.

1.9 Staffetta

Classico gioco della staffetta: ci sono due percorsi ad ostacoli identici per le due squadre. Un componente alla volta per ogni squadra deve completare il percorso, dopo averlo completato, batte il cinque al giocatore successivo che a sua volta completa il percorso.

Vince la squadra che termina per prima.

1.10 Calcio seduto

Si gioca al chiuso, in due squadre. Le porte vengono segnate sulle pareti con del nastro. Le regole sono come quelle del calcio, con l'unica differenza che non ci si può alzare o mettere sulle ginocchia, bisogna muoversi restando seduti.

1.11 Corsa dei granchi

Si gioca in due squadre. Ogni squadra forma una fila indiana a coppie.

Ogni coppia deve portare un pallone da un punto iniziale ad un punto finale. Il pallone deve essere tenuto sollevato da terra senza toccarlo con mani, piedi, braccia o gambe: ad esempio, può essere tenuto fra le schiene, le teste o le pance della coppia. Se il pallone viene fatto cadere, la coppia deve ricominciare il percorso.

Vince la prima squadra dove tutte le coppie hanno terminato il percorso.

1.12 Limbo

Gioco del limbo. Ad ogni turno giocano prima tutti i giocatori di una squadra, poi quelli dell'altra. Bisogna passare sotto un'asta potendosi piegare solo all'indietro e non in avanti. Chi cade viene eliminato, ad ogni turno l'asta viene abbassata.

Si gioca finché tutti i giocatori di una squadra sono eliminati, ovviamente la squadra che ha ancora giocatori in campo vince.

1.13 Gioco delle coppie

In questo gioco, ogni squadra si divide in coppie. Durante il gioco gli arbitri fanno partire la musica, e i componenti delle coppie devono girare per tutto il campo. Bisogna controllare che i componenti delle coppie non stiano sempre molto vicini fra loro.

Ad un certo punto, gli arbitri fermano la musica: in quel momento, tutte le coppie devono riunirsi e sedersi a terra. L'ultima coppia a riunirsi viene eliminata.

Si ripete il gioco finché non rimane solo una coppia, la cui squadra sarà la vincitrice.

1.14 Flipper

Si gioca in due squadre. I giocatori devono disporsi in cerchio, con le gambe divaricate e con i piedi che toccano i piedi dei giocatori vicini. Due giocatori della stessa squadra non possono stare vicini.

All'inizio della partita l'arbitro lancia la palla dentro al cerchio, e i giocatori, con le mani unite nella posizione del "bagher", devono cercare di far passare la palla in mezzo alle gambe di un avversario.

Se la palla passa in mezzo alle gambe di un giocatore, questo viene eliminato dal cerchio; il cerchio deve poi richiudersi.

Vince la prima squadra che elimina tutti gli avversari dal cerchio.

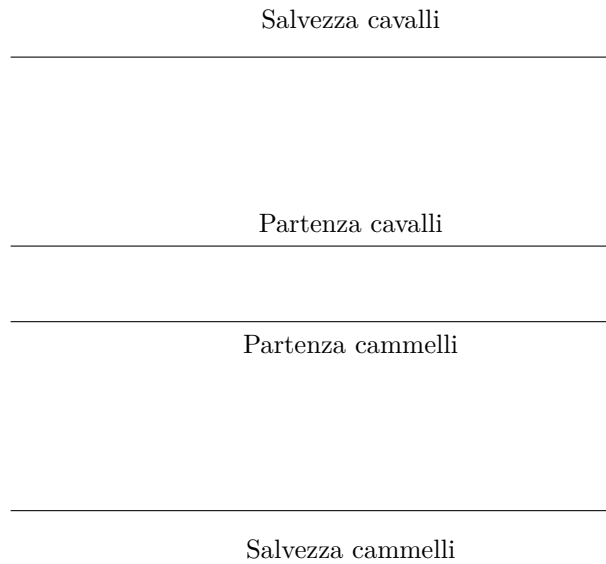


Figura 4: Campo per cavalli e cammelli

2 Giochi per piccoli

2.1 Palla Rilanciata

Questo gioco è una variante semplificata di pallavolo, quindi si gioca in un campo da pallavolo. Tutti i componenti delle due squadre si dispongono nella propria parte del campo. Si decide la squadra che comincia con un qualunque metodo.

Lo scopo del gioco è quello di fare più punti della squadra avversaria nel tempo disponibile, o di arrivare per primi a un punteggio limite.

Per fare punto, bisogna lanciare la palla nel campo avversario: se la palla non viene presa dai giocatori nemici, o casca a terra dopo essere stata da loro toccata, viene assegnato un punto. Se invece la palla cade al di fuori delle delimitazioni del campo, il punto va alla squadra avversaria.

2.2 Cavalli e Cammelli

Si gioca in due squadre: cavalli e cammelli. Le squadre si dispongono ognuna sulla propria linea di partenza, come mostrato in figura 4. L'arbitro legge una storia, in cui compaiono molte volte le parole "cavalli" e "cammelli". Quando viene letta, ad esempio, la parola "cavalli", tutti i giocatori di quella squadra devono correre verso la propria linea della salvezza e cercare di superarla. Gli avversari devono rincorrerli e cercare di eliminarli, toccandoli prima della linea della salvezza. Vince chi elimina tutti gli avversari, o la squadra con più giocatori al termine della storia.

2.3 Un due tre stella

Due squadre si mettono in fondo ad un campo rettangolare. All'altro capo del campo si mette l'arbitro, che dà le spalle ai giocatori. Mentre l'arbitro è girato, e dice "un due tre stella!" i giocatori possono correre verso di lui, quando l'arbitro dice "Stella!" si gira e guarda i giocatori. Tutti quelli che si stanno ancora muovendo devono tornare in fondo al campo: i giocatori devono quindi fermarsi prima di essere visti.

Vince la squadra del primo giocatore che riesce a toccare l'arbitro (gridando "Stellone!") mentre è girato.

2.4 Sedie musicali

Si gioca in due squadre. Si dispongono un numero di sedie pari al numero di giocatori meno uno in cerchio, rivolte verso l'esterno. I giocatori si mettono a loro volta in cerchio attorno alle sedie.

Si fa partire la musica, tutti i giocatori ruotano attorno alle sedie; quando la musica si ferma tutti devono cercare di sedersi. Il giocatore che rimane in piedi viene eliminato, dopodiché viene tolta una sedia e si ricomincia a giocare.

Quando tutti i giocatori di una squadra vengono eliminati, l'altra squadra vince. Se rimangono due giocatori di due squadre diverse e una sola sedia, si può fare uno spareggio a piacimento (testa o croce, eccetera...).

3 Giochi per grandi

3.1 Duxball

Duxball¹ è un gioco simile a palla prigioniera. Ci sono due squadre con lo stesso numero di giocatori che giocano in un campo aperto rettangolare. Il campo è diviso a metà, ogni squadra occupa la propria metà campo. Vengono scelti per ogni squadra due giocatori speciali: il duce e la zecca. Se la zecca viene presa, la squadra perde la partita, il duce invece non può mai essere preso (ha vite infinite). I capitani delle rispettive squadre tirano a sorte per decidere a quale squadra va inizialmente la palla, poi il gioco prosegue con le solite regole di palla prigioniera, sezione 1.1.

3.2 Super mosca cieca

Super mosca cieca² è un gioco derivato da mosca cieca. Si gioca in due squadre con lo stesso numero di giocatori. Il campo non è suddiviso in zone, ma le due squadre si devono disporre separatamente lungo un lato del campo.

A ogni turno viene scelto un giocatore per ogni squadra, detto "mosca", e viene bendato. L'arbitro posiziona un oggetto sul campo di gioco; poi il turno comincia: le mosche devono cercare di toccare l'oggetto, e vengono guidate dalle

¹Creato da Simone Caprini

²Creato da Jacopo Zagoli

indicazioni vocali della rispettiva squadra. Fa punto la squadra della mosca che tocca per prima l'oggetto. In caso l'oggetto venga toccato contemporaneamente da entrambe le mosche, il punto non viene assegnato. Vince la squadra con più punti.

L'arbitro può decidere di assegnare una penalità a una squadra, se sta urlando troppo. È compito dell'arbitro controllare che le mosche non guardino al di sotto della benda.

3.2.1 Acchiappa mosche

In questa variante, l'arbitro posiziona sul campo degli altri oggetti, gli "*acchiappa mosche*". Se una mosca tocca uno di questi oggetti, il punto va alla squadra avversaria.

3.3 Bandiera genovese

Viene suddiviso il campo come per palla prigioniera (Figura 1 a pagina 4), le zone in fondo al campo sono però chiamate *zone franche*. Le squadre posizionano nella propria zona franca la *bandiera*, cioè un pezzo di stoffa.

Lo scopo del gioco è quello di portare nel proprio campo la bandiera avversaria.

I giocatori nel campo nemico possono venir "presi" (toccati) dagli avversari, quando questo succede devono rimanere fermi *nel punto in cui sono stati presi* finché un loro compagno non li tocca nuovamente. I giocatori di una squadra non possono entrare nella zona franca che si trova all'interno della propria metà campo.

3.4 Alce rossa

Viene suddiviso il campo in due zone, una per ogni squadra. Per questo gioco, è necessario che nel campo siano presenti molti oggetti da usare come nascondiglio, come alberi, rocce, tavoli...

Prima dell'inizio della partita, ogni squadra nasconde in segreto una bandiera all'interno del proprio campo. Vince la prima squadra che porta la bandiera all'interno della propria zona.

A ogni giocatore viene data una fascia da indossare sulla fronte, con sopra scritto un numero ben visibile di almeno quattro cifre; questa fascia deve essere indossata in modo da essere leggibile, quindi non deve *mai* essere coperta o camuffata.

È possibile eliminare un giocatore nemico leggendo ad alta voce il numero scritto sulla sua fascia. Quando un giocatore viene eliminato, deve andare a sostituire la fascia con una diversa. Ovviamente, per non essere eliminati, bisogna procedere in modo che i giocatori nemici abbiano difficoltà a leggere il proprio numero, ad esempio, correndo a testa bassa, appoggiando la fronte su un oggetto...

3.5 Mimo gigante

Si gioca in due squadre. Lo scopo del gioco è quello di formare con tutti i componenti della squadra l'oggetto proposto dall'arbitro: ad esempio, se l'arbitro dice "aeroplano", la squadra deve mimare un aeroplano con tutti i giocatori.

Viene dato un tempo massimo per mettersi in posizione, al termine del quale l'arbitro esamina le due squadre e assegna un punto alla squadra che ritiene abbia mimato meglio l'oggetto.

Vince la squadra col punteggio più alto.

3.6 Numeri

Si gioca in due squadre. I componenti delle squadre si mettono in fila orizzontalmente, una accanto all'altra. Ad ogni giocatore viene dato un cartello con scritta una cifra; l'arbitro poi chiama un numero composto da una o più cifre. I giocatori con le cifre necessarie per comporre il numero devono correre dall'altro lato del campo, e mettersi uno accanto all'altro in maniera corretta per formare il numero.

La prima squadra a formare correttamente il numero prende un punto, vince la squadra con più punti.

3.6.1 Operazioni

Gli arbitri possono chiamare una semplice operazione al posto di un numero, e i giocatori devono comporre il risultato.

3.7 Nomi cose città

Si gioca in due squadre o più squadre. Ogni squadra dovrà avere un foglio sul quale verrà disegnata una tabella, che dovrà avere tante colonne quante sono le categorie scelte. Possibili categorie sono: Nomi di persona, Cose (oggetti), Città, Verbi, Animali, Frutta, Fiori e Piante, Colori, Cantanti, Nazioni, Mestieri, Personaggi famosi o storici, ecc...Ad ogni turno, l'arbitro estrae una lettera dell'alfabeto: i componenti delle due squadre dovranno suggerire al capitano vocaboli appartenenti alle categorie scelte che inizino con quella lettera. Il capitano ha il compito di scrivere le parole nella tabella. Al termine del tempo, l'arbitro calcola il punteggio di ogni squadra:

- un punto per ogni parola valida trovata da entrambe le squadre
- tre punti per ogni parola valida trovata da una sola squadra.

I punteggi vengono sommati al termine di ogni turno, e vince la squadra col punteggio più alto.

3.8 Tris staffetta

Si gioca in due squadre. Le squadre si dispongono in fila indiana una affianco all'altra, di fronte a loro dall'altro lato del campo viene disegnato a terra lo schema del gioco del tris. La partita si svolge così: il primo giocatore della fila di una squadra corre a depositare un oggetto nello schema del tris. Subito dopo di lui il giocatore in testa alla fila dell'altra squadra corre a sua volta a depositare un oggetto nello schema.

Si continua così finché una delle due squadre non fa tris, a quella squadra viene assegnato un punto.

Al termine del tempo, vince la squadra con più punti.

4 Giochi d'acqua

4.1 Pallavolo o palla rilanciata bagnata

Questo gioco utilizza le stesse regole di pallavolo o di palla rilanciata. L'unica differenza consiste nell'utilizzare una palla di spugna inzuppata d'acqua, e opzionalmente bagnare i giocatori con pistole ad acqua o simili.

4.2 Catena ad acqua

I giocatori si dividono in due squadre, ogni squadra si dispone in fila indiana con i giocatori seduti uno dietro l'altro. Davanti ad ogni fila viene posizionato un secchio vuoto, e dietro ad ogni fila un secchio pieno.

Per giocare, l'ultimo giocatore della fila inzuppa una spugna nel secchio pieno e la passa al giocatore davanti a lui. La spugna viene passata sopra la testa fino al primo giocatore della fila, che deve strizzarla nel secchio vuoto.

Vince la prima squadra che riempie il secchio completamente o fino ad un limite prestabilito.

4.3 Quiz bagnato

Si gioca in una o più squadre. A turno, ad ogni giocatore viene sottoposta una domanda. Se fa giusto viene assegnato un punto, altrimenti il giocatore viene bagnato. Vince la squadra (o il giocatore) con più punti.