**Giochi Grest 2018**

Anche quest’anno abbiamo tentato di diversificare i giochi pensando a tutti i ragazzi sia grandi che piccoli. Alcuni giochi dovranno per forza essere organizzati all’esterno, molti altri, invece, sono pensati anche per l’interno, immaginando anche delle giornate di brutto tempo.

I giochi, come detto sopra, sono stati pensati considerando le età diverse dei presenti nella realtà dei Grest, siamo però certi che possano essere adattati e modificati dai responsabili in base alle esigenze rendendoli unici.

**Avvio Grest**

**Torneo GAMEOVER**

SCOPO DEL GIOCO SUPERARE I VARI LIVELLI GIOCO

PER ACCEDERE AL LIVELLO SUCCESSIVO SERVE TOTALIZZARE MINIMO 5 PUNTI NEL LIVELLO PRECEDENTE.

Vince chi totalizza più punti

Prova riuscita: 2 punti

Prova fallita: 0 punti

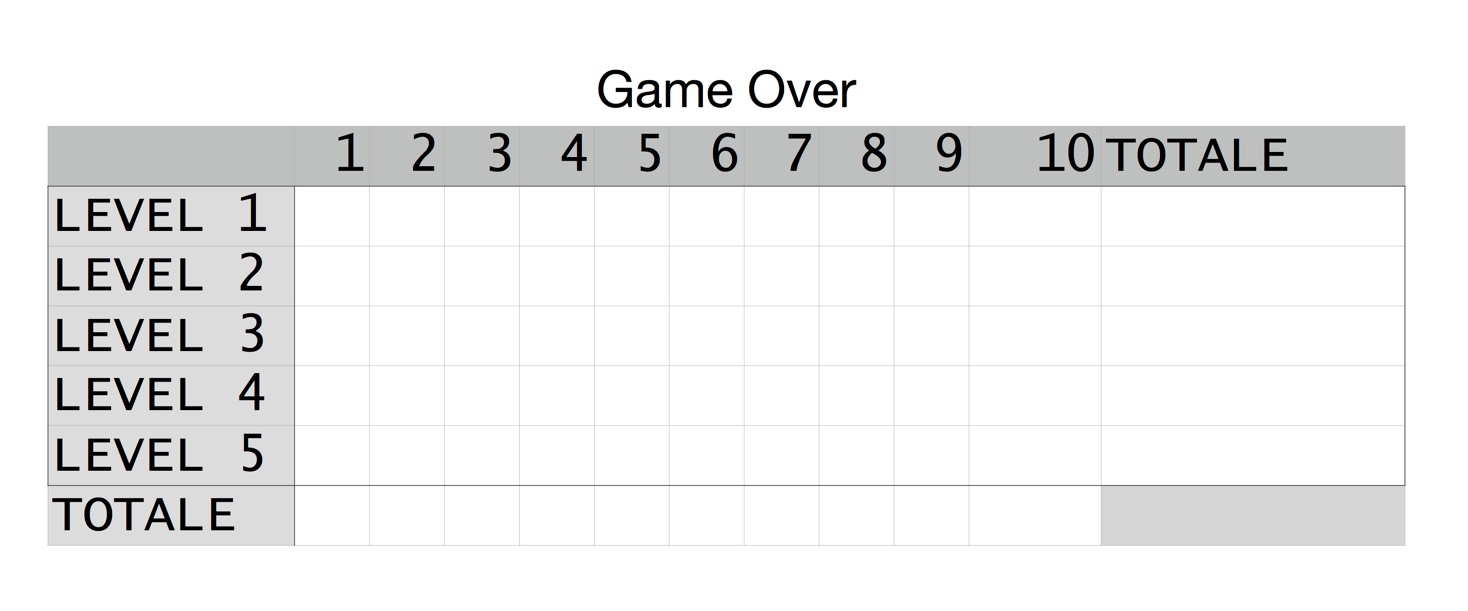
Bonus per secondo tentativo (indifferentemente se si riesce o meno nella prova): 1 punto

Bonus squadra: 1 punto

Punti gioco a livelli

FOGLIO DA CONSEGNARE AD OGNI PARTECIPANTE

**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**



**---**  **--------------------------------------------------------------------------------****---------------**

**Level 1**

**L1.1**

**Materiale necessario:** 3 palline da golf

**Superficie:** tavolo, scrivania, ecc…

Impilare 3 palline da golf una sopra l’altra.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Quando il cronometro parte, il giocatore può raccogliere le palline e provare ad impilarle.  
2) Per completare la prova, le 3 palline da golf devono essere impilate in modo che siano stabili autonomamente entro il tempo stabilito minimo di tre secondi.

**L1.2**

**Materiale necessario:** 5 sacchetti di carta.

**Superficie:** tavolo, scrivania, ecc…

**REGOLE DEL GIOCO:**

Raccogliere sacchetti di carta di varie altezze usando solamente la bocca.

1)Tagliare ogni busta per diversa altezza (25 cm, 20 cm, 15 cm, 10 cm, 5 cm) e disporli sul pavimento, nel verso giusto;  
2) Quando l’orologio si avvia, il giocatore può tentare di raccogliere la busta più alta potendo toccare il pavimento solo con i piedi;  
3) Se il giocatore tocca il pavimento con qualche altra parte del corpo che non siano i piedi mentre tenta di afferrare la busta, deve ricominciare alzandosi prima di fare un altro tentativo.  
4) Per completare la prova, il giocatore deve avere tutte le 5 buste sul tavolo entro il limite di tempo stabilito.

**L1.3**

**Materiale necessario:** palline da ping pong, supporti (tipo rotolo di carta igienica).

I ragazzi devono riuscire a far cadere quattro palle da quattro podi colpendole con una pallina da ping pong che rimbalza.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Una volta che il gioco inizia i ragazzi devono afferrare la prima pallina da ping pong;  
2) I ragazzi devono usare solo la mano designata per lanciare tutte le palle da ping pong e devono lanciarne solo una pallina alla volta;  
a) Se il ragazzi lancia più di una pallina alla volta o non usa la mano designata durante un tentativo, il tentativo non sarà conteggiato;  
3) Le palline devono rimbalzare prima di colpire le palle grandi;  
4) Se un piede del giocatore oltrepassa la linea di fallo durante un tentativo, questo tentativo non sarà conteggiato;  
5) I ragazzi devono superare una stazione prima di passare a quella successiva;  
6) Per completare il gioco, tutte e quattro le palle grandi devono essere fatte cadere dal podio nel tempo limite;  
a) Ogni palla lanciata con la mano entro un tempo predefinito può essere conteggiata ai fini del computo totale del gioco.

**Level 2**

**L2.1**

**Materiale necessario:** 1 paralume, 1 canna da pesca (con lenza), 1 benda.

Il giocatore, bendato, tiene in una mano una canna da pesca al cui amo è attaccato il cappello di un paralume; nel tempo stabilito il giocatore deve riuscire a mettersi sulla testa il paralume.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Legare il paralume all’estremità della lenza.  
2) Mettere la benda sugli occhi e tenere la canna da pesca con una mano, il paralume a terra  
3) Quando il cronometro parte, usare una mano per muovere la canna.  
4) Per completare il gioco, il giocatore deve posizionare il paralume sulla testa entro il tempo stabilito e tenerlo in questo modo per 3 secondi.

**L2.2**

**Materiale necessario:** 5 cubi (5 cm x 5 cm x 5 cm), 1 piatto di plastica.

Impilare 5 cubi uno sopra all’altro su un piatto di plastica posto in equilibrio sulla testa.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Quando il cronometro parte, il giocatore deve posizionare il piatto sulla testa e provare ad impilare i cubi verticalmente nel piatto.  
2) Il giocatore non può muovere il piatto con le mani una volta che lo ha posizionato sulla testa.  
3) Per completare il gioco, tutti i 5 cubi devono rimanere impilati verticalmente per 3 secondi.

**L2.3**

**Materiale necessario:** cintura, scatola vuota, 12 campanelle.

Il giocatore ha attaccato intorno alla vita una cinta, su cui è fissata una scatola vuota. La scatola, che è sistemata sulla schiena del giocatore contiene 12 campanelle e ha un foro posizionato sul lato esterno. I ragazzi devono saltare e dimenarsi per far cadere fuori le campanelle senza che le mani tocchino terra. Tutte e 12 le campane devono uscire dalla scatola per completare il gioco.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1)Prima che il gioco inizi il giocatore sta in piedi nella zona designata per l’inizio del gioco con le mani lungo i fianchi e con la cinta attaccata alla vita (la scatola è posta nella parte bassa della schiena). Nella scatola si trovano 12 campanelle.  
2)Il gioco inizia dopo un segnale acustico.  
3)Quando il gioco inizia, il giocatore può cominciare a dimenarsi.  
4)Le mani o le braccia del giocatore non possono toccare la scatola o la cinta.  
5)Solo i piedi del giocatore possono essere a contatto con il pavimento.  
a)Un contatto accidentale con le ginocchia o le mani può essere accettato.  
6)Il giocatore non può toccare nessuna campanella che si trova dentro la scatola.  
7)Per completare il gioco il giocatore deve far uscire dalla scatola le 12 campanelle entro il tempo stabilito.

**Level 3**

**L3.1**

**Materiale necessario:** 3 cestini, 1 manico di scopa, palle da tennis, linea di tiro

Far rimbalzare le palle da tennis su un manico di scopa disteso sul pavimento facendole saltare in 3 cestini di differenti altezze.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Il gioco inizia con il manico di scopa ed i cestini apposti sul pavimento, e la linea di tiro posta 2,7 metri dalla parte anteriore del primo cestino;  
2) Quando il cronometro parte, il giocatore può iniziare a far rimbalzare le palle da tennis contro il manico di scopa;  
3) Per completare la prova, il giocatore deve avere inserito almeno una palla in ogni cestino.

**L3.2**

**Materiale necessario:** 8 biscotti, 1 vassoio.

Il giocatore deve far saltare progressivamente fino a otto biscotti, partendo da uno, da un vassoio facendoli atterrare sull’altra faccia del vassoio stesso senza farli cadere.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Prima che il gioco cominci, il giocatore deve stare in piedi con le mani lungo i fianchi;  
2) Al via il giocatore deve afferrare il vassoio e collocare il primo biscotto, farlo saltare e girare il vassoio su cui atterrerà il biscotto lanciato in aria;

3) il giocatore aggiungerà biscotti fino ad un massimo di 8 da far atterrare contemporaneamente;

4) Nel caso in cui durante un lancio i biscotti cadano, il giocatore dovrà ricominciare dal numero di biscotti in cui si trova al momento della caduta;  
5) La prova si considera superata se il giocatore riesce a far saltare un numero di 8 biscotti in totale, aggiunti di uno in uno, da un lato del vassoio all’altro senza farli cadere al suolo.

**L3.3**

**Materiale necessario:** 8 bottiglie di vetro, 4 banconote.

Il giocatore deve togliere una banconota posizionata tra due bottiglie impilate l’una su l’altra “bocca a bocca”, lasciandole in equilibrio:

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Posizionare le bottiglie in modo che ci siano 4 stazioni. Ogni stazione consiste in 2 bottiglie impilate bocca a bocca con una banconota o un foglio sistemata tra le due bottiglie;  
2) Quando il cronometro parte, il giocatore deve rimuovere le banconote tentando di lasciare una bottiglia sopra all’altra;  
3) Per completare la prova, il giocatore deve rimuovere le banconote entro il tempo stabilito;

**Level 4**

**L4.1**

**Materiale necessario:** biglie, tubo di gomma, almeno 5 gessetti.

Si lasciano cadere delle biglie all’interno di un tubo di gomma e si fanno uscire dall’altra parte in modo che vadano a colpire alcuni gessetti colorati a una distanza prestabilita. I concorrenti devono abbattere tutti e cinque i bersagli per superare la prova.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1. Prima che il gioco cominci, i concorrenti stanno in piedi con il tubo di gomma in mano;  
2. I concorrenti possono afferrare la prima biglia e, mettendola nel tubo di gomma, lanciarla verso i gessetti, tentando di abbatterli.  
3. Prima che il gioco cominci, i gessetti vengono sistemati in una fila parallela alla linea di fallo.  
4. Quando il cronometro parte, i giocatori possono cominciare a far cadere le biglie dentro il tubo facendo attenzione che questo non oltrepassi la linea di fallo.  
5. Il tubo deve restare sempre a contatto col pavimento.  
6. Per completare il gioco, tutti i gessetti devono essere abbattuti entro il tempo limite stabilito.  
7. Se il gioco dovesse essere di sfida o selezione risulterà essere vincitore il giocatore che per primo abbatterà i 5 gessetti.

**L4.2**

**Materiale necessario:** 2 vassoi, 5 palline da ping pong di un colore giallo, 5 palline da ping pong bianche.

Il giocatore ha due vassoi con 5 palline di diverso colore ognuno e deve spostarle, soffiando, rispettivamente nel vassoio opposto.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1. Prima dell’inizio del gioco il giocatore si trova in una parte designata con le mani lungo i fianchi.  
2. Il gioco comincia con un segnale acustico.  
3. Una volta cominciato il gioco, il giocatore può cominciare a soffiare. Il giocatore, per tutta la durata del gioco, può muovere le palle solo soffiando.  
4. È consentito solo il contatto accidentale con il piatto.  
5. Il giocatore non può toccare le palle né con il corpo né con gli abiti, altrimenti il gioco termina.  
6. Se una palla viene soffiata fuori dal vassoio, il giocatore deve riposizionarla nel suo vassoio di partenza prima di continuare il gioco.  
7. Per completare il gioco, il giocatore deve soffiare tutte e 5 le palle rosse dal vassoio rosso a quello bianco e le 5 palle bianche dal vassoio bianco a quello rosso entro il tempo limite stabilito.

**L4.3**

**Materiale necessario:** 40 bicchieri di plastica, un tavolo

Il giocatore deve impilare 40 bicchieri, 20 alla sua destra con la mano destra e 20 alla sua sinistra con la mano sinistra alternativamente, alla fine le due pile di bicchieri dovranno essere stabili per almeno 3 secondi.

**REGOLE DEL GIOCO:**

Posizione del giocatore: gambe larghe, le mani lungo i fianchi dietro linea di partenza. Il giocatore può iniziare a impilare i bicchieri, quelli di destra con la mano destra e quelli di sinistra con la mano sinistra, sempre corrispondenti.  
Al via il giocatore inizierà a impilare i bicchieri alternativamente.

Il giocatore non può staccare i piedi dal pavimento durante il recupero dei bicchieri per il loro impilamento.  
Il gioco si considera superato se il giocatore, nell’arco del tempo stabilito, riesce a impilare i 40 bicchieri.  
Se i bicchieri cadono, devono essere rimessi sul tavolo e rimpilati.  
Se il gioco dovesse essere una sfida, risulterà essere vincitore il giocatore che per primo riuscirà ad impilare i 40 bicchieri, secondo le regole sopra descritte.

**Level 5**

**L5.1**

**Materiale necessario:** 4 caramelle, 5 cannucce.

Aspirare con una cannuccia 4 caramelle, rilasciandole su 4 cannucce posizionate in verticale.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Posizionare 4 cannucce piantate su una base di polistirolo in verticale su un tavolo, e le caramelle in una ciotola.  
2) Quando parte il tempo con la cannuccia in bocca, aspirare una caramella alla volta e rilasciarla su una delle cannucce, senza toccarla con le mani.  
3) Se una caramella cade, riprovare con un’altra caramella.  
4) Per completare il gioco, le 4 caramelle devono essere posizionate in equilibrio sulle 4 cannucce entro il tempo stabilito.

**L5.2**

**Materiale necessario:** almeno 6 cucchiai, 3 bicchieri.

Colpire con forza un cucchiaio per spingerne un altro dentro un bicchiere.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1) Sistemare tre bicchieri in fila  
2) Quando il cronometro parte, il giocatore può iniziare a disporre i cucchiai e colpirli con forza per spingerli dentro il bicchiere.  
3) Il cucchiaio deve cadere sul fondo del bicchiere per essere conteggiato.  
5) Per completare la prova il giocatore deve far cadere un cucchiaio all’interno di ciascuno dei 3 bicchieri, nei quali devono stare entro il tempo stabilito.

**L5.3**

**Materiale necessario:** palloncino gonfiabile, 15 bicchieri di plastica

Il giocatore deve usare un palloncino con cui soffiare 15 bicchieri giù da un tavolo. Il giocatore gonfierà ripetutamente un palloncino e poi ne farà uscire l’aria per buttare giù i bicchieri. Tutti i bicchieri dovranno essere buttati giù dal tavolo per completare il gioco.

**REGOLE DEL GIOCO:**

1. Prima di iniziare il gioco, il giocatore è in piedi nella zona designata con le mani lungo i fianchi.  
2. Il gioco comincia con un segnale sonoro.  
3. Una volta che il gioco è cominciato, il giocatore potrà afferrare il palloncino e cominciare a gonfiarlo.  
4. Il giocatore potrà buttare i bicchieri giù dal tavolo usando solo l’aria del palloncino.  
5. Il giocatore non potrà usare il tavolo per comprimere l’aria nel palloncino.  
6. Se il giocatore sbatte sul tavolo o ha qualsiasi contatto con i bicchieri usando o il palloncino o il suo corpo, il gioco finirà dichiarandosi non riuscito.  
7. Il giocatore può cambiare il suo palloncino con un altro in qualsiasi momento. Il giocatore può usare un solo palloncino per volta.  
8. Per completare il gioco, il giocatore deve soffiare via tutti e 15 i bicchieri e mandarli completamente fuori dal tavolo usando esclusivamente l’aria del palloncino in un tempo limite stabilito.