

GIOCHI MOTORI IN ACQUA

Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

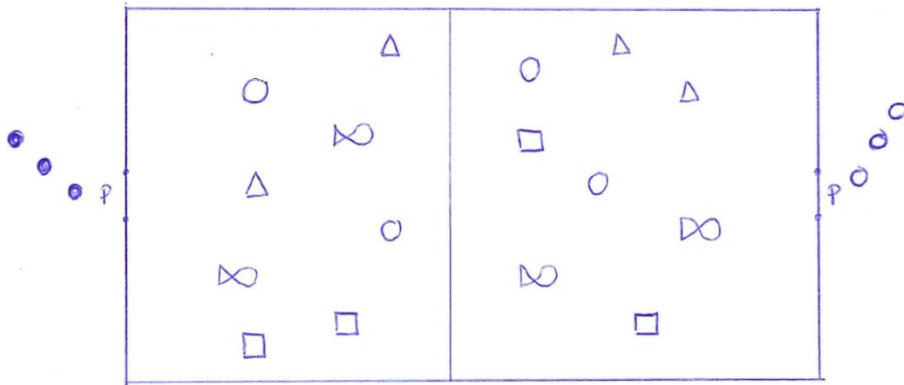
CALAMITY FISH

Materiale necessario

Rondelle di ferro o piastrine metalliche – Spago – Calamite – Canotto (opzionale).

Spazio necessario/come organizzarlo

Piscina profonda 80-150 cm della dimensione di almeno 6 x 6 metri.



Durata attività

10 minuti

Spiegazione attività

Sul fondo della piscina stazionano dei pesci (rondelle e piastrine metalliche di varie forme - singole od anche unite insieme con lo spago) che i giocatori cercheranno di pescare, da bordo vasca o sul canotto, con delle lenze calamitate (spago con appesa una piccola calamita).

Quale variante si può consentire anche la pesca subacquea purché si usi sempre la lenza calamitata per catturare i pesci.

Al termine del tempo a disposizione si contano i pesci pescati differenziando il punteggio in funzione della loro dimensione (quelli più piccoli e/o singoli valgono di più delle composizioni: triglie [3 pezzi], biglie [2 pezzi], quadriglie [4 pezzi]).



GIOCHI MOTORI IN ACQUA

Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

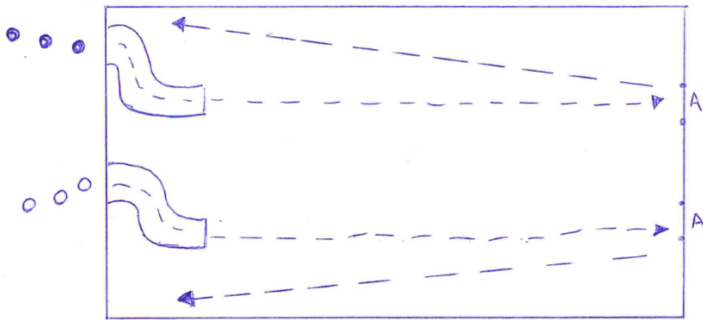
DISCESA LIBERA

Materiale necessario

Nessuno

Spazio necessario/come organizzarlo

Piscina profonda 60/70 cm di altezza dotata di scivoli



Durata attività

10 minuti

Spiegazione attività

Due squadre giocano contemporaneamente.

Un partecipante alla volta si lancia dallo scivolo e attraversa la piscina fino a toccare una meta. Ritorna alla sponda adiacente lo scivolo e parte un altro compagno.

La “discesa” può essere finalizzata anche al recupero di alcuni oggetti sparsi nella piscina (es. palline da tennista).

Vince la squadra che completa il percorso nel minor tempo possibile.

GIOCHI MOTORI IN ACQUA

Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO

Età dei giocatori

≥ 10 anni

Titolo

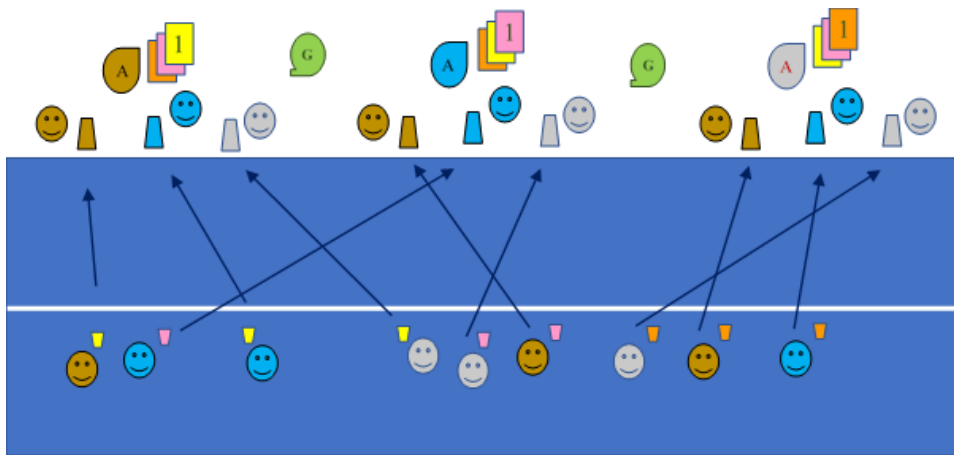
I COLORI DELL'ACQUA

Materiale necessario

Bicchieri colorati (uno per partecipante) - 2 o 3 bottiglie per squadra - Cartelli colorati e numerati.

Spazio necessario/come organizzarlo

Piscina profonda 80-150 cm della dimensione di almeno 6 x 10 metri.



Durata attività

8 minuti

Spiegazione attività

L'obiettivo del gioco è di riempire il maggior numero di bottiglie della propria squadra nel tempo massimo di 4 minuti (4 tempi da 2 minuti).

Ogni squadra dispone di tre posizioni di raccolta.

I giocatori hanno un bicchiere colorato che useranno per raccogliere l'acqua e metterla nella bottiglia giusta.

Prima del fischio di avvio, un giudice griderà agli animatori (A) il numero da esporre (uguale per tutti) che corrisponderà ad uno specifico colore (diverso per ogni postazione); al fischio d'avvio i giocatori nuoteranno verso la postazione indicata dal colore del loro bicchiere ed inizieranno la raccolta dell'acqua. Dopo un minuto, un giudice fischierà, senza interrompere il tempo, e comunicherà agli animatori (A) un altro numero, costringendo i ragazzi a cercare la nuova postazione con il colore del loro bicchiere. Al termine del secondo minuto il tempo viene fermato per consentire il cambio dei giocatori fuori dall'acqua e far rientrare tutti i raccoglitori oltre la corsia galleggiante. Si proseguirà poi con altri da due minuti di gioco, cambiando il numero chiamato sia all'inizio che a metà del tempo a disposizione. Le squadre verranno classificate in funzione della quantità totale di acqua raccolta nelle proprie bottiglie.



GIOCHI MOTORI IN ACQUA

Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

PALLA AFFOGATA

Materiale necessario

Palloni di varie dimensioni.

Spazio necessario/come organizzarlo

Piscina profonda 60/70 cm di altezza – Spazio minimo di 2 x 2 metri a giocatore.

Durata attività

30 secondi a giocatore.

Spiegazione attività

Ogni giocatore dovrà cercare di mantenere sott'acqua, per 30 secondi ed usando solo il proprio corpo, il maggior numero possibile di “pesci palla”.

Vince chi riesce ad affogare più palloni.



GIOCHI MOTORI IN ACQUA

Disciplina - Categoria

POLISPORTIVO

Età dei giocatori

≥ 6 anni

Titolo

SALVA LE PERLE

Materiale necessario

Biglie di vetro (o palline da tennistavolo) – Bicchierino di plastica da caffè per ogni partecipante – 1 Contenitore trasparente.

Spazio necessario/come organizzarlo

Piscina profonda 60/70 cm di altezza possibilmente dotata di scivolo.

Durata attività

10 minuti

Spiegazione attività

Sul fondo della piscina ci sono delle perle (biglie di vetro) che vanno salvate. Le biglie possono essere sostituite anche dalle palline di tennistavolo che galleggeranno anziché essere depositate sul fondo.

I giocatori della squadra (uno alla volta), dopo essere discesi dallo scivolo (opzionale), le recuperano con un bicchierino di plastica da caffè insieme ad un po' di acqua (una perla alla volta), depositandole in un contenitore di plastica trasparente (es. boccione usato per i distributori dell'acqua).

Al termine del tempo a disposizione si misura il livello di perle ed acqua contenuto nel contenitore.