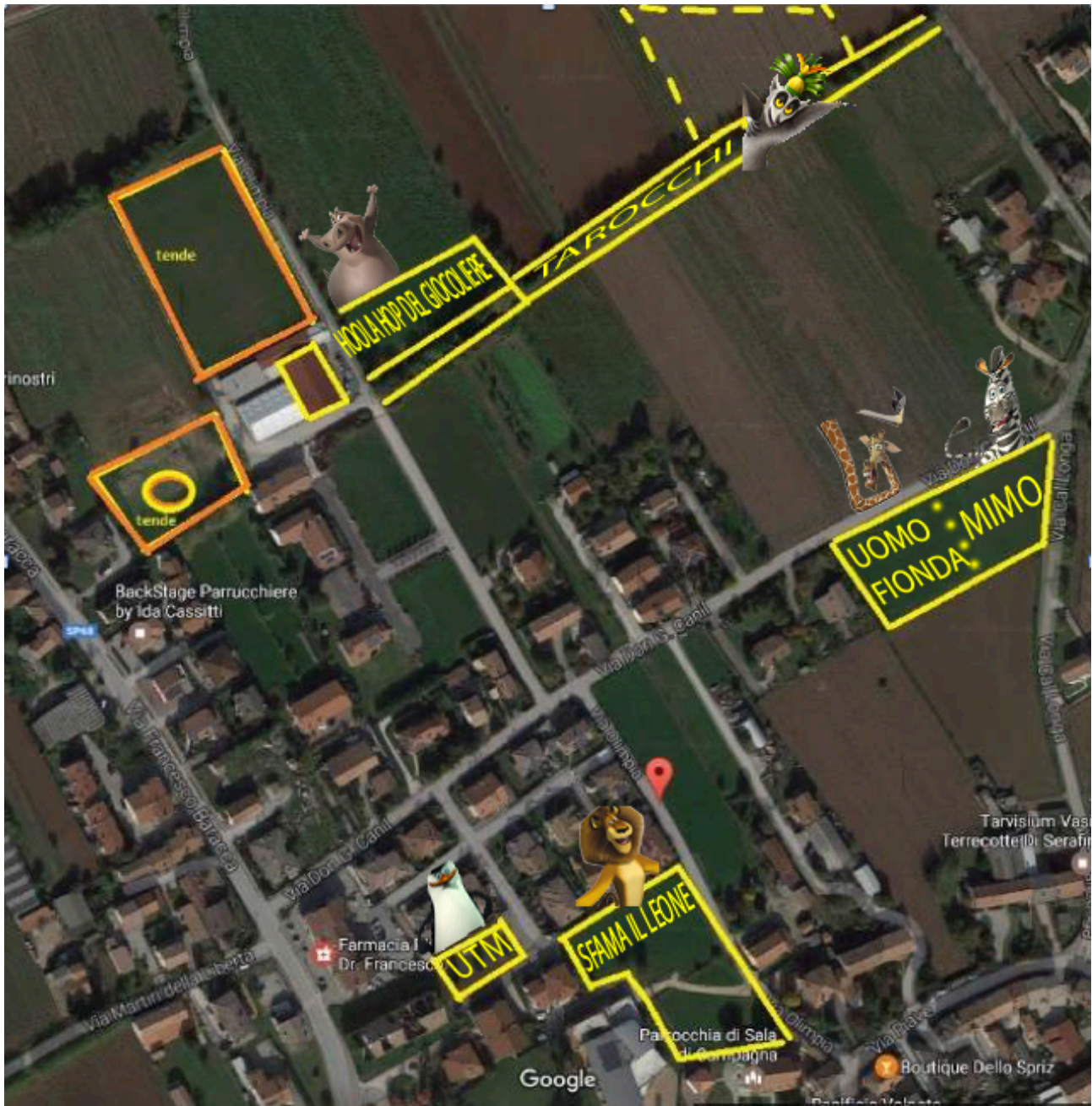


Gruppo giochi San Giorgio

7 gironi da 12 sq
2 gironi da 10 sq

Posto giochi: Sala di Istrana



L'idea: ogni area ospita 9 punti gioco (uno per girone) dello stesso gioco, ci è stato chiesto di far muovere i ragazzi (hanno 5 min per lo spostamento)

Tempo per preparare i campi: domenica 7:30-8:30 (durante sveglia e colazione)

Ogni gioco va segnalato con un cartello del colore del girone con l'animale del circo corrispondente al gioco. Vedi PDF "girone [colore]".

Giochi:

Tutti i giochi sono per 2 squadre che si sfidano.

1. HOOLA HOP DEL GIOCOLIERE (Roverino)



2. SFAMA IL LEONE (altrimenti detto l'equilibrista: Pioneristica)



3. SCIMMIE IN FUGA (Orienteering)



4. IL MIMO (Segnalazione)



5. L'UOMO FIONDA (la via di mezzo tra donna cannone e lanciatore di coltelli)



6. I TAROCCHI (Quiz sulle tecniche varie)



Orari:

Se tutto va bene, la lancio e spiegazione generale dei giochi finiscono per le 9:00, quindi alle 9:15 inizia il primo gioco, ossia le squadriglie dovrebbero già essere arrivate nella postazione giusta. Ogni gioco dura 20 minuti compresa la spiegazione mentre lo spostamento tra giochi dura 10 min (per recuperare eventuali ritardi).

Quindi, se tutto va bene, questi sono gli orari di inizio dei giochi:

- 9:15
- 9:45
- 10:15
- 10:45
- 11:15
- 11:45

Animazione:

Gli animali di Madagascar sono scappati dallo zoo e si arruolano nel circo, i ragazzi sono animali del circo, ogni reparto è un circo che acquista le competenze al sabato con le botteghe e con i giochi di domenica si giudica il circo migliore.

Per ogni gioco c'è una piccola descrizione che lo lega all'ambito circense. Sta a voi proporglielo come sfida del circo piuttosto che di tecniche scout.

Punteggi:

Nel loro cartellino: quanti punti hanno fatto per gioco (il loro cartellino è abbastanza inutile)

Nel nostro foglio: quanti punti fanno per gioco, che poi si trasformerà in classifica di girone.

Punteggi normalizzati. Per ogni gioco, viene fatta una classifica all'interno del girone e si assegnano i punti da 12 a 1.

Nel foglio che riceverete, dove dovrete scrivere i punteggi, sarà indicato non solo che squadriglie saranno nel vostro gioco durante un determinato turno, ma anche dove saranno il turno successivo e dov'erano il turno precedente.

Stile:

5 punti di partenza a tutti per ogni gioco. Ad ogni gioco si possono perdere dei punti stile.

I punti stile si perdono se:

- Bestemmia: - 5 punti
- Mancata Collaborazione: -1 punto
- Mancato Interesse: -1 punto
- Telefono (prima, dopo e/o durante il gioco): -1 punto
- Parolacce: - 1 punto
- Avrete una sezione "commenti" per segnalare eventuali comportamenti particolari che ritenete dovrebbero far perdere punti stile

Giochi spiegati meglio:

Tutti i giochi sono per 2 squadre che si sfidano.

1. L'HOOLA HOP DEL GIOCOLIERE (Roverino)**Roverino.**

"Si narra che il roverino anticamente fosse un passatempo utilizzato dagli artisti circensi per riscaldare i muscoli prima delle esibizioni. Il gioco nacque spontaneamente dal movimento di un giocoliere che iniziò a lanciare gli hoola hop della contorsionista all'interno di un bastone piantato a terra. Quell'esercizio si trasformò ben presto in una sfida e quindi nel gioco che oggi noi tutti conosciamo"

Luogo ipotizzato: Campo affianco al capannone del NOI

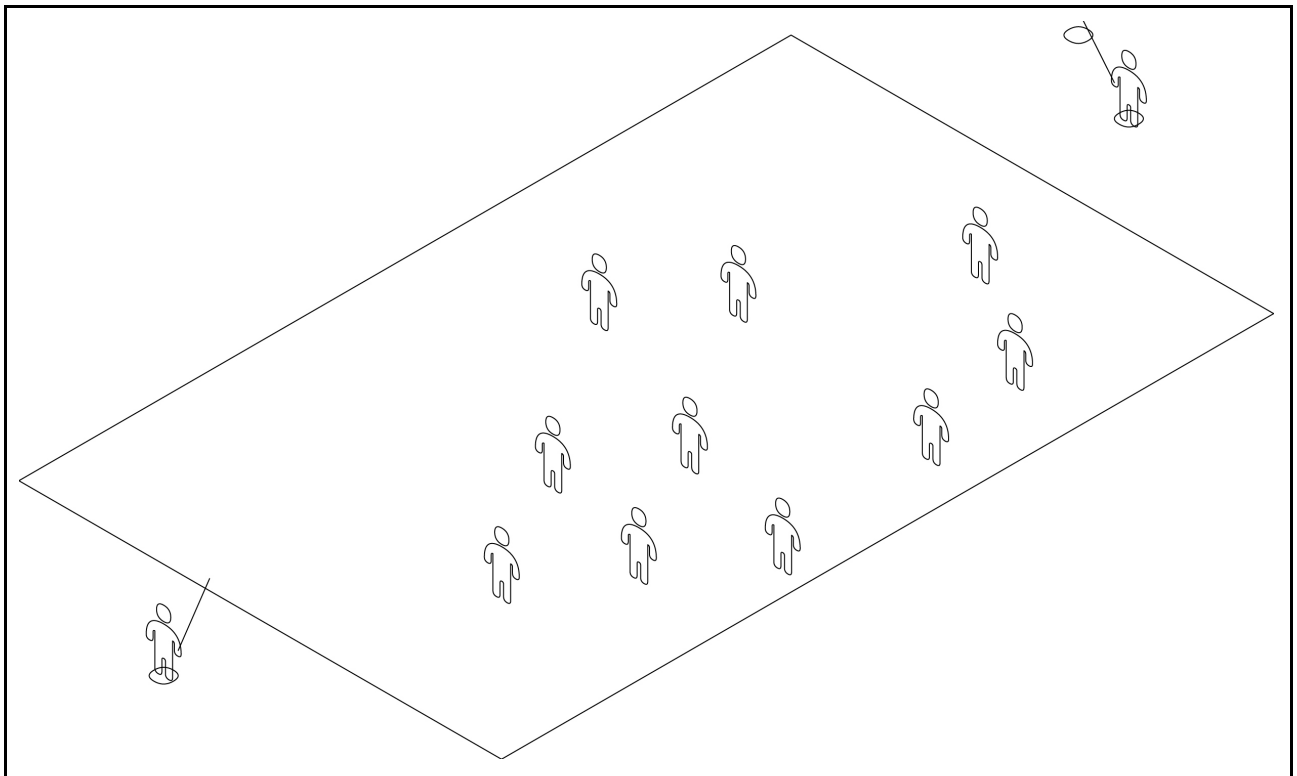
Materiale: Roverino. Di corda, di gomma o plastica leggera. Picchetti e nastro bianco e rosso per delimitare campo e postazioni dei "portieri" (quelli che tengono l'alpenstock)

Campo di gioco: da capire se verranno costruiti il sabato o la domenica. Area rettangolare di dimensioni da farcene stare 8/9 nell'area indicata. Il punto del "portiere" viene posto a 5 metri di distanza dal lato corto in posizione centrale.

Svolgimento del gioco: classico, lo conoscete già tutti, non serve scriverlo.

Regole come promemoria: Si inizia con una contesa fra due avversari al centro del campo. Massimo 3 passi con il roverino in mano. Il roverino non può essere ridato a chi te l'ha passato. Non vale strappare il roverino dalle mani dell'avversario. Quando il roverino cade a terra il possesso è di chi lo prende per primo. Il fuori è come nel basket. In caso di presa simultanea del roverino da parte di giocatori di squadre diverse si procede con la contesa nel punto dove sono i giocatori. Il roverino va sempre lanciato, non vale il passamano. La persona con il guidone in mano non può spostarsi dalla sua posizione e deve stare con entrambi i piedi piantati sul terreno perchè il punto sia valido. Il punto non è valido se chi ha lanciato il roverino si trova con i piedi dentro l'area del "portiere". Le squadre si sfidano con gli stessi numeri di giocatori in campo

Punteggio: si segna la differenza reti. Es. se la squadra A ha vinto 4 a 1 contro la squadra B alla squadra A viene segnato +3 alla squadra B -3. In caso di pareggio entrambe le squadre ricevono 0



2. SFAMA IL LEONE (altrimenti detto l'equilibrista: Pioneristica)



“Al giorno d’oggi non fa più effetto vedere un domatore che sa tenere a bada un leone, il pubblico è alla ricerca di numeri innovativi, di artisti poliedrici e polivalenti. Questo numero sarà un successone! Un domatore che da da mangiare ad un leone restando in equilibrio su una trave, bisogna provarlo subito.”

Luogo ipotizzato: Prato dietro la chiesa (il più grande)

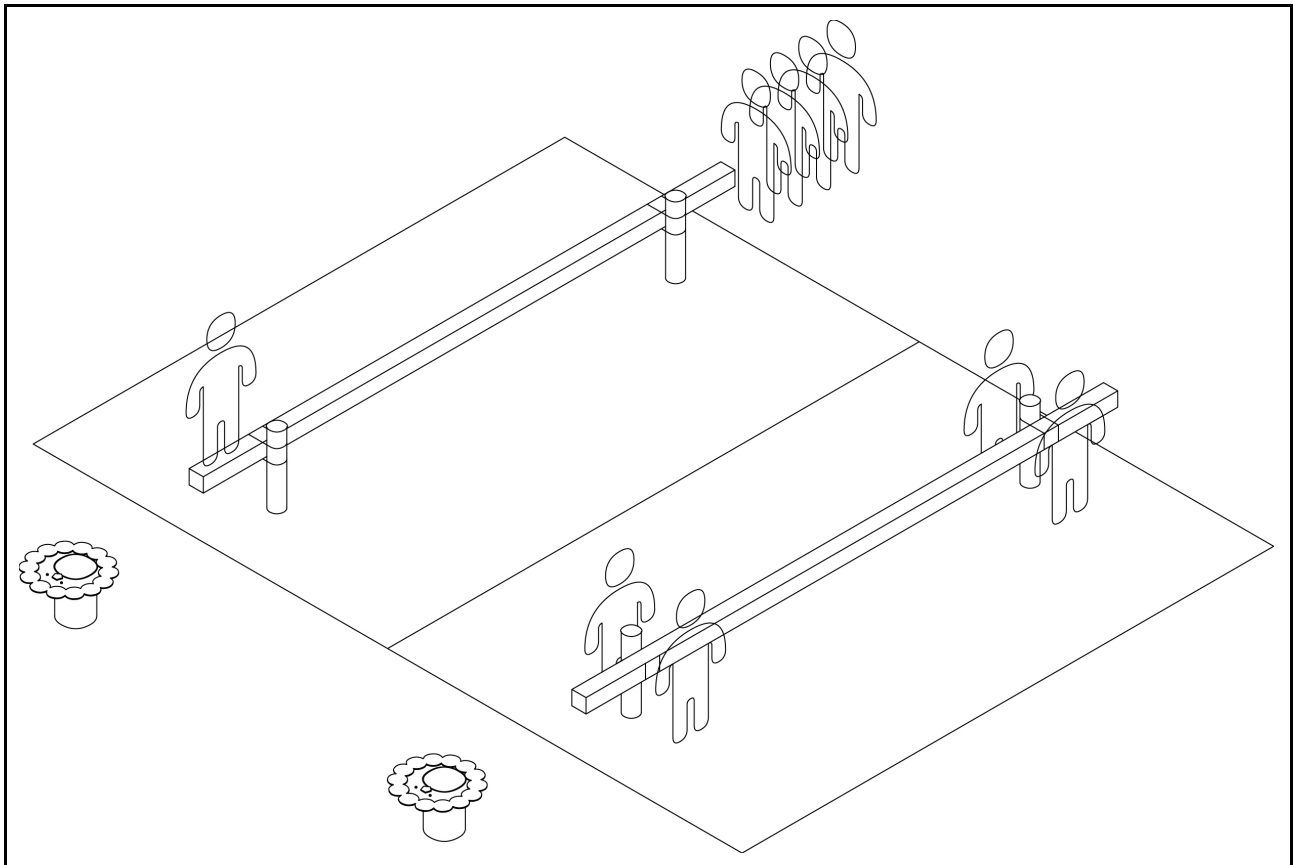
Materiale: 4 pali alti circa 1 metro, cordini (almeno 4 di lunghezza adatta ad una legatura), due canestri identici con faccia del leone disegnata (Es. cestino, bastone con cerchio fissato ad esso), palline. Qualcosa per tenere il tempo, è importante che il gioco abbia la stessa durata per tutte le squadre che passano per la postazione.

Campo di gioco: Le staff troveranno nel campo di gioco due murali da 4 metri. Dovranno provvedere a piantare i pali portati da casa a due a due a distanza di circa 3,5 m di distanza l'uno dall'altro. All'estremità di uno dei due pali porre ad una distanza di 2,5 metri i cestino-canestro.

Svolgimento del gioco: Al via le squadriglie (4 persone alla volta) dovranno legare il proprio murale ai due pali con legature, ponendolo a una distanza di circa 40 mm da terra (magari fate un segno sul palo dove va fatta la legatura). Alle operazioni di legature possono partecipare solo 4 persone alla volta che possono però darsi il cambio se vogliono. La legatura deve avere un nodo paletto iniziale, 4 giri di legatura, 3 giri di strozzatura, nodo piano finale. Qualora uno di questi passaggi fosse stato sbagliato o mancante la legatura va rifatta. Anche se la legatura non tiene questa va rifatta. Avuto l'ok del capo parte la seconda fase con la squadriglia che a staffetta dovrà percorrere la trave con la pallina e una volta all'estremità cercare di fare canestro. Fatto un tiro si dà il cambio al compagno di squadra. Si continua così fino allo scadere del tempo.

Note: All'occorrenza si può pensare di avere uno stesso canestro per entrambe le squadre facendo attenzione a non sbagliare il conteggio dei punti.

Punteggio: Vengono segnati i canestri totali fatti nel tempo totale della sfida.



3. SCIMMIE IN FUGA (Orienteering)



“Le scimmie sono scappate dal circo sta a voi recuperarle”

Luogo ipotizzato: Parco giochi

Materiale: Cronometro. - alle staff che tengono il gioco verranno consegnati, le coordinate, i coordinatometri e le tessere posizioni, per ognuna delle squadriglie che faranno il gioco.

Campo di gioco: aree limitrofe al luogo di partenza.

Svolgimento del gioco: Alle squadriglie viene consegnata la mappa e tre coordinate UTM. La coordinata sarà del tipo (es. 45° 42' N e 12° 05' E). Utilizzando il coordinatometro le squadriglia dovranno individuare tre punti espressi con coordinate UTM all'interno della mappa, quindi raggiungere le tre posizioni individuate dove troveranno un perforatore con cui validare le tessere posizioni. Una volta completato il giro si torna alla base e viene segnato il tempo.

Note: Le squadre non potranno viaggiare divise nel corso del gioco. In giro ci saranno “nascoste” 12 postazioni in tutto. Alle squadriglie verranno assegnate 3 postazioni casuali (diverse fra le due squadre sfidanti). Le squadre sanno che nel minor tempo (e possibilmente entro il tempo della postazione - 10/15 minuti, da capire) dovranno passare per il maggior numero di postazioni. Sta a loro scegliere la tattica da adottare. Essendo un gioco dove le squadre non si sfidano, se una tarda si può mandare via l'altra in anticipo. Dal momento che il gioco è anche contro il tempo non viene tenuta conto la penalità cellulare (in quanto può essere usato dalla sq. per tener conto di non sfiorare con i tempi).

Punteggio: Nel foglio segnapunti saranno da segnare il numero di punti giusti raggiunti (farà fede il timbro) e il tempo impiegato per tornare alla base (il tempo parte quando si consegnano le coordinate).

4. IL MIMO (Segnalazione)



“La figura del clown nel corso del tempo è diventata l'emblema del circo stesso, ma non si deve pensare che un numero di clownerie sia solo comicità e schiamazzi, il mimo circense, ad esempio, sa emozionare e trasmettere”

Luogo ipotizzato: Campo all'incrocio fra via Canil e via Cal Longa

Materiale: Un telo in grado di coprire il corpo di una persona, qualcosa per tenere in piedi tale telo (es canne di bambù). Bandierine per segnalare

Campo di gioco: Praticamente è un corridoio con le due squadre ad una estremità è il capo segnalatore con i segnalatori dall'altra a 15/20 m di distanza.

Svolgimento del gioco: Un capo posto ad una estremità del campo è nascosto da un telo e da le spalle alle squadre. Questo segnalerà delle lettere tramite codice morse a due componenti delle squadre poste davanti di lui ma visibili alla propria squadriglia. I segnalatori hanno il compito di mimare il capo e replicare le lettere alla propria squadra. Questa dovrà trascrivere le lettere, tradurle e quindi correre dal capo che darà ad ognuna delle squadre un punto se il morse è scritto giusto un secondo punto se la parola è giusta, mentre un terzo punto verrà dato alla squadra più veloce fra le due sfidanti (ma solamente se anche la parola era giusta). Il corridore che porta la parola e il morse trovati (scritti) si ferma a fare il segnalatore, il segnalatore riporta alla squadra il foglio.

Punteggio: 1 punto per ognuna delle squadre se la parola è giusta, 1 punto per il morse corretto (perfetto), 1 ulteriore punto (punto extra velocità) se nella sfida è stata la prima a portare la parola giusta.

Note: Mentre i ragazzi segnalano la lettera non possono muovere la bocca. In base al numero di parole che si riuscirà a fare con la prima sfida del gioco, tutte le successive sfide saranno eseguite con quello stesso numero di parole. Tutti i componenti della squadriglia a turno devono andare in postazione di segnalazione. Quando controllate i fogli dei ragazzi fate attenzione di non svelare le parole che sono nel vostro.

Lista delle parole da segnalare:

<https://docs.google.com/document/d/1pF4ZGBPGRpjpM42R6EYGxT27z7JENZx2IMYXL3jwc1k/edit?usp=sharing>

5. L'UOMO FIONDA

“La via di mezzo fra la donna cannone e il lanciatore di coltelli”



Luogo ipotizzato: Campo all'incrocio fra via Canil e via Cal Longa

Materiale: Due bersagli abbastanza grandi, con rappresentata al centro la sagoma di una persona e attorno tre fasce concentriche. Per i proiettili il consiglio è pasta di sale colorata con tempera. Visto che ogni postazione vedrà il passaggio di dodici squadriglie fate dodici palline di pasta di sale di uguali dimensioni e la squadriglia avrà a disposizione tanti proiettili quanta è la dimensione della

sua palla. Per elastici e fascette ve li consegnamo noi della pattuglia giochi. Qualcosa per tenere il tempo, è importante che il gioco abbia la stessa durata per tutte le squadre che passano per la postazione

Campo di gioco: Due corridoi con i bersagli da una parte e la squadriglia dall'altra, dietro una linea da cui la squadra tira.

Svolgimento del gioco: Alle squadriglie verranno consegnati i materiali per costruirsi le fionde. Le fionde sono fatte di 4 elastici e una fascetta. Le fionde vengono utilizzate puntando gli elastici sui piedi e tenendo la fascetta con la mano. Si indirizza il colpo sul bersaglio cercando di evitare la sagoma umana ma di avvicinarsi quanto più possibile al bordo.

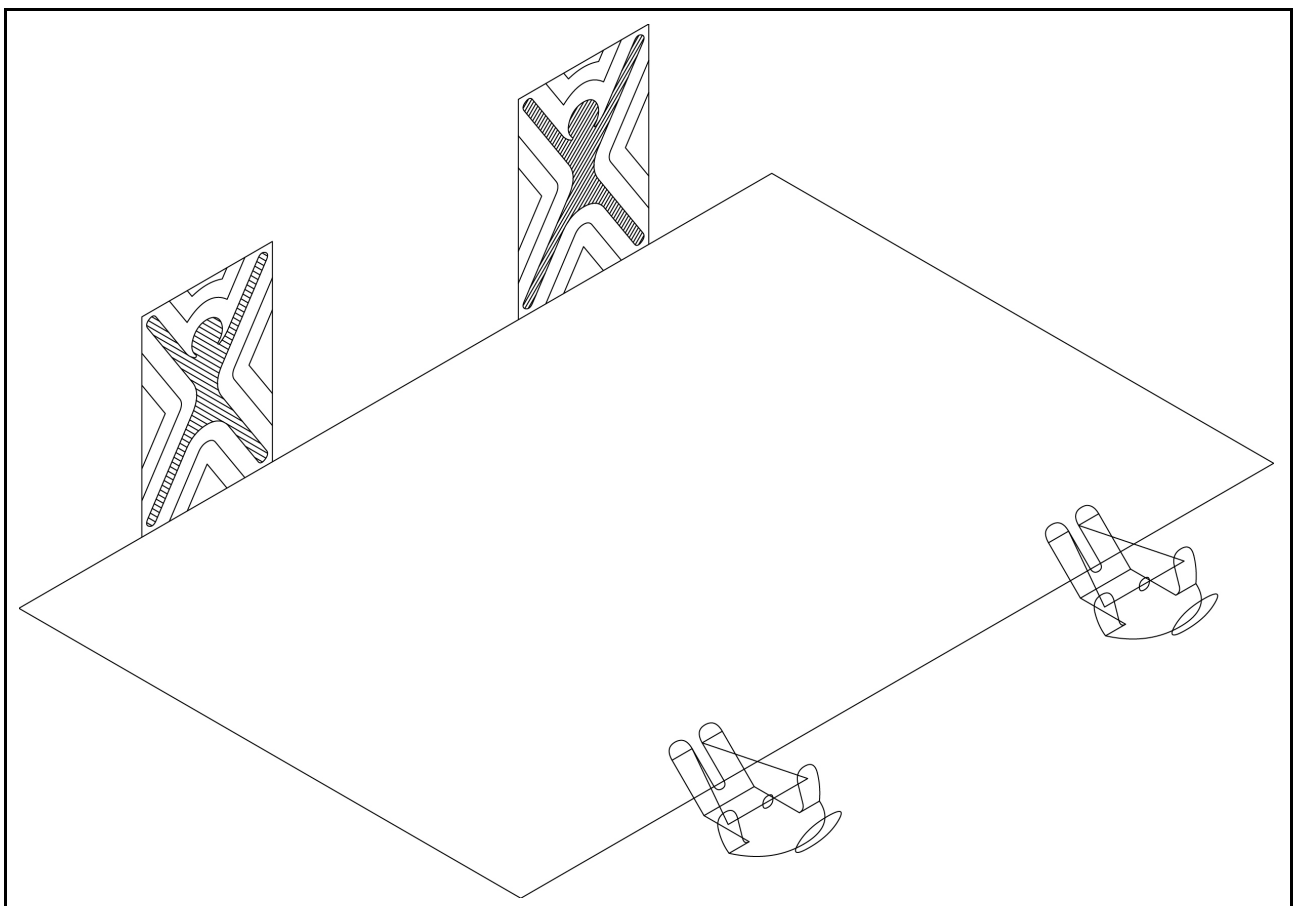
Note: Il consiglio è che le dimensioni della figura umana abbiano uno spessore circa quello delle fasce che danno punti, in questo modo si diminuiscono le probabilità di punteggi negativi che porterebbero la squadriglia a non tirare pur di non vedersi abbassare il punteggio. Pasta di sale con tempera perchè si spera che il proiettile in questo modo lasci il segno sulla sagoma se non dovesse attaccarsi.

Punteggio: Sagoma centrale: -1 punto

Prima fascia attorno: +3 punti

Seconda fascia attorno: +2 punti

Terza fascia attorno: +1 punti



6. I TAROCCHI (Quiz sulle tecniche varie)



“La zingara può leggere il futuro, ma da te vuole scoprire anche altro”

Luogo ipotizzato: Viale “alberato” vicino al capannone.

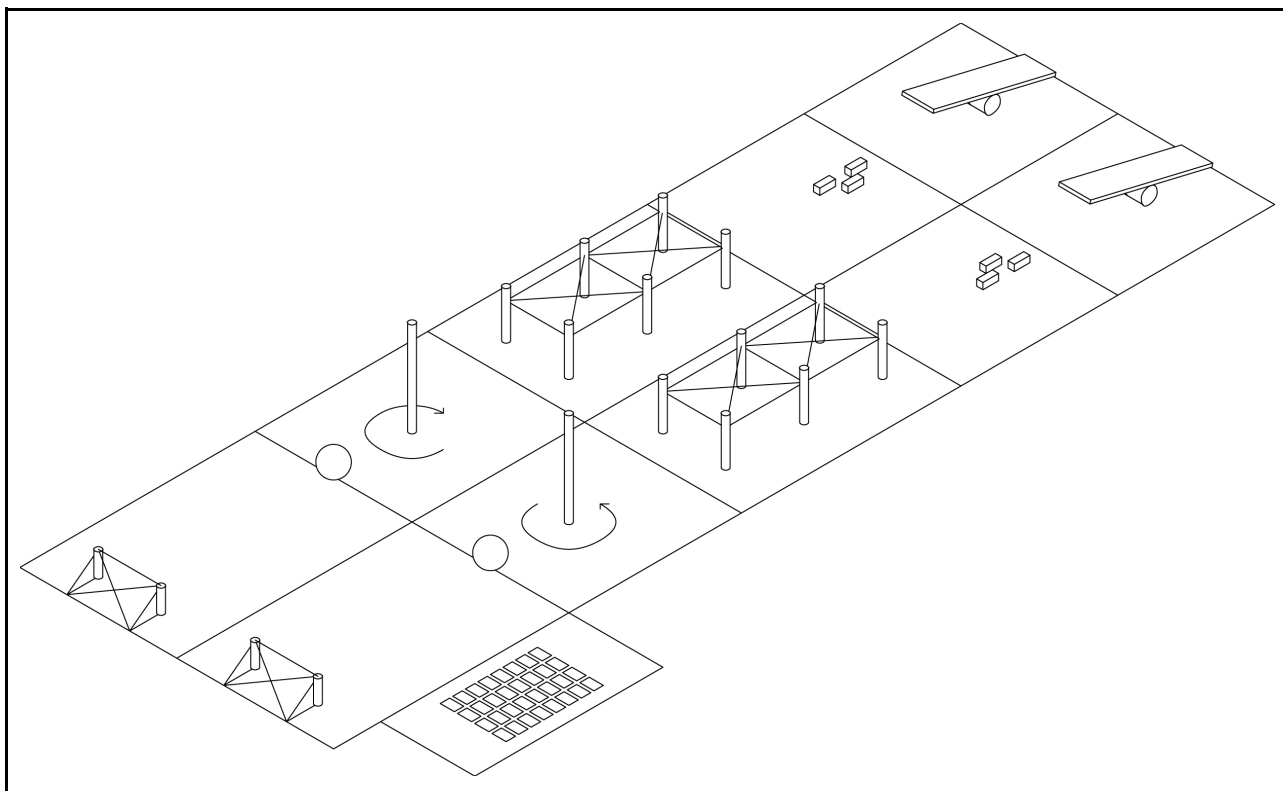
Materiale: materiale per costruire un breve percorso hebert. La pattuglia propone questi materiali 2 travi e due socchi (per trave basculante), 6 mattoni (per camminata), X paletti e qualche cordino (per passaggio militare), paletto (per giri vomitino), 2 palla e due canestri o porte (per goal). Potete prevedere modifiche al percorso, inversioni dell’ordine scegliere che siano dei pezzi di legno e non dei mattoni, ecc... - la pattuglia giochi fornirà i pdf con 32 carte dei tarocchi (vi saranno inviate da stampare), oltre ai fogli con le domande. Potrebbe servire materiale extra tipo cordino, paletti, per rispondere ad alcune domande del quiz.

Campo di gioco: Due percorsi hebert che possono anche andare a coincidere in qualche fase, carte dei tarocchi

Svolgimento del gioco: Al via parte un componente per ognuna delle squadriglie in sfida, che dovrà fare il percorso hebert nel minor tempo possibile. Arrivato al termine dovrà scegliere una delle carte dei tarocchi e rispondere alla domanda della maga. Si ottiene un punto velocità per ognuna delle sfide hebert vinte e un punto domanda per ognuna delle domande a cui si è data risposta corretta.

Note: Ognuno dei concorrenti sceglie una carta e dovrà dare risposta solamente alla propria domanda. Se la risposta è sbagliata la carta scelta è comunque da considerarsi fatta. Non sappiamo quanto possa durare il gioco, si vorrebbe che venissero fatte sempre tutte le domande. Se invece dopo il primo gioco ci si accorge che nel tempo se ne sono riuscite a fare ad es. 24 su 32 allora tutte le squadre che passeranno di lì faranno quello stesso numero di domande.

Punteggio: 1 punto per ogni risposta corretta. 1 punto extra per ogni sfida hebert vinta.



Lista di prove:

https://docs.google.com/document/d/1Wq_RLkP8bduKfMhD2lw5bwFI4eI_0zEixUJ66g48S40/edit?usp=sharing