THAT'S HOLLYWOOD

ISTITUTO DON BOSCO - SAMPIERDARENA

450 GIOCATORI

GRUPPI FORMAZIONE SPONTANEA

6 – 10 GIOCATORI (A SECONDA DEL TOTALE DEI GIOCATORI)

18 PUNTI GIOCO - GIOCHI COMPETITIVI

OGNI GARA VINTA : 10 PUNTI
OGNI GARA PERSA : 3 PUNTI
OGNI GARA PAREGGIATA : 5 PUNTI

GRUPPO CHE VINCE IL GIOCO : MAGGIOR NUMERO DI PUNTI

2° CLASSIFICATO : VINCITORE DELLA SOMMA DELLE CLASSIFICHE

ALTRI POSSIBILI PREMI MIGLIOR NOME DEL GRUPPO / PREMIO SIMPATIA…

NON SI PUO' RIPETERE UN GIOCO SE NON VENGONO EFFTTUATI PRIMA TUTTI GLI ALTRI

AD INIZIO GARA AD OGNI GRUPPO VERRA' CONSEGNATO UN FOGLIO "OSCAR"

GRUPPO N.	NOME GRUPPO :		
GIOCO :	PUNTEGGIO	RISULTATO	FIRMA ARBITRO
SFIDA ALL' OK CORRAL INDIPENDENCE DAY COLPO SECCO SPACE JAM FUORI IN 60 SECONDI QUELLA SPORCA ULTIMA META APOCALYPSE NOW LA STRADA IL GLADIATORE GUERRE STELLARI EPIS. I ROBIN HOOD BALLA COI LUPI STOMP CHIKEN RUN CHI HA INCASTRATO R. RABBIT THE HIT LABYRINTH FUGA PER LA VITTORIA			

1 SFIDA ALL' OK CORRAL

1 SFIDA ALL' OK CORRAL

SCOPO DEL GIOCO : APPICCICARE IL MAGGIOR NUMERO DI PEZZI DI SCOTCH SUL PANNELLO AVVERSARIO.
LE 2 SQUADRE SI DISPONGONO AI 2 LIMITI DEL CAMPO – AFFIANCO AI LORO PANNELLI – I PANNELLI SONO CIRCONDATI DA UNA PICCOLA AREA.
I DIFENSORI NON POSSONO ENTRARE NELL' AREA DEL PROPRIO PANELLO.
AL VIA I GIOCATORI PARTONO PER ARRIVARE AL PANNELLO AVVERSARIO E ATTACCARE I 2 PEZZI DI SCOTCH.
SI POSSONO FERMARE GLI AVVERSARI ATTACCANDO ADDOSSO A LORO (NON VALGONO TESTA E MANI) UN PEZZO DI SCOTH – SE SI RIESCE IL COLPITO DEVE CACCIARE VIA I PROPRI PEZZI DI SCOTH , RITORNARE AL LIMITE DEL PROPRIO CAMPO – RIFORNIRSI DI ALTRI 2 PEZZI DI SCOTH E RIPARTIRE.
I PEZZI DI SCOTH ATTACCATI AL PANNELLO NON SI POSSONO STACCARE.
A FINE MANCHE SI CONTANO I PEZZI DI SCOTH SU OGNI PANNELLO.

2 INDIPENDENCE DAY

SCOPO DEL GIOCO: FAR USCIRE IL DISCO VOLANTE DELL' AREA DI GIOCO COLPENDOLO CON LE MANIGLIE.
IL CAMPO , TRACCATO CON NASTRO DA CARROZIERE VIENE DIVISO IN DUE META' - LE 2 SQUADRE SI DISPONGONO ATTORNO ALLA PROPRIA META' CAMPO SDRIATI O ACCUCCIATI A TERRA.
OGNI VOLTA CHE IL DISCO ESCE DAL CAMPO VIENE SEGNATO UN PUNTO – SE IL DISCO VIENE TOCCATO DA UN GIOCATORE CON UNA QUALSIASI PARTE DEL CORPO , PER NON FARLO USCIRE DAL CAMPO , VIENE DATO UN PUNTO ALLA SQUADRA AVVERSARIA.
A FINE GIOCO SI CONTANO I PUNTI SEGNATI DA CIASCUNA SQUADRA

3 COLPO SECCO

SCOPO DEL GIOCO : SEGNARE GOL NELLA PORTA AVVERSARIA COLPENDO LA PALLA CON LE BOTTIGLIE DI PLASTICA
SQUADRE A 5 + PORTIERE – CAMBI DURANTE LA PARTITA
NE' ATTACCANTI NE' DIFENSORI POSSONO ENTRARE NELL' AREA – SE ENTRA UN ATTACCANTE PALLA AL PORTIERE – SE ENTRA UN DIFENSORE RIGORE.
LA PALLA PUO' ESSERE TOCCATA SOLO CON LA BOTTIGLIA – SE VIENE TOCCATA CON IL CORPO E' FALLO.
LA BOTTIGLIA E LA PALLA DEVONO SEMPRE ESSERE TENUT A LIVELLO TERRA – SE UN GIOCATORE ALZA LA BOTTIGLIA PER PRENDERE LA PALLA AL VOLO O TIRANDO LA PALLA AD UN COMPAGNO E' FALLO.
A FINE GIOCO SI CONTANO I GOL SEGNATI.

4 SPACE JAM

SCOPO DEL GIOCO : FAR ENTRARE LA PALLA IN UNO DEI 2 CANESTRI DELLA SQUADRA AVVERSARIA
IL CAMPO RETTAGOLARE PRESENTA 4 CANESTRI (BIDONI – CESTI – SCATOLE) POSIZIONATI NEI 4 ANGOLI. OGNI SQUADRA HA COME PROPRI I CANESTRI NEI 2 ANGOLI OPPOSTI.
LA PALLA DEVE ESSERE PALLEGGIATA – NON PIU' DI 3 PASSI – LA PALLA FERMA PER NON PIU' DI 5 SECONDI – SE SI SMETTE DI PALLEGGIARE SI DEVE TIRARE O PASSARE, NON SI PUO' RIPRENDERE A PALLEGGIARE. PER OGNI CANESTRO VIENE DISEGNATA UNA PICCOLA AREA DOVE NESSUNO PUO' ENTRARE. SE ENTRA UN DIFENSORE E' FALLO – 1 TIRO LIBERO. SE ENTRA UN ATTACCANTE CAMBIO PALLA. DOPO OGNI CANESTRO SI BATTE DALL' AREA DEL CANESTRO EFFETTUATO.
A FINE GIOCO SI CONTANO I CANESTRI EFFETTUATI.

5 FUORI IN 60 SECONDI

I CONCORRENTI SI DISPONGONO IN FILA – DIVIDONO I PROPRI GIOCATORI LUNGO LE 2 LINEE ESTREME DEL CAMPO.
AD INIZIO GIOCO I CONCORRENTI SONO A 3 PASSI DAI SACCHI E AL FISCHIO DELL' ARBITRO DEVONO ENTRARE NEI SACCHI E PERCORRERE IL CAMPO – A FINE CAMPO PASSANO I SACCHI AI PROPRI COMPAGNI E QUESTI DEVONO TORNARE AL PUNTO DI PARTENZA.
VINCE LA SQUADRA CHE PER PRIMA PORTA TUTTI I SUOI CONCORRENTI (CHE PARTONO NELLA SECONDA PARTE DELLA CORSA) A TOCCARE IL PUNTO DI PARTENZA.
A FINE GIOCO SI SEGNANO QUANTI CONCORRENTI DELLA SQUADRA CHE HA PERSO RIMAGONO ANCORA NEL CAMPO .

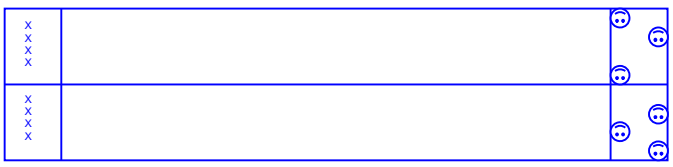
6 QUELLA SPORCA ULTIMA META

SCOPO DEL GIOCO : FAR PASSARE IL PALLONE NELLA PORTA AVVERSARIA – NELLA PARTE DI SOTTO 2 PUNTI – FRA I PALI SUPERIORI 1 PUNTO.
5 GIOCATORI PER SQUADRA + 2 PORTIERI (NELLA STESSA PORTA)
LA PALLA NON PUO ESSERE TENUTA PER + DI 5 SECONDI E PER + DI 3 PASSI – NON SI PALLEGGIA
PER SEGNARE LA PALLA DEVE ESSERE LANCIATA DA UN GIOCATORE AD UN SUO COMPAGNO E DA QUESTO COLPITA AL VOLO .
NON SI PUO' ENTRARE NELL' AREA – SE ENTRA UN DIFENSORE RIGORE (TIRATO DA 2 GIOCATORI) - SE ENTRA UN ATTACCANTE FALLO. DOPO UN GOL SI BATTE DA UN ANGOLO DEL CAMPO OPPOSTO ALLA PORTA
A FINE GIOCO SI CONTA LA SOMMA DEI PUNTEGGI OTTENUTI.

7 APOCALYPSE NOW

SCOPO DEL GIOCO: FAR CADERE I CAPPELLI DI CARTA DALLA TESTA DEGLI AVVERSARI COLPENDOLI CON LE PALLINE LANCIATE DALLE CANNETTE
I GIOCATORI SI DISONGONO AI LIMITI ESTREMI DEL CAMPO CON IN TESTA UN CAPPELLO DI CARTA E IN MANO CANNETTA E PALLA DI STUCCO (ACQUA E FARINA). DEVONO ANDARE IN CONTRO AGLI AVVERSARI E SPARARE LE PALLINE MIRANDO AI CAPPELLI DEGLI AVVERSARI.
SE AD UN GIOCATORE VIENE FATTO CADERE IL CAPPELLO DEVE USCIRE DAL CAMPO – SE IL CAPPELLO CADE SENZA CHE NESSUNO LO ABBIA COLITO E' POSSIBILE RIMETTERSELO.
5 PUNTI PER OGNI CAPPELLO CADUTO – 1 PUNTO PER OGNI PALLINA SUL CAPPELLO SE QUESTO RIMANE SULLA TESTA.
A FINE GIOCO SI CONTANO LA SOMMA DEI PUNTI E QUANTI GIOCATORI SONO RIMASTI IN CAPO PER OGNI SQUADRA.

8 LA STRADA



SCOPO DEL GIOCO : ARRIVARE DALLA PARTE OPPOSTA DEL CAMPO CON LA PALLA E ATTRAVERSARE LA LINEA DI FONDO CAMPO
LE 2 SQUADRE SI DIVIDONO IN DUE PARTI LUNGO LA PROPRIA LINEA DI FONDO CAMPO. IL GIOCATORE DELLA SQUADRA SORTEGGIATA ENTRA IN CAMPO, SIMULTANEAMENTE A TUTTI GLI ALTRI, PORTANDO LA PALLA E DEVE PASSARLA AD UN SUO COMPAGNO NELL' ALTRA META' CAMPO (TAGLIATO VERTICALMENTE). LA PALLA NON SI PUO' TENERE PIU' DI 5 SECONDI E PER PIU' DI 3 PASSI.

SE FALLO LA PALLA PASSA AGLI AVVERSARI CHE RIPARTONO DAL PUNTO DEL FALLO.
OVVIAMENTE I PASSAGGI DEVONO ESSERE INTERCETTATI PER ACQUISIRE IL POSSESSO DI PALLA.
SE IL GIOCO RISULTA MOLTO VELOCE POSSONO VENIRE EFFETTUATE PIU' MANCHE.
A FINE GIOCO SI CONTEGGIANO QUANTE MANCHE VENGONO VINTE O , IN CASO DI UNICA MANCHE, IL TEMPO OCCORSO PER PORTARE LA PALLA OLTRE LA LINEA DI CAMPO.

9 IL GLADIATORE

SCOPO DEL GIOCO : FAR CADERE DAL PIEDESTALLO (SGABELLO, PANCA…) L'AVVERSARIO UTILIZZZANDO UN BASTONE CON 2 PALLE DI GOMMAPIUMA ALLE ESTREMITA'.
GLI AVVERSARI SI AFFRONTANO 1 CONTRO 1 E SI ALTERNANO ENTRAMBI DOPO OGNI VITTORIA/SCONFITTA
A FINE GIOCO SI CONTANO QUANTI GIOCATORI SONO RIMASTI IN PIEDI PER ENTRAMBE LE SQUADRE

10 GUERRE STELLARI EPIS. I LA MINACCIA FANTASMA

SCOPO DEL GIOCO: VINCERE LA CORSA DEGLI SGUSCI TAGLIANDO PER PRIMI IL TRAGUARDO
STABILITO IL PERCORSO DELLA GARA, IL PILOTA SI SIEDE SOPRA 2 SKATEBOARD LEGATI E VIENE TIRATO TRAMITE FUNI DA 2 COMPAGNI. CHI TIRA LO SGUSCIO SI ALTERNA , CON ALTRI CONPAGNI, PASSANDO LE FUNI IN PUNTI PRESTABILITI DEL CAMPO.
A FINE GIOCO SI SEGNANO I TEMPI DI CIASCUNA SQUADRA – IL TRAGITTO DEVE ESSERE SEMPRE L STESSO PER TUTTE LE SQUADRE ANCHE CON DIFFERENZA DI CONCORRENTI

11 ROBIN HOOD

SCOPO DEL GIOCO : ABBATTERE TIRANDO DELLE FETTUCCE (ELASTICI) I BERSAGLI POSIZIONATI SOPRA UN PIEDISTALLO A UN A DISTANZA PRESTABILITA
OGNI SQUADRA HA A DISPOSIZIONE 2O TIRI DA DIVIDERSI EQUAMENTE TRA I GIOCATORI. LE 2 SQUADRE TIRANO CONTEMPORANEAMENTE , DIVIDENDO ACCURATAMENTE I BERSAGLI DA MIRARE.
A FINE GIOCO SI SEGNA IL NUMERO DEI BERSAGLI ABBATTUTI PER OGNI SQUADRA

12 BALLA COI LUPI

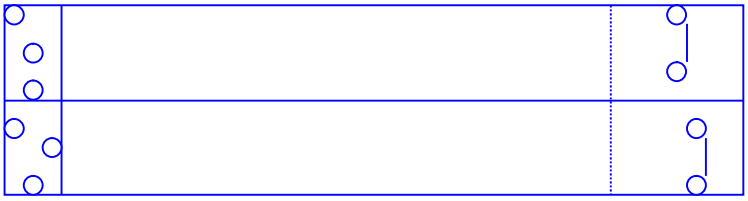
SCOPO DEL GIOCO : STRAPPARE CON I PIEDI IL QUADRATO DI CARTONCINO LEGATO CON UNO SPAGO ALLA CAVIGLIA DELL'AVVERSARIO. (IL CARTONCINO E' GRAFFETTATO ALLO SPAGO)
IL GIOCO E' TUTTI CONTRO TUTTI – I GIOCATORI DEVONO COMBATTERE TASSATIVAMENTE CON LE MANI DIETRO ALLA SCHIENA. AD INIZIO GIOCO LE 2 SQUADRE SI DISPONGONO AI 2 LIMITI ESTREMI DEL CAMPO ED AL FISCHIO DELL' ARBITRO ENTRANO IN CAMPO.
IL GIOCATORE SENZA CARTONCINO DEVE ABBANDONARE IL CAMPO (SIA CHE GLI SI STATO STRAPPATO O CHE L' ABBIA PERSO ACCIDENTALMENTE). VINCE LA SQUADRA CHE TOGLIE I CARTONCINI A TUTTI GLI AVVERSARI.
A FINE GIOCO VENGONO SEGNATI QUANTI GIOCVATORI DEL VINCITORE SONO RIMASTI SUL CAMPO ANCORA IN PARTITA.

13 STOMP

SCOPO DEL GIOCO : FAR ENTRARE LA PALLA NELLA PORTA , SENZA PORTIERE , SPINGENDOLA CON UN BASTONE DA LAVARE IN TERRA/SPAZZOLONE.

LA PALLA DEVE ESSERE TOCCATA SOLO CON LO SPAZZOLONE – NESSUNO PUO' ENTRARE NELL' AREA DELLA PORTA, SE ENTRA UN DIFENSORE E' RIGORE, SE ENTRA UN ATTACCANTE E' FALLO.
IL GIOCO DEVE DURARE UN PO' DI PIU' DEGLI ALTRI IN QUANTO I GIOCATORI SONO 4 CONTRO 4, E DEVONO ESSERE EFFTTUATI I CAMBI.
LO SPAZZOLONE E LA PALLA DEVONO ESSERE TENUTI SEMPRE PER TERRA. SE VENGONO SOLLEVATI E' FALLO.
A FINE GIOCO VENGONO SEGNATI I GOL FATTI

14 CHICKEN RUN



SCOPO DEL GIOCO : PRENDERE AL VOLO LE PALLE LANCIATE DAI COMPAGNI E PORTARLE AL LIMITE OPPOSTO DEL CAMPO
I GIOCATORI SI DISPONGONO AD UN LIMITE ESTREMO DEL CAMPO, TAGLIATO VERTICALMENTE, E AD UNO AD UNO DEVONO PRENDERE AL VOLO LA PALLA LANCIATA TRAMITE UNA COPERTA DA 2 COMPAGNI.
LE 10 PALLE DEVONO ESSERE TIRATE UNA ALLA VOLTA CON UNA BREVE RICORSA ENTRO LIMITI PRESTABILITI. SE LA PALLA CADE PER TERRA NON VIENE CONSIDERATA VALIDA. PUO' ESSERE LANCIATA LA PALLA SUCCESSIVA QUANDO LA PRECEDENTE E' STATA PORTATA OLTRE IL LIMITE.
VINCE IL GIOCO CHI PORTA PIU' PALLONI VALIDI NEL MINOR TEMPO POSSIBILE.
A FINE GIOCO SI SEGNANO I PALLONI VALIDI PER ENTRAMBE LE SQUADRE

15 CHI HA INCASTRATO ROGER RABBIT?

GIOCO : MUSICHIERE CON SIGLE DI CARTONI ANIMATI.
AD ESTRAZIONE INIZIA UNA SQUADRA CHE ACCENNA UNA SIGLA DI CARTONE ANIMATO, AL CENNO DELL' ARBITRO TOCCA ALL' ALTRA SQUADRA CHE DEVE CANTARNE UNA DIVERSA E COSI' VIA.
PERDE LA SQUADRA CHE NON NE SA PIU'. SE UNA SQUADRA ACCENNA UNA SIGLA GIA' CANTATA DAGLI AVVERSARI PERDE. UNA SQUADRA HA 5 SECONDI DI TEMPO PER ACCENNARE UNA NUOVA SIGLA, SE PASSA IL TEMPO CONCESSO PERDE.
A FINE GIOCO I SEGNANO QUANTE AD ENTRAMBE LE SQUADRE QUANTE CANZONI HANNO CANTATO.

16 THE HIT

GIOCO : SCALPO
LE SQUADRE SI DISPONGONO AI LIMITI STREMI DEL CAMPO E AL FISCHIO DELL' ARBITRO INIZIA LA BATTAGLIA. I GIOCATORI SCLPATI ESCONO DAL CAMPO. VINCE LA SQUADRA CHE SCALPA TUTTI GLI AVVERSARI.
SE LA PARTITA E' TROPPO VELOCE, E' POSSIBILE EFFETTUARE PIU' MANCHE. IN CASO DI PIU' MANCHE, E NEL CASO IN CUI OGNI SQUADRA NE VINCA UNA, PER DECRETARE IL VINCITORE SI CONTEGGIANO I GIOCATORI ANCORA IN CAMPO ALLA FINE DI OGNI TEMPO. NEL CASO IN CUI LE DUE SQUADRE ABBIANO UN UMERO DIVERSO DI GIOCATORI, ALCUNI DI QUSTI, DELLA SQUADRA CHE NE HA MENO, AVRANNO DOPPIA VITA (DOVRANNO CIOE' ESSERE SCALPATI DUE VOLTE PRIMA DI DOVER ABBANDONARE IL CAMPO)
A FINE GIOCO SI SEGNANO I GIOCATORI RIMASTI IN CAMPO

17 LABYRINTH

SCOPO DEL GIOCO : FAR USCIRE DA UN LABIRINTO I GIOCATORI DELLA PROPRIA SQUADRA NEL MINOR TEMPO POSSIBILE
VIENE COSTRUITO CON CORDA E NASTRO STRADALE UN LABIRINTO E TUTTI I GIOCATORI DELLE 2 SQUADRE VENGOBNO BENDATI E FATTI ENTRARE TUTTI INSIEME NEL PERCORSO. SOLO 1 PER OGNI SQUADRA RIMARRA' FUORI E AVRA' IL COMPITO DI GUIDARE CON LA VOCE I PROPRI COMPAGNI .
VINCE LA SQUADRA CHE FARA' USCIRE PER PRIMA TUTTI I COMPONENTI DAL PERCORSO .
A FINE GIOCO SI SEGNANO I TEMPI DI COMPLETAMENTO LABIRINTO PER ENTRAMBE LE SQUADRE.

18 FUGA PER LA VITTORIA

SCOPO DEL GIOCO: FARE GOAL NELLA PORTA AVVERSARIA IN UNA SORTA DI CALCIOBALILLA UMANO IN CAMPO PER OGNI SQUADRA 1 PORTIERE + 9 GIOCATORI DISPOSTI IN 3 FILE, CON UNA FUNE PER OGNI FILA CHE LI UNISCE PASSANDO LORO SOPRA LE SPALLE.
LE FILE DEI GIOCATORI SARANNO CONTRAPPOSTE AGLI AVVERSARI E SI POTRANO MUOVERE AVANTI E INDIETRO ENTRO DETERMINATI SPAZI.
SE LA FILA ESCE DAGLI SPAZI E' FALLO E LA PALLA PASSA ALLA FILA AVVERSARIA DAVANTI A LORO
IN CASO DI MINORI GIOCATORI DI UNA SQUADRA DUIMINUISCONO LE FILE O IL NUMERO DEI GIOCATORI PER FILA
A FINE GIOCO SI CONTANO I GOAL SEGNATI PER OGNI SQUADRA.

MATERIALE NECESSARIO

1 2 PANNELLI – 2 FORBICI – 20 ROTOLI SCOTCH CARROZIERE

2 MANOPOLE LEGNO - 1 ROTOLO NASTRO CARROZIERE – 3 DISCHETTI PESANTI

3 2O BOTTIGLIE PLASTICA – 2 PORTE PICCOLE – 2 MINITELE – NASTRO CARROZIERE

4 4 BIDONI / SCATOLE CARTONE – NASTRO CARROZIERE – 2 SUPERTELE

5 SACCHI DHL

6 CORDA – 2 ASTE – 2 SUPERTELE

7 CANNETTE PLASTICA – 40 CAPPELLI PLASTICA – PASTA (ACQUA/FARINA)

8 NASTRO STRADALE – 2 SUPERTELE

9 SGABELLI/PANCHE – 6 COTTON FIOC

10 4 SKATEBOARD - CORDA PICCOLA – CORDA SPESSA

11 NASTRO ELASTICO/FETTUCCIA – SOLDATINI (GRANDI) – BASE APPOGGIO

12 450 QUADRATI DI CARTONCINO 10X10 SPILLATI A CORDINO

13 2 SUPERTELE – 12 SPAZZOLONI – 2 PORTE PICCOLE

14 2 COPERTE – 30 MINITELE – NASTRO CARROZIERE/STRADALE

15 -

16 25 SCALPI

17 CORDA – NASTRO STRADALE

18 2 PORTE - FUNI – NASTRO CARROZIERE – 2 SUPERTELE

MATERIALE COMUNE

30 OSCAR

CARTELLONI GIOCO

200 FASCE PER LA TESTA

NASTRO STRADALE

CONI

SUPERTELE : 10
MINITELE : 32
PORTE PICCOLE : 4