

# I BARACCONI DELL'ORATORIO SAN CARLO

I GIOCHI  
I MATERIALI  
LE REGOLE



# 1. PALLA IN BUCA



## MATERIALE

1 campo da gioco in legno cm 60 X 120  
1 palla di legno

## COME PREPARARLO

Il campo deve essere appoggiato sopra ad un tavolo perfettamente in piano

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Cercare di raggiungere il punteggio stabilito facendo cadere la palla nelle varie prove, nelle buche con il maggior valore.

## COME SI GIOCA

Il giocatore tiene le due aste di legno per le estremità.

La palla viene posizionata dalla parte opposta, in prossimità dei due bulloni che vincolano le aste al piano di legno. Quando il giocatore decide di iniziare il gioco allarga leggermente le due aste in modo da far muovere la palla verso di se: poi, allargando e stringendo delicatamente le due aste, cercherà di far scendere il più possibile la palla verso di se, facendola cadere prima che torni indietro, nel buco con il maggior valore. Al terzo tentativo si sommano i punti realizzati.

## CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI

# PALLA IN BUCA

Vinci se totalizzi  
almeno 150 punti.  
Hai 3 tentativi (palline)



## 2. MINIGOLF



### **MATERIALE**

1 campo da gioco di cm 600 x 110 in erba sintetica

4 ostacoli di legno: 2 parallelepipedi a base triangolare e due parallelepipedi a base rettangolare

1 palla da minigolf

2 mazze da golf: una per adulti una per ragazzi

1 piano in pvc ad onda con foro da disporre sotto al campo in erba, facendo combaciare i due fori (campo e pvc)

un'asta di legno alla fine del campo.

### **COME PREPARARLO**

Il campo deve essere perfettamente in piano

### **OBIETTIVO DEL GIOCO**

Far entrare la palla in buca con il minor numero di tiri (vedi regole minigolf).

### **COME SI GIOCA**

vedi regole minigolf

### **CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI**

# MINIGOLF

Vinci se metti la palla  
in buca con il minor  
numero di colpi

### 3. CARABINA AD ELASTICO



ù

#### **MATERIALE**

1 fucile o pistola ad elastico  
elastici  
barattolini - oggetti da abbattere

#### **COME PREPARARLO**

All'estremità di un tavolo, disporre in equilibrio gli oggetti da abbattere con gli elastici lanciati dalla pistola ad elastico.

#### **OBIETTIVO DEL GIOCO**

Cercare di far cadere il maggior numero possibile di birilli con il numero di colpi concesso

#### **COME SI GIOCA**

Il giocatore si dispone dalla parte opposta del tavolo rispetto alla posizione dei birilli da abbattere. Con gli elastici a disposizione (3-5,...) cercherà di far cadere tutti i birilli.

#### **CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI**

# **CARABINA AD ELASTICO**

Vinci se con 3 colpi  
abbatti tutti i birilli

## 4. TRAMPOLI

### MATERIALE

2 coppie di trampoli in legno alti  
2 coppie di trampoli in legno bassi

### COME PREPARARLO

Preparare un percorso di pochi metri da percorrere mantenendosi in equilibrio sui trampoli.

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Raggiungere la fine del percorso.

### COME SI GIOCA

Il giocatore dovrà salire sui trampoli e percorrere il percorso in un tempo massimo fissato, senza mettere a terra i piedi.

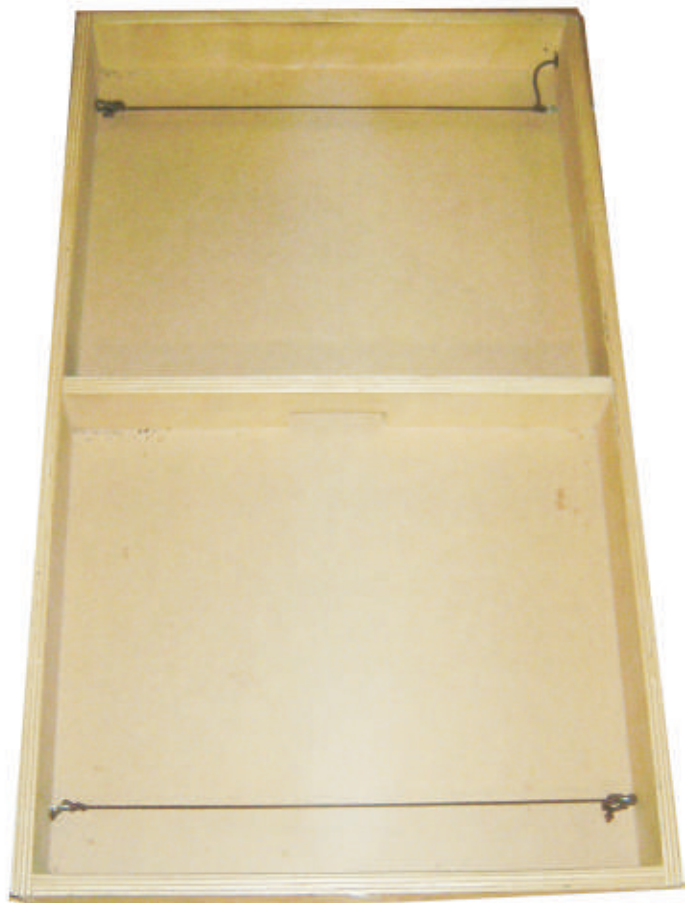


### CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI

# TRAMPOLI

Vince chi compie  
il percorso  
stabilito senza mettere  
giu' i piedi a e nel minor  
tempo possibile

## 5. SVUOTACAMPO



### MATERIALE

1 campo da gioco in legno cm 60 x 100  
3 dischetti di legno diametro cm 5

### COME PREPARARLO

Il campo va appoggiato su un tavolo perfettamente in piano

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Cercare di non aver alcun dischetto di legno nella propria porta alla fine del tempo di manche fissato dal giudice.

### COME SI GIOCA

Si gioca in due giocatori uno contro l'altro ai lati opposti del campo. Al via del tempo di gioco ciascuno dei giocatori (il più velocemente possibile) trascinando i dischetti contro l'elastico del proprio campo, deve proiettarli nel campo avversario

### CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI

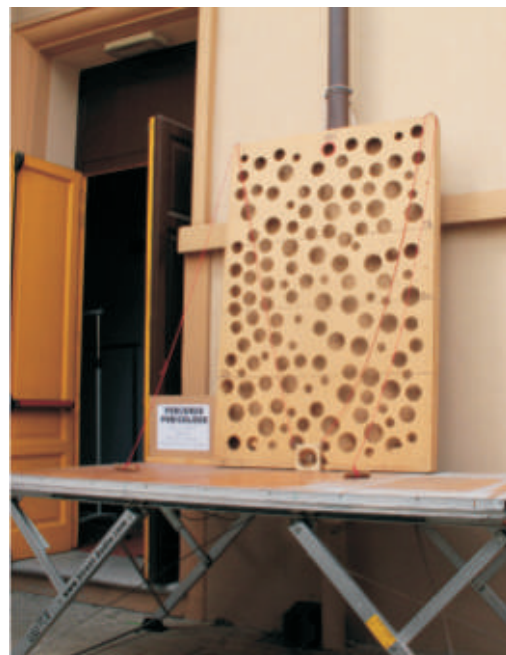
# SVUOTA CAMPO

Si gioca a coppie  
con 1 biglietto.

Vinci se hai meno di  
3 dischetti nel tuo campo  
dopo 1 minuto di gioco.



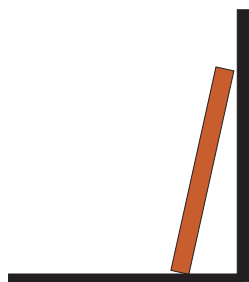
## 6. PERCORSO PERICOLOSO



### MATERIALE

1 campo da gioco in legno  
1 pallina da calciobalilla

1 cronometro (da reperire)



### COME PREPARARLO

Il campo deve essere appoggiato su un tavolo in verticale (leggermente inclinato verso il retro)

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Entro il tempo prestabilito cercare di totalizzare il punteggio complessivo indicato, facendo entrare la pallina nelle buche con il valore maggiore. In caso la pallina cada o entri in una delle buche, va fatta ripartire dall'inizio cioè alla base del campo di gioco.

### COME SI GIOCA

Il giocatore, posto davanti al gioco, impugna le due maniglie di legno da ciascuna delle quali parte un cordino collegato al quadrato di legno con il grosso foro centrale. La pallina all'inizio del gioco è posta nel quadrato di legno e il quadrato di legno è posto alla base del gioco.

Quando inizia il tempo a disposizione il giocatore tirando leggermente il cavo di sinistra o quello di destra deve cercare di portare la palla fino alla sommità del campo di gioco per farla entrare nel foro che vale 100 punti. Se la pallina entra in qualche foro lungo la salita, il giocatore guadagnerà i punti di quella buca cioè quelli indicati sul lato del campo.

Alla fine del tempo a disposizione si sommano i punti totalizzati nei vari tentativi.

### CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI

**PERCORSO  
PERICOLOSO**  
Vinci se totalizzi  
100 punti.  
Hai solo 2 tentativi.  
Tempo massimo 1 minuto.

## 7. SALTO DEI PISTONI



### MATERIALE

- Una base in legno con disegnate le posizioni dei 3 contenitori.
- 3 cilindri in alluminio di altezze diverse
- 1 vaschetta di alluminio, la più bassa, da riempire di acqua
- 1 pallina da ping pong

### COME PREPARARLO

Il campo da gioco deve essere appoggiato su un tavolo perfettamente in piano, i cilindri in alluminio vanno appoggiati ciascuno nella propria posizione, secondo la numerazione indicata.

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Cercare far entrare la pallina da ping pong nella vaschetta piena di acqua facendola rimbalzare una volta sola su ciascuno dei 3 cilindri, dal più grande al più piccolo.

### COME SI GIOCA

Il giocatore posizionato davanti al cilindro più grande lancia la pallina sul primo cilindro, cercando di farla rimbalzare anche sugli altri due solo una volta, per farla poi cadere dentro il contenitore con l'acqua. Il giocatore ha 3 tentativi per riuscire nella prova.

### CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI

# SALTO DEI PISTONI

Vinci se fai cadere la pallina  
nel contenitore facendola  
rimbalzare prima sui 3  
pistoni. Hai solo 3 tentativi



## 8. GIOCO DEL TUBO



### MATERIALE

- 1 tubo con sostegno da fissare ad un tavolo
- 1 pallina da ping pong
- 1 contenitore di plastica grande

### COME PREPARARLO

Il supporto del tubo va fissato ad un tavolo tramite un morsetto; a circa un metro dal tavolo, a terra va posto il contenitore di plastica

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Cercare di far entrare la pallina da ping pong che esce dal tubo, nel contenitore di plastica.

### COME SI GIOCA

Il giocatore si pone di fianco al tubo. Inserisce una pallina da ping pong all'estremità destra del tubo con l'imboccatura posta verso l'alto.

Il giocatore inclinando il tubo in su e in giù di quanto basta, dovrà far cadere la pallina nella vaschetta posizionata

Il giocatore ha 3 tentativi per riuscire nella prova.

### CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI

# GIOCO DEL TUBO

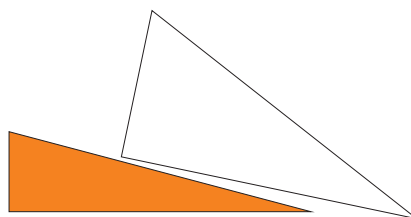
Vinci se fai cadere  
la pallina nel contenitore.  
Hai solo 3 tentativi.

## 9. SOFFIA SOFFIA



### MATERIALE

- 1 piano di gioco inclinato
- 1 pallina da ping pong
- 1 grosso cuneo di legno



### COME PREPARARLO

Il campo di gioco deve essere posto sopra ad un tavolo. Con il cuneo di legno a disposizione è possibile cambiare l'inclinazione del piano: con un piano meno inclinato la prova risulta più facile.

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Cercare di ottenere il maggior numero di punti possibili facendo arrivare la pallina con il soffio della bocca sino ad una delle vaschette numerate con i punti, poste alla fine del percorso.

### COME SI GIOCA

Il giocatore con il solo soffio della bocca deve far percorrere alla pallina da ping pong tutto il piano inclinato senza farla cadere al di fuori del piano stesso, fino a farla raggiungere una delle vaschette con i punti poste all'arrivo.

Ogni vaschetta ha un valore diverso.

Il giocatore ha 3 tentativi per riuscire nella prova.

### CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI



## 10. BINARI IN SALITA



### MATERIALE

- 1 campo di gioco composta da una tavola e da due tubi di ferro paralleli (in salita) fissati alla stessa
- 1 pallina di legno o plastica pesante
- 1 contenitore di plastica grande

### COME PREPARARLO

- Il piano di gioco deve essere appoggiato su di un tavolo
- Il contenitore di plastica che deve raccogliere la palla, è posto a terra alla fine della salita dei due tubi, a circa 50 cm dal campo

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Cercare di far entrare la palla di legno nella vaschetta.

### COME SI GIOCA

- Il giocatore si pone all'inizio della pista e deve lanciare la palla lungo i due tubi paralleli, facendole compiere tutta salita per poi finire nel contenitore posto a terra.
- Il giocatore ha 3 tentativi per riuscire nella prova.

### CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI

# BINARI IN SALITA

Vinci se facendo correre  
la palla sui binari, la fai  
cadere nel contenitore.  
Hai solo 3 tentativi.



# 11. FERRI DI CAVALLO



## MATERIALE

1 piano di gioco composta da una tavola con 6 paletti  
3 ferri da cavallo

## COME PREPARARLO

Il campo di gioco va posto a terra.

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Cercare di far atterrare il ferro di cavallo alla base dei paletti di legno, per accumulare più punti possibili

## COME SI GIOCA

Il giocatore posto a circa due metri dal campo di gioco, dovrà lanciare i 3 ferri di cavallo a disposizione in modo da farli fermare alla base dei paletti. Se ci riesce, guadagnerà i punti indicati per ciascun paletto.

## CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI

# FERRI DI CAVALLO

Vinci se totalizzi  
almeno 100 punti.  
Puoi lanciare  
3 ferri di cavallo.

## 12. FROG JUMPING



### MATERIALE

1 campo di gioco in pvc ad onda

1 rana saltante costituita da un quadrato di pvc trasparente che ripiegato su se stesso permette alla rana stessa di saltare

### COME PREPARARLO

Il piano di gioco va posto su un tavolo

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Cercare di far compiere alla propria rana il salto più lungo possibile.

### COME SI GIOCA

Il giocatore preparata la propria rana ben piegata dovrà parlarla alla partenza del campo di gioco e farle compiere un salto, il più lungo possibile-

### CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI

# FROG JUMPING

fai saltare la tua rana:  
chi salta più lontano  
vince un superpremio

## 13. MONOPATTINI



### **MATERIALE**

monopattini  
5 grossi cartelli stradali segnaletici per il percorso

### **COME PREPARARLO**

E' necessario predisporre un percorso di gara utilizzando nel modo che si preferisce la segnaletica stradale gigante predisposta per il gioco.

### **OBIETTIVO DEL GIOCO**

Percorrere il tracciato di gare senza commettere penalità e nel minor tempo possibile

### **COME SI GIOCA**

### **CARTELLI CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI**

# **MONOPATTINI**

Percorri il percorso  
nel minor tempo possibile  
senza commettere infrazioni



## 14. APPENDI L'ANELLO



### MATERIALE

1 campo di gioco

### COME PREPARARLO

Il campo di gioco va posto su un tavolo basso (circa cm 60)

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Cercare di far entrare l'anello di legno legato al filo nel gancio posto sul palo verticale del gioco

### COME SI GIOCA

Il giocatore deve cercare di appendere l'anello nel gancio, utilizzando la tecnica di lancio che preferisce: lanciare l'anello diretto oppure facendo compiere all'anello un movimento a pendolo.

Il giocatore ha 3 tentativi per riuscire nella prova.

### CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI

# APPENDI L'ANELLO

Vinci se appendi l'anello  
al gancio. Hai 3 tentativi

## 15. DISK HOCKEY



### **MATERIALE**

- 1 campo di gioco cm 80 x200
- 2 manopole di legno
- 1 dischetto di legno diametro cm 5

### **COME PREPARARLO**

Il campo di gioco deve essere posto su un tavolo  
I due giocatori si affrontano una da una parte del campo l'atro dall'altra.

### **OBIETTIVO DEL GIOCO**

Segnare un punto all'avversario mandando il dischetto nella porta dell'avversario

### **COME SI GIOCA**

Ciascun giocatore ha una manopola in mano appoggiata la campo di gioco, che viene fatta strisciare con la parte rotonda sul terreno dui gioco, cera di segnare all'avversario

### **CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI**

## **DISC HOCKEY**

Si gioca a coppie con  
1 biglietto.

Vinci se sei riuscito  
a segnare 3 goal  
in 2 minuti di gioco.

## 16. DRIZZA LA MIRA



### MATERIALE

1 campo di gioco  
3 dischetti di legno diametro cm 7,5

### COME PREPARARLO

Il campo di gioco deve essere posto in piano sopra ad un tavolo

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Lanciare i dischetti verso le "porte" della barra di legno posta alla fine del campo di gioco (lato opposto del giocatore).

### COME SI GIOCA

Lanciando i dischetti a disposizione il giocatore deve totalizzare il maggior numero di punti centrando le fessure numerate con i punti.

### CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI

# DRIZZA LA MIRA

Vinci se totalizzi  
10 punti con 3 tiri.



## 17. CENTRA LA BUCA



### **MATERIALE**

1 campo di gioco  
5 monete di metallo

### **COME PREPARARLO**

Il campo di gioco va appoggiato a terra

### **OBIETTIVO DEL GIOCO**

Cercare di far entrare tutte le monete dentro le buche , guadagnando il maggior numero possibile di punti

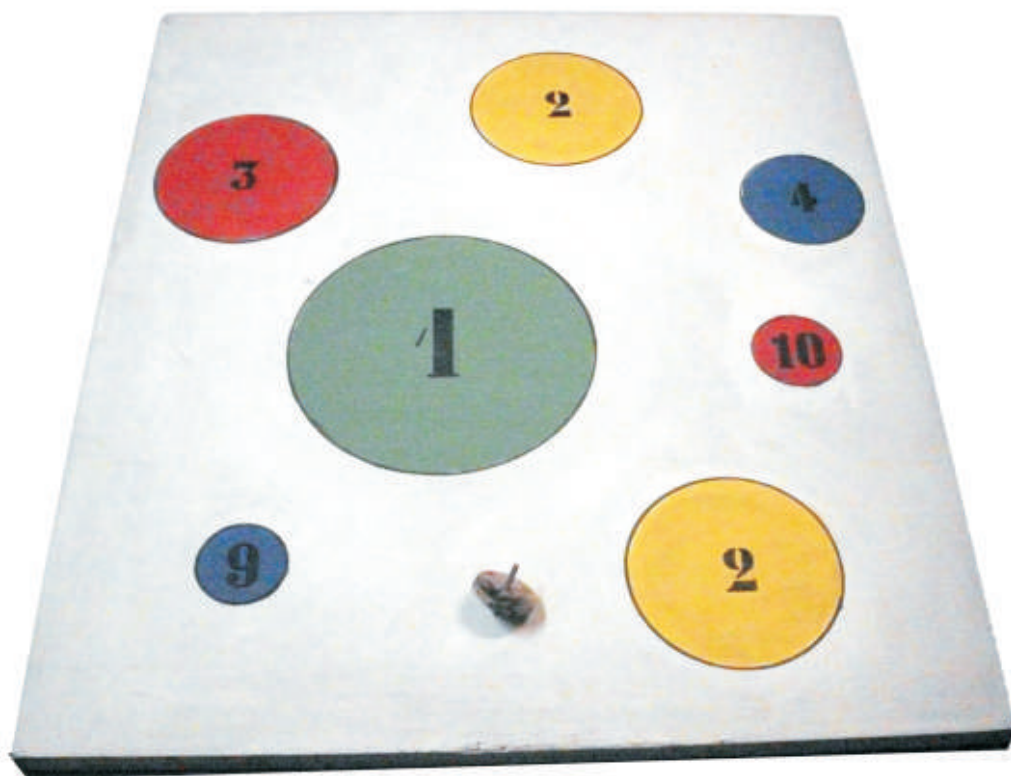
### **COME SI GIOCA**

Il giocatore, posto alla distanza di circa 150 cm dal campo di gioco, deve lanciare le 5 monete di metallo cercando di centrare la buche che hanno il maggior valore in punti.

### **CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI**

**CENTRA  
LA BUCA**  
Vinci se totalizzi  
100 punti.  
Hai solo 5 monete.

## 18. LANCIA LA TROTTOLA



### **MATERIALE**

1 campo di gioco  
1 trottole e una corda (per lanciare la trottole)

### **COME PREPARARLO**

Il campo di gioco va posto a terra in piano.

### **OBIETTIVO DEL GIOCO**

Il giocatore deve far fermare la propria trottole sopra i bolli colorati con il maggior valore in punti.

### **COME SI GIOCA**

Il giocatore deve lanciare la trottole correttamente in modo che giri su se stessa almeno 10 secondi. Dopo i 10 secondi la trottole potrà girare ancora e quando si fermerà, si assegnerà al giocatore il punteggio indicato nel bollo su cui si è fermata la trottole.

Il giocatore ha 3 tentativi per totalizzare il maggior numero di punti possibili.

### **CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI**

## **LANCIA LA TROTTOLA**

Vinci se totalizzi almeno 10  
punti facendo girare la  
trottole e facendola fermare  
sui dischi colorati: hai 3 lanci.

## 19. AUTO A PEDALI



### **MATERIALE**

5 auto a pedali

Kit con bandierine, pettorali per i giudici di pista, striscione (vedi scheda)

### **COME PREPARARLO**

Deve essere predisposto un percorso di gara con gomme di auto e quant'altro che permettano lo svolgimento di una gara automobilistica (vedi suggerimenti del percorso di gara)

### **OBIETTIVO DEL GIOCO**

Vincere la gara a tempo o a numero di giri.

### **COME SI GIOCA**

Può essere una gara a tempo o una gara tra diverse macchinine. I giocatori possono essere divisi in squadre.

### **CARTELLO CON REGOLA SINTETICA DA ESPORRE E ASSEGNAZIONE PUNTI**

# **AUTO A PEDALI**

Vinci se fai il percorso senza  
commettere penalità e nel  
minor tempo possibile