



avex@lgs.lu

# LGS Aktivitéitsiddien - Juni 2026

## Roverino

Roverino ass ee Spill wat vill bei de Scouten an anere Länner gespillt gëtt.

### Material

- Fir Roverino ze spille brauch ee kee Ball mee ee Roverino deen aus engem Seel zesumme gekniet gëtt. Hei eng Uleedung wei een sou ee Roverino maache kann. Den Duerchmiesser vum Krees soll ongeféier 24 cm sinn.
- Bengel

### Spillerklärung

Et brauch een 2 Ekippen. All Ekipp wíelt ee Kapitän an ee Kinnik. Am beschten designéiert een och een Arbitter. Gewonnen huet déi Ekipp déi di meeschte Punkte gesammelt huet.

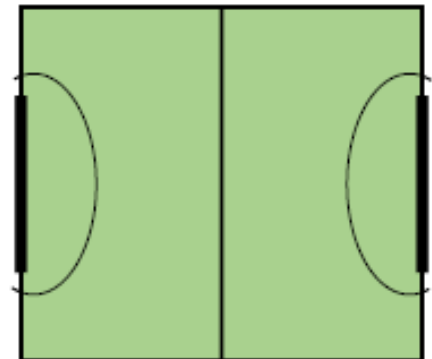


### Spillfeld:

Et ass ee Spill fir dobaussen ze spillen am beschten op enger relativ riichter Wiss.

D'Spillfeld ass rechteckeg an d'Längt vum Spillfeld soll ongeféier duebel sou laang si wéi breit. Typesch Gréisst ass 40 Meter x 20 Meter. Zeechnen kann een d'Spillfeld mat Seeler oder rout-wäissem Bändchen.

Op deenen 2 Breeten ass een Gol vun ongeféier 3 Meter ugezeechent virdru soll een en Hallefkrees anzeechnen dat ass eng Zon wou nëmmen de Kinnik dierf drastoen.





avex@lgs.lu

# LGS Aktivitéitsiddien - Juni 2026

## Roverino

### Ufank vum Spill:

Am Ufank vum Spill stinn d'Spiller vun deenen 2 Ekippen an hirem Deel vum Spillfeld. Just den Kinnik steet an der Zon op der anerer Säit vum Terrain. Den Arbitter schéisst de Roverino riicht an d'Luucht an d'Spiller vun deenen 2 Ekippe probéieren en opzefänken. Da geet d'Spill un.

### Dauer:

An der Rergel spillt een 2 Hallefzäite vun jeeweils 15 Minutten mat enger Paus vu 5-10 Minutte dotëschent. D'Spillzäit kann een awer natierlech variéieren.

### Reegelen:

Dee Spiller deen de Roverino an der Hand huet dierf net méi wéi 3 Schrétt domat maachen an en dierf de Roverino net méi wéi 5-6 Sekonnen an der Hand halen. De Spiller deen de Roverino an der Hand huet dierf vun anere Spiller net ugepaakt ginn. Hien dierf de Roverino och net aus der Hand gerappt kréien.

De Roverino dierf just mat den Hänn geschoss ginn, net mat de Féiss.

Et muss een de Roverino un ee Member vu senger Ekipp weider schéissen et dierf een en awer ni un deen zeréck schéisse vun deem e komm ass.

De Roverino muss geschoss ginn. Et kann een en net einfach weiderginn.

Wann de Roverino op de Buedem fält, da kritt déi aner Ekipp en a kann e weider schéissen.

D'Spill soll fair sinn. Et dierf een déi aner Spiller net stoussen oder drécken oder hinnen de Fouss stellen.

De Kinnik steet a senger Zon um Terrain (Hallefkrees) an huet ee laange Bengel an der Hand.

Seng Aufgab ass et, de Roverino mat deem Bengel opzefänken. Hien dierf dofir awer net aus sengem Beräich erausgoen. Fir d'Spill méi einfach ze maachen, kann een och soen, datt de Kinnik de Roverino just mam Bengel an der Loft beréiere muss.

D'Ekipp kritt ee Punkt wann de Kinnik de Roverino opgefaang huet (oder beréiert, wann een déi Variant wíelt).

Duerno dierf déi aner Ekipp de Roverino vun der Mëttellinn aus aschéissen. Et muss awer mindestens eng Pass op ee Matspiller gemaach ginn iert een dierf op de Gol schéissen.

Wann de Roverino an d'Aus geschoss gëtt, dierf déi géigneresch Ekipp de Roverino erëm vun do, wou en aus dem Terrain geflunn ass, raschéissen. Deen Worf dierf awer net direkt op de Goal goen.

Wann 2 Spiller de Roverino gläichzäiteg fänken da kritt en Arbitter en erëm an hie schéisst en an den Terrain an d'Spill geet erëm normal wieder.





avex@lgs.lu

# LGS idées d'activités - juin 2026

## Roverino

Le Roverino est un jeu très populaire chez les scouts dans de nombreux pays.

### Matériel

- Pour jouer au Roverino, on n'a pas besoin d'un ballon, mais d'un "Roverino" fabriqué à partir d'une corde nouée. Voici comment fabriquer un Roverino : le diamètre du cercle doit être d'environ 24 cm.
- Bâton

### Le jeu

Il faut 2 équipes. Chaque équipe choisit un capitaine et un roi. Il est également préférable de désigner un arbitre. L'équipe qui a accumulé le plus de points gagne la partie.

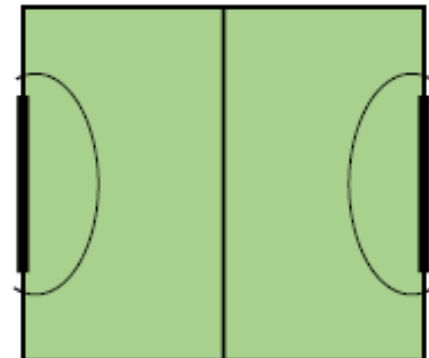


### terrain de jeu:

C'est un jeu à jouer en extérieur, de préférence sur une pelouse relativement plate.

Le terrain de jeu est rectangulaire et sa longueur doit être environ deux fois plus grande que sa largeur. La taille typique est de 40 mètres x 20 mètres. On peut délimiter le terrain avec des cordes ou du ruban de signalisation rouge et blanc.

Sur les deux largeurs, un but d'environ 3 mètres est tracé. Devant celui-ci, il faut dessiner un demi-cercle : c'est une zone où seul le roi a le droit de se tenir.





avex@lgs.lu

# LGS idées d'activités - juin 2026

## Roverino

### Début du jeu:

Au début de la partie, les joueurs des deux équipes se tiennent dans leur propre moitié de terrain. Seul le roi se tient dans sa zone, de l'autre côté du terrain. L'arbitre lance le Roverino en l'air et les joueurs des deux équipes essaient de l'attraper. La partie commence alors.

### Durée:

En règle générale, on joue deux mi-temps de 15 minutes chacune, avec une pause de 5 à 10 minutes entre les deux. Le temps de jeu peut bien sûr être adapté.

### Règles:

Le joueur qui a le Roverino en main ne peut pas faire plus de 3 pas avec et ne peut pas le garder en main plus de 5 à 6 secondes.

Le joueur qui a le Roverino en main ne peut pas être touché ou ceinturé par les autres joueurs. On ne peut pas non plus lui arracher le Roverino des mains.

Le Roverino doit être uniquement lancé avec les mains, l'utilisation des pieds est interdite.

Vous devez lancer le Roverino à un membre de votre équipe, mais il est interdit de le renvoyer directement à la personne qui vient de vous le passer.

Le Roverino doit obligatoirement être lancé. Il est interdit de se le donner de main en main.

Si le Roverino tombe au sol, il change de camp : l'équipe adverse le récupère et peut le relancer.

Le jeu doit rester fair-play. Il est strictement interdit de pousser, bousculer ou faire un croche-patte aux autres joueurs.

Le roi se tient dans sa zone (le demi-cercle) et tient un long bâton à la main.

Sa mission est d'attraper le Roverino avec ce bâton. Pour ce faire, il n'a pas le droit de sortir de sa zone.

Variante : Pour simplifier le jeu, vous pouvez décider que le roi a juste besoin de toucher le Roverino en l'air avec son bâton.

L'équipe marque 1 point lorsque le roi attrape le Roverino (ou le touche, si vous choisissez cette variante).

Après un point, l'autre équipe effectue la remise en jeu depuis la ligne médiane. Cependant, au moins une passe doit être faite à un coéquipier avant de pouvoir tenter de marquer un point (tirer vers le roi).

Si le Roverino sort des limites du terrain, l'équipe adverse le remet en jeu à l'endroit exact où il est sorti. Ce lancer ne peut pas être dirigé directement vers le but.

Si deux joueurs adverses attrapent le Roverino en même temps, l'arbitre récupère l'anneau et le relance sur le terrain pour que le jeu reprenne normalement.





avex@lgs.lu

# LGS ideas for activities - june, 2026

## Roverino

Roverino is a game that is widely played by Scouts in many countries.

### Equipment

- To play Roverino, you don't need a ball, but a "Roverino" made by knotting a rope together. Here are instructions on how to make such a Roverino: the diameter of the circle should be approximately 24 cm.
- Stick

### Game

You need 2 teams. Each team chooses a captain and a king. It is also best to designate a referee. The team that has collected the most points wins.

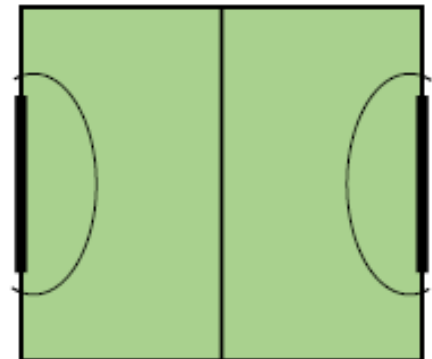


### Playing Field:

It is an outdoor game, ideally played on a relatively flat lawn or grass field.

The playing field is rectangular, and its length should be approximately twice as long as its width. A typical size is 40 meters x 20 meters. The field can be marked out using ropes or red-and-white barrier tape.

On both ends (widths), a goal of about 3 meters is marked. In front of each goal, a semicircle should be drawn; this is a zone where only the king is allowed to stand.





avex@lgs.lu

# LGS ideas for activities - june, 2026

## Roverino

### Start of the Game:

At the start of the game, the players of both teams stand in their own half of the field. Only the king stands in the crease (zone) on the opposite side of the field. The referee throws the Roverino straight up into the air, and the players from both teams try to catch it. Then the game begins.

### Duration:

Usually, the game consists of two halves of 15 minutes each, with a 5-10 minute break in between. The playing time can, of course, be varied.

### Rules:

The player holding the Roverino is not allowed to take more than 3 steps with it and cannot hold it for more than 5-6 seconds.

The player holding the Roverino cannot be tackled or touched by other players. The Roverino cannot be ripped out of their hands either.

The Roverino may only be thrown with the hands, not kicked with the feet.

You must pass the Roverino to a member of your own team, but you can never throw it back to the person it just came from.

The Roverino must be thrown. It cannot simply be handed over from one player to another.

If the Roverino falls to the ground, the opposing team gets possession and can throw it.

The game must be fair. You are not allowed to push, shove, or trip other players.

The king stands in his zone (the semicircle) holding a long stick.

His task is to catch the Roverino with the stick. However, he is not allowed to step outside of his zone to do so.

Variant: To make the game easier, you can rule that the king only needs to touch the Roverino in the air with the stick.

The team scores 1 point when the king catches the Roverino (or touches it, if that variant is chosen).

Afterwards, the other team restarts play from the center line. However, at least one pass must be made to a teammate before you are allowed to shoot for the goal.

If the Roverino goes out of bounds, the opposing team throws it back in from the exact spot where it left the field. This throw cannot go directly to the goal.

If two opposing players catch the Roverino at the same time, the referee takes it back and throws it onto the field to resume regular play.

