

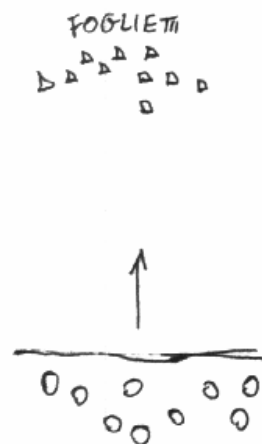
Le avventure del Guarracino.

Il Guarracino è un personaggio della parrocchia San Giovanni bosco di Livorno. la sua particolarità è quello di trovarsi nelle situazioni più strane e ridicole e di pagarne spesso le conseguenze con spartacciate da parte di tutti. Per questo ne abbiamo fatto una giornata di giochi, in cui lui stesso ha partecipato (dé, vedrai!).

1) Senza rotaie

La storia. Un giorno il Guarracino ricevette in regalo un trenino, o meglio una scatola con all'interno del materiale ferroviario. In realtà, a una volta aperto il pacco, egli scoprì che al suo interno c'è il trenino ma non le rotaie. Dispiaciuto andò da colui che gli aveva fatto il regalo, e gli disse: " nel trenino non c'era le rotaie ". E l'altro, invece di preoccuparsi di trovargliele, esclamò: " mi importassai!". Da questa avventura ne abbiamo fatto il seguente gioco.

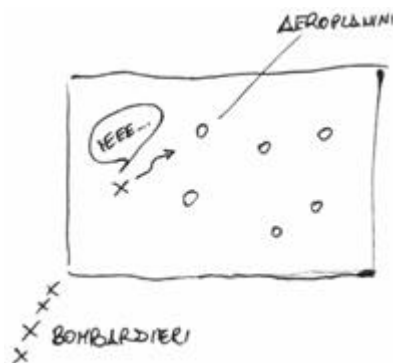
Il gioco. Il gioco serve per individuare i due capisquadra che formeranno poi le squadre. si gioca tutti insieme. I giocatori si piazzano sulla linea di partenza, mentre dall'altra parte del campo verranno disposti tanti foglietti, a faccia in giù. Su metà del foglietti è disegnato un trenino, mentre sull'altra metà sono disegnate delle rotaie. Vi saranno tanti foglietti del primo tipo quanti sono giocatori, mentre i foglietti dell'altro tipo saranno pari al numero di giocatori meno uno. Lo scopo del gioco e' quello di trovare una coppia di foglietti trenino-rotaie. Così al via della animatore tutti giocatori e correranno a cercare questi foglietti. Il giocatore che rimarrà senza rotaie (quindi solo con il foglietto del trenino) verrà eliminato. Si toglie un foglietto trenino e un foglietto rotaia e si riparte eliminando così successivamente tutti giocatori. Vincono gli ultimi due giocatori rimasti, i quali provvederanno a fare le squadre, scegliendo uno alla volta i giocatori che vorranno partecipare.



2) ieess

La storia. Una sera, durante una cena parrocchiale, tutti si divertivano a urlare "ieees" (cioè sì in inglese). Ad un certo punto, il sacerdote, irritato da questo urlare, indovinate un pò chi ha spartacciato?

Il gioco. E' il classico gioco del bombardiere. In un campo rettangolare una squadra all'interno di questo fa la parte degli aeroplanini, mentre l'altra squadra, all'esterno, rappresenta la flotta di bombardieri. Un angolo del campo è l'aeroporto da dove partono i bombardieri. Per questo questi si mettono in fila uno dietro l'altro. Al via parte un bombardiere, entra dentro il campo urlando ieeeeeeeeeeee..esss, finché ha fiato, senza mai smettere per riprendere fiato. Mentre urla egli deve toccare più aeroplanini possibile, in modo da eliminarli. Prima che finisca il fiato, potrà tornare all'aeroporto, così che sarà salvo in modo da poter ritentare un attacco successivamente.



3) Allegranti!

La storia. Durante una lezione scolastica, un compagno del guarracino di nome Allegranti, si alza di scatto e corre alla porta della classe, la apre e fa una puzza nel corridoio. Dopo un attimo esclama "Maremmina senti v' come puzza!". La reazione del prof. è immediata e l'urlo potentissimo: "ALLEGANTI: VAFFA 'N PO' 'NA GIRATA!", e lo butta fuori classe.

Il gioco. Il gioco è il seguente: una squadra, di nascosto, sceglie chi di loro fa il prof., mentre l'altra squadra sceglie un ragazzo che farà la parte dell'Allegranti. La prima squadra si sparge sul campo di gioco (un rettangolo abbastanza ampio), ed ogni giocatore di questa sta fermo sul posto: questa è la classe dell'Allegranti. L'Allegranti deve andare a toccare più giocatori avversari possibile, senza incappare nel prof. Ogni volta che tocca un giocatore che non è il prof., e quindi è un compagno di classe, quest'ultimo viene "liberato" e si toglie dalla classe, segnando un punto. Se l'Allegranti tocca il prof. quest'ultimo deve prima urlare "Allegranti: vaffa 'n pò 'na girata!" e poi potrà iniziare a rincorrere l'Allegranti. Quest'ultimo cercherà di evitare di essere toccato dal prof. e continuerà nella sua opera di liberare i compagni di classe. Quando il prof. toccherà l'Allegranti, o quando tutti i compagni di classe saranno liberi, la manche si conclude. Si segneranno i punti conquistati e le due squadre si invertiranno i ruoli. Nota: durante ogni manche quindi giocherà una squadra al completo per formare la classe, mentre dell'altra squadra giocherà solo l'Allegranti di turno (ad ogni manche cambiano prof e Allegranti). Vince la squadra che, dopo che tutti avranno ricoperto il ruolo di Allegranti, avrà conquistato + punti.



4) la chicca.

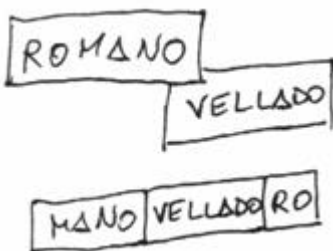
La storia. Una volta, mentre si giocava a pallacanestro, il Guarracino, in possesso di palla e vicino al canestro, prima di tirare esclamò: "Guarda questa chicca!", e tirò per fare canestro. Inutile dire il disastro di tiro che ne venne fuori!

Il gioco. Il gioco è banale (ma non x questo non divertente): fare canestro con la palla nel modo più ganzo o buffo, pronunciando l'ormai nota frase: "Guarda questa chicca!". Una giuria composta da tre persone prese a caso per i dintorni voterà ciascuna prestazione.



5) Giapo Poman

La storia. Un giorno, Guarracino e amici, decisero di fare i seguenti indovinelli: inventarsi dei nomi e cognomi in modo che, ripetuti continuamente, si scoprisse la frase nascosta all'interno. Per capire bene facciamo un esempio: se dico Romano Vellado, scoprite la frase che c'è all'interno? Diciamolo 2 volte di seguito: ro-manovella-doro-manovella-do... vedete? La frase era Manovella Doro.



Il gioco. Quello che dovete fare è dire ai ragazzi uno dei nomi e cognomi che vi proponiamo: chi prima indovina la frase nascosta, prima vince!

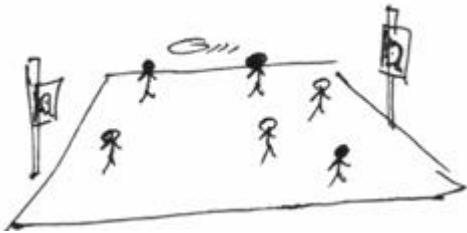
P.s.: il Guarracino non è molto fine, per cui qualcuna di queste frasi è un pò scurrile: inventatene qualcuna voi!

Tommaso Chistamor, Amerigo Zodafa, Sascia Quonedica, Gianteodoro Discurre, Antioco Glionevaiava, Romano Apando, Gastone Ladro, Peppino Chiosullaru, Romano Vellado.... li avete scoperti?

P.s.: che frase nasconde il titolo del gioco?

6) Ma ridi sempre?

La storia. Una volta il Guarracino stava giocando a frisbie con il suo amico, quando accade il solito imprevisto: una ragazza passa nel mezzo proprio quando il guarracino lancia il frisbie e



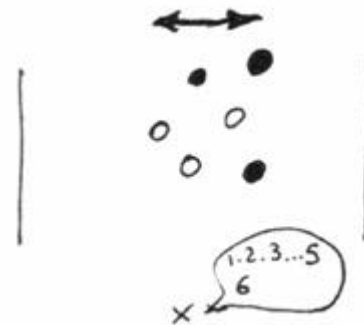
becca proprio in faccia la malcapitata. Ovviamente la reazione di questa è immediata: imprecazioni a tutto spiano!

Il gioco. Lo scopo del gioco è quello di colpire un viso disegnato (quello della ragazza) con un frisbie. A questo scopo si gioca in un campo rettangolare: ad ognuno degli estremi si appende un cartellone con disegnato il disgraziato volto. Ogni squadra dovrà beccare il volto

avversario con il frisbie (usato in pratica al posto del pallone). Il frisbie può essere passato, ma chi ha in mano il frisbie non può fare alcun passo e nessuno può togliergli il frisbie. Si giocano due tempi di 5 minuti ciascuno. Vince la squadra che riuscirà a beccare il viso avversario il maggior numero di volte.

7) il conteggio impazzito

una volta facevamo un gioco abbastanza conosciuto: un animatore inizia a contare da 1 in poi, ma ad un certo punto dice un numero fuori sequenza. Ad esempio: 1 2 3 5! Mentre l'animatore conta, tutti i ragazzi cercano di raggiungere un estremo del campo, ma se l'animatore dice 1 numero fuori sequenza, allora i ragazzi dovranno fare dietrofront, xché l'estremo da raggiungere diventa l' altro. Quindi ogni volta che l'animatore dirà un numero fuori sequenza, i ragazzi dovranno fare dietrofront. Questo accadrà fino a quando 1 giocatore raggiungerà l'estremo del campo in quel momento valido: in questo caso quello sarà l'estremo definitivo da raggiungere e l'ultimo giocatore che arriverà verrà eliminato. Si ripartirà con una nuova manche e con un giocatore in meno. ogni giocatore eliminato darà tanti punti alla squadra quale è la posizione del ragazzo eliminato. Ad es. il giocatore eliminato x



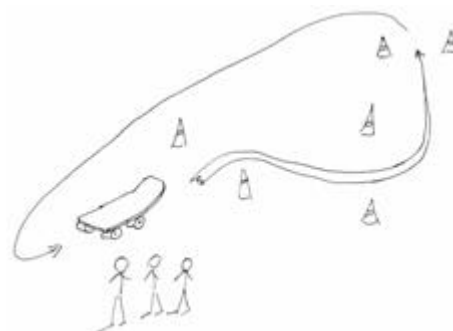
secondo darà alla squadra 2 punti. Vince la squadra che avrà fatto + punti.... Direte voi: ma cosa c'entra il Guarracino? C'entra, xché proprio giocando a questo gioco il guarracino s'è beccato una partaccia da Don Luciano, a causa del suo modo sguaiato di giocare, soprattutto quando raggiungeva l'estremo del campo e si schiantava contro la rete di recinzione, facendola oscillare paurosamente!

8) L'inseguimento di coltano

un giorno, in gita a coltano (1 paesino in provincia di pisa) mi sono trovato come al solito ad essere rincorso dal Guarracino. Mentre scappavo su un terreno "molliccio", ho fatto una curva troppo stretta, rischiando di fare 1 patta nel fango... E da qui il gioco che vi presento. Le regole sono molto semplici: fare un percorso con ostacoli, stando seduto sopra 1 skateboard.

Gli amici del Gufluccio
gufluccio@tin.it

Tale percorso dovrà essere fatto da tutti i concorrenti delle due squadre. Vince la squadra che per prima completerà il percorso con tutti i suoi giocatori. Ovviamente se una squadra ha più componenti dell'altra, questa dovrà uscire + volte.



9) Mmm!

era una sera di giochi. Stavamo giocando a nascondino, ed il Guarracino credeva di essere ben nascosto, ma purtroppo x lui il "cercatore" lo scoppiò x primo. La reazione del guarracino fu la seguente: dapprima fece finta di ignorare chi lo aveva "bombato" dicendo a costui: "é, ma ca' voi!"; successivamente tornò verso la bomba (un palo della luce) e, colpendo con un cazzotto la mano del cercatore, che era disgraziatamente appoggiata al palo stesso, mugugnò di rabbia: "Mmm!".

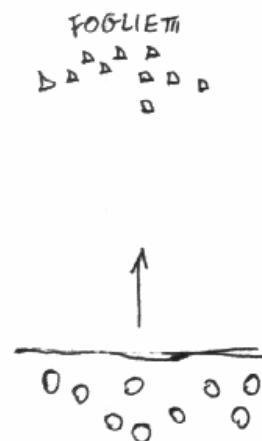
È un gioco a staffetta. Un giocatore alla volta (uno x squadra) parte dal fondo del campo e raggiunge l'altro estremo, dove troverà per terra un foglietto con scritto sopra "Un punto"; il giocatore ci metterà la mano sopra e l'animatore deciderà se colpire la mano del giocatore oppure fare solo finta di colpirla. Il giocatore dovrà scegliere se togliere o lasciare la mano sul foglietto: se lascerà la mano e l'animatore la colpirà oppure se toglierà la mano ma l'animatore avrà solo fatto finta di colpire, allora il giocatore tornerà a mani vuote, altrimenti avrà il diritto di prendere il punto e portarlo alla base. A quel punto uscirà il giocatore successivo. Vince la squadra che avrà realizzato + punti in un determinato tempo.



10) stai un pó zittino!

La storia. Come molti sanno al guarracino piace suonare i canti della messa con la chitarra. Ma quando c'è un canto da fare solo con l'organo, lui si arrabbia ed "inveisce" contro l'organista. Una volta l'organista, ormai stufo delle lamentele del guarracino, esclamò: "ma stai un pó zittino!".

Il gioco. Spieghiamo il gioco. Si gioca tutti insieme. Tutti i giocatori si piazzano dietro la linea di partenza (ad un estremo del campo). Dall'altra parte del campo l'animatore poserà, coperti, tanti foglietti con disegnato sopra un organo o una chitarra. Al via tutti i giocatori correranno a prendere un foglietto tra quelli coperti; se il foglietto preso sarà una chitarra, il giocatore resterà in gioco, altrimenti verrà eliminato. Quando un giocatore sarà eliminato, riceverà un punteggio pari al numero di uscite che il giocatore ha fatto (ad esempio, se un giocatore viene eliminato alla prima uscita, riceverà un solo punto, mentre se verrà eliminato alla terza uscita, riceverà 3 punti). Vince la squadra che, una volta eliminati tutti i giocatori, avrà accumulato + punti.



11) What's wrong with you

La storia. Conoscete la canzone di phats&small che dá il titolo a questo gioco? se qualcuno

avesse visto anche il video, forse si ricorderá che ad un certo punto il deejay mette un disco nella sua borsa. Il guarracino si é domandato: "ma il disco un si rompe a metterlo nella borsa?"

Il gioco. Il gioco, molto semplice, consiste nel ricomporre un disco di cartone che é stato diviso in una decina di pezzetti. A staffetta, uno dopo l'altro i giocatori, partendo da un estremo del campo, raggiungono l'altro estremo, dove troveranno i pezzetti di disco sparsi x la terra. Ne dovranno prendere uno e tornare indietro alla partenza, x far uscire il giocatore successivo. attenzione: i pezzi presi non devono essere subito utilizzati, ma occorre avere tutti i pezzi prima di cominciare a comporre il disco. Per questo le due squadre devono conoscere in anticipo il num. di pezzi che formano il disco. Vince la squadra che x prima comporrá tutto il disco. Se una squadra prende un foglietto doppione (xché i pezzi di disco sono doppi, cioè un pezzo x ogni squadra) allora dovrà regalarlo subito alla squadra avversaria. per questo gli animatori devono vigilare.

E con questo gioco vi salutiamo! Alle prossime avventure!