



Come nel famoso film, ormai abbiamo iniziato a giocare e non possiamo smettere di farlo fino a che non arriveremo al traguardo, altrimenti sarà il gioco a cercare noi... e non sarà piacevole!

Luogo

Grande gioco a squadre con almeno 20 ragazzi e 5 o più animatori, da farsi in un ambiente molto vario. Noi lo abbiamo giocato in un "boschetto", dove vi erano molti alberi, cespugli e sentieri che si intrecciavano l'un l'altro.

Materiale

Tanti foglietti con indicati punti (vedi preparazione), palloni leggeri per le "Scimmie", palline di plastica o polistirolo per "Api", dadi per le "Piante Carnivore". Ovvio che una ricca dotazione di travestimenti per gli animatori rende il gioco molto più "ganzo". E poi se avete anche un Jambe per intonare il "richiamo" del gioco (se non sai cos'è... GUARDA IL FILM!) siete davvero eccezionali!

Preparazione

Prima di iniziare il gioco gli animatori spargeranno e nasconderanno nel bosco una grande quantità di foglietti con indicati sopra punti da 10 a 50 (molti da 10, molti pochi da 50), in modo che nel totale si sia nascosto una quantità di punti pari (o leggermente superiore) al numero di squadre per 1000 (ad esempio con 4 squadre si devono avere 4000 punti di foglietti nascosti).

Verranno poi scelti alcuni animatori che faranno i cattivi di turno, come quelli del film; in base al numero di ragazzi dovranno impersonare scimmie, api, piante carnivore, Van Pelt (il cacciatore, uno solo) più pallottola di fucile (un animatore che fa la pallottola). Con 30 ragazzi abbiamo organizzato 2 scimmie, 2 api, 2 piante carnivore, Van Pelt+Pallottola. Prima di cominciare questi animatori andranno a posizionarsi nel terreno di gioco come preferiscono, senza nascondersi.

Obiettivo

Ogni giocatore va alla ricerca dei foglietti-punto nascosti nel boschetto. La squadra che per prima raggiunge i 1000 punti deve mettersi in cerchio, correre da Van Pelt, circondarlo e gridare "Jumanji!". A quel punto Van Pelt, con un urlo di paura, comincerà a girare su se stesso e a sprofondare sottoterra (si accuccia). Attenzione: più punti si raccolgono, più il pericolo di perderli sarà grande!

Regole del gioco

Al via tutti i giocatori, ognuno per conto suo, entrano nel boschetto alla ricerca dei punti nascosti, cercando di non farsi catturare dai cattivi i quali, se riescono a prendere un giocatore e farlo perdere, gli sequestrano tutti i punti che è riuscito a conquistare. Ogni cattivo ha un comportamento e una pericolosità diversi, che descriviamo:

Gli amici del gufluccio: www.parrocchie.it/livorno/coteto

- Scimmie: si muovono davvero come le scimmie ed hanno una palla leggera (supertele): se un giocatore viene colpito dalla palla dovrà consegnare alla scimmia tutti i punti da lui raccolti e ricominciare.
- Api: corrono liberamente ed hanno un pungiglione (una pallina molto leggera di plastica o polistirolo) che lanciano. Se un giocatore viene colpito dalla pallina ed ha accumulato più di 50 punti, avrà perso e dovrà consegnare tutti i punti raccolti all'ape che l'ha colpito.
- Piante carnivore: si muovono lentamente camminando e vanno dritte, senza spostare lo sguardo da davanti. Quando vogliono cambiare direzione si fermano, ruotano su se stesse guardando sempre davanti, e proseguono poi nella nuova direzione. Un giocatore viene catturato da loro se queste, vedendolo, gridano il suo nome. A quel punto il giocatore chiamato dovrà lanciare un dado (fornito dalla pianta carnivora) e in base ai punti accumulati dal giocatore, l'esito sarà il seguente: 60 punti si perde con "1"; 80 punti si perde con "1" e "2"; 100 punti si perde con dado minore o uguale a "3", 120 punti con dado minore o uguale a "4"; 150 punti con dado minore o uguale a "5".
- Van Pelt. Questo è un cacciatore che si muove con passo deciso e porta con se un altro animatore (la pallottola). Quando vuole Van Pelt "lancia" la pallottola in una direzione e quest'ultima inizia a correre in linea retta in quella direzione senza fermarsi fino a che arriva ad un ostacolo che non può superare. Se nel tragitto colpisce un giocatore, quest'ultimo viene catturato e deve consegnare tutti i punti accumulati all'animatore.

Nota: ogni personaggio può camminare sui sentieri oppure passare per cespugli o bosco ma non può tendere agguati o nascondersi.

Attenzione: quando la squadra è arrivata a 1000 punti, è tutta in cerchio e si sta muovendo per "uccidere" Van Pelt, non può essere colpita né catturata da nessun personaggio.

Che altro dire? Buona fortuna!

