

Al Casinò

Questa settimana, cari ragazzi, faremo tutt insieme un bel giro al casinò. Quindi Munitevi di gettoni che si comincia. In effetti per il primo gioco, dei gettoni (di cartone, ma funzionano molto bene anche i Pog) servono davvero.

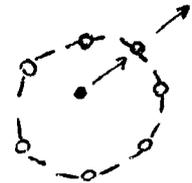
Roulette

Gioco classico del casinò, ogni giocatore deve puntare un numero; una pallina verrà poi fatta cadere all'interno di un recipiente su cui sono scritti dei numeri. Vince chi ha puntato sullo stesso numero nel quale è caduta la pallina

Questo gioco serve per fare le due squadre che si affronteranno. Come prima fase del gioco dobbiamo scrivere in un cartellone tutti i nomi dei giocatori, poi distribuire ad ognuno un gettone.

MARCO	BRA	MARCO
LUCIA	VIR	SIMO
GIANNI	-	-

Ogni giocatore adesso deve puntare su di un altro giocatore mettendo il proprio gettone sul cartellone, esattamente sul nome del giocatore che vuole puntare. Tutti i giocatori si mettono in cerchio con le gambe aperte (i piedi devono toccarsi a vicenda tra i vari giocatori) per fare il famoso gioco Flipper. Al via viene buttato il pallone al centro del cerchio e i giocatori, usando le mani, cercano di buttare il pallone sotto le gambe degli avversari. Quando il pallone passa sotto le gambe di qualcuno, il gioco si ferma e si va a vedere quali giocatori avevano puntato su quello che ha perso (quello al quale gli è passato il pallone fra le gambe). Chi ha puntato sullo sfortunato giocatore prende un punto. I primi due giocatori che arrivano ad indovinare per tre volte hanno diritto a formare le squadre (il gioco ovviamente termina).

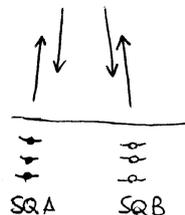


Poker

In questo gioco conta molto la freddezza e la voglia di rischiare. Non è un gioco per tutti, ed è facile finire al verde

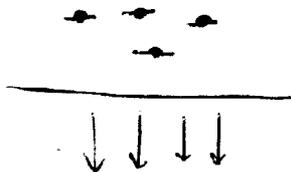
Il gioco è a staffetta e le due squadre giocano contemporaneamente. Le due squadre si mettono in fila indiana ad un estremo del campo. In fondo al campo ci sono tante carte da gioco (praticamente un mazzo di 52 carte) coperte. Al via un giocatore per volta parte e corre dalla parte opposta del campo dove deve prendere una carta (le carte sono tutte coperte), presa la carta torna indietro e parte il secondo giocatore, fino a che una delle due squadre ha fatto poker (cioè 4 carte uguali ma di seme diverso, ad esempio quattro 8, quattro donne, etc.). La squadra vincitrice prende un punto. Si ripete la prova. Vince la squadra che per prima arriva a due punti.

CARTE
D D D D D
D D P D
D D D



Slot Machine

Al casinò è vietato fare casino (sembra un controsenso). Per questo ci sono delle persone pagate (i buttafuori) che non esitano a scacciare chi farà casino. Quindi se volete rimanere a giocare non alzate troppo la voce e soprattutto non correte troppo velocemente, se non volete che i buttafuori intervengano. Il problema è che le slot machine sono poche, ed i giocatori che vogliono divertircisi tanti, quindi c'è una vera e propria guerra ad accaparrarsene una libera



BUTTAFUORI

ARBITRO
CHE CONSEGNA
I GETTONI

Gioco in due fasi

Prima Fase - Il campo è rettangolare. In questo gioco, una squadra copre il ruolo di buttafuori, l'altra quella dei Giocatori. La squadra dei buttafuori si divide in coppie, le quali giocheranno a turni di 30 secondi (ogni 30 secondi gioca una sola coppia di buttafuori). L'altra squadra invece si piazzerà ad un estremo del campo. Lì un animatore distribuirà i gettoni ai ragazzi (uno per ragazzo). Ci sono tre tipi di gettoni: da 1 punto, da 2 e da 3 punti. L'animatore distribuirà i gettoni a caso, senza tenere conto dei punti. Lo scopo del gioco è, per i Giocatori di raggiungere

Gli Amici del Gufluccio

www.coteto.com

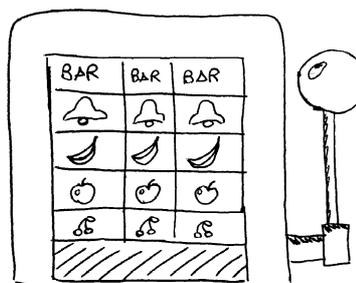
www.parrocchie.org/livorno/coteto/gruppogiochi

l'estremo opposto del campo portando un gettone, mentre per i buttafuori (a coppie piazzati all'interno del campo a turno) di toccare i Giocatori che passano, in modo da farli tornare indietro. Al via, infatti, i Giocatori cercheranno di raggiungere l'altro estremo del campo senza farsi toccare dai Buttafuori. Se questo avviene, il Giocatore toccato tornerà indietro e (senza prendere un altro gettone visto che ce l'ha già) riproverà a passare. Quando invece il Giocatore raggiungerà l'altro estremo, consegnerà il suo gettone ad un animatore lì appostato, e tornerà indietro per farsene dare un altro. Ogni 30 secondi, l'arbitro griderà Cambio! e la coppia di buttafuori verrà sostituita con la successiva. Occorre fare almeno tanti cambi quante sono le coppie di buttafuori, per poter far così giocare tutti. Alla fine (quando cioè tutte le coppie di buttafuori avranno giocato), si contano i punti realizzati dai Giocatori. Si invertono i ruoli delle squadre e si ricomincia.

Seconda fase. Dopo che le due squadre hanno conquistato i loro punti, dividendo i punteggi per cinque e approssimandoli per eccesso, si ottengono i tentativi che ogni squadra ha per fare un bel jackpot con la slot machine. Praticamente viene disegnata una mega slot machine (vedi figura). Un giocatore di una squadra prende tre sassi (o tre Pog o tre monete) e le lancia in modo da fare una delle combinazioni vincenti, in modo da accumulare punti. Ogni squadra avrà quel numero di tentativi calcolati per accumulare punti. Ad esempio se la squadra A avesse consegnato gettoni per 27 punti, avrà in tutto 6 tentativi e quindi 6 giocatori faranno ciascuno 3 lanci sulla slot machine. Per facilitare le squadre, fatto un tentativo che non dà nessun punto (che non azzecca una combinazione buona), per il tentativo successivo è possibile lasciare al suo posto uno o due sassi lanciati: se ad esempio due sassi sono finiti sulle campane, ed il terzo no, il successivo tentativo può essere fatto lanciando il solo sasso che era finito in una casella sbagliata. Ultima regola: se un sasso finisce fuori (cioè su nessuna casella) o su una casella dove c'è già un altro sasso, questo può essere ritirato, però al massimo per tre volte, dopodiché si considera il tentativo fallito.

Combinazioni buone:

3 ciliegie	1 punto
3 mele	2 punti
2 ciliegie + 1 banana	4 punti
3 banane	5 punti
2 ciliegie + 1 campana	7 punti
3 campane	10 punti
3 BAR	20 punti



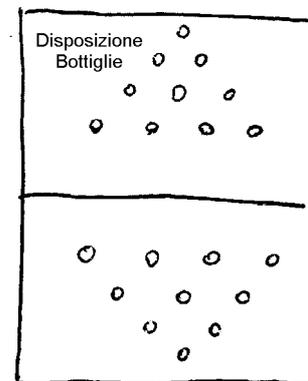
Vince la squadra che nella seconda fase realizzerà più punti.

Il Bowling

Secondo voi, c'è il bowling nel casinò? Secondo noi sì. E come nel vero biliardo, in questo gioco i giocatori dovranno buttare giù i "birilli" con la palla.

Il campo da gioco viene diviso in due parti, come in figura, assegnando una parte ad ogni squadra. In ogni parte ci sono 4+3+2+1 bottiglie. Per fare punto i giocatori devono buttare giù tutte le bottiglie di una fila. I giocatori sono liberi di muoversi in qualunque parte del campo (quindi anche in quella avversaria). La palla va passata con le mani e chi viene toccato con la palla in mano da un avversario, cede la palla all'altra squadra. Le bottiglie cadute si rialzano solo quando tutte le bottiglie della stessa fila sono cadute. Se un giocatore butta in terra una delle proprie bottiglie, queste vanno lasciate in terra. Se invece un giocatore butta in terra con i piedi una bottiglia avversaria, questo viene espulso fino a che una delle due squadre fa un punto. Da quanto detto risulta che se un giocatore avversario butta giù una bottiglia singola esso riceverà un punto. Per questo bisognerà stare bene attenti a difendere la bottiglia singola e a quelle accoppia se non si vuole che la squadra avversaria segni una marea di punti.

Vince la squadra che, in un certo tempo, segnerà più punti.



Snack Bar

Dopo un po' di ciò è necessario anche rifocillarsi. Per questo nel casinò si può trovare lo Snack Bar. Lì possibile mangiare e bere.

Ci sono due squadre, una attacca e una difende a turno. Quella che attacca deve prendere un fazzoletto che si trova dalla parte opposta del campo. Al via i giocatori di questa squadra correranno verso il fazzoletto per prenderlo, mentre l'altra squadra potrà impedire questo solo consegnando ad un giocatore che sta arrivando, un foglietto con disegnata una birra (siamo o non siamo allo snack bar?). Il giocatore attaccante NON PUÒ opporsi a ciò (a meno che il foglietto che gli viene consegnato sia bianco, vedi spiegazione successiva), e, presa la birra, dovrà tornare indietro, posare la birra in fondo al campo, e ripartire alla carica. Se invece all'attaccante non viene consegnato alcun foglietto, lui è libero di prendere il fazzoletto e di terminare così il gioco. Il lavoro dei difensori è complicato dal fatto che essi non possono tenere i foglietti in mano, ma devono raccogliergli da terra, uno per volta, e stare attenti a cosa raccolgono, perché di 100 foglietti con disegnata la birra, ve ne sono 900 bianchi (che l'attaccante non accetta). Vince la squadra che riesce a consegnare più birre agli avversari prima che uno di essi raccolga il fazzoletto.



Black Jack

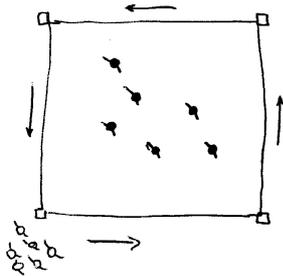
Questo è il classico gioco ad eliminazione. In fondo al campo sono sparse tante carte da gioco quanti sono i giocatori, fra di esse deve esserci: un gobbo di picche e un Jolly. Al via tutti i giocatori corrono e arrivati in fondo al campo scelgono una carta a caso. Chi trova il GOBBO NERO (gobbo di picche) viene eliminato, chi trova un'altra carta qualsiasi continua a giocare e chi trova il Jolly lo può tenere e usarlo per salvare se stesso o un compagno di squadra (quindi lo può utilizzare subito o conservarlo). Il conduttore toglie una carta dal gioco e si riparte (a meno che non venga tolto il Jolly perché un ragazzo decide di conservarlo).

Regola Opzionale: il Jolly può essere usato una volta sola poi viene tolto dal mazzo senno il gioco non finisce mai.



Back Gammon

Questo è un altro gioco che si usa giocare al casinò. Siccome però non sappiamo le regole, ma sappiamo solo che si gioca con le carte, del gioco prendiamo solo il nome e le carte (appunto).



Praticamente il gioco è quello del baseball (o pallabase) col pallone. Però ad ogni giocatore che attacca, viene consegnata una carta, che può essere: donna, fante, re, o asso, che danno i seguenti punteggi: 8,9,10,11. Quindi, ogni volta che un giocatore farà un punto, in realtà ne farà tanti quanti ne vale la carta in suo possesso (ovviamente gli avversari non sanno quanti punti il giocatore ha in mano, ma lo sapranno se egli riuscirà a girare tutte le 4 basi). Che c'è? Non conoscete il baseball col pallone? Rivolgetevi alla rubrica Giochi Classici (che forse non è ancora pronta). Vince la squadra che, nel suo turno di attacco, farà più punti.

Dadi

Siamo quasi alla fine del nostro giro. Ci resta solo di fare una bella partita coi dadi.

Il gioco si basa su Rubabandiera. I punti che un giocatore conquista vincendo una manche, vengono decisi dal dado tirato dall'arbitro e annunciato mentre i due contendenti si avvicinano alla bandiera. Vince chi arriva per primo a 30 punti.

Esempio: l'arbitro tira i dadi e chiama i numeri 4, mentre i due si avvicinano dice il numero uscito con il tiro dei dadi che sarà il punteggio assegnato alla squadra che riuscirà a fare il punto. Se non conoscete Rubabandiera andate ancora una volta alla rubrica Giochi Classici.

