

## altrimenti ci arrabbiamo!

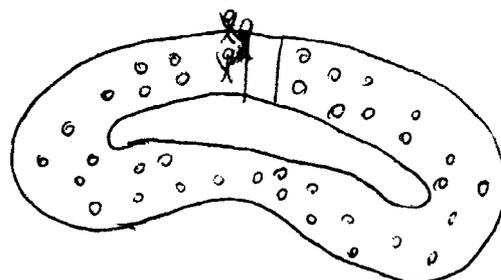
Vi ricordate il famoso film con Bud Spencer e Terence Hill? No? Allora guardatelo. Questi giochi hanno come tema proprio quel film, e vi assicuriamo che piacerà a tutti giocare facendo finta di essere quei due bravissimi personaggi.

Data l'ambientazione, sarebbe ganzo se: gli animatori fossero due, uno travestito da Bud e l'altro da Terence. In più ci vorrebbe uno stereo e le musiche del film; in particolare noi abbiamo scelto il brano *Dune Buggy* del film *Altrimenti ci arrabbiamo* come introduzione (mentre la canzone veniva suonata, entravano in scena gli animatori) e la canzone *Whistles and Bells* del film *Uno sceriffo extraterrestre*. Entrambe le canzoni sono contenute nel CD *Bud Spencer & Terence Hill Greatest Hits* degli Oliver Onions, ma potete anche registrarle dalla TV. Sennò c'è il Napster, ma lo sapete che non è troppo corretto usarlo!

### La Corsa

Il famoso film inizia con una corsa automobilistica, che si conclude con la vittoria a pari merito dei due protagonisti. Il primo gioco si ispira proprio a quella corsa.

Praticamente verrà tracciata una pista bella larga con del gesso nella quale verranno sparpagliati dei fogliettini (un centinaio) con la faccia scritta non visibile (leggi dopo per sapere cosa ci sarà scritto). Vi sarà poi una linea di partenza da dove partiranno i giocatori, tutti insieme. Quindi regolatevi nel costruire la pista: ci devono entrare tutti. Al via i giocatori partono e raccolgono uno ad uno i foglietti. Ogni volta che un foglietto viene raccolto da un giocatore, questo deve leggere cosa c'è scritto; sono possibili quattro tipi di foglietto:

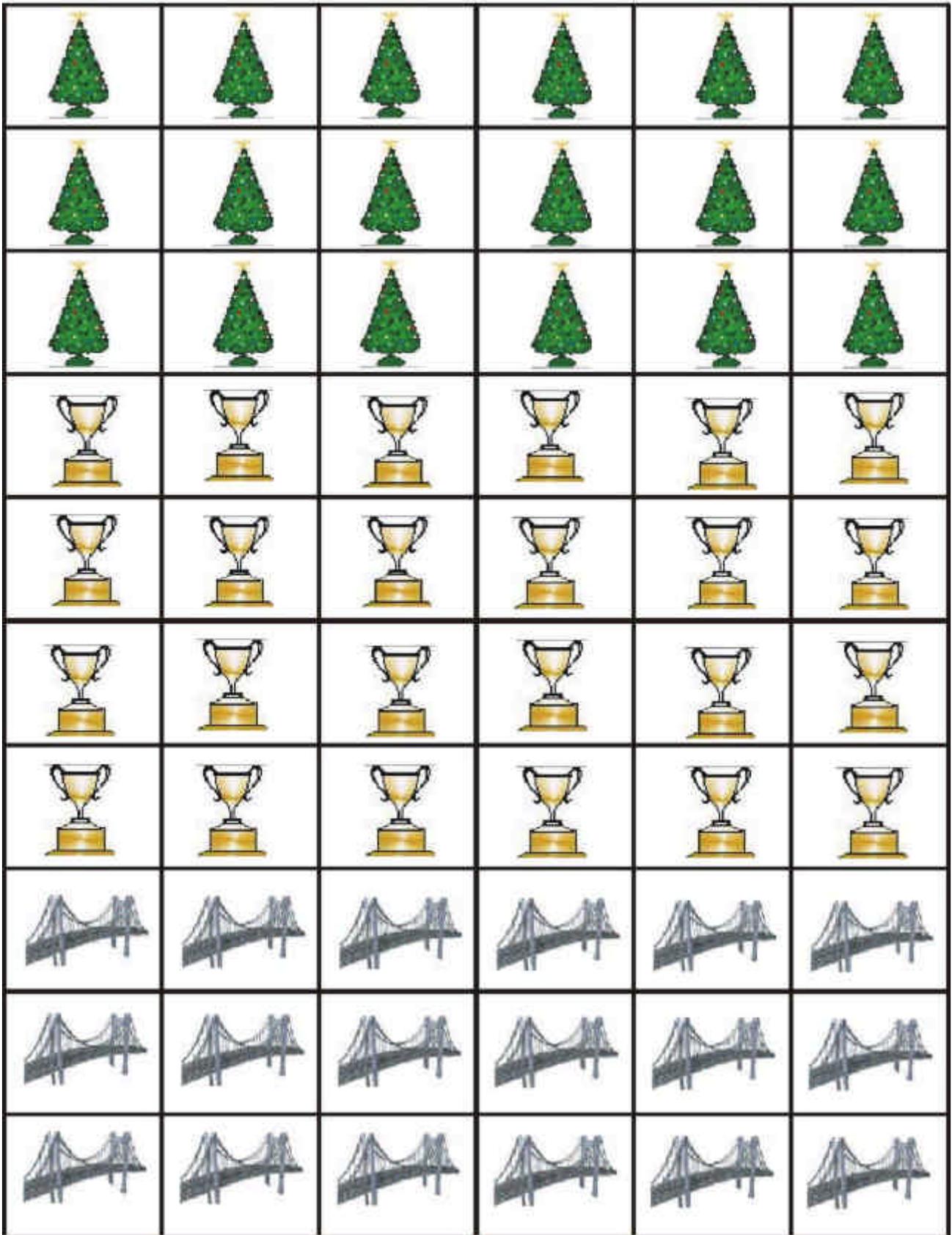


- 1) **Albero:** ti sei schiantato contro di esso. Il giocatore deve stare fermo 10 secondi (deve contare ad alta voce)
- 2) **Coppa:** vale 10 punti. Il giocatore può proseguire
- 3) **Ponte:** bisogna andare piano. Il giocatore deve stare 10 secondi a discutere con l'animatore
- 4) **Chiodo:** fori una gomma. Il giocatore si muove a zoppetto per 10 secondi senza prendere alcun foglietto, e dicendo: *Ahi, ahi!*

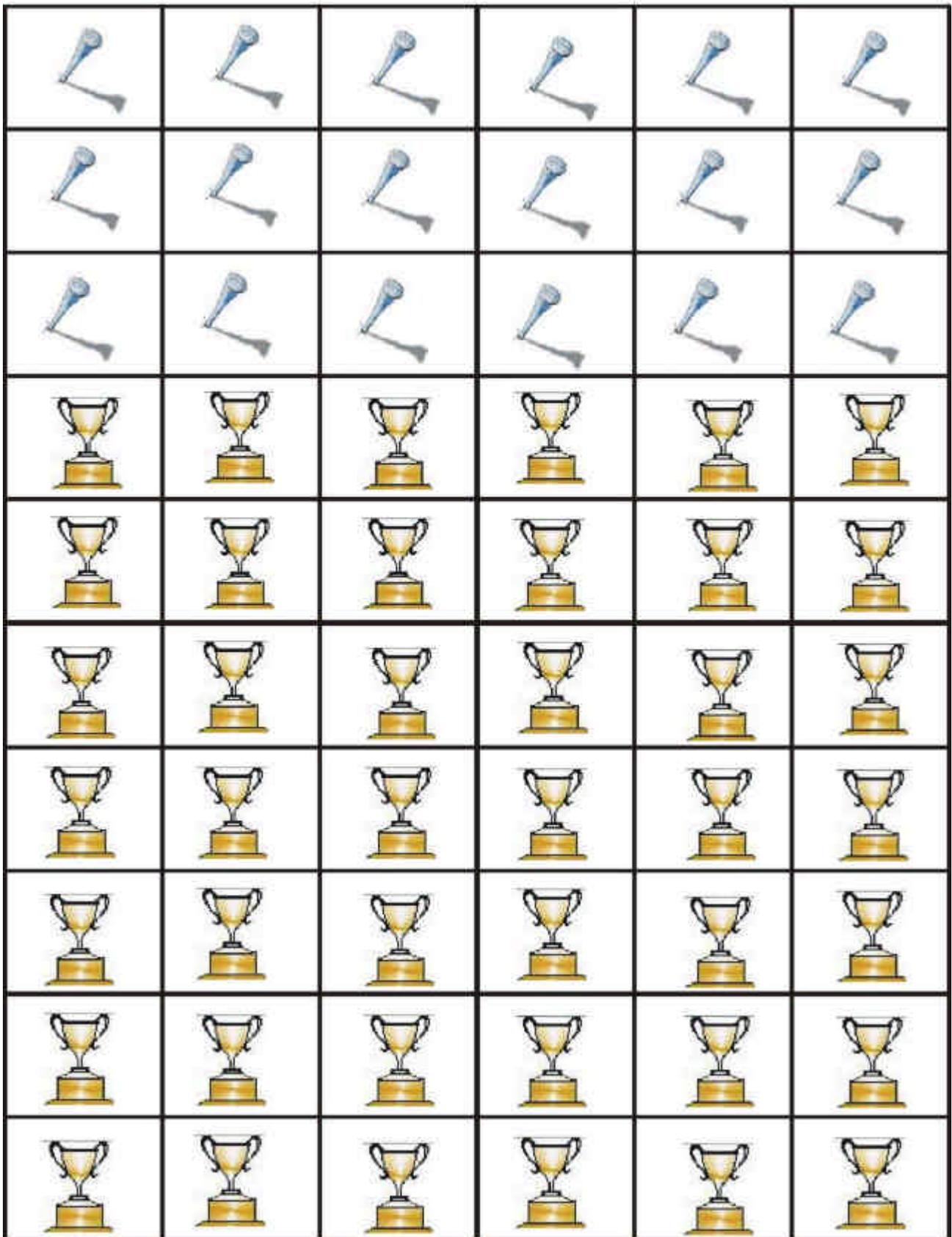
Vincerà il giocatore che raccoglierà più punti (cioè più coppe)

Di seguito sono riportati i fogli da stampare e ritagliare per avere i fogliettini necessari al gioco.

Top

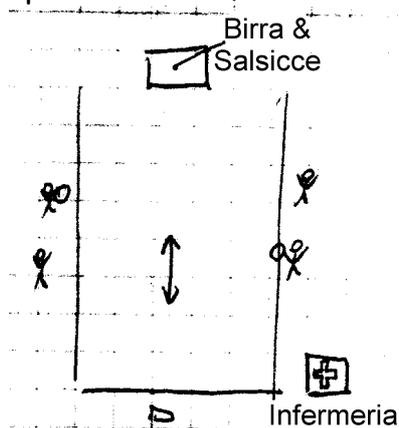


Top



## Birra e Salsicce

Bud Spencer e Terence Hill hanno ora un problema: entrambi hanno vinto una Dune Buggy da dividere in due. Per decidere chi si prenderà la macchina decidono di fare una gara: birra e salsicce. Chi riuscirà a mangiare più salsicce e a bere più birre, si prenderà l'automobile. Ma attenzione: valgono solo le coppie birra-salsiccia, mentre le birre o salsicce in più rispetto alle altre non si contano. Intanto nel bar dove i due stanno facendo la scommessa, scoppia la rissa, e alcuni prepotenti cominciano a spaccare tutto, fino a rischiare di tirare qualcosa ai due protagonisti.

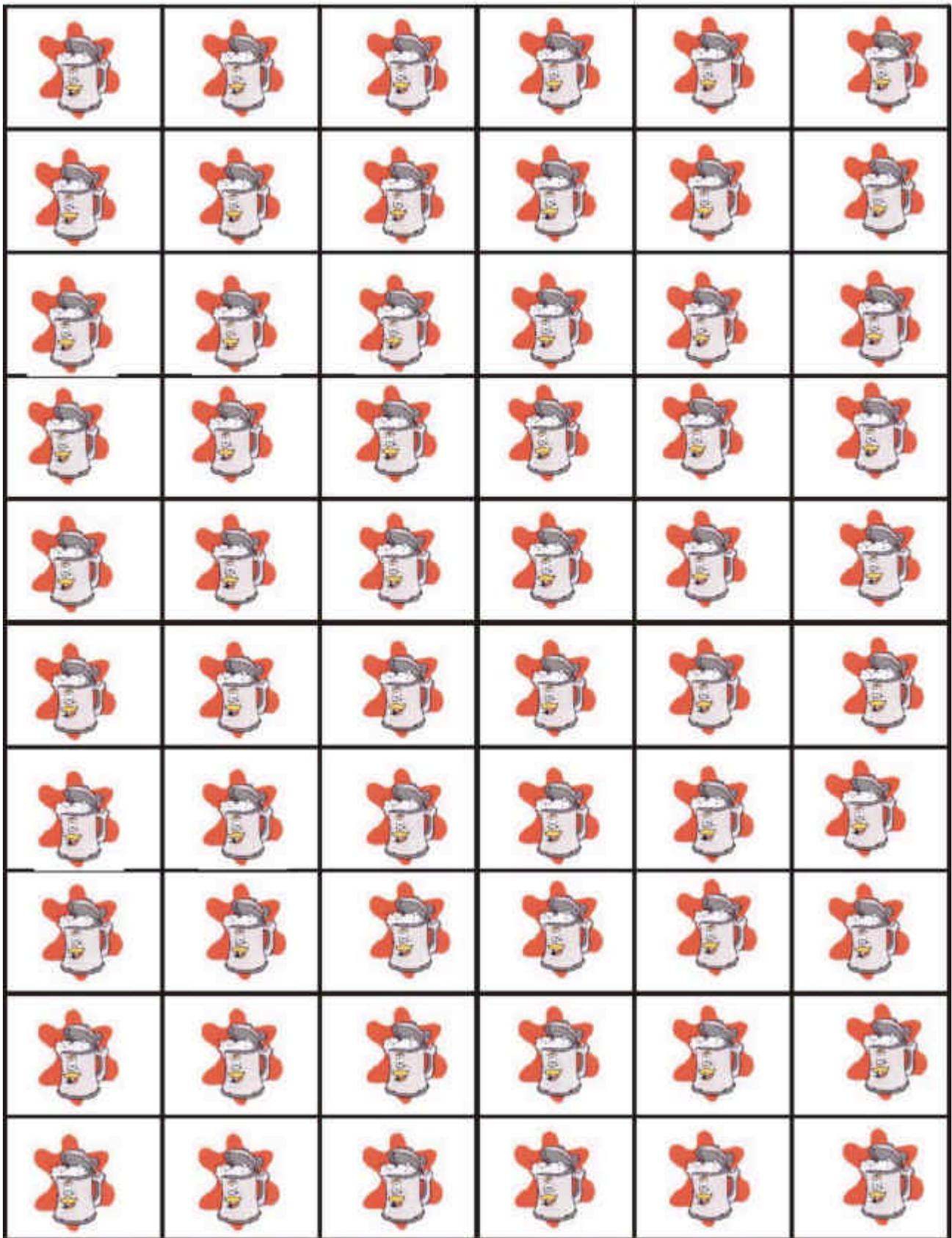


Il gioco consiste nel correre da una parte all'altra del campo, raccogliere un fogliettino rappresentante una birra o una salsiccia, e tornare indietro. Il campo si presenta come in figura. Si gioca in due turni di 1,5 minuti ciascuno. In ciascun turno una squadra si occupa di raccogliere birre e salsicce, l'altra di lanciare oggetti (pallonate) ai giocatori dell'altra squadra. Al via, tutti i giocatori della squadra A corrono a prendere un foglietto portandolo indietro. Tornati indietro ripartono per un altro foglietto.

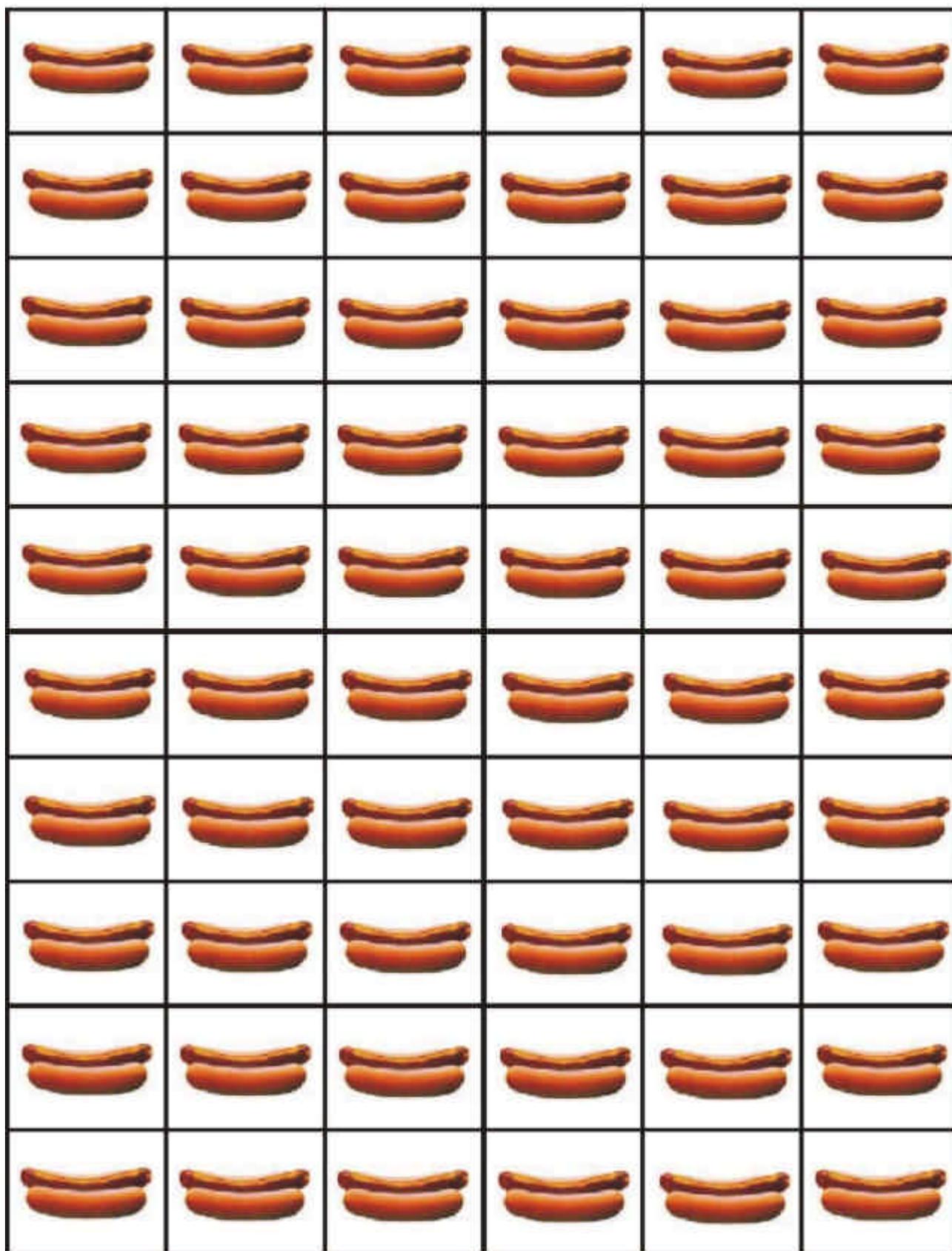
Nel frattempo la squadra B, posta ai bordi del campo, cerca di prendere i giocatori avversari col pallone. Se un giocatore A è preso dal pallone, questo dovrà andare in infermeria e starci per 15 secondi. Vince la squadra che nel minuto e mezzo riuscirà a formare più coppie birra-salsiccia.

Di seguito sono riportati i fogli per ritagliare i foglietti birra e i foglietti salsiccia.

Top



Top



### **Addio alla Dune Buggy**

Bud e Terence decidono di andare da un'altra parte a finire la scommessa, ma vengono fermati dai soliti bulli. I due reagiscono, ma i bulli sono di più, e la loro Dune Buggy finisce incenerita.

Questo è un gioco molto semplice. Si gioca tutti insieme. I giocatori sono posti ad una estremità del campo. Dall'altra parte vi sono dei foglietti (rovesciati) rappresentanti la mitica Dune Buggy. Alcuni foglietti però rappresentano l'auto che prende fuoco.

Al via tutti i giocatori corrono a prendere un foglietto (una volta scelto, il foglietto NON può essere cambiato). A chi tocca l'auto in fiamme, viene eliminato.

Vince la squadra del giocatore che resta per ultimo in gioco.

### **Dal capobanda**

Bud e Terence sono arrabbiatissimi, ed intendono farsi dare una nuova Dune Buggy dal capo che comanda il gruppetto dei bulli. Attenzione: il capo è molto potente, e i due protagonisti dovranno mostrarsi ben decisi se vorranno ottenere qualcosa (ricordate: la Dune Buggy deve essere rossa col tettino giallo).

Le due squadre hanno circa 10 minuti di tempo per organizzare la scenetta: due faranno Bud e Terence, uno farà il capo, un altro uno psicologo che fa da consulente al capo, gli altri faranno il gruppo di bulli. La vittoria è proclamata dagli animatori alla squadra + brava (ci sta bene anche una vittoria alla pari).

### **Sugli autoscontri**

Per far capire che i due non scherzano, Bud e Terence cominciano a stare dietro ai bulli, cercando di dimostrare loro che sono più forti. La prima occasione capita al luna park, sugli autoscontri. Praticamente un bullo viene preso di mira dai due, i quali, a suon di scontri, lo catapultano fuori dalla macchinina.

Il gioco si svolge seguendo le regole della palla prigioniera, con la variante che il gioco termina quando viene catapultato fuori il bullo. Praticamente ogni squadra, di nascosto all'altra, eleggerà un bullo (che verrà indicato all'animatore). Il gioco comincia, e terminerà quando uno dei due bulli verrà colpito dal pallone: in tal caso la squadra a cui il bullo colpito appartiene, avrà perso la partita.

Se non conosci le regole della palla prigioniera, visita la sezione [Giochi classici](#) (di prossima attivazione).

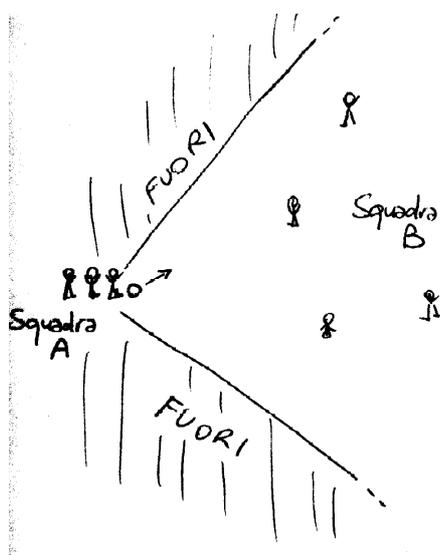
# Top



## Il lancio del peso

Sempre al luna park, il solito bullo fa il guappone con delle ragazze, e mostra la sua forza nel lanciare un peso lungo un percorso ciclico (in base a quanti giri verranno percorsi dal peso, si vedrà la forza del lanciatore), ma Bud lo fa svergognare, lanciando il peso così forte che lo fa volare via dal percorso.

In questo gioco, le due squadre giocano alternativamente il ruolo di attaccante e di



difensore. Il campo è quello in figura. Al via il primo giocatore della squadra A lancia il peso (il pallone) con i piedi, molto lontano e comincia a saltare la cavallina sui suoi compagni, contando quanti salti compie (i giri del peso). Contemporaneamente la squadra B corre a recuperare il pallone e toccare con esso il giocatore avversario che sta girando. Si ripete la prova con un altro giocatore fino a che tutta la squadra A ha lanciato il peso. Quindi si invertono i ruoli. Vince la squadra che nel totale avrà fatto compiere più giri al peso.

## La palestra

Il bullo si sente un po' in imbarazzo, e per questo decide di fuggire in palestra. I due protagonisti lo seguono e, arrivando anche loro in palestra hanno una sorpresa: lì dentro c'è tutta la ghenga dei bulli al completo. La scazzottata è inevitabile.

Il gioco è semplice (non tanto da arbitrare): in un campo rettangolare piuttosto ampio, tutti i giocatori devono colpirsi l'un l'altro con il pallone: chi viene colpito dal pallone è eliminato. Vale la regola che se il pallone tocca terra diventa innocuo (e può quindi essere raccolto), e che la presa al volo del pallone non reca nessun danno (praticamente per buttare fuori l'avversario, un giocatore deve lanciargli il pallone, colpirlo prima che il pallone tocchi terra, e sperare che l'avversario non riesca a bloccare il pallone prima che questo cada per terra). Il gioco è reso più difficile dal fatto che i palloni in gioco sono due, e che è quindi probabile che tenendo d'occhio un pallone, un giocatore non si accorga che l'altro pallone sta per colpirlo. Vince la squadra del giocatore che rimane per ultimo.

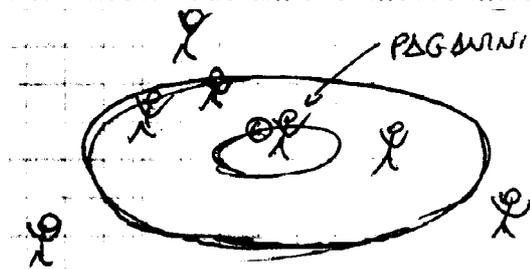
## Paganini

Il capobanda è molto arrabbiato per questa situazione, al punto che decide di ingaggiare un killer di professione soprannominato Paganini (evidentemente perché non ripete, cioè non sbaglia mai).

Il gioco consiste nel dimostrare la mira che si ha nel lanciare un pallone verso una bottiglia posta ad una certa distanza. Un punto per ogni giocatore che riesce a buttare giù la bottiglia. È banale capire quale squadra vince, quindi arrivateci da soli.

### Paganini in azione

Per i nostri due amici si mette male: Paganini è sulle loro tracce e presto li scoperà.



Le due squadre si disporranno nel campo riportato in figura nel seguente modo: la squadra A tra i due cerchi, mentre la B, una volta eletto il proprio Paganini, piazzerà quest'ultimo all'interno del cerchio piccolo. Il resto della squadra B si disporrà invece

all'esterno del cerchi grande. Lo scopo del gioco è quello di colpire tutta la squadra A col pallone. Solo Paganini potrà lanciare il pallone con l'intenzione di colpire, mentre i restanti giocatori della squadra B avranno l'incarico di ripassare il proiettile (il pallone) a Paganini, il quale non potrà MAI lasciare il cerchio piccolo. Colpita tutta la squadra A, si invertono i ruoli. Vince la squadra che impiegherà meno tempo per far fuori gli avversari.

### Lo scozzo con le moto

Siamo quasi alla fine. Il capo ha assoldato un gruppo di motociclisti per andare a dare una lezione ai due ribelli. Ma loro non si lasciano sorprendere, e ne nasce un duello con le moto.

Ad ogni giocatore vengono consegnati due nasini (mollette da bucato), un per ogni mano. Il gioco è come ruba bandiera, quindi le due squadre si piazzeranno una di fronte all'altra, ad una certa distanza, ed ogni giocatore avrà un numero progressivo, il primo 1, il secondo 2, e così via. L'animatore chiamerà un numero, che corrisponderà ad un giocatore di ogni squadra. I due si avvicineranno l'un l'altro e cercheranno di attaccare un nasino addosso all'altro. Vince chi ci riesce senza farsi beccare a sua volta (quindi se il giocatore A attacca il nasino ma subito dopo il giocatore B fa altrettanto, nessuno punto viene aggiudicato. Vince la squadra che avrà collezionato più punti.

### La restituzione della macchina

Alla fine il capo si è arreso ed ha consegnato una Dune Buggy a ciascuno dei due eroi. In questo gioco, alle due squadre viene consegnato un bussolo di costruzioni (tipo Lego). Con queste le squadre devono costruire la propria Dune Buggy. Vince la squadra che la farà più bellina (a giudizio degli animatori).

FINE