

Dragon Ball



Ehi amici! I personaggi di Dragon Ball si sono dovuti assentare per un po' di tempo e ci hanno chiesto di sostituirli nel frattempo. Ci state? Ciò richiede solo una giornata, e vi divertirete. Cerchiamo di ricreare la storia al meglio. Dato che tutta è troppo lunga la riassumeremo in 9 puntate, ok?

- 0) La divisione fra il Supremo e Alsatan.
- 1) Gokuh impara l'onda energetica (per i puristi la "Kamehamehah")
- 2) Conoscenza della tecnica del volo
- 3) La coda dei guerrieri perfetti (i Sayan)
- 4) Krilin viene ucciso e Gokuh si arrabbia
- 5) Il radar cercasfere
- 6) Le 7 sfere del drago
- 7) I 3 desideri del drago
- 8) Le 7 sfere nere (più potenti)

Il gioco 0 ha essenzialmente il compito di formare le squadre. Negli altri giochi è bene spiegare la storia al fine di renderli attinenti al tema.

La divisione fra il Supremo e Alsatan.

Nella storia: Il Supremo è candidato a diventare il "dio" del pianeta Terra (appunto Supremo), ma i superiori gli dicono che ciò non è possibile perché inconsciamente egli ha una parte malvagia.

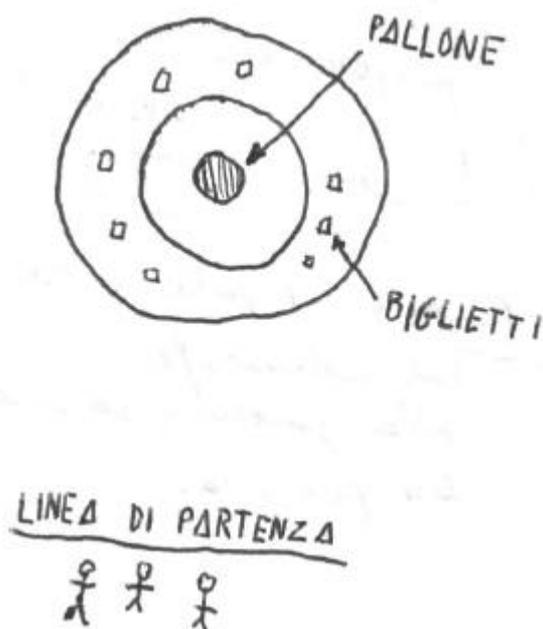
Per questo motivo egli si sforza di essere buono e soffre sapendo di avere la parte malvagia. Il suo dolore lo porta a dividersi dalla sua parte "cattiva"; egli cioè dà vita a nuova creatura chiamata "Alsatan".

Il Supremo riesce così ad essere l'essere senza male e diventa dio della Terra. Alsatan è la parte cattiva che semina terrore e distruzione nel mondo.

Gioco: Disegnare in terra (possibilmente con un gesso) una linea di partenza e due cerchi concentrici. Disporre in quello interno un pallone e in quello esterno tanti bigliettini quanti sono i giocatori. Su un biglietto scrivere "Alsatan" e sui rimanenti "Supremo".

Al «Via!» dell'animatore i giocatori corrono a prendere i bigliettini; a chi capita "Supremo" segue il ritorno alla linea di partenza di corsa, chi pesca "Alsatan" deve prendere il pallone e, dall'interno del cerchio piccolo, cercare di colpire più giocatori possibili prima che varchino la linea di partenza al ritorno. Chi viene colpito è eliminato. Se Alsatan non colpisce nessuno sarà lui ad uscire.

Alla fine resteranno solo due giocatori: essi sceglieranno i componenti delle loro squadre e ne saranno i capitani.



Gokuh impara l'onda energetica (Kamehamehah)

Nella storia: Gokuh è su un' isola con il "Genio della tartaruga", ma arriva l'esercito del "Fiocco rosso" che tenta di attaccarli. Il Genio cerca di difendersi scagliando contro l'esercito la cosiddetta "kamehamehah" una mossa antichissima conosciuta solo dai combattenti più forti del mondo (il genio ci ha messo 50 anni per impararla). Egli riesce a fare poco così da solo e qui lo sorprende Gokuh che impara la fantastica mossa sul momento. Così essi si riescono a salvarsi.

Gioco: I giocatori delle due squadre si alterneranno a fare la parte dei "Fiocco rosso" e dei "buoni". In un campo quadrato (ok, va bene uno qualunque) delineare una linea di partenza per i giocat. "buoni" e una linea all'opposto per i "Fiocco rosso".



I "buoni" dovranno armarsi di un nasino, prendersi a cavalluccio e, prima andare a toccare la base che si trova dalla parte dei "Fiocco rosso", dopodiché dovranno andare verso un filo legato ad un palo (precedentemente predisposto) e attaccarci il loro nasino. La difficoltà dove sta? Nello schivare il pallone che i giocat. del "Fiocco rosso" tireranno.

NB:

- 1) I giocat. del "Fiocco rosso" non possono tirare il pallone se superano la linea per loro disegnata.
- 2) I giocat. del "Fiocco rosso" non possono tirare il pallone ai "buoni" che hanno già toccato la base.

Vince la squadra che nel tempo stabilito dall'animatore (consigliati 5 min. o meno se i giocat. sono pochi: si stancano) riesce ad attaccare più nasini al filo legato al palo.

La coda dei guerrieri perfetti (i Sayan)

Nella storia: I Sayan (i cosiddetti "Guerrieri perfetti") hanno una coda senza la quale non si possono trasformare nella loro più evoluta trasformazione: la GT4 (Great Transformation 4), che gli permette di essere fortissimi. Essi perciò devono difendere questa coda affinché non gli sia strappata.

Gioco: Il gioco è simile al più noto "scalpo" ma con alcune differenze.

Gioca un membro di una squadra contro uno della squadra avversaria.

Ad ognuno di essi l'animatore prima del gioco dovrà attaccare un pezzo di stoffa (che sta a simboleggiare la coda) al pantalone in modo che se tirata può essere staccata. E' consigliato quindi mettere il pezzo di stoffa dentro il pantalone ma in modo che gran parte di essa esca e possa essere tirata.

Entrati in campo i due giocatori essi dovranno cercare di staccare la coda l'un l'altro (ovviamente ognuno dovrà star attento a non farsi staccare la sua).

Chi riesce a staccare la coda all'altro deve legarla alla sua in modo da averla più lunga ed essere così svantaggiato nel prossimo scontro; l'altro viene squalificato. Il vincitore del primo match affronterà un altro giocatore della squadra avversaria legandosi una coda ogni qualvolta riesca a vincere.

Quando questo sarà squalificato dovrà essere sostituito da un altro membro della squadra che partirà con una coda.

Chi vince: La squadra a cui saranno squalificati tutti i giocatori avrà perso, mentre la squadra che è riuscita ad arrivare in fondo e non avere tutti i membri squalificati avrà vinto.



Krilin viene ucciso e Gokuh si arrabbia

Nella storia: Krilin viene ucciso da Freezer e per la rabbia Gokuh si trasforma in Super Sayan per la prima volta.

Gioco: L'animatore prima del gioco dovrà disegnare terra un rettangolo (va bene anche un cerchio) sufficientemente largo da ospitare una squadra al suo interno.

Una squadra dovrà star fuori dal "campetto" e l'altra all'interno. Nella seconda manche si alterneranno i ruoli.

I giocatori all'interno del campetto dovranno cercare di schivare la palla che verrà lanciata dagli avversari (come già detto prima all'esterno del campetto).

Se qualcuno viene colpito deve uscire perché squalificato.

Prima dell'inizio della manche la squadra che starà all'interno deve decidere quale giocatore deve assumere la parte di Krilin: egli quando colpito muore (è squalificato) ma il resto della squadra che è stato precedentemente eliminato rientra in gioco (sta a significare la rabbia di Gokuh).

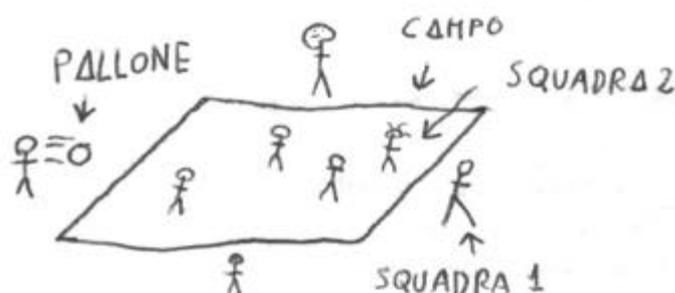
NB:

-Se il giocat. prescelto è eliminato per ultimo il gioco finisce senza che il resto della squadra rientri in campo.

- Se un giocatore che lancia il pallone attraversa la linea del campo il tiro viene considerato nullo, in quanto se viene colpito qualcuno quest'ultimo non è squalificato. Analogamente se un giocatore all'interno mette un piede fuori dal campo viene squalificato.

Chi vince: La squadra che nel minor tempo ha eliminato tutti i giocatori che erano dentro il campo mentre lei era fuori.

Più semplicemente: la squadra che quando era dentro il campo ha resistito di più.



Il radar cercasfere

Nella storia: Bulma inventa un radar (appunto "cercasfere") speciale in grado di captare presenza di sfere con raggio su tutta la terra.

Gioco: Si disegna in terra (olè, il gesso!) un percorso simile a una strada con buche, ecc.

Una squadra alla volta gioca: Ogni squadra si organizza in coppie. I due membri della coppia si mettono a "cavalluccio" alla linea di partenza del percorso. Quello che porta (il cavalluccio) viene bendato (simboleggia un personaggio della storia).

Essi devono percorrere tutto il tragitto:

- 1) Con il cavalluccio bendato (come scritto sopra);
- 2) Con il giocatore sopra che dovrà suggerire la strada da percorrere (simboleggia il radar).

NB: Il giocatore sopra non deve parlare, può solo indicare la strada con modi non vocali (Si dovrà esser messo d'accordo con l'altro giocat. prima di iniziare; per es.: un tocco alla spalla destra = girare un po' a destra, colpetto alla testa = fermarsi, colpetto alla fronte = andare avanti, ecc.).

Il tempo impiegato per percorrere tutto il tragitto viene cronometrato.

Quando una coppia va in una buca o fuori dal percorso ha perso e il suo tempo non viene cronometrato.

La coppia che avrà impiegato meno tempo farà vincere la propria squadra.

NB: Se i giocat. sono pochi o sbagliano spesso è meglio fare più manche o dare a tutte le coppie un quantitativo di "vite", cioè possibilità di sbagliare senza esser squalificati.

Esempio di gioco:



Le 7 sfere del drago

Nella storia: Le 7 sfere del drago sono delle sfere (dè vedrai!) sparse per il mondo che se riunite sono in grado di evocare un drago capace di esaudire un qualunque desiderio.

Nel gioco: E' molto semplice: l'animatore precedentemente ai giochi deve aver già nascosto dei foglietti in giro per la zona in cui gioca.

Su ogni foglietto deve esser disegnata una sfera. In ogni 7 foglietti devono esserci sfere di 7 colori. Per farla semplice: le sfere devono esser di 7 colori diversi. La squadra che troverà per prima tutte le 7 sfere deve portarle all'animatore e avrà vinto.

NB: Se una squadra trova 2 sfere dello colore l'ultima la deve lasciare dov'era per evitare che l'altra squadra non la trovi.

I 3 desideri del drago

Nella storia: Trovate le 7 sfere del drago (quelle di Namec ma non è indispensabile dirlo) si possono esprimere 3 desideri.

Gioco: I desideri qui vanno espressi per forza!! Si scherza. Un giocatore alla volta (senza distinzione di squadra) prende un biglietto che ha in mano l'animatore: ogni biglietto simboleggia un desiderio (che è scritto sopra).

I desideri (cioè cosa c'è scritto sui biglietti) sono i seguenti:

- Vorrei una papera
- Vorrei un uovo di Pasqua
- Vorrei una casa
- Vorrei il Playstation 2
- Vorrei un water (closed)
- Vorrei una parrucca
- Vorrei un cane

Quando il giocatore scelto prende un biglietto dovrà far capire il suo desiderio agli altri usando solo gesti e NON parlando.

La squadra che indovina il desiderio vince 1 punto.

Chi vince: La squadra che alla fine del gioco (quando i biglietti sono stati tutti estratti) ha più punti (cioè che ha indivinato più desideri).

Le 7 sfere nere

Nella storia: Le 7 sfere nere sono più potenti di quelle "normali", prendiamole!

Gioco: Disegniamo una linea "Via", un cerchio con all'interno delle palline da "Ping Pong" (non disegnate!) e un percorso (inventato dall'animatore). Ad ogni giocatore deve essere dato un bicchierino di plastica (cattura-sfere) con uno spago legato (per esempio facendo un foro al primo, oppure semplicemente legato alla parte larga).

Le due squadre si mettono dietro la linea "Via" del gioco e alla partenza devono andare verso il cerchio dove sono le sfere (palline da Ping Pong) Arrivati al cerchio i giocatori devono mettere i loro bicchieri sopra le palline, uscire dal cerchio farle passare attraverso il percorso precedentemente disegnato. Sembra facile, ma le palline vanno dove vogliono ed è difficile controllarle!

Chi vince: La squadra che porta prima 7 sfere alla linea "Via".

Varianti: Se i giocatori sono più di 7 per squadra è meglio fare il gioco a tempo (10 min. circa) oppure mettere più palline in gioco. Se non ne avete... Peggio per voi! Scherzo.

NB: Il percorso serve solo quando le palline devono esser portate alla linea "Via". All'andata del viaggio il giocatore può passare dove vuole.

Speriamo che vi siate divertiti con questi giochi (e che ci abbiate capito)!!!

Gli amici del Gufluccio.