

GIOCHI A TEMA: DRAGONBALL Z

GIOCO PER LA COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE:

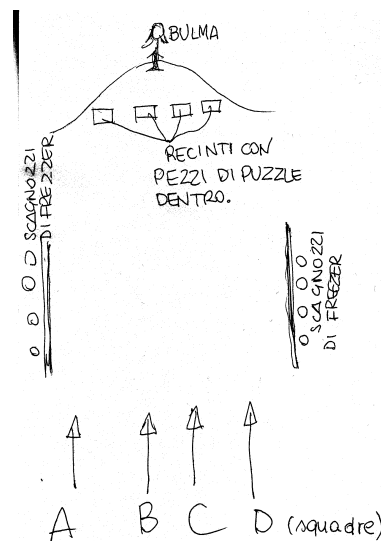
OGNUNO DEVE TROVARE UNA BUSTINA CON IL SUO NOME SOPRA; ALL'INTERNO DELLA BUSTA SI TROVA UN FRAMMENTO DELL'IMMAGINE DI UNO DEI PERSONAGGI. IL GIOCATORE DOVRÀ TROVARE ALTRI GIOCATORI CON I FRAMMENTI DELL'IMMAGINE UGUALE ALLA SUA. I GIOCATORI CHE COMPONGONO LA STESSA IMMAGINE, CONCLUDENDOLA, SONO COMPAGNI DI SQUADRA.

GIOCO N° 1

1. LA COSTRUZIONE DELLA NAVICELLA SPAZIALE

STORIA: GOKU SSJ HA FINALMENTE SCONFITTO FREEZER PERÒ IL PIANETA NAMEC STA PER ESPLODERE. LA NOSTRA NAVICELLA È ANDATA DISTRUTTA DURANTE IL COMBATTIMENTO. DOBBIAMO RICOSTRUIRLA; SOLO BULMA CI PUÒ AIUTARE .

GIOCO: BULMA (CHE È IMPERSONIFICATA DA UN ANIMATORE) SI PONE ALLA FINE DEL CAMPO DOVE SI GIOCA. ATTORNO A BULMA SONO DISPOSTI DENTRO DEI RECINTI PEZZI DEI VARI PUZZLE CHE COMPONGONO IL PROGETTO DELL'ASTRONAVE. LE SQUADRE (TUTTE INSIEME) PARTONO DALLE LORO POSTAZIONI (PREPARATE PRECEDENTEMENTE) CORRENDO VERSO IL PROPRIO RECINTO DOVE SONO CONTENUTI I PEZZI. ARRIVATI A DESTINAZIONE PRENDONO UN PEZZO E LO PORTANO INDIETRO. DURANTE I TRAGITTI DEVONO STARE ATTENTI AGLI SCAGNOZZI DI FREEZER CHE, CON ONDE ENERGETICHE (PALLONI), CERCANO DI RENDERE DIFFICILE LA STRADA DEI NOSTRI EROI. SE UNO DEI GIOCAT. VIENE COLPITO DOVRÀ STARE FERMO PER 10 SEC. DOPODICHÉ POTRÀ RIPARTIRE. APPENA UNA SQUADRA HA CONCLUSO IL PROGETTO-PUZZLE, DEVE SEGUIRE LE ISTRUZIONI RIPORTATE SUL RETRO DEL FOGLIO PER RICOSTRUIRE LA NAVICELLA CHE CI OCCORRE E CERCARE IL PONGO (CON IL QUALE VERRÀ COSTRUITA LA NAVICELLA) CHE VERRÀ NASCOSTO DAGLI ANIMATORI PRIMA DEL GIOCO. TROVATO IL PONGO ESSI DOVRANNO COSTRUIRE UNA NAVICELLA IL PIÙ FEDELE POSSIBILE A QUELLA DISEGNATA SUL PUZZLE.



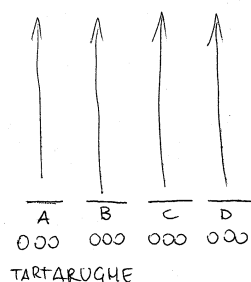
CHI VINCE: VINCE CHI FA LA NAVICELLA PIÙ FEDELE E CARINA A QUELLA RIPORTATA SUL PUZZLE.

2° GIOCO A TEMA

2. LA TARTARUGA DEL MARE

STORIA: LA TARTARUGA DEL GENIO MUTEN SI È PERSA NELL'ISOLA DOVE SIAMO NOI E CI CHIEDE AIUTO PER ESSER RIPORTATA IN MARE PER RAGGIUNGERE IL GENIO, APPUNTO, DELLE TARTARUGHE..

GIOCO: È UN GIOCO A STAFFETTA E CORRE UN GIOCATORE ALLA VOLTA. LE SQUADRE SI DISPONGONO CIASCUNA AL PROPRIO VIA. AL VIA DEVONO PORTARE DELLE TARTARUGHE (DISTRIBUITE DAGLI ANIMATORI ALL'INIZIO DEL GIOCO) DAL



gli amici del gufluccio

www.parrocchie.org/livorno/coteto

gufluccio@tin.it

GENIO (UN ANIMATORE PER SQUADRA) CHE LI RICOMPENSERÀ CON UNA SFERA O CON UNA NUVOLE SPEEDY (PIZZA). IL FINE DEL GIOCO È FORMARE COPPIE COMPOSTE DA UNA SFERA E DA UNA NUVOLE SPEEDY (IN TOTALE SARANNO 14 VIAGGI: 7 PER LE SFERE E 7 PER LE NUVOLE DI FUMO (TABAGISTA)).

VINCE: CHI PER PRIMO FARÀ LE 7 COPPIE.

VARIANTI: I GENI (NON DEL DNA) SI POSSONO DISPORRE O SPARSI NEL CAMPO O DAVANTI ALLE RISPETTIVE SQUADRE.

3° GIOCO A TEMA LA CODA DEI SAYAN

STORIA: I GUERRIERI SAYAN SONO PIÙ FORTI QUANDO HANNO LA CODA, MA QUANDO C'È LA LUNA HANNO UNA METAMORFOSI CHE LI TRASFORMA IN GROSSI SCIMMIONI INCAPACI DI CONTROLLARSI.

GIOCO: VENGONO DISPOSTI NEL CAMPO TANTE CASE (POSSONO ESSERE FATTI CON IL NASTRO SEGNALE) QUANTE SONO LE SQUADRE (4 O 5), I CAMPI RAPPRESENTANO LE BASI-CASE DELLE SQUADRE. I GIOCATORI HANNO DIETRO UNA CODA (TIPO SCALPO) CON SOPRA SEGNALE IL NOME DELLA SQUADRA A CUI APPARTENGONO. AL VIA TUTTI STANNO FUORI DALLE LORO

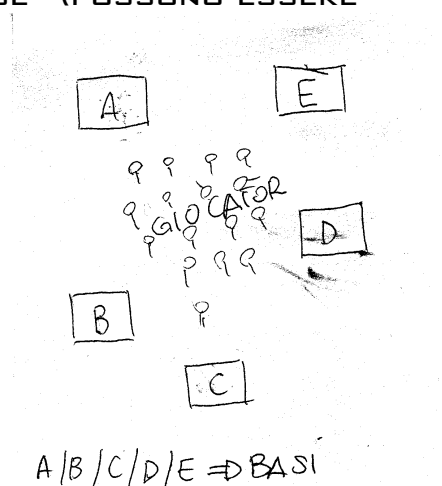
CASE E DEVONO CERCARE DI RUBARE LE CODE DEGLI AVVERSARI. UNA VOLTA RUBATA UNA CODA ESSA DEVE ESSERE PORTATA ALLA PROPRIA CASA-BASE. SICCOME GLI SCALPI PORTATI NON SONO AL SICURO (POSSONO ESSERE RUBATI ANCHE ALL'INTERNO DELLA BASE) ALLORA QUALCHE GIOCATORE PUÒ METTERSI A DIFESA DELLA PROPRIA CASA. I

GIOCATORI A CUI VIENE RUBATA LA CODA POSSONO SOLO DISPORSI A DIFESA DELLA

PROPRIA CASA. SE QUALCUNO CERCA DI RUBARE UNA CODA PORTATA IN UNA CASA E VIENE TOCCATO DA UN GIOCATORE DELLA SQUADRA PROPRIETARIA, DEVE RIPARTIRE DALLA PROPRIA CASA (MENTRE TORNA LA PROPRIA CODA PUÒ ESSERE RUBATA: LUI NON PUÒ ATTACCARE, DEVE SOLO TORNARE ALLA PROPRIA CASA, PERÒ A LUI PUÒ ESSERE RUBATA).

QUANDO L'ANIMATORE VEDE CHE AL DI FUORI DELLE BASI C'È POCA GENTE PUÒ GRIDARE:- C'È LA LUNA PIENA!- E COSÌ TUTTI QUELLI CHE SI TROVANO ALL'INTERNO DELLE BASI DEVONO USCIRE, PERCHÉ ANCHE SE RIMANGONO DENTRO NON SONO PIÙ PROTETTI DALLA CASA: GLI SCIMMIONI PERDONO IL CONTROLLO. GLI SCALPI GIÀ RUBATI SONO INTOCCABILI (SI PUÒ RUBARE SOLO ALLE PERSONE: GLI SCIMMIONI PRIVI DI SENNO NON SONO FURBI E QUINDI SCARTANO LA POSSIBILITÀ DI RUBARE LE CODE GIÀ STATE RUBATE CHE SI TROVANO NELLE CASE). QUESTA FASE FINISCE QUANDO L'ANIMATORE GRIDA:- È SPARITA LA LUNA!- (IL GIOCO TORNA COME ERA PRIMA). ATTENZIONE: I GIOCATORI A CUI ERA STATA RUBATA LA CODA E SI ERANO DISPOSTI A DIFESA DELLA BASE QUANDO C'È LA LUNA DEVONO ASTENERSI MOMENTANEAMENTE DAL GIOCO E RIENTRARE QUANDO VA VIA LA LUNA.

N.B.: A CHI È STATA RUBATA LA CODA (ED È QUINDI SOLO A DIFESA DELLA PROPRIA CASA) NON PUÒ RUBARE LA CODA AD ALTRI.



COMPOSIZIONE DEL GIOCO: IL GIOCO SI SVOLGE IN 3 MANCHE DI 7 MIN. L UNA. AL TERMINE DEI 7 MIN. VENGONO CONTATE LE CODE ALL INTERNO DI OGNI CASA. LA SQUADRA CHE HA IL MAGGIOR NUMERO DI CODE VINCE LA MANCHE MA NON IL GIOCO: ALLA FINE DI QUESTO VENGONO SOMMATE LE CODE OTTENUTE IN TUTTE LE MANCHE E LA SQUADRA CHE NE HA DI PIÙ VINCE. NB: SE VENGONO RUBATE TUTTE LE CODE PRIMA CHE SCADANO I 7 MIN. SI CONTANO QUANTE CODE HA OGNI SQUADRA.

4° GIOCO A TEMA

L ACQUA MIRACOLOSA.

STORIA: BABY SI È IMPOSSESSATO DI TUTTI GLI ABITANTI DELLA TERRA, L UNICO MEZZO PER SALVARLI STA NELL ACQUA MIRACOLOSA.

GIOCO: PRIMA DI INIZIARE IL GIOCO DELINEARE LE LINEE VIA E IL PALAZZO DEL SUPREMO, SOPRA DI ESSO POSIZIONARE UN SECCHIO VUOTO. PIÙ AVANTI UN ALTRO SECCHIO PERÒ PIENO D ACQUA (DA DOVE I GIOCATORI ATTINGERANNO). OGNI SQUADRA (SEGUITA DA UN ANIMATORE) HA UN DADO (KNORR). AR VIA TIRA (VENTO) IL DADO CHE SEGNERÀ IL NUMERO DI MOLLETTE CHE SI POSSONO USARE PER INIZIARE A COSTRUIRE IL BASTONE DI GOKU CHE SERVE AD ARRIVARE AL PALAZZO DEL SUPREMO. DOPO AVER COSTRUITO TUTTO IL BASTONE, LA SQUADRA SI RECA AL PALAZZO DEL SUPREMO, DA LÌ UN GIOCATORE ALLA VOLTA VA VERSO IL SECCHIO PIENO D H2O CON UNA CANNUCCIA. LA CANNUCCIA SERVIRÀ PER PRELEVARE UN PO D ACQUA, CHE DOVRÀ ESSERE DEPOSITATA NEL SECCHIO(NE) VUOTO DELLA SQUADRA. ALLO SCADERE DEL TEMPO SARÀ MISURATO IL LIVELLO DELL ACQUA CONTENUTA NEL SECCHIO CHE ALL INIZIO ERA DA RIEMPIRE.



CHI VINCE: LA SQUADRA CHE A FINE GIOCO HA IL LIVELLO D ACQUA MIRACOLOSA PIÙ ALTO NEL SECCHIO.

COMPOSIZIONE DEL GIOCO: IL TEMPO È DI 10 MIN. DA QUANDO L ULTIMA SQUADRA COSTRUISCE TUTTO IL BASTONE.

N.B.: LE ALTRE SQUADRE SE ARRIVANO PRIMA AL PALAZZO POSSONO COMINCIARE A PORTARE L ACQUA DA UN SECCHIO ALL ALTRO (NON DEVONO ASPETTARE L ULTIMA CHE ARRIVA).

5° GIOCO A TEMA

LA MONETA GIUSTA.

A TURNO PARTE UN GIOCATORE PER SQUADRA. IN FONDO AL CAMPO SONO DISPOSTE DELLE MONETE. I GIOCATORI PARTONO; ARRIVATI IN FONDO UN ANIMATORE GIRA LA RUOTA DELLA FORTUNA DOVE CI SONO DISEGNATI I VISI DEI VARI PERSONAGGI, DAL LANCIO ESCE IL VISO DI UN PERSONAGGIO, QUINDI IL GIOCATORE CHE È DI QUELLA SQUADRA DEVE RIMANERE A GIRARE LE MONETE DALLA PARTE DEL VISO DEL PROPRIO PERSONAGGIO.

APPENA TUTTI I GIOCATORI DELLE ALTRE SQUADRE SONO TORNATI A CASA L ANIMATORE DICE A QUELLO CHE È ANCORA A RACCOGLIERE BIGLIETTI:- BASTA-

gli amici del gufluccio

www.parrocchie.org/livorno/coteto

gufluccio@tin.it

. AL BASTA ANCHE QUEL GIOCATORE DOVRÀ TORNARE A CASA. TORNATO A CASA SI RICOMINCIA DA CAPO: I GIOCATORI RIPARTIRANNO VERSO I BIGLIETTINI (NON GLI STESSI), L ANIMATORE TIRERÀ IL DADO, ECC.
VINCE LA SQUADRA CHE ALLO SCADERE DEL TEMPO PRESTABILITO HA PIÙ FACCE DEL PROPRIO PERSONAGGIO GIRATE.
SE IL GIOCO DURA POCO SI POSSONO FARE PIÙ MANCHES.

6° GIOCO A TEMA

LA CAPSULA DI VEGETA

LE SQUADRE SI METTONO IN FILA DIETRO AL PROPRIO VIA, VENGONO DISTRIBUITI TRE FOGLI X OGNI GIOCATORE (QUINDI $6 \times 3 = 18$, $18 \times 6 = 108$ FOGLI IN TUTTO), SI DÀ TEMPO 5 MINUTI PER COSTRUIRLI, AL TEMINE DEI QUALI L ANIMATORE VALUTERÀ L ESTETICA DEGLI AEREI: PUÒ DARE UN PUNTEGGIO DA 1 A 5 (SERVIRANNO ALLA FINE).

SI FA UNA LINEA DALL ALTRA PARTE DEL CAMPO, E OLTRE CINQUE O SEI BASI CON UN PUNTEGGIO SOPRA SECONDO LA LONTANANZA: IL PRIMO (VICINO) AVRÀ PUNTEGGIO 1, IL SECONDO 2 E COSÌ VIA.

I GIOCATORI CORRONO VERSO LA LINEA, E SENZA SUPERARLA DEVONO TIRARE IL LORO AEREO VERSO UNA DELLE BASI CON I PUNTI; SE LO CENTRANO PRENDONO I PUNTI SEGNATI SOPRA DI ESSO, SE NO NIENTE. VINCE CHI HA PIÙ PUNTI ALLA FINE DEL GIOCO, CIOÈ QUANDO FINISCONO GLI AEREOPLANINI (NON È A TEMPO, SI PUÒ FARE CON CALMA) SOMMANDO I PUNTI PRESI ALL INIZIO PIÙ QUELLI PRESI NEL GIOCO. CIAO!