

Il Tesoro di
Guappana Jones

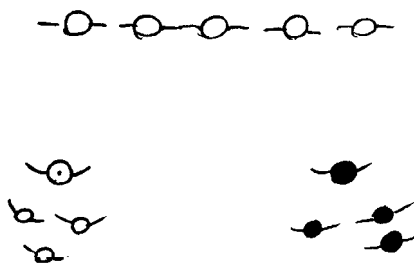
Il Tesoro di Guappana Jones

Ciao ragazzi! L'altro giorno, rovistando fra il mucchio di cianfrusaglie che ho in soffitta, ho notato qualcosa di strano su uno dei tanti quadri dei miei bis-bis-tris-filetto nonni. Mi sono accorto che la cornice era fissata molto male; nel tentativo di risistamarla, essa si è smontata del tutto, la tela è caduta e..... incredibile: dietro la tela c'era un disegno, che sembrava proprio una mappa, e che mappa! In essa era riportata l'esatta ubicazione del tesoro del famosissimo contrabbandiere Guappana Jones. Parrebbe che tale tesoro sia nascosto su un'isola. Ho cercato sull'atlante per scoprire se l'isola esistesse veramente: l'isola c'è! Chi di voi è disposto ad imbarcarsi con me per questa nuova avventura?

Per creare l'ambientazione giusta, occorre preparare un bel cartellone colorato, all'incirca come la copertina di questo fascicolo (che però non è colorato)

Il reclutamento

Propongo di formare due equipaggi, così che in due possiamo avere più probabilità di riuscire nell'impresa (sempre che il tesoro esista davvero). Mi occorrono innanzitutto due capitani, uomini in grado di saper gestire qualsiasi situazione imprevista gli possa capitare davanti.



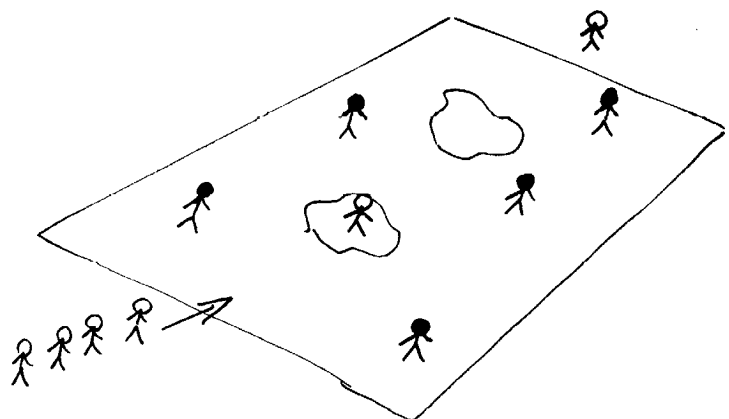
Si scelgono due ragazzi fra quelli che secondo l'animatore sono + adatti a ricoprire il ruolo di capitano. Ciascuno di essi ha a disposizione 10000 dollari per "acquistare" il proprio equipaggio. Infatti tutti gli altri giocatori si mettono in riga, mentre i due capitani si piazzano ai lati opposti della fila. Uno per volta l'animatore presenta i giocatori. Per ciascuno di essi, ognuno dei due capitani fa un'offerta, in segreto, all'orecchio dell'animatore. Il capitano che avrà offerto di più si aggiudica il personaggio. La cifra che avrà offerto andrà

tolta a quella a disposizione del capitano che si è aggiudicato l'asta segreta. Quando tutti i giocatori saranno stati assegnati, allora, se sarà il caso, l'animatore potrà fare qualche spostamento di giocatori per rendere le due squadre abbastanza equilibrate (non di peso!). A quel punto ciascuna squadra sceglie il proprio nome. Io propongo Ghippi e Ganzi.

Lo sbarco

Vi risparmio cosa è successo durante il viaggio (in nave) verso l'isola, in quanto piuttosto noioso, a parte qualche piccola scaramuccia fra i due equipaggi (ognuno è sicuro che sarà lui a trovare il tesoro!). Siamo quindi giunti nei pressi dell'isola. Per sbarcare non è possibile avvicinarsi + di tanto all'isola con la nave, x cui bisogna procedere a nuoto. Attenzione però alle ondate, che sono molto alte, e se uno viene investito da una di queste, ben difficilmente riuscirà a liberarsi da essa, e finirà in mare aperto, dove gli squali non vedono l'ora di fare una bella scorpacciata!

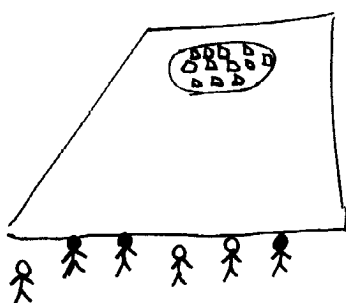
Il gioco consiste nel passare da una parte all'altra del campo senza farsi "inondare". La squadra dei Ghippi si piazza da un lato del campo, mentre quella dei Ganzi si dispone sparpagliata nel campo. Uno alla volta i Ghippi, devono correre da una parte (la nave) all'altra (la riva dell'isola) del campo, prima che la squadra avversaria possa formare un'onda. Per far questo un giocatore dei Ghippi lancia il pallone, facendolo



rimbalzare comunque nel campo (va bene anche se un giocatore dei Ganzi prenda la palla al volo), e inizia la corsa verso la riva. Intanto i Ganzi cercano di formare l'onda: essi corrono verso la palla e il primo che riesce a prenderla, diventa la testa dell'onda; tutti i compagni si piazzano dietro di lui, e quando tutta la squadra è in fila, allora arriva l'onda. A quel punto il giocatore che corre deve essere arrivato, altrimenti è perduto. Per aiutare il giocatore, comunque, dentro il campo ci sono due scogli, che possono dare riparo al giocatore nel caso

egli si renda conto di non riuscire a raggiungere la riva in un solo colpo. Se riesce a salire su uno scoglio, è temporaneamente salvo, e potrà continuare la sua corsa solo quando un suo compagno avrà a sua volta lanciato la palla. Dato che l'ultimo giocatore non ha un compagno che uscirà dopo di lui, egli si troverà svantaggiato, in quanto dovrà riuscire a compiere l'intero tragitto in una sola volta (in questo caso "beati gli ultimi" non funziona!). Quando tutti i Ghippi sono passati, sarà la volta dei Ganzi. Vince la squadra che sarà riuscita a portare in salvo più giocatori, ma attenzione: tutti i giocatori eliminati avranno una possibilità di salvarsi. Infatti essi dovranno prendere a caso una carta fra le seguenti: squalo (il giocatore è comunque eliminato); smile (il giocatore è salvo: che cul..); onda (il giocatore è salvo, però l'animatore gli scoppia in testa un gavettone d'acqua). Ovviamente vi sarà un 50% di squali, un 30% di onde e un 20% di salvagenti. Solo a questo punto si può stabilire quale squadra ha vinto.

La spiaggia



Abbiamo raggiunto la riva. Bene, è già un primo ed importante passo verso il tesoro. Ora dobbiamo attraversare la spiaggia, e sapete bene qual è il pericolo che essa nasconde: la sabbia è bollente (200°C)!!! In questo caso chi si ferma è perduto! Però ognuno di voi avrà un po' d'acqua, con la quale potrà rinfrescarsi nel caso non ce la faccia più: badate bene di usarlo solo al momento opportuno, o sarete spacciati.

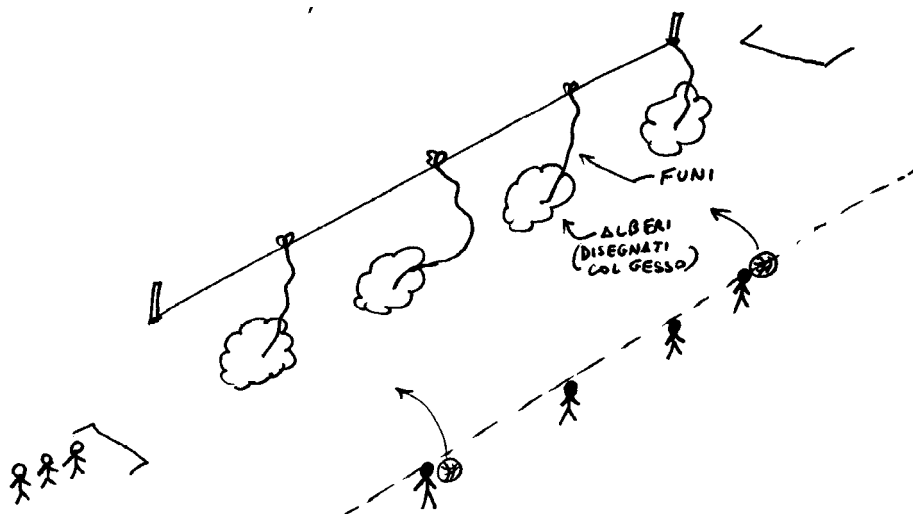
Ad ogni giocatore viene consegnato un gavettone che dovrà conservare. Tutti i giocatori si piazzano ad un estremo del campo. All'altro estremo vengono disposti tanti cartoncini con disegnato un ombrellone sulla maggiorparte, e il sole su alcuni (il 25%). Al

via tutti corrono a prendersi un cartoncino: è necessario prendere l'ombrellone per salvarsi, ed è possibile cambiare cartoncino se si trova il sole, ma se purtroppo non ci sono più ombrelloni, allora è necessario scoppiarsi il gavettone sulla testa per rimanere in gioco (a quel punto però non ho più come salvarmi). E' chiaro che se un giocatore non trova l'ombrellone e non ha più il gavettone, è eliminato. I giocatori ancora in gioco ripetono la corsa. Quando un giocatore viene eliminato, prende tanti punti quante volte è partito per la corsa verso gli ombrelloni. Quando tutti i giocatori sono stati eliminati (gli ombrelloni andranno via via diminuendo, man mano che i giocatori rimasti in gioco diminuiscono), allora si contano i punti. Lascio alla vostra immaginazione scoprire chi vincerà.

La foresta

Superata la spiaggia, eccoci in un luogo un pochino più fresco: la foresta. Sì perché secondo la mappa dobbiamo raggiungere il centro dell'isola. Ma non crederete mica che la foresta sia amena della spiaggia in fatto di pericoli! Infatti dentro la foresta si annidano leoni, serpenti, e predatori pronti a fare un solo boccone di noi (boia, o che bocca cianno?). E' quindi necessario passare di sopra, cioè arrampicarsi sugli alberi, e passare dall'uno all'altro utilizzando le liane, ma attenzione alle scimmie, che, per farci cadere, ci lanceranno sassi e noci di cocco: insomma, un vero casino!

Lo scopo del gioco è riuscire a passare da una parte all'altra della "foresta" nel più breve tempo possibile. I Ghippi si piazzano all'inizio del percorso (vedi disegno), dove, utilizzando le liane, dovranno riuscire a passare di albero in albero, senza essere



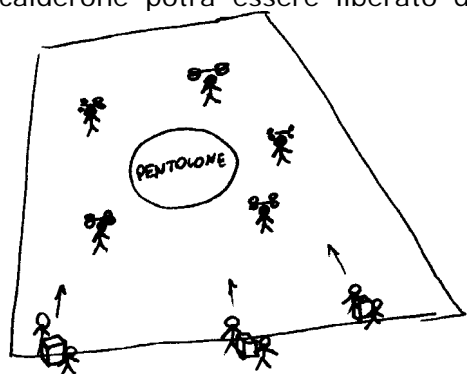
beccati dalle scimmie (i Ganzi) che cercheranno di buttare giù i Ghippi, lanciando loro le noci di

cocco e i sassi (i palloni.). I Ghippi dovranno passare uno alla volta, di albero il albero (cioè i cerchi) utilizzando le liane (le corde). E' chiaro che quando un Ghippo raggiunge un albero, deve rilanciare indietro la liana, per permettere al compagno che lo segue di poter raggiungere egli stesso l'albero. E' vietato stare in due sullo stesso albero o liana (il primo cade, la seconda si spezza). Quando anche l'ultimo Ghippo raggiunge l'ultimo albero, il tempo si ferma. E' ovvio che i Ganzi non staranno a guardare, ma al contrario, utilizzando alcuni palloni cercheranno di "buttar giù" i Ghippi: questi ultimi infatti saranno vulnerabili quando passeranno da un albero all'altro e nel caso vengano presi dovranno tornare indietro alla partenza. A questi ultimi sarà però permesso di risistemare la liana che stavano utilizzando (sennò il gioco si ferma!), così come è permesso da parte di un giocatore avanti di riprendere la liana che ha appena superato per rilanciarla indietro, nel caso non sia riuscito a farlo col precedente lancio (in questo caso non vale beccarlo col pallone). Vince chi ci mette meno tempo. P.s.: fate qualche prova prima di far giocare i ragazzi, perché non è facile preparare bene questo gioco. In particolare si consiglia fare le liane lunghe quanto la distanza tra due "alberi". Un'altra cosa: le liane non devono stare verticali, ma orizzontali, sdraiate x terra, cioè i giocatori non devono dondolare davvero, ma solo correre con la liana in mano!

I cannibali

Come in tutte le isole del tesoro che si rispettino, anche in questa vive una tribù di cannibali che, fin dal nostro sbarco, ci sta tenendo d'occhio, per vedere quanto siamo gustosi. Ed è arrivato il momento di affrontarli, anche perché ci hanno circondato! Abbiamo solo una possibilità di salvarci: mollare le nostre provviste e fuggire... ma poi come faremo a sopravvivere?

La squadra dei Ganzi fa la parte dei cannibali. Essi si dividono in coppie (+ un eventuale trio se fossero dispari). I Ghippi invece fanno la parte degli esploratori. Anche questi ultimi si dividono a coppie: essi dovranno, nel più breve tempo possibile, portare uno scatolone (le provviste) da una parte all'altra del campo, evitando di essere presi dai cannibali. Lo scatolone potrà essere portato solo a coppie (ogni scatolone non corrisponde una ben precisa coppia, per cui basta che siano in due a portare lo scatolone, non importa se non erano la coppia di partenza); durante il trasporto, le coppie di cannibali cercheranno di toccare un esploratore: se vi riescono allora l'esploratore viene accompagnato nel calderone (gustoso!). Un esploratore finito nel calderone potrà essere liberato da un compagno libero, basta che lo tocchi. Per non farsi



prendere gli esploratori potranno scappare fuori del campo, lasciando temporaneamente il loro carico. Quando una coppia di esploratori ha portato a destinazione il suo carico, può tornare indietro per prendere le altre scatole o per aiutare i compagni. Il gioco termina quando sono state portate tutte le scatole, oppure quando tutti gli esploratori sono pronti per la cottura (tutti nel calderone!). Si contano così le scatole portate a destinazione e il tempo impiegato. Si invertono quindi i ruoli delle due squadre. Vince la squadra che sarà riuscita a portare più scatoloni a destinazione; in caso di parità si

messo di meno o di più? Di meno, ignoranti!)

La cascata

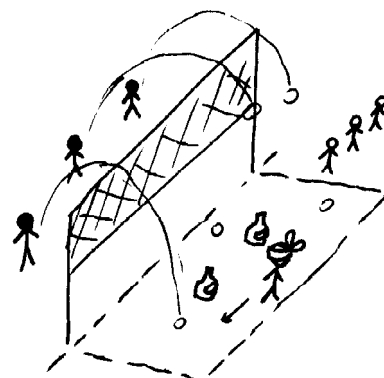
Attenzione: la foresta è finita, e a quanto pare al centro dell'isola ci deve essere una montagna, visto che si comincia a salire. Proprio davanti a noi c'è una grande cascata, e sembra che dovremo passarci sotto. Il casino è che se non stiamo attenti, verremo trascinati via dalla corrente!

Per il gioco occorre una corda da appendere ad una certa altezza (2 metri), o meglio una rete da pallavolo. Praticamente la squadra dei Ghippi dovrà passare da una parte all'altra del campo, seguendo la corda, mentre i ganzi lanciano delle palline di carta avvolte nello scotch (la cascata d'acqua); se questi ultimi riescono a colpire x 3 volte uno stesso giocatore nemico, quest'ultimo viene eliminato. La prova risulta essere complicata dal fatto che i giocatori che dovranno passare da un lato all'altro vengono bendati. Inoltre in mezzo al percorso ci sono delle bottiglie (delle rocce scivolose), che se fatte cadere provocano l'eliminazione dal gioco.

Infine i giocatori bendati dovranno passare da una parte all'altra del campo senza uscire dal tracciato, altrimenti sono eliminati.

Insomma, è davvero difficile superare questa prova. I giocatori usciranno quindi uno alla volta (bendati) ed alla fine si conterà il numero di coloro che saranno riusciti a raggiungere l'altro lato della cascata, cioè del campo.

Quando tutti i giocatori sono usciti, si invertono i ruoli. Vince la squadra che sarà riuscita a far arrivare + giocatori sani e salvi.



Le grotte

Passando sotto la cascata scopriamo una cosa molto interessante: una grotta sembrerebbe facilitarci la via per raggiungere la vetta della montagna... ma sarà sicuro entrarci o ci aspettano delle sorprese, ad esempio che ci perdiamo, oppure che uno stalattite ci venga in testa, che incontriamo un orso affamato, o infine che incontriamo il terribile diavolello delle grotte? Dai, proviamo, al limite ci si lascia le penne!

Si gioca tutti insieme. Tutti i giocatori si piazzano da un lato del campo, dietro una linea. Dall'altra parte del campo ci sono tanti foglietti, coperti. Al via ognuno corre a prendere un foglietto. Sui foglietti sono rappresentati uno dei seguenti soggetti:

GROTTA: chi lo prende non subisce nessuna conseguenza e può rigiocare: praticamente è tornato all'ingresso della grotta (all'interno è difficile riuscire ad orientarsi)

STALATTITE: chi lo prende la prima volta viene schizzato dall'animatore con una pistolina ad acqua (per risvegliare il giocatore stordito), chi lo prende la seconda volta viene eliminato (quindi l'animatore si deve ricordare di chi ha già preso la stalattite una volta).

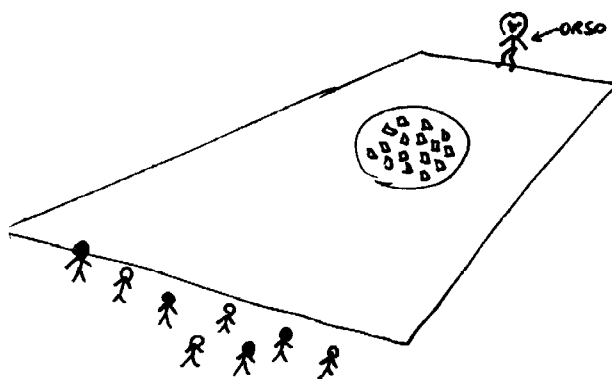
DIAVOLELLO DELLE GROTTA: non ci sono dubbi: si viene eliminati (cioè mangiati)

TORCIA: un giocatore che entra in possesso di questa carta, se la tiene e la può usare quando, in una successiva uscita, prenderà una stalattite o il diavolello, in modo da proteggersi (ovviamente dovrà riconsegnare la torcia all'animatore).

Per complicare il gioco un animatore farà la parte dell'orso, e quando i ragazzi vanno a prendere le carte, l'orso andrà loro incontro per toccarli e quindi eliminarli (ovviamente questa parte serve soprattutto a rendere il gioco + simpatico, e non per prendere davvero i ragazzi). Attenzione: se qualcuno ha la torcia, l'orso riuscirà ad individuarlo meglio, ed è a questi che l'orso punterà principalmente.

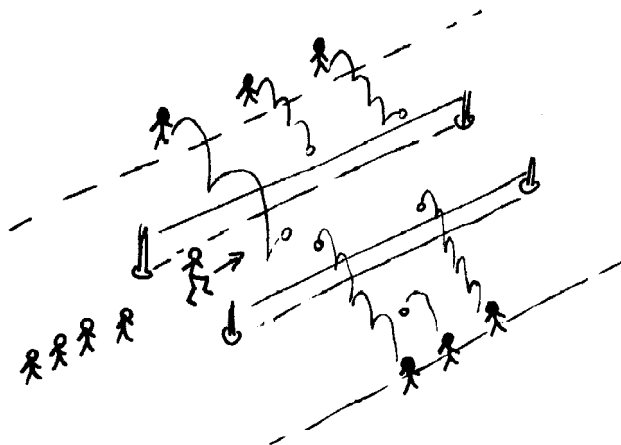
Quando tutti hanno preso il foglietto, si mandano fuori gli eliminati, si rimpiazzano i foglietti e ci si prepara ad una nuova manche con i rimasti.

Vince la squadra dell'ultimo giocatore rimasto in gioco.



Il ponte sospeso

Qualcuno è riuscito a trovare l'uscita! Ops, ma la grotta sbuca su un burrone e l'unico modo per attraversarlo sembrerebbe quel poco sicuro ponte sospeso. Stavolta correremo davvero un bel rischio, soprattutto per i massi che si staccano dall'alto della montagna e finiscono sul ponte! Occorre fissare due corde ad un metro dal suolo, in modo da formare un corridoio di circa 4-5 metri. I Ghippi, uno dopo l'altro, dovranno passare all'interno del corridoio (il ponte), mentre gli avversari lanciano delle



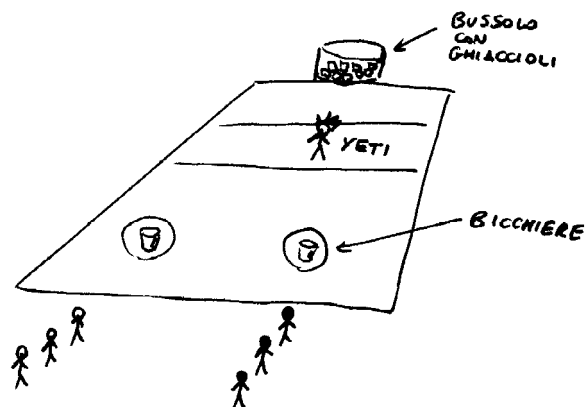
palline da ping pong (i massi) da una certa distanza, in modo che rimbalzino prima di una riga e arrivino quindi al ponte mentre rimbalzano (vedi figura). Se un giocatore dei Ghippi tocca una di queste palline, deve tornare indietro, in fondo alla fila, mentre se riesce a passare, si conta 1 punto x lui e quest'ultimo torna comunque in fondo alla fila (per una successiva uscita). Dopo 2 minuti si contano i punti raggiunti e si invertono i ruoli delle squadre. Vince la squadra che avrà totalizzato + punti (cioè meno sassate sulla testa!)

Il ghiacciaio

Siamo quasi alla fine, la vetta è vicina... ma si fa sempre + freddo, ed ecco cominciare il ghiaccio: mamma mia quanto siamo alti!

Ma che impronte sono queste, sembrerebbero.... YETI!!!

Lo scopo del gioco è sciogliere dei cubetti di ghiaccio nel bicchiere, in modo da riempirlo il + possibile. Uno alla volta i giocatori si recano al recipiente dei cubetti di ghiaccio, ne prendono 1 e corrono al proprio bicchiere x scioglierci il cubetto. Il gioco si svolge a staffetta con tutte e due le squadre che giocano contemporaneamente. Tra la partenza e i cubetti si piazza un animatore che farà lo yeti: al solito il suo ruolo fondamentale sarà di rendere + difficile il gioco, ma non quello di toccare i giocatori che, in tal caso, dovranno tornare alla partenza senza cubetto (ovviamente ogni tanto qualcuno viene toccato per forza!). Vince la squadra che alla fine dei cubetti sarà riuscita a riempire di + il proprio bicchiere.

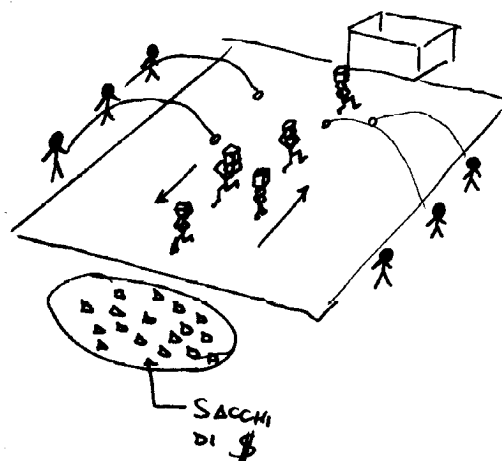


Il vulcano

Maledizione! In realtà la montagna al centro dell'isola è un grande vulcano, e Guappana Jones ha nascosto il tesoro proprio all'interno di esso. Peccato che sembrerebbe che proprio recentemente il vulcano abbia ripreso la sua attività. Ma ormai siamo in fondo e decidiamo di entrare lo stesso, anche se una marea di lapilli sta volando sulle nostre teste!

I giocatori della squadra dei Ghippi si mette sulla testa una scatola (aperta in alto), e tutti i giocatori si piazzano dietro la linea di partenza. Il loro scopo è correre dall'altra parte del campo, prendere un foglietto (che rappresenta un sacco di \$, cioè il tesoro di Guappana Jones), e portarlo indietro in una scatola. Fatto questo ripartono per prendere un altro sacco di \$. E' importante che questi giocatori corrano tenendo sempre la scatola sulla testa, in posizione orizzontale.

Mentre i Ghippi fanno razzia del tesoro, i Ganzi stanno a guardare? Certo che no! Questi ultimi infatti, da dietro una linea, lanceranno delle palline di carta avvolte nello scotch (i lapilli), verso i Ganzi, cercando di centrare la scatola che hanno sulla testa: se un lapillo infatti entra nella scatola, il giocatore "colpito" viene eliminato. Il gioco termina quando tutti i Ghippi sono stati eliminati. A quel punto si contano i sacchi conquistati. Si invertono quindi i ruoli delle squadre e si ripete il gioco. Lasciamo alla vostra fantasia scoprire chi sarà il vincitore.



FINE

Bene, ne è valsa la pena non è verò? E' sì, perché ora si contano i punti totali e ai vincitori spetta un bel gelatino, ma anche per gli sconfitti un lecca-lecca ci sta bene. D'altra parte l'importante era divertirsi e ciò è successo, non è vero? Non ci resta che salutare guappana jones... come? Semplice: scrivendo un e-mail di saluti a guappana@tin.it
Alla prossima!