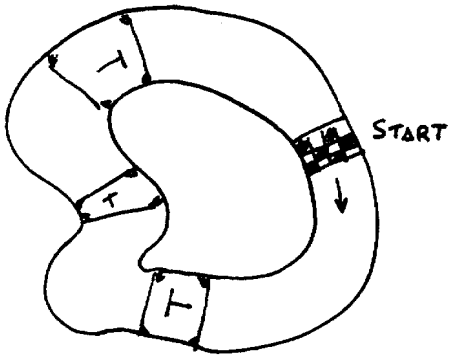
Il maggiolino tutto matto
Questa serie di giochi, è tratta dal famoso film di Walt Disney "Il maggiolino tutto matto". In questo film viene narrata la storia di un pilota di automobili, Douglas, che acquista una macchina di nome Herbie, del tutto speciale e: è praticamente viva. Questa automobile di permette a Douglas di vincere tante gare, con l'invidia di un suo concorrente, Thorndike. Quest'ultimo farà di tutto per cercare di impedire a Douglas di vincere le gare.

Primo gioco: la prima gara di Douglas
Prima che Douglas comprasse Herbie, non è che fosse un grande pilota. Infatti non riusciva a vincere nemmeno una gara, anzi, di solito arrivava ultimo. Nel gioco appunto si fanno le gare e lo scopo è arrivare fra gli ultimi (fare cioè meno punti possibile).

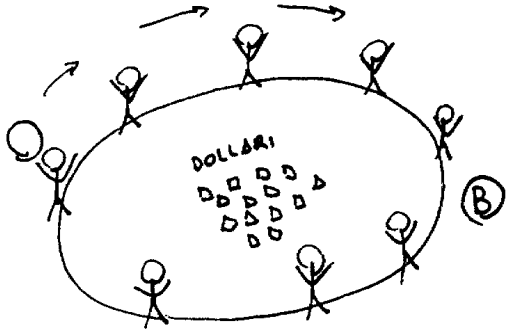


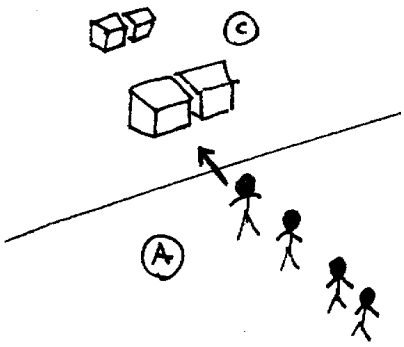
Gioco per la formazione delle squadre. Si disegna per terra col gesso una piccola pista per tappini di bottiglia, come rappresentato in figura. Ad ogni giocatore verrà consegnato un tappo di bottiglia, o qualcosa di simile (ad esempio un Pog o un sassolino) che rappresenta la sua automobile. Tutte le automobili vengono piazzate sulla partenza. Si stabilisce un ordine di partenza ad esempio in base all'età di ragazzi (dal più giovane al più grande). Il primo ragazzo darà un colpetto alla sua automobile con il dito in modo da farla avanzare: ovviamente l'automobile dovrà restare in pista altrimenti il tiro non sarà valido, l'automobile sarà rimessa al punto di partenza, e il turno passerà al giocatore successivo. Se invece l'automobile resterà in pista rimarrà dov'è arrivata. Il turno passa al secondo giocatore che farà la stessa cosa, quindi al terzo e così via, fino all'ultimo. A quel punto toccherà il giocatore più avanti di tutti a tirare per primo, quindi a quello immediatamente dietro, fino all'ultimo. Quindi chi ha cominciato non è di detto che tirerà sempre per primo (anzi).
Quando una automobile finisce sulla zona dove c'è la T (Thorndike, cioè il nemico di Douglas), ad ogni giocatore tranne quello a cui appartiene l'automobile che è andata sulla T, verrà consegnato un foglietto a caso da un blocchetto. Questi foglietti hanno indicato sopra o un numero da uno a cinque, che rappresenta un punteggio accumulato durante la gara. Attenzione: bisogna finirci dentro, quindi se si supera, nulla di fatto (e non si può tornare indietro) Il gioco può quindi proseguire, però ogni volta che un giocatore lancerà l'automobile sulla T, bisognerà consegnare un foglietto a tutti gli altri giocatori. Alla fine (cioè quando tutti foglietti saranno finiti o dopo un certo tempo) si conteranno in punti accumulati da ciascun giocatore. Vinceranno i due giocatori che avranno cumulato meno punti (infatti nel film Douglas nella prima gara arriva ultimo e siccome in questi giochi ne facciamo la parte dei buoni vinceremo quando ci accadrà quello che succede ai buoni del film, e se un vi sta bene c'importassai a noi).
Questi due giocatori (bravissimi) sceglieranno, uno alla volta, i giocatori che conporrano le loro squadre. Questi due squadre si chiameranno rispettivamente Herbie e Thorndyke (e come sennò?).

Secondo gioco: Thorndyke Special

Nel film Douglas girando per i negozi ammira una automobile, la Thorndyke Special. Egli entra nel negozio e vede l'automobile su una piattaforma girevole. Intanto si avvicina il proprietario del negozio e gli chiede se è interessata da acquistarla. Ma egli risponde chi ha solo 75 dollari. Il proprietario indignato, lo caccia fuori, perché cià poi vaìni. Il gioco prende spunto dall'auto che gira sulla piattaforma girevole e dal fatto che Douglas ha solo 75 dollari.

Nel gioco a una squadra dovrà fare la piattaforma girevole su cui è piazzata l'automobile.





L'altra squadra invece farà la parte di Douglas e dovrà riuscire a racimolare i 75 dollari. Il campo da gioco è composto da una linea di partenza (per la squadra dei Douglas) e da un cerchio (per l'altra squadra). Al centro del cerchio sono sparsi foglietti contrassegnati con uno (miseria) tre (già meglio) o cinque dollari (gustosi!). La squadra della piattaforma girevole si sparge a cavallo del cerchio (B). La squadra dei Douglas si piazza sulla linea di partenza in fila (A). Uno alla volta correranno a prendere un foglietto al centro del cerchio e lo porteranno indietro. Durante questo tragitto dovranno saltare alcuni ostacoli (C) (inventateli voi; noi ci s'è messo degli scatoloni). Quando i Douglas raggiungeranno i 75 dollari, allora dovranno gridarlo in modo da fermare il gioco. Mentre la squadra dei Douglas corre a prendere dollari, l'altra squadra dovrà passarsi un pallone (l'automobile) in modo da farle compiere dei giri intorno al cerchio (è l'automobile che gira….ce ne vuole di fantasia, eh?); si contano i giri che la squadra riuscirà a far fare al pallone prima che i Douglas raggiungano i 75 dollari. Una volta che la squadre Douglas arriva a 75 dollari si invertono i ruoli. Vince la squadra che riuscirà a far fare più giri al pallone.

Attenzione: se la squadra di Douglas non si accorge che è arrivata a 75 dollari, peggio per lei, in quanto l'altra squadra potrà fare più giri di con pallone, finché i gonzi dei Douglas non si .rendono conto che hanno finito.

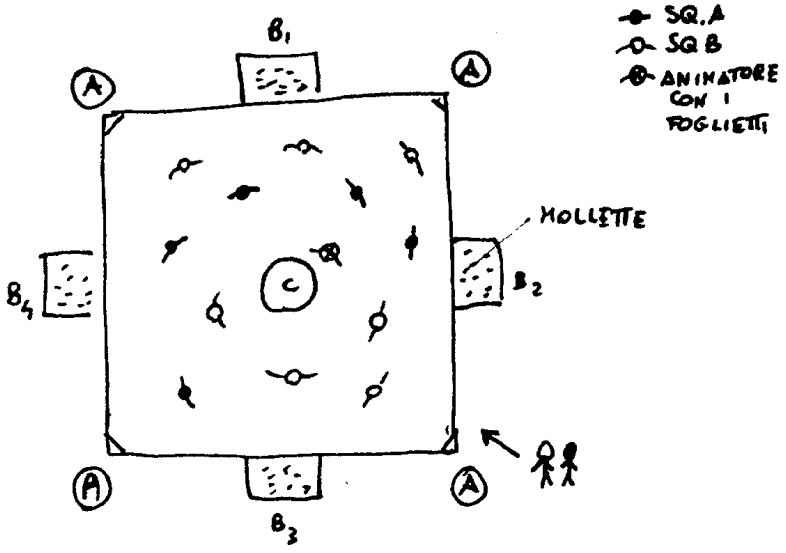
Terzo gioco: il maggiolino

Nel famoso film, quando Douglas lascia il negozio per andare a casa, egli viene inseguito dal maggiolino, senza che lui se ne accorga.

Da veri deficienti noi abibamo pensato che il maggiolino riesca a inseguire Douglas in quanto conosce perfettamente i punti cardinali (nord, sud, est, ovest). E su questo malsano pensiero abbiamo fatto un gioco.

Il campo è quadrato (all'incirca); al centro vi è un cerchio (C). In più, a metà di ciascun lato, ci sono 4 zone (B1, B2,B3,B4), in cui verranno piazzate tante mollette da bucato quanti sono giocatori meno uno. essendo i lati del quadrato quattro, e quindi essendo le zone 4, occorreranno tante mollette quanti sono giocatori meno uno, moltiplicato per quattro . (troppo difficile? Se per esempio i bimbi sono dieci, occorreranno dieci meno uno mollette, che fa nove, moltiplicato per i quattro lati del campo, che fa 36). Tutti giocatori tranne uno per ogni squadra si dispongono all'interno del campo, dove preferiscono. Gli altri due giocatori si

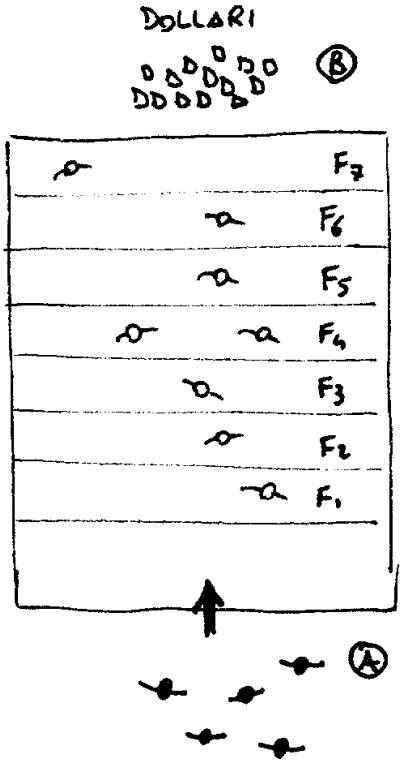
disporranno in uno degli angoli (A) del campo che preferiscono (in questo gioco ognuno fa cosa gli pare!). Un animatore avrà in mano alcuni foglietti, per la precisione 8: su due c'è scritto sud, su due c'è scritto nord, su due c'è scritto ovest, su due c'è scritto est e su due c'è scritto……vi s'è fregato! I fogli sono 8!!. All'inizio del gioco, una volta sola, verrà detto che ciascuna delle 4 zone dove sono le mollette da bucato rappresenta un punto cardinale e verrà stabilito quale il nord il quale nel sud quale all'ovest e qual è l'est (magari nel modo giusto, cioè a destra del nord c'è l'est, a sinistra del nord c'è l'ovest e all'opposto del nord c'è il sud). A questo punto inizia il gioco. L'animatore con i foglietti ne prende due uguali (cioè che c'è scritta la stessa cosa, ad esempio est sull'uno e est sull'altro) e li mette coperti (cioè con la faccia scritta verso il basso) all'interno del cerchio centrale. Successivamente verrà dato il via e i due giocatori e gli angoli correranno per prendere ciascuno un foglietto, lo leggeranno, ed indicheranno alla propriaa squadra verso quale punto cardinale recarsi per prendere la molletta. S'è detto INDICHERANNO, per cui è vietato dire ad alta voce nord, sud, est o ovest, ma è possibile dire soltanto "di la" o "lì", o qualcosa di simile, indicando con il dito la direzione. A quel punto tutti giocatori della sua squadra correranno in quella direzione a prendere la molletta. Il giocatore che rimane senza molletta fa perdere la propria squadra (e a quel punto giù legnate) e regala un punto alla squadra avversaria. È importante sottolineare che anche i due giocatori che correvano dovranno prendersi molletta, altrimenti saranno proprio loro a rimanere senza .Si ripete la prova cambiando i due giocatori che corrono i foglietti che verranno messi al centro del campo. Vince la squadra che per prima raggiungerà i cinque punti.



Quarto gioco: Douglas compra il maggiolino

Quando Thorndyke si accorge che maggiolino non c'è più, denuncia il furto e, e la polizia scopre che il maggiolino è da Douglas. Quest'ultimo è accusato di furto, ed è costretto, per impedire di andare in prigione, e pagare l'automobile. Nel gioco si riprendono i temi dei poliziotti e dei soldi (che Douglas dovrà versare per pagare il maggiolino).

In questo gioco una squadra coprirà il ruolo di Douglas, l'altra a quello della polizia. Il campo viene diviso in tante fettine (vedi figura F1, F2, F3,.….) in fondo al quale vengono piazzate delle banconote (B) (le stesse usate nel secondo gioco). Ogni "poliziotto" sceglie una fetta di campo da custodire. Se i giocatori fossero più delle fette allora ciascuna fetta potrebbe essere custodita da più di un poliziotto. I giocatori della squadra dei Douglas si piazzano all'inizio del campo (A). I poliziotti hanno a disposizione un pallone, il quale consentirà di colpire gli avversari e rispedirli così indietro. Infatti questi ultimi dovranno correre da una parte all'altra del campo, raccoglie una banconota e portarla indietro. Se durante il viaggio DI ANDATA (e quindi non di ritorno) un giocatore verrà colpito col pallone dalla polizia, dovrà tornare indietro alla partenza e ripartire. Essendo il pallone unico, i poliziotti dovranno passarselo (sarà un po' difficile, perché tutti vogliono fà i protagonisti), dimostrando di essere un vero giocatore di

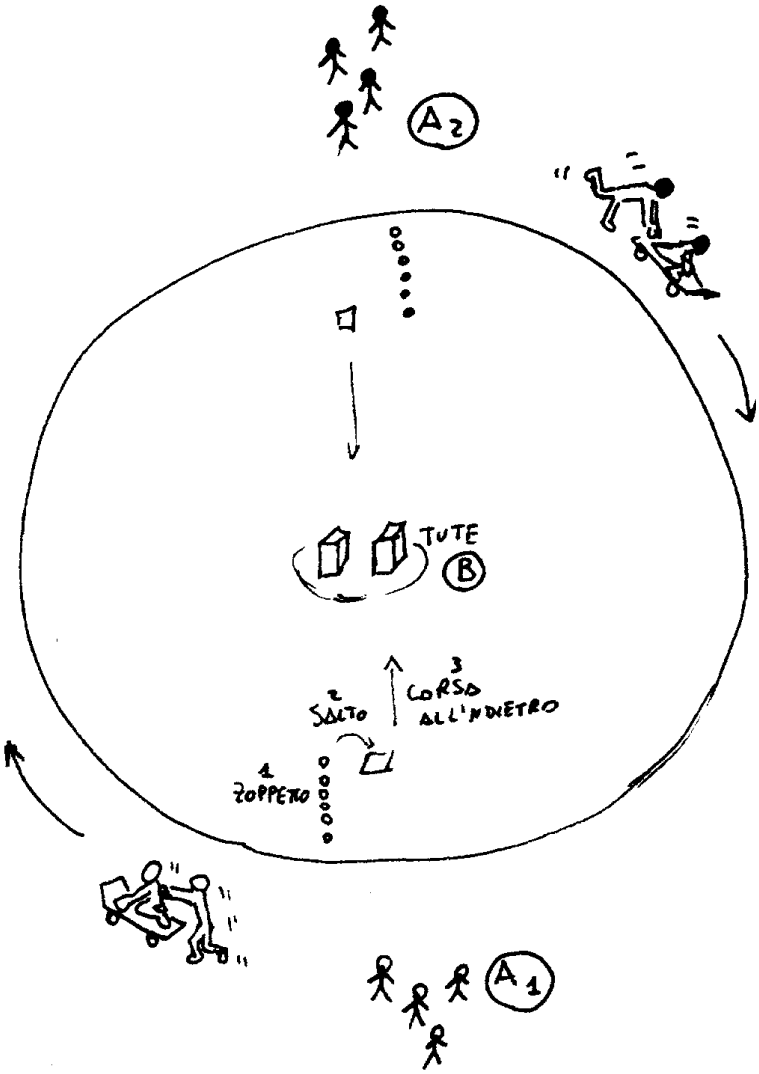


squadra (facci la bocca). Un poliziotto senza pallone può comunque interferire nel gioco degli avversari, in quanto può mettersi davanti agli avversari, ma senza usare le mani, rallentando la corsa dei Douglas. Si conta il tempo che ci mettono i Douglas a raccogliere tutte le banconote, oppure si guarda quante banconote i Douglas riescono a prendere in tre minuti, oppure tutti e due (se le monete vengono raccolte prima dei tre minuti, si valuta il tempo che ci hanno messo, altrimenti allo scadere dei tre minuti si valutano quante banche non hanno raccolto). Si scambiano i ruoli delle squadre e si ripete il gioco. Vince la squadra che sarà riuscita a fare meglio (o quella che impiegherà meno tempo raccogliere tutte le banconote e, o quella di che nei tre minuti le raccolte di più).

Quinto gioco: la gara vincente

Ora Douglas, con il maggiolino, può cominciare a fare le gare, e a vincerle, con grande rabbia di Thorndyke. Nel gioco viene compiuta una gara a bordo di "un'automobile" con tanto di tuta da pilota.

Questo e un gioco a staffetta e gimcana. il campo e un grande cerchio, dove al centro (B) ci sono due grosse scatole (vedi figura), e in più ci sono dei segni che rappresentano le mosse che ciascun giocatore dovrà fare entrando nel cerchio (zoppetto, salto, corsa all'indietro). Le due squadre si trovano agli estremi opposti del cerchio (A1 e A2), ed hanno a disposizione uno skateboard. Lo scopo del gioco è quello di far percorrere a tutti giocatori di una squadra il giro completo del cerchio (senza entrarvi) seduti sullo skateboard, ed indossando una delle due scatole di cui sopra, a mo' di tuta da corsa. Al via parte un giocatore di ogni squadra, compie il percorso per arrivare al centro del cerchio (zoppetto, salto, corsa all'indietro) indossa una tuta, torna indietro di corsa, monta

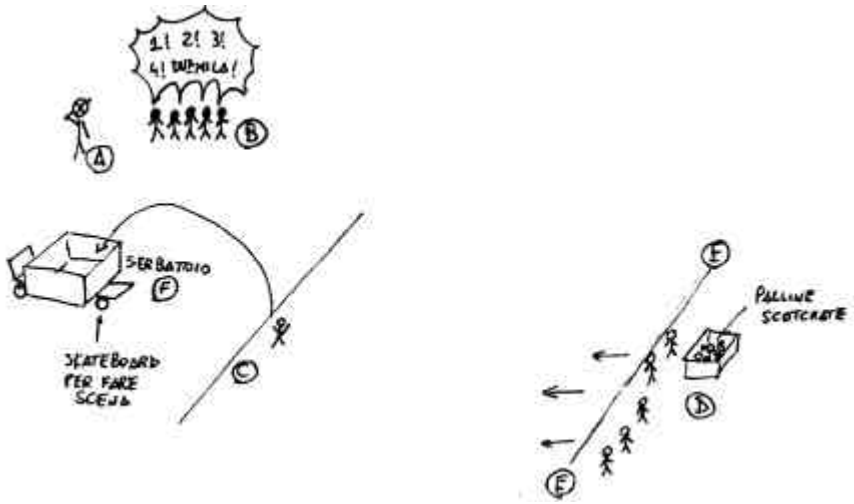


sullo skateboard (seduto), e si fa spingere da un compagno in modo fare il giro completo del cerchio, il più velocemente possibile. Fatto il giro dovrà correre di nuovo al centro (senza compiere il percorso), a posare la tuta, tornare indietro di corsa e dare il cambio giocatore successivo. Vince la squadra che per prima riuscirà a far fare il percorso tutti giocatori. Ovviamente se una squadra fosse composta da più persone, per pareggiare, l'altra squadra dovrà "uscire" più volte, in modo che vi sia parità nel numero di uscite fra le due squadre (sennò sarebbero troppo furbini).

Sesto gioco: Il tranello.

Thorndike decide di fare un sabotaggio alla macchina di Douglas (mascalzone). Per questo si reca a casa sua e di nascosto metri della schiuma a nel serbatoio di Herbie (il maggiolino). Nel gioco una squadra dovrà appunto riempire il serbatoio di palline (la schiuma) senza farsi scoppiare da Douglas.

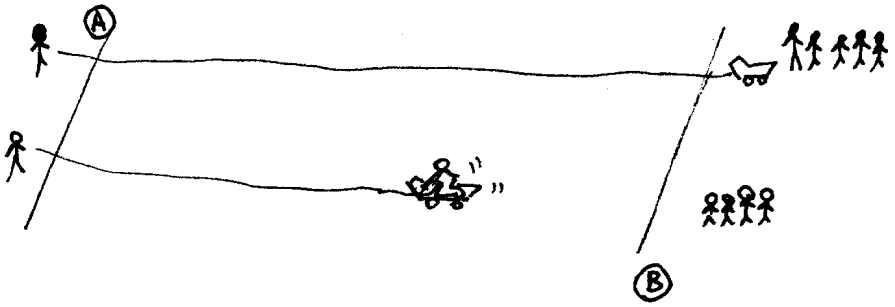
In In questo gioco una squadra farà la parte di Thorndike, cercando di lanciare tante palline (avvolte nello scotch da pacchi, cioè "scotchate") dentro una scatola (il serbatoio del maggiolino). L'altra squadra invece farà parte di Douglas e cercherà di sorprendere i giocatori della squadra avversaria che si stanno muovendo. O meglio: sarà l'animatore (A) che dovrà sorprendere i Thorndike che si muoveranno, ma solo al segnale della squadra dei Douglas. Questi ultimi infatti sceglieranno segretamente un numero, che non saprà nemmeno l'animatore. Al via i giocatori dei Thorndike (E) tutti insieme, prenderanno le palline da una scatola (D) (una pallina alla volta per giocatore), correranno fine una linea di lancio (C), e lanceranno le palline dentro il serbatoio (F). Intanto i Douglas (B) conteranno: "Uno! Due! Tre!…", e così via. Quando i Douglas invece di proseguire col conteggio, diranno forte "Duemila!", l'animatore si girerà di scatto sorprendendo e indicando quali giocatori della squadra dei Thorndike si saranno mossi quando l'animatore si è girato. Questi giocatori saranno eliminati. Si riprende gioco con i Thorndike diminuiti dei giocatori eliminati (se ci sono).



Informazione fondamentale per lo svolgimento del gioco (quindi leggete bene e se non avete capito, chiedete che vi si rispiega): i Douglas hanno tre possibilità di contare e far sorprendere dall'animatore i giocatori che si stanno muovendo, mentre il gioco dura in tutto tre minuti, tenendo conto che il cronometro verrà stoppato ogni volta che l'animatore si girerà. in questo modo, dopo che i Douglas avranno i effettuato il terzo conteggio, i Thorndike avranno strada libera e potranno continuare a correre tranquilli fino allo scadere dei tre minuti. Sta quindi ai Douglas riuscire a distribuire i tre conteggi nei tre minuti.

Si invertono ruoli. Alla fine vince la squadra che avrà messo più palline (schiuma) nel serbatoio del maggiolino.

Settimo gioco: Herbie si vuole suicidare.
A certo punto del film Douglas se la prende con Herbie, perché non vince più. In realtà è colpa a di Thorndike se questo accade. Ma Herbie se la piglia così tanto che si vuole uccidere gettandosi dal ponte (poverino, ci viene da piangere). Così nel gioco i giocatori cercheranno di salvare i propri compagni facendo attraversare loro un "ponte" con il maggiolino.
Il gioco consiste nel salvare Herbie dal suicidio. Il gioco è a staffetta e giocano le due squadre contemporaneamente. Un giocatore scelto della squadra, si piazzerà da una parte del campo (A). Essendo le squadre due, i giocatori che vanno in (A) sono due (ovviamente ovvio!). Tutti gli altri in fila alla parte opposta (B). Verranno utilizzati due skateboard per trasportare i giocatori da una parte all'altra del ponte (del campo). Gli skateboard sono attaccati ad una lunga corda, che permetterà ai giocatori in fila di passare uno per volta attraverso il ponte.



Infatti i due giocatori da una parte del campo e avranno un capo della corda mentre l'altro capo con attaccato lo skateboard si troverà dalla parte di tutti gli altri giocatori (vedi figura). Al via a i due giocatori tireranno ciascuno la sua corda facendo venire a se così lo skateboard con sopra uno dei compagni. Una volta che lo skateboard è arrivato, il giocatore che ha attirato dovrà lanciare lo skateboard verso i compagni rimasti da salvare. Si prosegue finché tutti giocatori saranno stati salvati. Vince la squadra che fa prima. Se una squadra fosse composto da meno elementi dell'altra, alcuni giocatori dovranno ripetere attraversata una seconda volta, il modo da eguagliare numero di traversata con l'altra squadra (al solito).

Ottavo gioco: la fine
Il film finisce e tutti gli spettatori escono dal cinema per andare a casa
Ogni bimbetto se ne va a casa sua contento di aver risparmiato 10.000 lire di biglietto al cinema. Vince chi arriva prima a casa sua. E' ovvio che chi va a casa di un altro è eliminato……ma siete sempre qui a leggere questa stupitaggine?