

Giochi a tema: I Mostri
Giarola 2000

In questi giochi prenderemo in considerazione 6 tipi di mostri, ciascuno abbinato ad una squadra di ragazzi che ha dato vita al campeggio di Giarola 2000 della parrocchia S.G.Bosco di Livorno

Vampiri

Si devono preparare tanti cartoncini raffiguranti:

- 1 *Croce*, abbinato a
- 2 *Fede*
- 3 *Acqua*, abbinato a
- 4 *Benedizione*
- 5 *Picchetto di legno*, abbinato a
- 6 *Martello*

All'inizio tutti i ragazzi riceveranno 3 gettoni vampiro x ciascuno. Questi rappresentano le vite di ciascun giocatore.

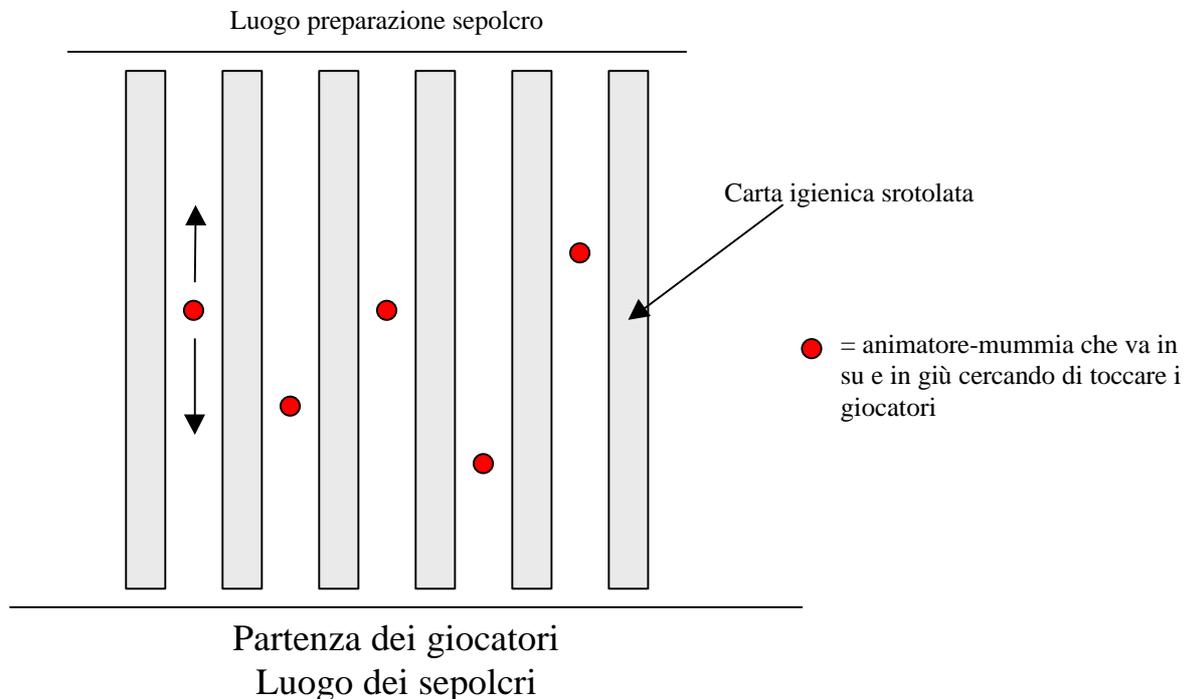
Al via tutti corrono in un punto dove sono sparsi i vari foglietti e ne prendono 1 senza possibilità di cambiarlo (quindi i foglietti sono rovesciati). Ciascun ragazzo, pescato un foglietto, deve trovare un altro giocatore che abbia un foglietto abbinato al proprio. In tal caso la coppia, dandosi la mano, torna indietro tranquilla. Mentre torneranno, incontreranno i vampiri (animatori) che cercheranno di toccarli: i due ragazzi mostreranno i due foglietti e il vampiro si allontanerà, a meno che i due foglietti siano picchetto+martello: in tal caso il vampiro morirà (si sdraierà al suolo), e così rimarrà fino al successivo "via" per la corsa ai foglietti. Il vampiro morirà anche se toccherà (N.B.: non se verrà toccato) la coppia con una delle altre due combinazioni buone. Invece, i ragazzi che non saranno riusciti a fare coppia, dovranno ugualmente tornare indietro, cercando di evitare di essere toccati dai vampiri (possono anche far finta di avere due foglietti "buoni"), possibilmente facendosi proteggere da una coppia con i foglietti "in regola". Se però i giocatori senza foglietti buoni verranno toccati, dovranno cedere un gettone vampiro al vampiro stesso.

Si ridà il via e si rifà la prova. Questo per 5 o 6 volte. Vince la squadra che alla fine avrà più gettoni vampiro. Si tenga presente che, se le squadre fossero diverse in numero di componenti, queste avranno numero di gettoni in numero diverso, però diversa sarà anche la possibilità di essere presi dai vampiri.

Mummie

Lo scopo è mummificare con la carta igienica (boia, scommetto un chiaveva penzato nessuno!) un ragazzo della squadra e deporlo in un luogo degno del faraone.

Prima del via il campo di gioco sarà così:



Al via parte uno di ogni squadra e raggiunge il luogo preparazione sepolcro, evitando le mummie, e correndo “a cavalcioni” del proprio nastro di carta igienica.

Ovviamente le mummie non saranno troppo insistenti (sono lente), ma creeranno qualche disagio ai ragazzi: infatti, se toccati, dovranno ripartire da capo, ma basterà stare un attimino attenti per evitare ciò.

L'ultimo ad uscire sarà il giocatore che verrà mummificato, il quale, con cura, dovrà raccogliere la carta igienica, arrotolandola o come meglio crede. Le mummie non gli daranno noia (sanno che fra poco sarà uno di loro...come lo sanno? Eeeh, un si dice!). In tal caso le mummie-animatore saranno + libere di muoversi, e quando tutti i nastri di carta igienica saranno stati tolti, potranno cominciare a scorrazzare e dare un po' noia ai giocatori (senza toccare le mummie “in costruzione” o i sepolcri)

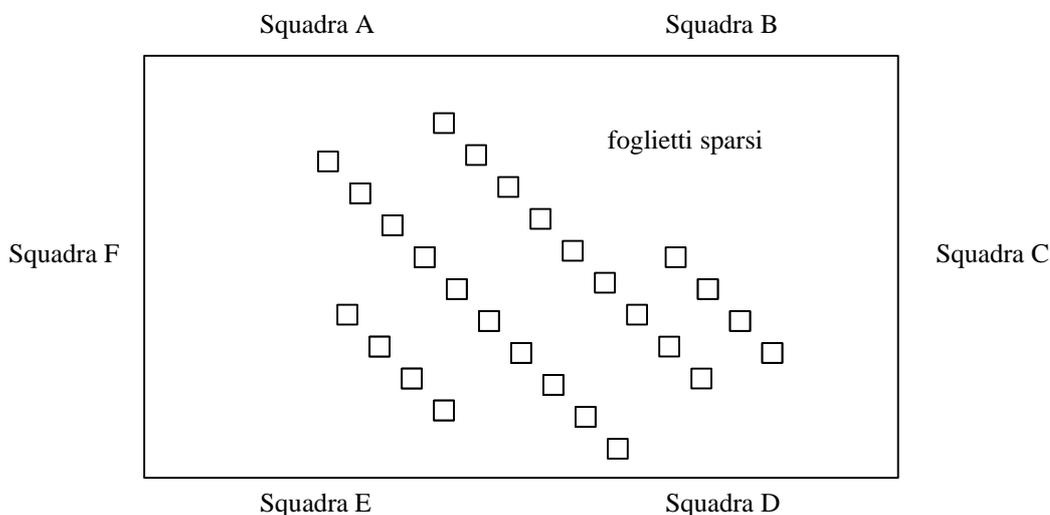
Arrivato anche l'ultimo giocatore, inizierà la mummificazione, che dovrà avvenire nel miglior modo, lasciando meno buchi possibile. A tale scopo, per ogni squadra, ci sarà a disposizione un rotolo di carta igienica in più, ma è ovvio che se una squadra ne fa a meno verrà valutata meglio.

Effettuata questa operazione, la salma dovrà essere presa dalla squadra e portata nel luogo dei sepolcri evitando di sciupare le fasciature. Lì verrà deposta la mummia. A quel punto la squadra dovrà, con fiori, legni, e qualunque altra cosa, abbellire il sepolcro, fino allo scadere del tempo, che sarà unico per tutti.

A quel punto le mummie-animatore diranno la classifica finale in base alla qualità della fasciatura e dell'abbellimento del sepolcro.

Licantropi

Scopo del gioco è raccogliere 50 grammi di argento con i quali costruire una pallottola per uccidere i licantropi. Il campo si presenta così (deve essere ampio):



I foglietti sono tantissimi (tipo 150) e possono essere di vario tipo: 1 grammo di Ag (pochi), 0,5 grammi di Ag, 0,25 grammi di Ag, 1 grammo di Cu (rame), 0,5 grammi di Fe (ferro), 1 grammo di Au (indovinate da soli). I foglietti riportano da una parte il peso, dall'altra il tipo di materiale. All'inizio tutti i cartellini mostrano il peso.

Un animatore terrà in mano tre cartelli: uno con la luna nera, uno con la mezzaluna, uno con la luna piena: questi cartelli verranno mostrati uno alla volta (con sequenze a caso), con un intervallo di 20-30 secondi. Questo serve a sapere quando i licantropi possono entrare in azione (ovviamente con la luna piena).

Al via i giocatori entrano in campo e fanno man bassa di foglietti (quelli con Ag, perché quelli altri un servono a nulla, avoglia di corrompere i licantropi con l'oro: un sentono storie).

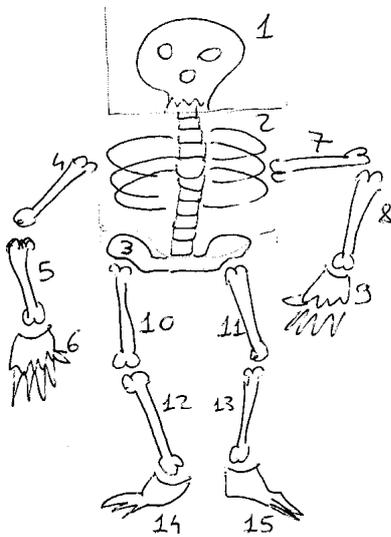
Quando apparirà la luna piena, i licantropi (animatori) che erano già in campo e stavano "vagando a caso" entreranno in azione e prenderanno (semplicemente toccandoli) tutti i giocatori che si saranno attardati a rimanere dentro, costringendoli a consegnare loro il bottino che hanno in mano (che ridistribuiranno in campo quando la luna non sarà piena). I giocatori presi, saranno poi liberi di tornare nella propria squadra.

Quando una squadra avrà raccolto i famosi 50 grammi di Ag, potrà recarsi da un altro animatore il quale controllerà l'esattezza del peso e del materiale (Ag appunto) e in caso affermativo consegnerà alla squadra un pallone col quale il componente + piccolo della squadra dovrà colpire un licantropo (uno a caso), e così finire il gioco. Vince chi fa prima (a fare cosa?...ma fatemi il piacere!).

Scheletri

Lo scopo del gioco è comporre uno scheletro come quello illustrato in figura. I pezzi sono 15.

Al via, a staffetta un giocatore di ogni squadra si recherà a prendere un pezzo di scheletro: i pezzi sono tutti ammucchiati, x cui ci sarà una montagnetta di $15 \times 6 = 75$ pezzi insieme. Nel tragitto che separa le squadre dall'...ossario, i giocatori incontreranno gli scheletri (animatori): essi si muoveranno come fanno tutti gli scheletri (vi consiglio di vedere l'Armata delle Tenebre), e salticchieranno belli contenti cercando di prendere qualcuno che sta correndo. Attenzione: se un giocatore verrà preso, lo scheletro non lo mollerà tanto facilmente (gli farà perdere tempo), e sarà necessario l'intervento di tutta la squadra, che dovrà accorrere x liberare il compagno (naturalmente allo scheletro interessa solo il giocatore che corre a prendere



un ossicino, e non gli altri); dopo qualche insistenza, lo scheletro lascerà la povera vittima.

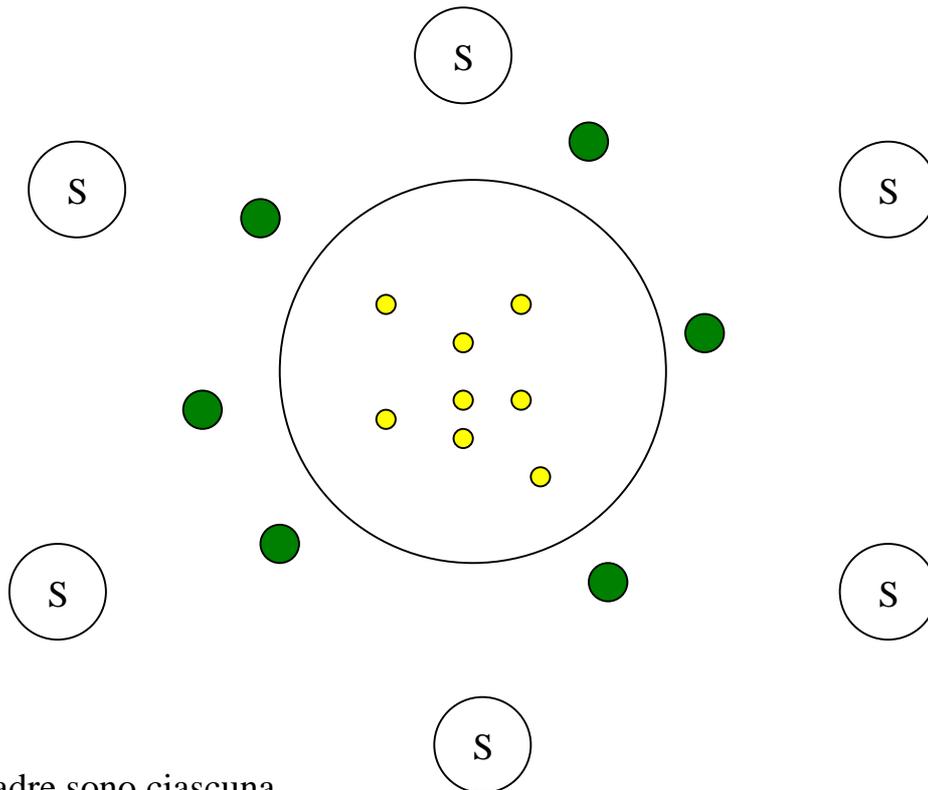
In aiuto della squadra, xrò, ci sono 3 mazzate (tre carte con disegnata una mazza di legno tipo quelle dei primitivi), con le quali potranno difendersi dagli scheletri: infatti, usando una di queste carte con uno scheletro (in pratica consegnandogliela), lo scheletro si sfarà (cioè le ossa si staccheranno le une dalle altre; per capire meglio consiglio di giocare al videogioco ghost'n goblins, e vedere l'effetto che fa quando muore il protagonista del gioco, cioè l'omino che controlliamo), e si sdraierà x terra x una quindicina di secondi.

Chi vince? Vince la squadra che.....

(compilate la riga qui sopra indicando qual è secondo voi il criterio per stabilire quale squadra vince e spedite a: Concorso "l'animatore + intelligente" – piazza dell'omo vispo, 0.5 – Pisa (naccio chi legge))

Zombie

Il campo viene preparato in questo modo:



Le squadre sono ciascuna nella propria zona di sicurezza (sufficientemente ampia). Lo scopo è raccogliere più gioielli possibile, evitando di essere trasformati in zombie (basta un graffio, cioè basta toccare, se no rischiate di farvi denunciare dai genitori!!).

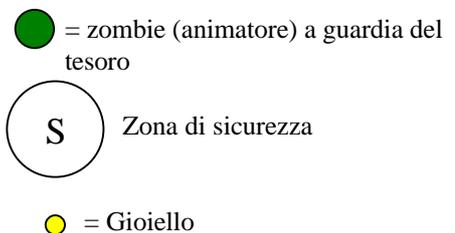
Al via i giocatori escono dalla zona di sicurezza e corrono a raccogliere un gioiello x volta entrando nel cerchio. Se però uno viene toccato da uno

zombie-animatore, quest'ultimo gli consegnerà una collanina che permetterà di riconoscerlo dagli altri: anche lui ora è uno zombie, e lo rimarrà finché non toccherà un altro giocatore libero, così che questi si scambieranno i ruoli (e la collana): quello libero diventerà zombie, mentre l'altro sarà libero. In pratica uno zombie-animatore genera nuovi zombie, mentre uno zombie-ragazzo non aggiunge nuovi zombie (è chiaro? Sennò lo ripeto).

Vince la squadra che alla fine dei gioielli in campo avrà accumulato più: cosa?

A) Zombie B) gioielli C) collanine D) piatti di cacciucco

Se hai scelto B hai indovinato; se hai scelto A o C non ciai capito nulla (dai non te la prendere, ti rifarei la prossima volta). Se hai scelto D, forse è meglio se quando leggi queste cose eviti di bere il ponce.



Fantasma

Questo è un gioco a staffetta. Lo scopo è di costruire un puzzle che rappresenta un fantasma. I pezzi sono sparsi per il campo di gioco, e devono essere raccolti uno per uno dai giocatori che dovranno cercarli indossando un lenzuolo che NON TRASPARE. Così potranno vedere solo in terra, e non di più. In mezzo al campo ci saranno anche degli animatori che staranno (abbastanza) fermi: essi sono gli acchiappafantasma. Se un fantasma, durante la sua ricerca, ne tocca uno, tornerà indietro a bocca asciutta. I pezzi sono una decina per ciascun puzzle, ma per ogni squadra il puzzle formerà un fantasma di colore diverso (così sarà più facile x i giocatori capire se un pezzo è del proprio puzzle o meno, sennò siamo davvero sadici!). Dato che prima di partire un giocatore vede da lontano il pezzo da prendere, appena esso si sarà indossato il lenzuolo, un animatore-acchiappafantasma, potrà spostarsi per rendere più difficile la prova. Ovviamente la squadra potrà dare consigli ed evitare così che il fantasma incappi nei ghostbusters (cioè gli acchiappafantasma: questa precisazione è x quelli che hanno risposto D alla domanda del gioco precedente).

Non mi fate dire chi vince perché ci vuole uno sforzo mentale troppo grande per me: se qualcuno di voi lo sapesse mi farebbe un grosso favore se me lo comunicasse all'indirizzo: guappana@tin.it; grazie 1000.

Ciao!