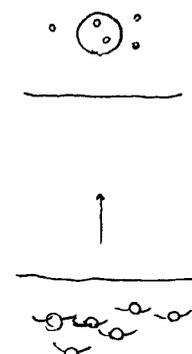


PacMan

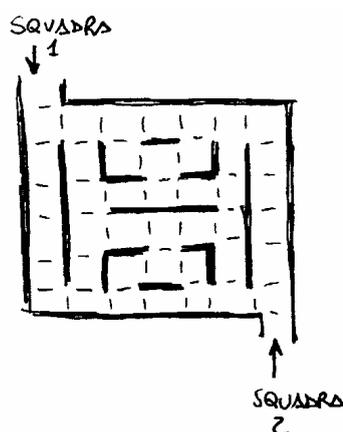
Questi 9 giochi si basano sul gioco da bar PacMan (che tutti sicuramente conoscerete). Sarebbe comodo un bel cartellone colorato (e a tema) per segnare i punti.

1 I gettoni

Per giocare a Pacman bisogna infilare il gettone (insert coin). Ad ogni giocatore viene consegnato un gettone (di cartoncino) con scritto sopra il nome (si scriverà al momento di giocare). Tutti i giocatori si mettono dietro una linea di partenza e al via corrono verso l'altro lato del campo, dove troveranno una linea di arresto. Senza oltrepassare la linea, ciascuno lancerà il proprio gettone verso un cerchio posto poco avanti. I gettoni che finiranno fuori dal cerchio verranno eliminati (e di conseguenza anche il proprietario). Nel caso nessun gettone andasse fuori, verrà eliminato l'ultimo gettone che entrerà nel cerchio. Si ripete la prova fino a che non rimarranno due soli giocatori. Gli ultimi due giocatori rimasti formeranno le squadre.



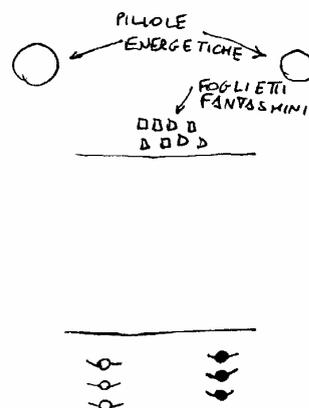
2 Il labirinto



In questo gioco, viene disegnato un labirinto per terra (diviso in caselle), e in ogni casella viene messo 1 fagiolo (un puntino). Al via, un giocatore di ogni squadra, con cannuccia e bicchiere (di plastica), entrerà nel labirinto cercando di succhiare più puntini possibile (con la cannuccia). Dopo un po' di tempo l'arbitro darà il "cambio" per far entrare altri due giocatori. E' molto importante, in ciascuna fase del gioco, che i giocatori rispettino le pareti del labirinto: non ci possono passare attraverso! Nel labirinto vi sarà anche un animatore che gironzolerà (piano piano) cercando di disturbare i giocatori: se riuscirà ad acchiappare un giocatore che sta "succhiando", lo bloccherà per dieci secondi. Vince la squadra che raccoglierà più puntini.

3 I fantasmini

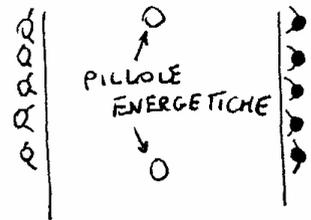
Lo scopo di questo gioco è raccogliere 4 foglietti con disegnati 4 fantasmini di diverso colore. I giocatori, a staffetta, partono da una linea del campo e raggiungono l'altra parte dove troveranno i foglietti rovesciati (ci saranno 8 foglietti: 2 rossi, 2 rosa, 2 arancio e 2 blu, ma saranno coperti). Un giocatore prenderà un foglietto e, senza guardarlo, tornerà indietro. Solo a quel punto potrà girarlo e vedere il colore che rappresenta: se il fantasmino rappresentato è di un colore che "manca" allora tutta la squadra si metterà in cerchio e, dandosi la mano farà un girotondo intorno al fantasmino cantando la famosa canzone "gira la ruota, eh eh, gira la ruota, eh eh, se la giri ti diverti di più". Quindi potrà partire il giocatore successivo alla volta di un altro fantasmino. Quando anche l'ultimo fantasmino sarà stato catturato, tutti i giocatori di quella squadra grideranno "Pacman!" e si metteranno all'inseguimento dei giocatori della squadra avversaria. Questi ultimi potranno solo scappare nelle "pillole energetiche" cioè dei cerchi posti in fondo al campo, dove possono entrare al massimo 2 giocatori. Ogni giocatore preso dalla prima squadra (che non è riuscito a entrare nel



cerchio per tempo), vale un punto. Si ripete il gioco più volte. Vince la squadra che nel totale avrà accumulato più punti.

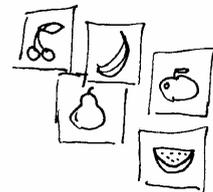
4 Le pillole energetiche

Il gioco è simile a rubabandiera: per ciascuna squadra ad ogni giocatore viene associato un numero progressivo, ma ad una squadra verranno assegnati solo numeri pari, e all'altra solo numeri dispari. Così che ci sia un "uno", un "due", un "tre", A metà tra le due squadre vi saranno due pillole energetiche (due palloni). L'animatore chiama due numeri (uno pari, uno dispari). I giocatori corrispondenti correranno a prendere una pillola (non importa quale) per colpire l'avversario. Ciascuno dei due ha 30 secondi per colpire l'altro: in questo tempo ogni volta che un giocatore colpisce l'altro prende un punto (quindi si può colpire più volte). Alla fine dei trenta secondi, la squadra che ha colpito di più prende un punto. Dopo varie chiamate, vince la squadra che avrà conquistato più punti



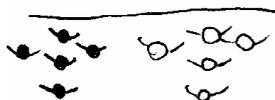
5 I fruttini

Ad una squadra si consegnano tanti foglietti rappresentanti fruttini. Questa ha 2 minuti per nasconderli in una certa zona del gioco. Scaduto il tempo, l'altra squadra andrà a cercarli per trovarne il più possibile. Si invertono quindi i ruoli. Importante che i fruttini nascosti da una squadra abbiano un riconoscimento da quelli nascosti dall'altra per evitare imbrogli. Vince chi trova più fruttini dell'altra squadra.



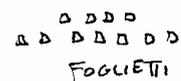
6 Le scenette

Ogni due o tre quadri, in tutti i giochi di pacman c'è una scenetta esilarante. In questo gioco i giocatori dovranno indovinare tali scenette. In realtà dovranno indovinare delle fiabe. Al via due giocatori per ciascuna squadra corrono dall'altra parte del campo e leggono un foglietto sul quale è scritta una fiaba. I due giocatori (e contemporaneamente i 2 compagni avversari) dovranno mimare la fiaba per far scoprire il titolo ai compagni dall'altra parte del campo. Questi ultimi dovranno scrivere la fiaba su un foglietto e consegnarlo all'animatore: se avranno indovinato, punto per loro, altrimenti dovranno tornare indietro per scriverne un'altra e ritentare (si può tentare quante volte ci pare, solo che si perde tempo). Quando una squadra indovina, si ferma il gioco e si riparte con altre due coppie. Vince la squadra che avrà indovinato più fiabe.



7 Superpacman

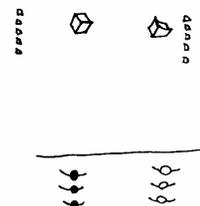
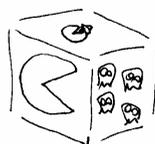
Il gioco è quello dello scalpo (cioè ogni giocatore avrà una "coda" di stoffa infilata dietro, e dovrà cercare di sfilare quella degli avversari), con alcune varianti. Prima del via tutti i giocatori saranno dietro la linea di partenza con lo scalpo infilato. Al via tutti partiranno per raggiungere l'altro lato del campo, dove vi saranno dei foglietti coperti. Su un foglietto vi sarà disegnato il superpacman (cioè un pacman, mentre sugli altri non ci sarà nulla). Chi avrà trovato il superpacman sarà invincibile, e potrà levare gli scalpi agli altri anche se sarà privato del proprio scalpo. Gli altri giocatori, invece, cercheranno di levarsi lo scalpo a vicenda, ma chi rimarrà senza



scalpo non potrà continuare nel gioco. Alla fine gli scalpi conquistati (compresi i propri), varranno un punto, mentre quelli conquistati dal superpacman non varranno niente (sennò è troppo comodo!). Si ripete il gioco più volte. Alla fine vince chi avrà totalizzato più punti.

8 La famiglia di PacMan

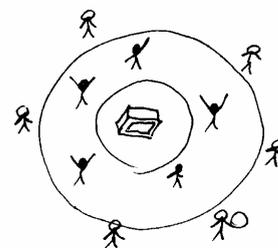
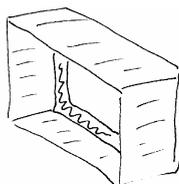
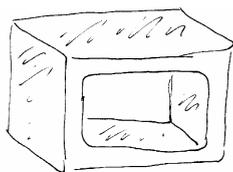
Servono due “dadoni” rappresentanti, in ciascuna faccia, i seguenti personaggi: pacman, miss pacman, baby pacman, pal (amico maialino di pacman), superpacman, i fantasmini. A staffetta, parte un giocatore, raggiunge l’altro lato del campo, e lancia il dado: se viene un personaggio che non siano i fantasmini, allora il giocatore girerà la carta corrispondente (accanto ai dadi vi sono 5 carte rappresentanti i personaggi dei dadi esclusi i fantasmini), in modo da coprirla (all’inizio le 5 carte sono girate in modo da vedere i



personaggi). Se lanciando il dado vengono i fantasmini, allora tutte le carte verranno rigirate dalla parte della figura e la squadra dovrà ricominciare daccapo. Vince la squadra che per prima riesce a coprire tutte e 5 le carte.

9 Game Over

Il gioco finisce rompendo il videogioco. In pratica s costruisce un “televisore” come in figura. Il campo da gioco verrà diviso in due cerchi concentrici: all'esterno si piazzerà una squadra col pallone, mentre fra i due cerchi si piazzerà l'altra squadra a difendere il pallone. Al centro vi sarà il “televisore”. La squadra all'esterno dovrà cercare di impiegare meno tempo possibile per far entrare il pallone nel “televisore”. Si invertiranno quindi i ruoli. Vincerà



la squadra che avrà impiegato meno tempo per “distuggere” (cioè far entrare il pallone) il televisore. P.s.: il pallone può passare in un senso o nell'altro dal buco del televisore.

E a questopunto è game over per davvero!