

## La storia di Pinocchio

Benvenuti nel parco di Pinocchio. Questa serie di giochi ci farà ripercorrere la storia di Pinocchio, da quando lui uscì da quel legno magico sino a quando si trasformò in un vero bambino, anzi in un bel pezzo di figliolo, per il quale andavano poi pazze mille e mille ragazze.

### Il legno magico

*Come ben saprete Geppetto, modellando un legno magico per fare un burattino, creò Pinocchio, un bambino di legno molto dispettoso.*

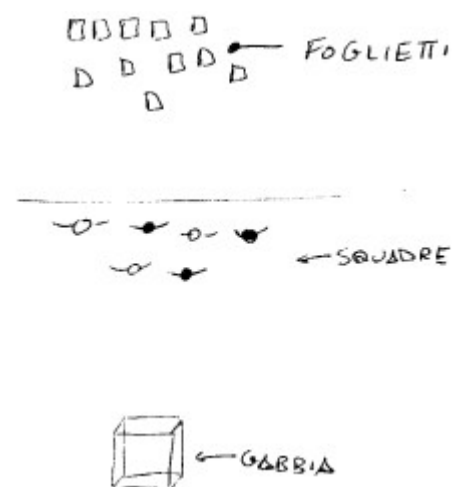
Questo gioco serve per fare le squadre. Occorrono due scope di legno oppure due bastoni. I due bastoni vengono nascosti in posti differenti della zona. Si scrive poi un cartellone, indicante tanti (almeno 15) posti dove potrebbero essere questi bastoni di legno magico. I ragazzi dovranno quindi guardare la lista e andare a cercare nei luoghi indicati. I due ragazzi che troveranno i bastoni faranno i capisquadra. Quindi a turno sceglieranno fra ragazzi che giocano (inizia quello che ha trovato bastone per primo).



### Il grillo parlante

*Appena nato Pinocchio sente una voce, cioè la sua coscienza: è il grillo parlante. Però a Pinocchio le cose che il grillo dice non piacciono molto per questo cerca di farlo fuori.*

Occorrono tanti foglietti con disegnato un burattino, e un foglietto con disegnato il grillo parlante. Inoltre occorre una specie di gabbia, dove deve entrare un giocatore: ad esempio potrebbe essere una gabbia fatta di scatoloni. Tutte le squadre si piazzano sulla linea di partenza, distanti sia dalla gabbia, sia dai foglietti; questi ultimi saranno rivolti a faccia in giù. Al via tutti i giocatori corrono a prendersi un foglietto: il giocatore che avrà preso il grillo parlante dovrà scappare nella gabbia mentre gli altri lo

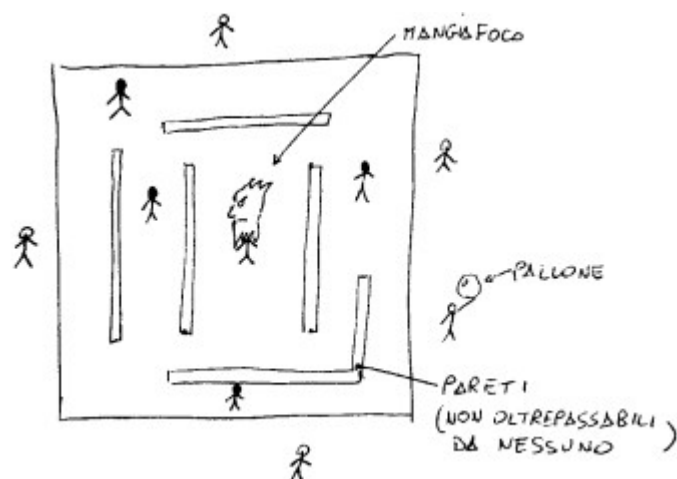


rincorreranno. Ovviamente nessuno dovrà scoprire la propria identità (cioè non dovrà rivelare agli altri cosa ha disegnato sul proprio foglietto), in modo che potrà acchiappare il grillo parlante se lui stesso è un burattino, oppure fuggire nella gabbia se è il grillo parlante. I punti vengono assegnati nel seguente modo: se il grillo riesce ad entrare in gabbia senza essere toccato, allora la sua squadra prende un punto, altrimenti nessun punto viene aggiudicato. In questo modo ciascuna squadra dovrà cercare di prendere i compagni avversari e non i propri, altrimenti rischia di prendere un suo grillo e quindi di non beccare nessun punto. Si ripete la prova più volte.

## Mangiafoco

*Pinocchio si reca al teatro dei burattini, ma il padrone (Mangiafoco) è un uomo cattivo e vuole bruciare i burattini più vecchi per proteggersi dal freddo. Però Pinocchio non è d'accordo.*

Questo è un gioco di collaborazione fra squadre, nel senso che una aiuta l'altra. Si disegna in terra un grande quadrato, e in esso si disegnano alcune pareti (vedi figura). All'interno del quadrato si piazza una squadra (che rappresenta i burattini che Mangiafoco vuole bruciare); ad ogni giocatore verrà dato un certo numero di cartoncini con disegnato un burattino (ad esempio 5 per ciascuno). All'esterno del campo si piazza l'altra squadra con un pallone: questa seconda squadra rappresenta Pinocchio. All'interno del campo vi è anche Mangiafoco (un animatore), che cercherà di toccare i giocatori interni così che essi saranno costretti a consegnargli un burattino. Quando



Mangiafoco riceve un burattino, lo brucia usando un accendino (che cattivo!). Intanto i giocatori all'esterno cercano di colpire Mangiafoco con un pallone (è Pinocchio che vuole salvare il compagno). Se Mangiafoco viene colpito dal pallone, allora deve stare fermo dieci secondi. In quel periodo di tempo anche

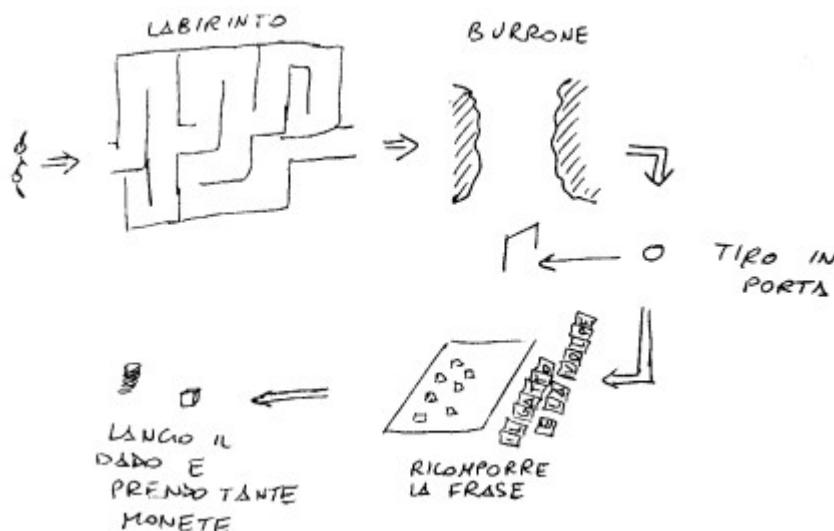
il pallone dovrà essere fermo. Il gioco dura circa due minuti e mezzo, alla fine del quale si conteranno i burattini rimasti. La vittoria è delle due squadre se rimarrà almeno la metà dei burattini consegnati, altrimenti la vittoria è di Mangiafuoco, il quale farà lanciare un dado a ciascuna delle due squadre, e toglierà tanti punti quanti sono quelli indicati dal dado diviso per due (la fortuna è della squadra che farà di meno). Si ripete il gioco invertendo i ruoli delle due squadre.

*Alla fine gioco mangia fuoco si pente e regala a ciascuna delle due squadre (cioè a Pinocchio) un gruzzoletto di 30 monete d'oro (servono per il gioco successivo).*

### Il gatto e la volpe

*Come sapete il dato la volpe sono due personaggi che viaggiano sempre insieme. Insieme vanno quindi anche rubare le monete a Pinocchio (quelle che gli ha regalato Mangiafuoco)*

Il gioco consiste in un percorso da farsi nel seguente modo: le due squadre divideranno i giocatori in coppie; ogni coppia si legherà una gamba insieme in modo da fare la famosa "corsa a tre gambe". Durante questa corsa dovranno affrontare le seguenti prove o ostacoli: un labirinto, il salto del burrone (se sbagliano devono rifare labirinto) il tiro in porta combinato (lanciare il pallone in porta usando il piede in comune fra i due giocatori), ricomporre la frase "il gatto e la volpe" (cioè ci saranno tanti foglietti coperti con scritte delle lettere che compongono

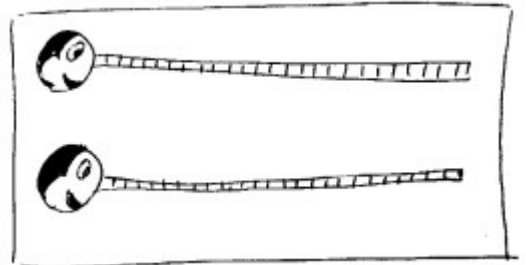


la frase detta), e infine tirare un dado e prendere tante monete e quante sono indicate (diviso per due). Le coppie partono (una alla volta di ciascuna squadra) fino allo scadere di un tempo prestabilito (massimo cinque minuti).

Ciascuna squadra conquista tanti punti quante monete sarà riuscita a conquistare.

## La fatina

*Pinocchio, rattristato da quanto successo (cioè che il gatto e la volpe gli hanno rubato le monete), si mette a piangere. Improvvisamente appare la fatina, che lo consola. Lei chiede Pinocchio di raccontarci quello che è successo, ma lui*



*e da buon bugiardo racconta che le ha perse, mentre sa benissimo che le ha date al gatto alla volpe. Allora a queste bugie il naso di Pinocchio comincia a crescere fino a quando egli confessa la verità: a quel punto la fatina chiama degli uccellini che vengono a beccare il naso fino al farlo tornare normale.*

Per questo gioco occorre un cartellone in cui sono raffigurati due Pinocchio (uno per una squadra e uno per l'altra) aventi il naso composto di tante caselline il modo da poterci appiccicare e staccare dei cartoncini (molto comodo in questo caso è il Pritt Roller non permanente), che simulano il naso di Pinocchio che cresce o che diminuisce. All'inizio del gioco ci saranno tanti cartoncini quanti i due terzi della lunghezza massima del naso. Il gioco si compone di due fasi che si susseguono tante volte: una prima fase in cui si gioca a rubabandiera, ed una seconda fase in cui si risponde ad una domanda. Praticamente le due squadre si piazzano nella posizione di rubabandiera. Ad ogni giocatore viene quindi assegnato un numero progressivo, da uno in avanti. L'animatore si metterà fra le due squadre e chiamerà un numero. Il giocatore ciascuna squadra con quel numero corre a prendere il fazzoletto, tornando indietro in modo da portarlo in salvo verso la propria squadra (insomma il gioco di rubabandiera lo conoscete). Il giocatore vincitore quindi si porterà verso un secondo animatore: davanti a quest'ultimo vi saranno tanti foglietti a faccia in giù, che riportano ciascuno una



domanda con due risposte possibili (di cui una sola giusta). Il giocatore prende un foglietto e lo consegna l'animatore; quest'ultimo legge ad alta voce la domanda e propone le due risposte. Il giocatore deve indovinare quella giusta: se indovina allora il naso del suo Pinocchio diminuirà di una casella a, altrimenti aumenterà di una casella. Vince la squadra che per prima riduce a al minimo il naso di Pinocchio oppure perde la squadra il cui naso arriverà in fondo al cartellone.

### Il paese dei balocchi

*Pinocchio, convinto da Lucignolo, si reca al paese dei balocchi. Lì passa le giornate giocando e divertendosi, incurante di ciò che lo aspetta (diverrà un asino!).*

Questo è un gioco multiplo, cioè composto di più giochi dove due giocatori alla volta si dovranno affrontare (si può scegliere se per ogni disciplina fa giocare due persone sole, cioè una per squadra, oppure far giocare tutti una coppia alla volta; se vi fossero più animatori, le varie discipline potrebbero svolgersi contemporaneamente)

Le discipline su cui giocatori si confronteranno sono le seguenti:

1. buttare giù i birilli con una palla (cioè un giocatore lancia la palla per aver tanti punti quanti vi riesce a buttare giù con uno o più tiri)
2. chi riesce a infilare più cerchietti di cartone in alcune bottiglie, lanciandoli da una certa distanza
3. chi riesce a fare il castello di carte più alto
4. chi riesce a fare più canestri in un secchio con la palla
5. chi indovina più volte l'asso nel gioco delle tre carte (un animatore fa il giocoliere e deve fare indovinare al giocatore dove va finire l'asso muovendo tre carte)
6. contare quanti fagioli ci sono in un recipiente (i due giocatori si avvicinano, il primo dice un numero, l'animatore dice se è più alto o più basso, quindi parla il secondo giocatore, l'animatore dice se è + alto o + basso, riprende il primo giocatore, e così via, fino a che uno indovina)
7. lanciare un anello verso il muro e farlo avvicinare il più possibile

senza far toccare il muro all'anello stesso

8. chi fa più punti con un lancio di due dadi per tre volte, facendo guadagnare un lancio in più per ogni volta che si fa doppio (lo stesso numero su due dadi).
9. chi fa più salti i con la corda senza sbagliare in un massimo di un minuto.

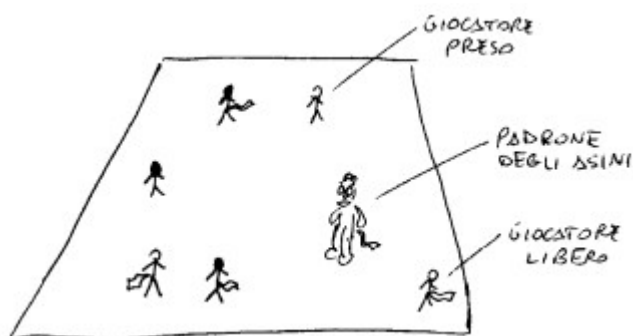
Per ogni disciplina, vengono assegnati dei punti alla squadra vincitrice.

### Pinocchio asino

---

*Purtroppo per lui, Pinocchio è diventato un asino, e quindi deve scappare, altrimenti verrà portato al mercato per essere venduto.*

Questo è un altro gioco di collaborazione fra le due squadre. Un animatore fa il padrone degli asini, e si mette una coda di stoffa (un pezzo di lenzuolo) come nel gioco dello scalpo, dietro pantaloni. Anche a tutti gli altri giocatori viene messa una coda (sono gli asini) attaccata, o meglio infilata dietro. Si gioca all'interno di un grande campo rettangolare. Al via l'animatore correrà per prendere le code dei giocatori che sono dentro il campo, e quando vi riesce li blocca a nella posizione in cui si trovano il quel momento. Però se un giocatore riesce a togliere la coda all'animatore, anche se è preso e quindi



immobile in mezzo al campo, allora tutti saranno liberi di riprendersi la coda e di fuggire di nuovo. Scopo del gioco è quello di riuscire per le due squadre a resistere per almeno cinque minuti, cioè di fare rimanere almeno un asino libero all'interno

del campo per tutto questo tempo. Se questo non avviene le due squadre dovranno lanciare il dado e perderanno tanti punti in base al numero che verrà.

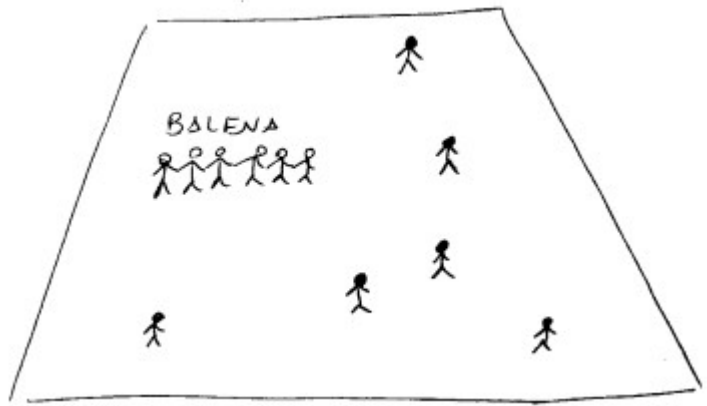


## La balena

---

*Pinocchio riesce a scappare dal padrone degli asini, e tornare burattino. Però fuggendo in mare viene inghiottito una grossa balena.*

Si gioca in un campo rettangolare. Una squadra si unisce per mano e forma la balena. L'altra squadra fa Pinocchio.



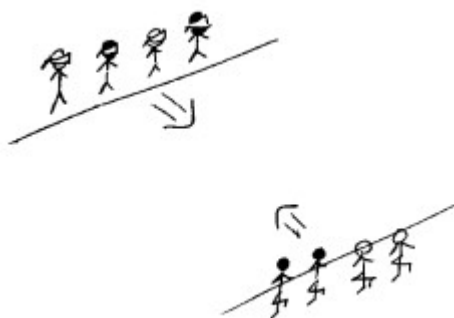
Scopo della balena è riuscire a prendere tutti i giocatori della squadra avversaria (cioè Pinocchio), semplicemente toccandoli, nel tempo più breve possibile. Ogni in circa 30 secondi l'animatore griderà un ordine che faciliterà la balena. Gli ordini sono seguenti:

- Ondata: tutti i Pinocchio cadono in terra (cioè devono toccare terra col sedere)
- Rutto della balena: i Pinocchio si tappano il naso per cinque secondi
- Codata: i Pinocchio gira su se stessi cinque volte
- Reti: i Pinocchio stanno fermi per tre secondi
- Pinnata: i Pinocchio fanno cinque salti sul posto

Ovviamente se un Pinocchio non esegue gli ordini, viene eliminato. Vince la squadra che impiegherà meno tempo a catturare tutti i Pinocchio

## Pinocchio e Geppetto scappano

---



*Quando la balena si addormenta, Pinocchio e Geppetto saltano in groppa a un tonno, e fuggono.*

Il gioco è il seguente: ciascuna delle due squadre viene divisa in coppie (se non tornassero perché i giocatori nelle squadre sono dispari, si potrebbero far

giocare anche alcuni animatori). Un giocatore di ciascuna coppia farà Pinocchio, l'altro Geppetto. I Geppetto vengono messi tutti da una parte e bendati; invece i Pinocchio dovranno camminare a zoppetto. Al via i Pinocchio e i Geppetto dovranno correre incontro (i Pinocchio a zoppetto) e trovarsi nelle coppie che erano state decise all'inizio. Quando due si incontrano, Pinocchio monterà sopra Geppetto, a cavalluccio, e tutt'e due correranno verso la riga di partenza di geppetto. L'ultima coppia che arriva viene eliminata. Si ripete il gioco sino alla fine (cioè quando rimane una sola coppia). Vince la squadra la cui coppia rimane per ultima.

Pinocchio bambino, o meglio playboy

*Alla fine della storia Pinocchio abbia trasformato in un bel pezzo di figliolo, di cui tutte le ragazze vanno pazzе. Resta soltanto il tempo per i titoli di coda.*

Il gioco funziona così: inizia a la squadra con meno punti; ad essa viene consegnato un foglio diviso in due colonne con indicati sulla sinistra i personaggi della storia di Pinocchio (Pinocchio di legno, Pinocchio bambino, Geppetto, la fata, eccetera), e sulla destra invece i nomi di alcuni attori reali. Scopo della squadra è quello di indovinare tutte le coppie personaggio-attore. Ovviamente gli attori saranno abbinati a caso (solo l'animatore conosce i giusti abbinamenti), per cui il gioco è principalmente di fortuna, anche se alcuni attori potrebbero essere abbinati secondo un certo criterio (ad esempio le attrici abbinate alle parti femminili). Quanto la prima squadra sbaglia l'abbinamento, tocca alla seconda squadra provare con gli abbinamenti, ripartendo sempre dal primo personaggio della lista (come si fa di solito di giochi televisivi). Vince la squadra che riuscirà a trovare tutte le combinazioni giuste.

La storia di Pinocchio è finita. Un saluto e alla prossima storia.

PINOCCHIO di LEGNO  
PINOCCHIO di CICCIA  
GEPPELTO  
FATA  
GRILLO PARLANTE  
MANGIAFOCO  
LUCIGNOLO  
GATO  
VOLPE  
MASTRO CILIEGIA  
BALENA

ALVARO VITALI  
EMILIO FEDE  
PIPPA BAUDO  
ET  
LOU FERRIGNO  
CRISTINA AGUILERA  
SYLVESTER STALLONE  
ADRIANO CELENTANO  
TEO TECCOLI  
VINCENTO MOLICA  
VALERIA MARINI