

## II TMT

Che cos'è il TMT? La definizione sarebbe Torneo Memorial Tucci, che in realtà non significa niente per chiunque sta leggendo il documento (a parte il significato di torneo in memoria di un certo Tucci che in realtà è un personaggio inventato da noi), ma che per noi frequentatori della parrocchia di Coteto (Livorno) indica un torneo di giochi molto apprezzato che si svolge la domenica pomeriggio.

I giochi che vengono svolti nel torneo sono essenzialmente tutti i giochi a 2 squadre che si possono trovare sui vari libri di giochi, ovviamente scegliendo quelli adatti ai ragazzi e allo spazio di gioco che si ha a disposizione. Tutto qui? ... direte voi (giustamente). In realtà ciò che rende ogni domenica pomeriggio divertente e appassionante può essere riassunto nei seguenti punti:

- 1) un gruppo di circa 20 ragazzi (più o meno sempre gli stessi), che ha voglia di giocare
- 2) uno o due animatori che puntualmente si presentano per presentare e animare i giochi, e che godono del rispetto della maggior parte dei ragazzi
- 3) una classifica individuale ottenuta calcolando i punti realizzati da ciascun giocatore durante i giochi domenicali

Il programma che viene svolto durante il TMT è il seguente:

All'ora stabilita ci si ritrova e vengono formate due squadre, utilizzando i metodi di sorteggio più vari: per ciascun giocatore si lancia un dado o una monetina, oppure si aziona un cronometro e si blocca osservando il valore dei centesimi di secondo, in modo da avere due squadre. Ovviamente finita l'assegnazione dei ragazzi alle squadre si procede alla eventuale riequilibrio, cioè allo spostamento di alcuni ragazzi da una squadra all'altra nel caso una sia troppo forte o troppo numerosa rispetto all'altra.

Si presenta il primo gioco. Alla fine del gioco, la squadra vincitrice prende 5 punti. E così si fa per tutti i giochi. I giochi sono alternati fra più dinamici e più statici, più di squadra e più individuali, sempre però orientati alla sfida tra due squadre.

Tra un gioco e l'altro c'è il tempo per una battuta, per riorganizzare il campo da gioco, insomma: si gioca per divertirsi e scherzare, quindi ci deve essere la massima tranquillità.

Se qualche giocatore fa il furbo, imbroglia, o commette un gesto poco piacevole, l'animatore provvederà a segnare qualche punto negativo.

Sono previsti anche dei punti premio individuali, per eventuali gesti o azioni particolarmente lodevoli o simpatiche (ad esempio dare una mano ad un ragazzo che viene scansato perché non troppo bravo nei giochi).

Alla fine di tutti i giochi (in genere si fanno 6-7 giochi), tutti i ragazzi che hanno partecipato dal primo all'ultimo gioco prenderanno 5 punti premio (il premio fedeltà), oltre a tutti quelli realizzati dalla propria squadra. Quindi se una squadra totalizza 25 punti in tutta la giornata, tutti i giocatori appartenenti a quella squadra prenderanno 25 punti.

Finiti i giochi e l'assegnazione dei punteggi si può stilare la classifica, penalizzando però il primo (o i primi) giocatore a favore dell'ultimo (o degli ultimi): chi ha il punteggio più alto perde 5 punti, mentre chi ha il punteggio più basso guadagna 5 punti: è il cosiddetto Bonus-Malus.

Di domenica in domenica quindi le squadre cambieranno, così che i ragazzi si distingueranno nella classifica.

E se una domenica arriva un ragazzo nuovo? Ebbene egli entrerà in classifica con un punteggio di partenza pari a quello del giocatore ultimo in classifica.

E se un giocatore smette di venire a giocare? Ebbene, dopo tre assenze consecutive, il ragazzo verrà tolto dalla classifica.

Attenzione: i giocatori assenti non potranno usufruire del bonus-malus, per cui i 5 punti di bonus se li aggiudica il giocatore con punteggio più basso tra quelli che hanno partecipato all'ultima giornata.

E' bene far durare il torneo per non più di 2-3 mesi, dopodiché si riparte da zero con una nuova classifica (o CALSIFICA, come la chiamiamo noi)

E alla fine? Premi per i vincitori e per gli altri!!!

Il foglio per segnare i punteggi:

TMT 2003/04 CALSIFICA 09/11/03	Squadra	Punti squadra	Premio fedeltà	Penalità	Bonus Malus	Premi speciali	Punti precedenti	Totale	Numero assenze
Lussio	p	30	5	-4	-5		70	<b>96</b>	
Cencio	p	30					65	<b>95</b>	
Panuccia	p	30					59	<b>89</b>	
Ciccio	p	30	5	-1		1	52	<b>87</b>	
Camomilla	p	30					56	<b>86</b>	
Gallo	d	10	5		-4		74	<b>85</b>	
Kiocco	p	30	5				49	<b>84</b>	
Michael	p	30		-1			20	<b>49</b>	
Fermo!	d	10		-2		2	38	<b>48</b>	
Gallettone	d	10					37	<b>47</b>	
Barabbino		0					40	<b>40</b>	1
Nicola (cugino di fede)		0					40	<b>40</b>	1
Bebilia		0					39	<b>39</b>	1
Giulietta		0					37	<b>37</b>	1
Chico	d	10	5				20	<b>35</b>	
Giacomino	d	10					25	<b>35</b>	
Alessio	d	10					20	<b>30</b>	
Gabriele	d	10					20	<b>30</b>	
Omar	d	10		-1	5		20	<b>34</b>	
Matteo		0					25	<b>25</b>	1
Cecco		0					24	<b>24</b>	1
Gallettino		0					20	<b>20</b>	1
Simone M.		0					20	<b>20</b>	1
Valerio		0					20	<b>20</b>	1

Punteggi	
Pari	30
Dispari	10

## **Lista giochi utilizzati nel TMT:**

Il bombardiere  
Palla candela  
Rubabandiera  
La fortezza  
La muraglia cinese  
Palla avvelenata  
Palla avvelenata capitano  
Palla avvelenata con presa al volo  
Calcio a due palloni  
Calcio "saponato"  
Baseball  
Palla capitano  
Baseball "romano"  
Palla mandria  
10 passaggi  
Ributtino  
Ributtino con salvaTucci  
Pallavolo  
Campo doppio  
Biliardino  
Subbuteo  
Flipper  
Palla ugandese  
Palla rubona  
Guardie e ladri  
Prendi-tira  
Scalpo  
Scalpo a chiamata  
Tiro alla fune  
Corsa all'oro  
Palla prigioniera  
Fuoco incrociato  
Domandone  
Palla orologio  
Invasione

**Buon TMT. Firmato Alessandro Celestino Tucci**