

U.F.O.

Ci siamo ragazzi! La federazione ci ha scelti per formare un equipaggio che si recherà nello spazio per catalogare gli extraterrestri. Le fasi della missione sono 9:

- 1) Reclutamento della truppa
- 2) Allenamento per il viaggio
- 3) Preparazione al lancio
- 4) La rotta più conveniente
- 5) Imprevisti del viaggio
- 6) La missione
- 7) U.f.o.
- 8) La prigionia e la liberazione
- 9) Il ritorno sulla terra e l'atterraggio

Reclutamento della truppa

Come è nostra consuetudine, il primo gioco ha il compito di formare le squadre. In pratica gli extraterrestri da catalogare sono 15 e ve li presentiamo (vedi anche disegni nella pagina seguente, ti conviene stamparli):

Antillo: ha due antenne che emettono scintille (bzz, bzz)

Piovrovriglia: con i suoi tentacoli, se ti prende...

Syga: quando si avvicina taglia tutto (cch, cch!)

Braomorzo: ha due ganasce incredibili

Pigrecomezzi: non ce la fa a stare ritto

Disco molto figo: fa un rumore (rrrrrrrrrrrrrrrrrr) che si avvicina e si allontana

Fat: sempre immobile (muove solo gli occhi) ma in un attimo ti ha già pappato

Feet: un solo piede (ma basta)

Zanzamosca: il più piccolo extraterrestre

Miccio: tocca il terreno con la testa

Bisboccio: gradevole d'aspetto, ma terribile se ti succhia

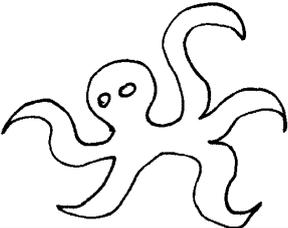
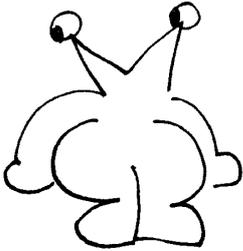
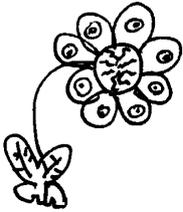
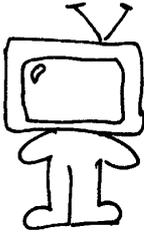
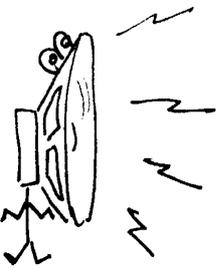
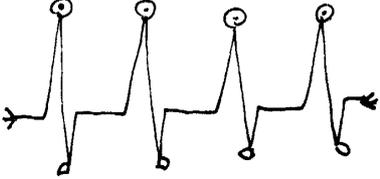
Tiviboy: sa tutto sulle ultime notizie

Coil: non smette mai di rimbalzare

Ultrawatt: il suo urlo si sente da 100 anni luce di distanza

Sonar: è uno o sono tanti?

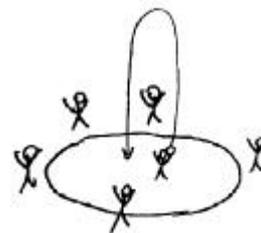
L'animatore presenterà uno ad uno questi personaggi imitandoli (via, un po' di fantasia), magari un paio di volte, insieme a tutti i ragazzi, dopo di che starà ai ragazzi indovinare gli extraterrestri quando l'animatore li mimerà. Vincono i due che indovinano più personaggi. Questi due campioni sono coloro che guideranno i due equipaggi a caccia di extraterrestri (in pratica loro due faranno le squadre scegliendo a turno i giocatori)

<p>ANTILLO</p> 	<p>PIOVROVRILLA</p> 	<p>SYGA</p> 
<p>BRAOMORZO</p> 	<p>PIGRECOQUARTI</p> 	<p>DISCO MOLTO FIGO</p> 
<p>FAT</p> 	<p>FEET</p> 	<p>ZANZAMOSCA</p> 
<p>MICCIO</p> 	<p>BISBOCCIO</p> 	<p>TIVIBOY</p> 
<p>COIL</p> 	<p>ULTRAWATT</p> 	<p>SONAR</p> 

Allenamento per il viaggio

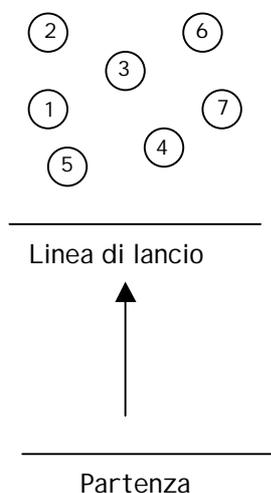
Prima di partire bisogna allenarsi alle forti accelerazioni che il viaggio stellare comporterà. Per questo gli astronauti verranno sottoposti a sforzi che somiglieranno a quelli che si troveranno a sopportare in viaggio. Questo gioco è conosciuto tradizionalmente come palla candela. In pratica si traccia un cerchio di circa 3-5 metri di diametro, intorno al quale si piazzeranno i giocatori.

L'animatore prende un pallone (tipo supertele) e lo lancia in aria bello dritto, chiamando un altro giocatore. Quest'ultimo dovrà entrare nel cerchio e prenderlo prima che tocchi terra. Toccherà a lui ora lanciare il pallone chiamando un compagno (o meglio un avversario). Se la palla tocca terra al giocatore chiamato verrà assegnata una penalità; a due penalità il giocatore è eliminato. Se la palla lanciata rimbalza fuori dal cerchio, oppure il lancio è fatto male (a giudizio dell'animatore che può stabilire se il lancio è imprevedibile) la penalità va a chi ha lanciato la palla. Vince la squadra che rimane in gioco con almeno un giocatore.



Preparazione al lancio

L'astronave è quasi pronta: manca solo da rifornirla di carburante. In questo gioco occorrono tante palline di carta avvolte nello scotch (almeno 50 ma è meglio 100). Le palline vengono messe in una scatola di cartone, mentre ad una certa distanza (10-20 metri) ci sono altre due scatole, una per ogni equipaggio (sono le due astronavi). Al via tutti i giocatori prendono una pallina, e cercano di farla arrivare alla propria astronave: cercano perché fra loro e l'astronave c'è una zona di sicurezza che non possono superare. In pratica a circa 4 metri dalle astronavi c'è una linea che nessuno deve superare, e quindi i giocatori devono da lì lanciare le palline cercando di centrare la propria astronave. Vince la squadra che fa entrare più palline nella propria astronave. P.S.: E' divertente mettere le due astronavi l'una vicina all'altra, così che è facile che un lancio finisca nell'astronave sbagliata, con disperazione del giocatore.



La rotta più conveniente

Occorre trovare la rotta da seguire per fare la nostra ricerca, affinché non vaghiamo a caso nello spazio e ci perdiamo.

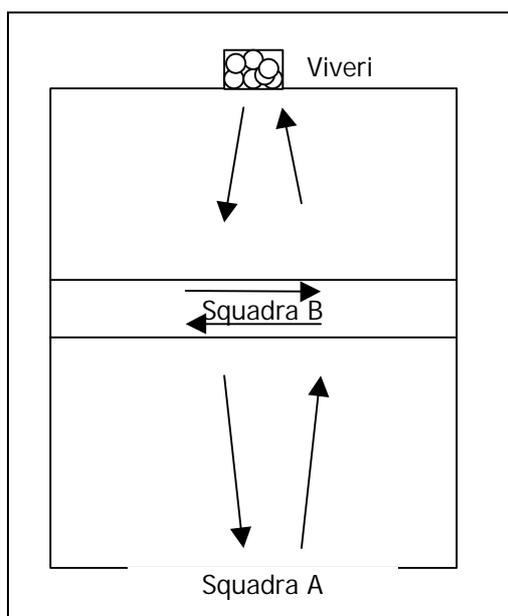
Il campo si presenterà come in figura. Il gioco è a staffetta e gioca una squadra per volta: uno alla volta i giocatori di ciascuna squadra prenderanno una pallina "scocciata" e correranno verso la linea di lancio per lanciare la pallina nei vari cerchi numerati (le stelle). La prova termina quando tutti i cerchi conterranno una pallina. C'è un tempo limite di 5 minuti scaduto il quale (oppure quando finiscono le palline) si conteggeranno i punti fatti dalla squadra, in base al numero contenuto nei cerchi riempiti da una pallina. Per ogni cerchio, il

punteggio viene conteggiato una sola volta, anche se ci sono più palline al suo interno. Vince la squadra che per prima riempie tutti i cerchi o, nel caso non vi riesca nessuna delle due, quella che ha totalizzato più punti.

Imprevisti del viaggio

All'improvviso un campo di asteroidi avvolge l'astronave. L'astronave cerca di uscire dalla zona, ma un meteorite colpisce l'astronave ed essa comincia a depressurizzarsi. Occorre isolare l'area danneggiata, ma questa comprende anche il magazzino dei viveri. E' necessario andare a recuperare il cibo prima che l'area venga isolata, tenendo poi conto che gli asteroidi potrebbero ancora colpire l'astronave.

Il gioco si divide in due fasi: nella prima una squadra fa l'equipaggio e l'altra i meteoriti, nella seconda si scambiano i ruoli. Tutti i giocatori di ciascuna squadra giocano contemporaneamente. I giocatori della squadra B (i meteoriti) si dispongono in una zona del campo (zona M) e al primo via cominciano a camminare a destra e sinistra in modo "regolare" (senza accelerare o rallentare), come se rimbalzassero orizzontalmente tra le linee del campo. Al secondo via parte il cronometro e i



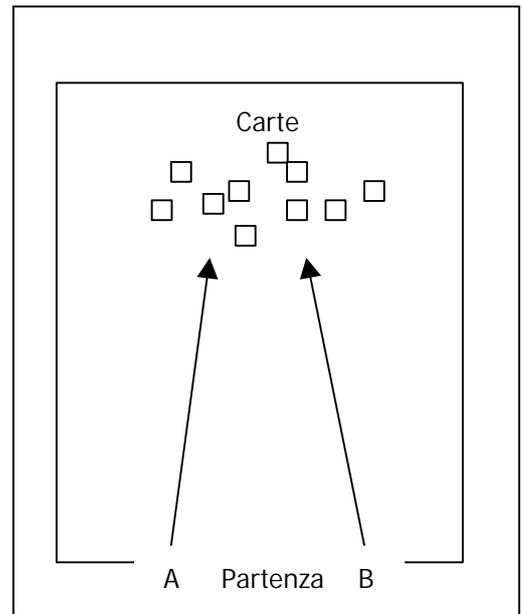
giocatori della squadra A che formano l'equipaggio, cominciano a correre verso la zona viveri (dove troveranno le solite palline), raccolgono un cibo (una pallina) e la riportano indietro. E così via fino all'esaurirsi del cibo o allo scadere del tempo (3 minuti). Se durante il gioco un giocatore A tocca un giocatore B, il giocatore A viene eliminato. E' inutile dire che i giocatori B devono essere corretti al massimo (non cercare di toccare volontariamente i giocatori A, ma far sì che i giocatori A perdano del tempo cercando di evitare i giocatori B) e se l'animatore nota qualche scorrettezza, può dichiarare ancora in gioco un giocatore toccato. In più la zona dei giocatori B deve essere piuttosto stretta, affinché questi

possano creare problemi alla squadra A (se i B stanno molto distanti fra loro, i giocatori A non avranno alcuna difficoltà a passare). Vince la squadra che nei 3 minuti trasferisce più cibo (più palline).

La missione

A questo punto la missione entra nel vivo. Davanti a noi ci sono i vari mondi dove incontreremo i vari extraterrestri che dobbiamo "catalogare". Muniti di macchina fotografica spaziale atterreremo su ciascun pianeta fino a completare la nostra collezione di 15 extraterrestri.

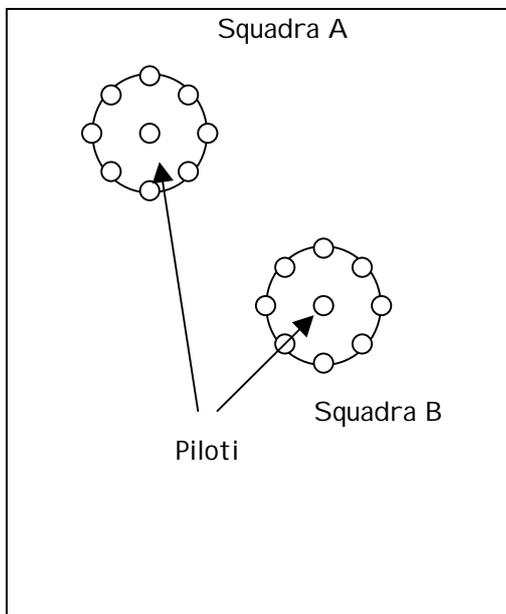
Giocano le due squadre contemporaneamente. Il gioco è a staffetta. In fondo al campo vi sono 30 cartoncini, raffiguranti i vari extraterrestri due volte (a questo scopo stampate la griglia di extraterrestri a pagina 3, cancellate il nome ad ogni personaggio e fotocopiate il foglio 2 volte). Al via parte un giocatore di ogni squadra, raggiunge l'altro estremo del campo, raccoglie un cartoncino e torna indietro. Parte il secondo giocatore, fa lo stesso, e così via. Dato che lo scopo è collezionare tutti e 15 gli extraterrestri, può capitare che venga raccolta la stessa carta due volte. In tal caso la carta va riportata indietro dal successivo giocatore che uscirà, senza che questi possa raccogliere una nuova carta. Vince la squadra che per prima raccoglierà 15 carte diverse.



Viene assegnato un punto anche alla squadra che riuscirà a ricordare i nomi di più personaggi (si mostra una carta e chi alza per primo la mano ha il diritto di rispondere)

U.f.o.

Attenzione! Un'astronave dalle intenzioni poco amichevoli si sta avvicinando e ci



minaccia: "Arrendetevi o sarete distrutti!". Tutt'altro che rassegnati ci prepariamo al combattimento.

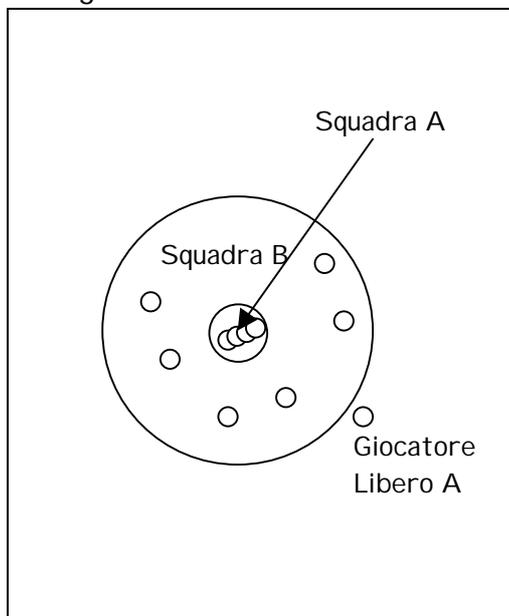
Giocano tutti contemporaneamente. Le due squadre scelgono ciascuna il suo pilota e si mettono in formazione: il pilota viene circondato da un girotondo fatto dai suoi compagni e gli viene consegnato un pallone (le munizioni). Al via le due "astronavi" umane cominciano ad avvicinarsi e ciascun pilota deve riuscire a colpire il pilota avversario col pallone. Se un pilota lancia il pallone e questo non va a segno, è sempre possibile recuperarlo, senza però che il cerchio si sfaccia, tenendo conto che l'altro pilota può colpirci più facilmente, dato che non corre il pericolo di essere colpito (almeno fino a quando non verrà recuperato il pallone). Una volta colpito un

pilota, si ripete la prova con piloti diversi. Vince la squadra che per prima arriva a 5 vittorie.

La Prigione e la liberazione

Purtoppo per noi la battaglia è finita male, ed ora ci troviamo in una prigione extraterrestre, senza sapere quale sarà la nostra sorte. Ma fortunatamente un nostro compagno è riuscito a sfuggire alla cattura, e possiamo stare certi che egli farà di tutto per liberarci.

Giocano entrambe le squadre. Prima la squadra A farà la parte dei prigionieri, e la B degli alieni. Poi si invertiranno i ruoli.



Il campo è formato da due cerchi concentrici: nel più piccolo sta la squadra A, tranne un giocatore, cioè il compagno libero che sta all'esterno del cerchio grande con in mano in pallone. Tra i due cerchi si piazza la squadra B.

Al via il giocatore libero della squadra A lancerà il pallone verso i compagni, che dovranno riuscire a prenderlo al volo: solo in tal caso chi ha preso il pallone sarà libero. Il pallone ripasserà al primo giocatore che cercherà di liberare gli altri prigionieri. Chiaramente i giocatori B cercheranno di intercettare il pallone in modo che non raggiunga i prigionieri. N.B.: i giocatori B non devono respingere il pallone, ma solo stopparlo (sta all'animatore

valutare): nel caso un giocatore B respinga volontariamente la palla, questo verrà eliminato. E' ovvio che il giocatore libero della squadra A non può mai entrare nel cerchio per lanciare la palla (può però entrare per riprenderla).

Vince la squadra che libera i compagni nel minor tempo.

Il rientro a Terra

Finalmente a casa! Resta solo un ultimo sforzo: atterrare correttamente alla base.

Ogni squadra nomina un uomo-radar. Questi dovranno guidare, uno alla volta, i giocatori della propria squadra nell'atterraggio alla base. Per questo si prendono due giocatori alla volta (uno per squadra) e si bendano. Al via seguiranno gli ordini degli uomini-radar che faranno atterrare ciascuno il proprio giocatore. Per ogni coppia di giocatori che atterra, verrà dato un punto al giocatore bendato che atterrerà per primo, tenendo conto che se il giocatore non centra la base "si schianta a terra" e quindi non prende nessun punto. Vince la squadra che accumula più punti.

