

ASSALTO ALLA BANKA

Questa serie di giochi è ambientata nel far west. Sarebbe divertente che gli animatori fossero mascherati da sceriffo, bandito, cowboy, eccetera, se un cartellone per segnare punti adatto alla meditazione (cioè con disegni rappresentanti il far west). La storia è quella di alcuni banditi che, fuggiti dalla prigione, decidono di compiere una rapina in una banca. Per questo dovranno procurarsi armi e cavalli, nonché a preparare un piano per l'assalto.

FUGA DALLA PRIGIONE

Gioco di «attrazione» dei ragazzi e di formazione delle squadre.

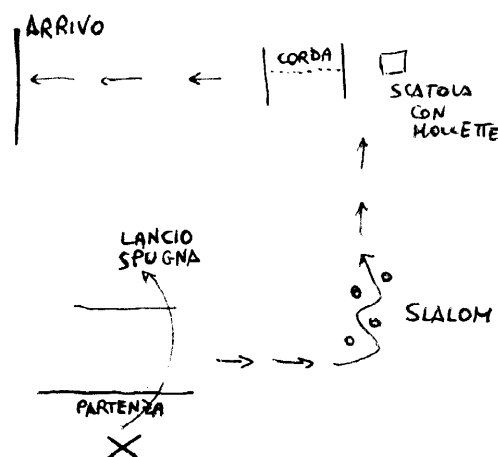
Si prepara un piccolo percorso che rappresenta la via di fuga dalla prigione. Tutti i ragazzi, uno per volta, affronteranno il percorso. I due ragazzi che impiegheranno meno tempo a farlo, faranno «le madri», cioè formeranno le squadre.

Il percorso che abbiamo proposto noi è stato il seguente:

un giocatore si mette in posizione di partenza (la cella); un animatore fa lo sceriffo. L'animatore va verso il «prigioniero» per portargli la cena. Quando lo sceriffo dirà «Si mangia», il «prigioniero»

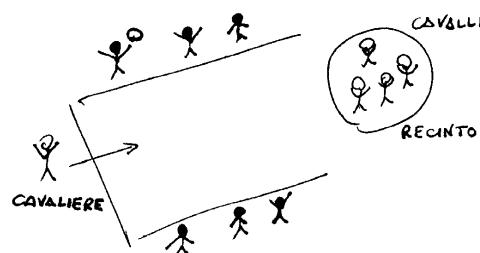
scapperà (perché lo sceriffo ha aperto a cella x passare la cena). Per prima cosa il "prigioniero" dovrà lanciare (dalla posizione di partenza) una spugna oltre una riga segnata in terra (x distrarre lo sceriffo). Fatto questo dovrà correre e fare lo slalom tra alcune bottiglie (deve passare attraverso le sbarre della finestra). Infine dovrà raggiungere una scatola con dentro dei nasini (le mollette da bucato) e con essi costruire una «corda» (cioè unirli fra loro) di una certa lunghezza, stabilita da due righe segnate in terra (con la corda può calarsi). E' importante verificare che tutte le mollette siano collegate insieme. Fatto questo il prigioniero correrà verso il traguardo (una linea o un palo). Ovviamente l'animatore prenderà il tempo per vedere chi farà prima.

Suggerimenti: quando lo sceriffo deve dare il via (cioè dire «Si mangia»), potrà fare delle finte dicendo «Si pranza» o «Si lancia»; ovviamente in questi casi il prigioniero NON dovrà partire.



FURTO DI CAVALLI

Per compiere l'assalto alla banca occorre procurarsi alcuni cavalli. Per questo una squadra dovrà raggiungere un recinto dove sono i cavalli e portarli via senza essere colpita dall'altra squadra che farà la parte dei proprietari dei cavalli. Tutti i giocatori della squadra dei banditi saranno in un recinto tranne uno che aspetterà il via dall'altra parte del campo. Gli altri giocatori, cioè quelli della squadra dei proprietari dei cavalli si disporranno sui

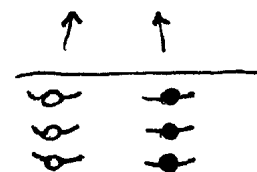


bordi del campo. Al via il giocatore della squadra dei banditi dovrà correre e raggiungere un compagno nel recinto, montarvi a cavallo e tornare indietro con esso. Il giocatore liberato ripartirà a sua volta a prendere un altro cavallo, cioè un altro compagno nel recinto. Intanto i proprietari dei cavalli cercheranno con un pallone di colpire i cavalieri che si succederanno (non i cavalli, che saranno invulnerabili anche quando un cavaliere vi sarà sopra). Se il cavaliere viene colpito, allora esso dovrà ripartire, anche se si trovava già a cavallo (in questo caso il cavallo torna nel recinto). Una volta che tutti cavalli saranno stati portati alla linea di partenza si invertiranno i ruoli delle due squadre. Vince la squadra che impiegherà meno tempo nel compiere la rapina (cioè a prendere tutti i cavalli).

LE BANDANE

altro elemento fondamentale per una rapina sono le bandane, cioè quelle bende che si mettono alla bocca a per impedire di essere riconosciuti.

Questo è un gioco a staffetta: le due squadre si mettono in fila una fianco all'altra; in fondo al campo viene tracciato un cerchio e all'interno piazzato un certo numero di bandane. Al via parte un giocatore di ogni squadra raggiunge il cerchio prende una bandana se la mette al collo e torna indietro. Raggiunta la squadra, il giocatore si mette dietro un compagno ed insieme a trenino raggiungono di nuovo il cerchio. Anche il nuovo giocatore raccoglie una bandana e se la mette al collo. Tornano così indietro fino alla squadra che si mettono dietro a un terzo giocatore e a trentino tornano verso il cerchio. Si prosegue così fino alla fine dei giocatori. Vince ovviamente la squadra che impiegherà meno tempo a dare una bandana a ciascun giocatore.

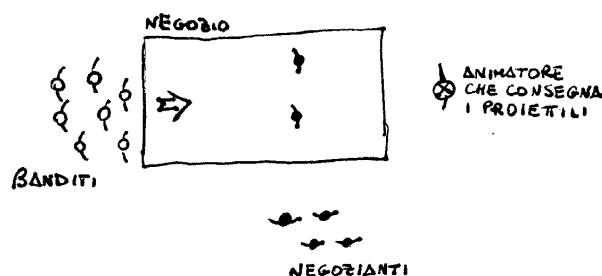


ARMI E PROIETTILI

Il gioco si divide in due fasi

Fase uno. Occorre rapinare le armi nell'armeria.

Una squadra riveste il ruolo dei banditi, l'altra quella dei negozianti di armi. Il gioco è simile al gioco classico "corsa all'oro": in pratica la squadra dei negozianti si divide a coppie, tali



coppie terranno d'occhio il negozio e allontaneranno i banditi. Tutti banditi si piegheranno dietro una linea di partenza e al via cercheranno di raggiungere una seconda linea a circa cinque - dieci metri di distanza dalla prima, cercando di evitare di essere toccati dai negozianti (questi ultimi si alterneranno a coppie nel difendere il negozio). Se un bandito riesce a raggiungere la seconda linea, un

animatore gli consegnerà un proiettile ed il bandito potrà tornare indietro per un altro giro; altrimenti se verrà toccato da un negoziante il bandito dovrà ricominciare da una linea di partenza. Ogni 30 secondi l'animatore griderà "cambio", e la coppia di negozianti in gioco cederà il posto ad una seconda coppia. I negozianti hanno a disposizione tre "bombe", con le

Gli Amici del Gufluccio

www.parrocchie.org/livorno/coteto

www.coteto.com

quali potranno far saltare in aria i banditi che sono nel negozio in quel momento: basterà che un negoziante gridi "bomba" che tutti i banditi nel negozio dovranno tornare indietro. Questa possibilità può essere utilizzata tre volte in tutto il gioco. Esaurite le coppie di negozianti si invertono i ruoli. Si contano i proiettili conquistati da ciascuna squadra.

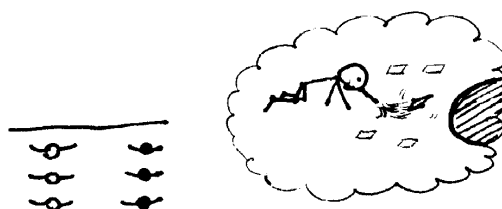
Fase 2. A questo punto prese le armi occorre esercitarsi nella mira.

Per questo verranno disposte alcune bottiglie erano certa distanza. Ogni squadra avrà diritto ad un numero di lanci di un pallone verso le bottiglie pari al numero di proiettili conquistati nella fase precedente diviso cinque (o per quanto vi pare, c'importassai a noi!). Per ogni lancio effettuato si conteranno le bottiglie cadute. Per ogni lancio le bottiglie cadute a verranno rimesse su. Vince la squadra che riuscirà a buttare giù più bottiglie nel totale.

IL PIANO DELLA RAPINA

A questo punto occorre preparare il piano per l'assalto alla banca. Carta e penna i banditi si mettono i e disegnano il piano dell'assalto.

Il gioco è a staffetta. Le due squadre si mette in fila dietro una linea di partenza. Dall'altra parte del campo per terra vi sono per ogni squadra tanti foglietti ciascuno con scritta sopra una lettera della frase " assalto alla banka ". In tutto fanno 32 foglietti (16 x ogni squadra). I foglietti stanno con la parte con la lettera rivolta verso l'alto, visibile. Accanto ai foglietti vi sono due cerchi: uno per ogni



squadra. Ogni giocatore ha una cannuccia. Al via parte un giocatore di ogni squadra che correrà verso i foglietti, ne sceglierà uno e con la cannuccia lo spingerà soffiando verso uno dei due cerchi. Quando il foglietto sarà l'interno del cerchio il giocatore lo potrà prendere con le mani e portarlo alla linea di partenza. Partirà così il secondo giocatore che farà lo stesso. Vince la squadra che per prima riuscirà a prendere tutti foglietti che compongono la frase " assalto alla banka ".

IL VIAGGIO DI ANDATA

È importante, durante una rapina, rispettare perfettamente i tempi, altrimenti tutto va a monte. Quindi è importante arrivare alla banca al momento giusto.

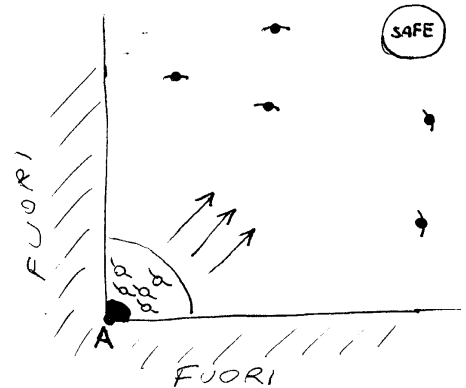
In questo gioco i giocatori dovranno sapere contare mentalmente 30 secondi precisi. Anche questo gioco è a staffetta. Le due squadre si mettono in fila dietro la linea di partenza. Appena l'arbitro darà il via, il primo giocatore di ogni squadra comincerà a muoversi verso la linea d'arrivo (che rappresenta la banca). Intanto l'arbitro avrà dato il via anche al cronometro (che comincerà anch'esso a muoversi...ma cosa sto dicendo?!). I giocatori continueranno ad avvicinarsi la linea contando mentalmente 30 secondi. Quando penseranno di essere arrivati a 30 secondi dovranno oltrepassare immediatamente la linea di arrivo. Il giocatore fra i due che attraversa la linea di arrivo più vicino ai 30 secondi, dà un punto la propria squadra. A questo punto partono i due successivi giocatori (dopo il via dell'arbitro) e fanno la stessa cosa. Quando tutti giocatori saranno usciti si sommano i punteggi. La squadra con maggiore punteggio avrà vinto il gioco. P.S.: non valgono suggerimenti, pena la squalifica.

FERMI TUTTI: QUESTA È UNA RAPINA!

Siamo dentro la banca. Dobbiamo fare presto. E soprattutto dobbiamo stare attenti che nessuno scappi e dia l'allarme.

Il campo di gioco è e come quello segnati figura. Tutto la squadra dei clienti della banca (una squadra) si posiziona nel punto indicato con A. I banditi (l'altra squadra) si dispongono a una certa distanza dalla prima squadra. Un giocatore fra i clienti della banca lancerà il pallone e a quel punto tutti i suoi compagni, insieme a lui, cercheranno di raggiungere la zona con la scritta SAFE.

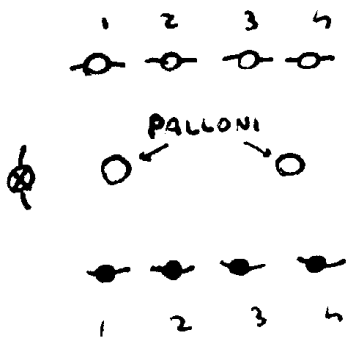
Intanto i banditi cercheranno di prendere il pallone e di colpire più clienti possibile. I giocatori colpiti sono eliminati tranne quelle che si troveranno nella zona di sicurezza (quella con la scritta SAFE che in inglese significa "al sicuro"). Si ripete la prova senza i giocatori eliminati. Si prosegue fino a che tutti i clienti saranno stati eliminati. Si invertono quindi i ruoli delle due squadre. Vince la squadra che riuscirà a fare più partenze.



LA CASSAFORTE

Per aprire la cassaforte occorre sapere la combinazione.

Questo gioco a è molto simile a rubabandiera. Si usano due palloni. Le due squadre si piazzano l'una di fronte all'altra ed ogni giocatore avrà un numero diverso dagli altri partendo da 1 (come a rubabandiera). I due pallone vengono piazzati uno davanti all'arbitro l'altro dall'altra parte del campo (vedi figura). Quando l'arbitro chiamerà un numero, i 2 giocatori che hanno quel numero (uno per squadra) correranno a prendere un pallone e cercheranno di colpire l'avversario prima che lo faccia lui. Per ogni numero chiamato, vince il giocatore che colpisce per primo il nemico, tenendo presente che se un giocatore viene colpito quando ha già lanciato il pallone, se fortunatamente il suo pallone colpisce l'avversario, anche questultimo sarebbe colpito e quindi la



giocata sarebbe nulla. Per ogni uscita, al giocatore vincitore viene detto in un orecchio un numero della cassaforte secondo la sequenza che riportiamo: 8402501137965204 (va bene anche una inventata da voi).

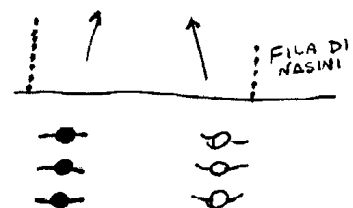
Quando una squadra è a conoscenza di tutti numeri (che sono 15), potrà gridare la combinazione e così vincere la partita.

È importante quindi che la squadra ricordi i numeri che le verranno detti. Nel caso nel dire la combinazione, una squadra avesse sbagliato uno o più numeri, si continuerà a giocare, e ogni volta che un suo giocatore vincerà l'arbitro dirà in un orecchio quale numero è stato sbagliato e qual è quello giusto (se la squadra avesse sbagliato più numeri verrà detto un numero corretto per ogni uscita vinta).

PIGLIA, PIGLIA

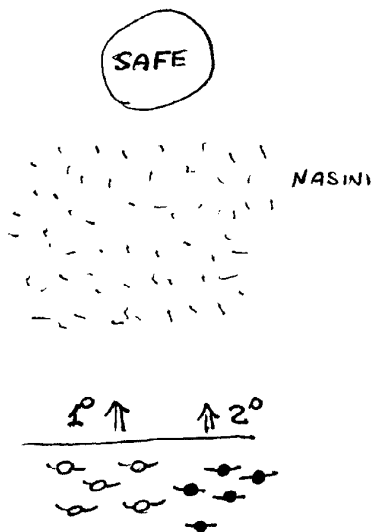
La cassaforte è aperta ed ora tutti banditi si avvertono su di essa per prendere il più possibile.

Gioco a staffetta. Le due squadre si mettono in fila dietro la linea di partenza mentre dall'altra parte del campo vi si trova una scatola piena di nasini (mollette da bucato). Al via partono i primi due giocatori di ogni squadra i quali raggiunta la scatola di nasini cercheranno di prenderne il più possibile attaccandosi ai diti delle mani, al naso, agli orecchi. Quando il giocatore pensa di essere abbastanza pieno tornerà indietro (con la ghigna sofferente) e depositerà il malloppo sulla linea di partenza. Partirà quindi il giocatore successivo. Nel mentre i compagni di squadra cercheranno, con i nasini portati, di fare una lunga fila attaccandoli l'uno all'altro. Alla fine dei nasini, o alla fine del tempo previsto, si misureranno le due file di nasini e si aggiudicherà la vittoria alla squadra che avrà fatto la fila più lunga.



LA FUGA

Mentre i banditi sono lì che svuotano la cassaforte ecco arrivare lo sceriffo e i suoi aiutanti.



Tutti i giocatori si piazzano dietro la linea di partenza. In fondo al campo c'è un cerchio abbastanza ampio da potervi fare entrare una squadra intera. Fra la partenza il cerchio sono sparsi tanti nasini (che rappresentano i dollari nella cassaforte).

L'animatore darà un primo via nel quale una delle due squadre (quella che farà parte dei banditi) dovrà correre raccogliere il più di nasini possibile. Dopo circa dieci secondi l'animatore darà un secondo via e a quel punto partirà l'altra squadra (quella dello sceriffo e dei suoi aiutanti). Questi ultimi dovranno cercare di toccare il più di banditi possibile. Oggi un bandito toccato viene eliminato e non potrà portare il suo bottino all'interno del cerchio. Infatti solo nel cerchio i banditi saranno al sicuro ed è lì che dovranno correre per depositare il bottino (una volta entrato nel cerchio un bandito non può più uscire). Si riparte invertendo i ruoli delle squadre e ovviamente le distribuendo

nasini sul campo. Il tutto si ripete per tre volte. Vince la squadra che riuscirà a raccogliere il più di nasini nei tre turni.

UN FILM DI SERGIO LEONE