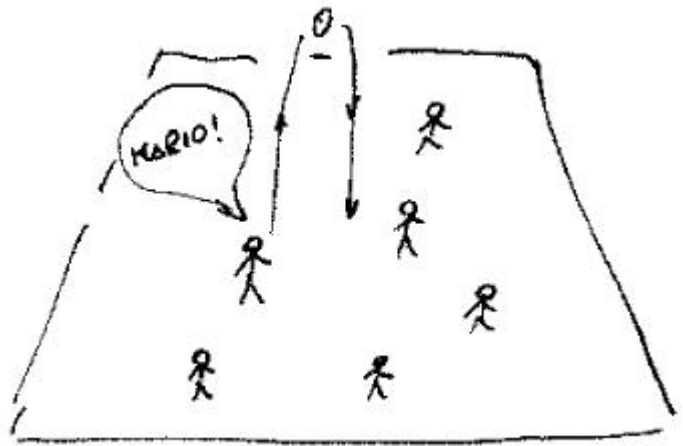


GIOCHI DEMENTI

Gavettone

Si gioca tutti contro tutti. Ogni giocatore si distinguerà per il proprio nome, o il proprio soprannome. Un giocatore prende la palla in mano e la colpisce dal basso con il pugno in modo da farla volare verso l'alto, il più possibile verticalmente. Nello stesso tempo chiama per nome un compagno. Il

compagno chiamato dovrà a sua volta a colpire la palla, o prima che rimbalzi di nuovo a terra, o dopo un (e uno solo) rimbalzo. Mentre la colpirà dovrà dire a sua volta il nome di un compagno. Il gioco prosegue così. Se la palla compie un rimbalzo fuori dal campo, il giocatore che l'ha lanciata per ultimo verrà



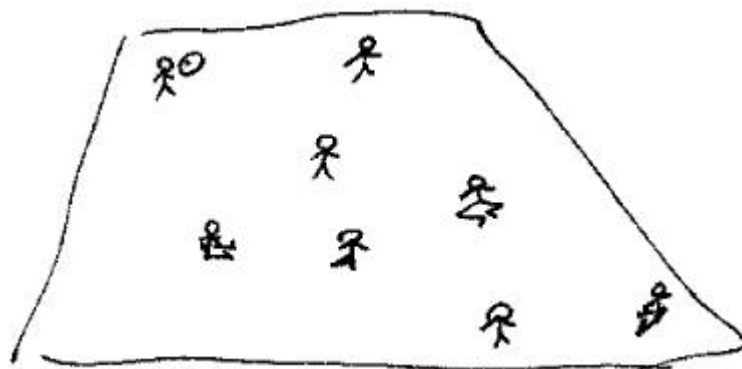
penalizzato. Ci sono tre penalità dopo di che si è eliminati. Se per sbaglio un giocatore non chiamato colpisce la palla, è quest'ultimo ad essere penalizzato. Ovviamente un giocatore chiamato che farà rimbalzare la palla più di una volta a terra verrà penalizzato. Sta all'animatore a decidere se la palla è lanciata verso l'alto è sufficientemente verticale, o se il lancio è così obliquo da rendere impossibile al giocatore chiamato di prendere la palla. Attenzione: se la palla fosse troppo obliqua ma il giocatore chiamato non si "impegnasse" abbastanza per cercare di prenderla, sarà quest'ultimo a prendersi la penalità (non si è impegnato).

Ovo (il gioco + gettonato della parrocchia)

Questo gioco prende origine dal gioco "palla che ferisce e guarisce". Praticamente si gioca tutti contro tutti. Un giocatore, con la palla in mano tenta di colpire al volo gli altri giocatori. Chi viene colpito e non riesce a fermare la palla al volo, è preso e si deve sedere in mezzo al

campo, o dove vuole lui, ma comunque sempre dentro il campo. A questo punto per liberarsi deve riuscire a toccare la palla senza cambiare la posizione da seduto (al limite può spostarsi leggermente). Se ci riesce allora è di nuovo libero. È importante la seguente regola: un giocatore con la palla in mano non può muoversi dal punto in cui l'ha presa (a parte alcuni casi descritti di seguito).

Se la palla tocca terra, allora non è più "velenosa", per cui può essere raccolta da chiunque (il quale tenterà poi di colpire i compagni). Se la palla colpisce al



volo un giocatore, e prima che tocchi terra viene bloccata al volo dallo stesso o da un altro giocatore, il giocatore colpito non sarà considerato preso (è stato salvato). Allo stesso modo se un giocatore lancia la palla, questa colpisce un giocatore seduto, e quindi arriva ad un altro giocatore libero che riesce a bloccarla senza che tocchi mai terra, allora il giocatore seduto toccato dalla palla non sarà libero (peccato!).

Regole aggiuntive

Se la palla esce dal campo, qualunque giocatore libero può andare a prendere la palla; attenzione: un giocatore che esce dal campo può prendere la palla e camminare con essa fino a tornare nel campo. Se c'è un giocatore fuori dal campo (senza palla), il giocatore con la palla, che sia dentro o fuori del campo, può correre con essa per raggiungere e colpire il giocatore fuoricampo (e solo quest'ultimo); in questo caso quindi si può correre con la palla in mano.

Se un giocatore con la palla in mano fa il furbo con i giocatori seduti, cioè la finta di dargliela, oppure dice "tieni, ti libero", cioè fa il "gradasso", allora questo giocatore si metterà seduto, mentre il giocatore seduto che era vittima degli scherni dell'altro, si potrà alzare e sarà libero.

E' assolutamente vietato fare alleanze fra giocatori, passarsi la palla,

liberare volontariamente un prigioniero. Chi fa questo viene penalizzato e si deve sedere (è come se fosse stato preso).

Vince l'ultimo giocatore rimasto in piedi (ma sarà difficile che rimanga un solo giocatore).

P.S.: questo gioco funziona molto bene in un campo recintato (almeno da uno o due lati), per cui se lo avete, fatelo lì !

Bocconcino

Coccodrillo ha catturato tutti gli amici di Bocconcino. Li ha rinchiusi in una stanza e li ha immobilizzati. Bocconcino vuole andare a liberare i compagni, ma fra di essi si è intrufolato anche proprio Coccodrillo, che vorrebbe prendere Bocconcino per papparselo.

Un giocatore fa Bocconcino e viene allontanato; gli altri giocatori scelgono in segreto tra di loro chi farà Coccodrillo. Fatto questo i giocatori si dispongono in mezzo al campo, immobili. A quel punto Bocconcino viene chiamato e dovrà, uno x volta, toccare i vari giocatori nella speranza di non incappare in



Coccodrillo. Quando Bocconcino tocca un compagno, quest'ultimo esclama: "Grazie Bocconcino" e volerà verso casa (una linea del campo). Se Bocconcino invece tocca Coccodrillo, quest'ultimo esclama "Sei mio!" e comincerà a rincorrere Bocconcino. Bocconcino deve riuscire a toccare tutti i compagni prima che Coccodrillo riesca a prenderlo. Se riuscirà in questo vincerà altrimenti avrà vinto Coccodrillo.

Cappuccetto rosso e i sette nani

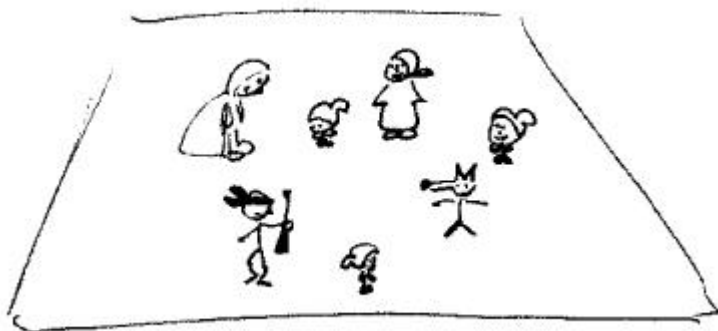
No non avere sbagliato è proprio così . Tra i ragazzi si sceglie un lupo. Questo viene allontanato. I giocatori rimasti sceglieranno fra loro chi

farà Cappuccetto Rosso, chi la Nonna, chi il Cacciatore; tutti gli altri faranno i nani.

Inizia il gioco. Il lupo entra e cerca di acchiappare tutti i giocatori. Dovrà cominciare da Cappuccetto Rosso. Quindi se il lupo sbaglia e acchiappa per esempio un nano, quest'ultimo continuerà a scappare. Ovviamente il lupo non sa chi è Cappuccetto, x cui dovrà fare diversi tentativi prima di trovare Cappuccetto. Quando finalmente prende Cappuccetto Rosso,

quest'ultimo si ferma seduto. A questo punto il lupo della acchiappare la Nonna, dopo di che potrà cominciare a prendere tutti nani. Attenzione: mentre il lupo fa tutto questo, il cacciatore,

bendato, cercherà di acchiappare il lupo. Se ci riesce libererà tutti giocatori finora presi e il lupo dovrà ricominciare da capo.

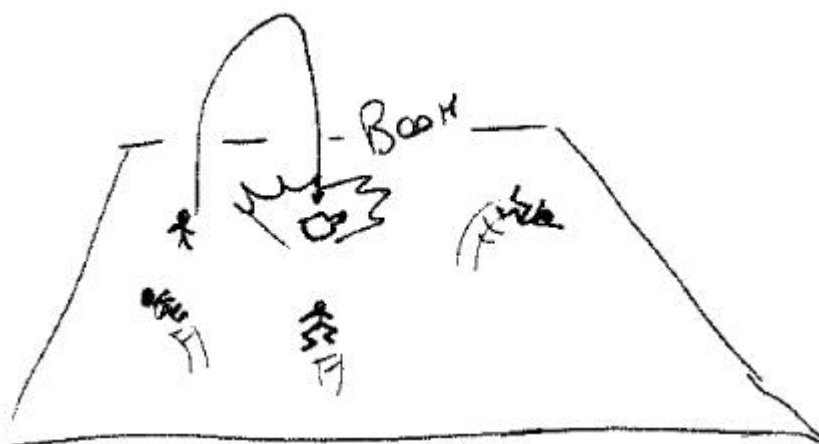


Bomba

È un gioco scemo. Un giocatore ha in mano una bottiglietta di plastica (vuota) o una lattina (sempre vuota). Egli la lancia in aria (verticale e bella in alto) e quando questa ha toccato terra, la bottiglia "esplode", cioè è come se scoppiasse una bomba (cioè la bottiglia). A quel punto tutti giocatori devono saltare x aria per poi cadere a terra (come fanno quelli dell'A-TEAM).

L'ultimo giocatore che cade a terra viene eliminato.

Analogamente un giocatore che salta prima che la "bomba" tocchi terra, viene eliminato.



Zeus

Il Dio dei fulmini, Zeus, ha catturato tutte le donne del villaggio. Tutti i loro fidanzati decidono di partire per salvarle.

Si sceglie un giocatore che farà Zeus, a cui verrà dato un pallone (i fulmini) e verrà messo al centro del campo. Il resto dei giocatori si divide in coppie: uno farà il fidanzato e dovrà prendere a cavalluccio la fidanzata. quindi occorre fare bene le coppie (cioè i fidanzati devono essere + robusti delle fidanzate. E' ovvio (o forse no) che i fidanzati possono essere sia ragazzi che ragazze, e così x le fidanzate. Gli "uomini" si piazzano da una parte del campo, mentre le donne dal lato opposto. Nel mezzo c'è Zeus. Zeus darà il via, e a quel punto tutti gli uomini correranno verso le donne (stando attenti a non uscire dal

campo, il quale non è tutti diritto, ma ha una strettoia proprio in corrispondenza di Zeus), ma attenzione: Zeus sarà pronto a lanciare i suoi fulmini (il pallone). Se colpirà un giocatore che sta muovendosi, quest'ultimo dovrà ricominciare daccapo, tornando cioè al punto di partenza. Invece se colpirà un giocatore fermo immobile, nulla di fatto. Raggiunte le compagne, gli uomini se le prendono a cavallo e tornano indietro, tenendo presente che c'è

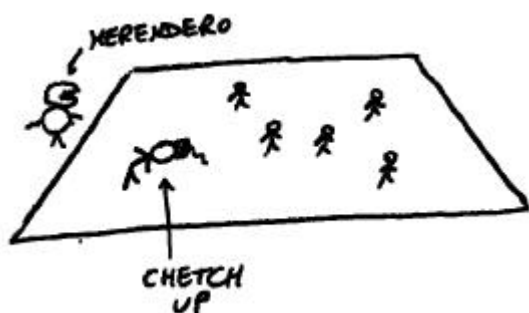
sempre Zeus con i suoi fulmini pronto a folgorarli, per cui è importante che quando si sta per essere colpiti dal pallone si stia immobili. Se si viene presi, sarà necessario che la donna torna al suo posto, e l'uomo anche, e ricominciare tutto il tragitto daccapo. L'ultima coppia che riesce a portarsi in salvo, viene eliminata (quindi non si porta in salvo per niente). Si prosegue fino a che rimane una sola coppia.



Chetch Up

E' il classico rinchiapparello, solo che si gioca..... con la testa!

Praticamente tutti i giocatori sono le patatine fritte, mentre 1 giocatore



(il solito grullone) è il chetch-up, che deve riuscire a “condire” tutte le patatine, toccando i giocatori con la testa. Chi viene preso, si siede sul posto, attendendo il Merendero™ (un animatore), che piano piano si recherà da lui per papparselo (ovviamente è

solo un modo per rendere il gioco + simpatico, xò se l'animatore ha particolarmente fame, allora può anche approfittare x uno spuntino). Tutto qui. Siete d'accordo con noi che questo è un vero gioco demente? Allora cosa aspettate a giocare?

Superquack



Benvenuti nel mondo di Superquack. Iniziamo la nostra puntata, mettendoci tutti in riga e dandoci la mano. Un giocatore (il malaugurato), fa le veci

di Piero Paperangela, e con un pallone in mano e le braccia che volteggiano tipo papera, camminando (e quindi senza correre), dovrà toccare con la palla un altro giocatore (toccare, non lanciare la palla!). Intanto tutti gli altri giocatori, che rappresentano il pubblico in studio, in riga dovranno fuggire da Paperangela, senza però lasciarsi le mani (quindi una fuga di gruppo). Ovviamente il campo è limitato (ma questo è scontato x delle (de)menti come voi), quindi ad un certo punto qualcuno verrà toccato dalla sorte di Paperangela, (cioè ci sarà la classica domanda del pubblico (solo che viene fatta a lui). Il giocatore toccato dovrà rispondere ad una semplice domanda posta da Paperangela (se la inventa lì x lì, d'altra parte è il conduttore di Superquack, quindi saprà sicuramente cosa chiedere). Se il giocatore toccato dalla sorte risponderà correttamente alla domanda, allora il gioco proseguirà con qualche secondo di pausa (quindi Paperangela rimarrà fermo, mentre gli altri scappano). Se invece il giocatore non

saprà la risposta, allora verrà eliminato, e dovrà vagare x il campo imitando Paperangela x tutto il tempo. Se però Paperangela stesso non saprà la risposta corretta, allora scatterà la pubblicità tutto il pubblico (compresi quelli eliminati) avranno il diritto di punire Paperangela, rincorrendolo e dandogli delle pacche sulle spalle (SENZA FARGLI MALE!), per 15 secondi (quanto dura una pubblicità). Dopodiché il gioco riprenderà regolarmente. Il gioco finisce quando un ci s'ha più voglia.

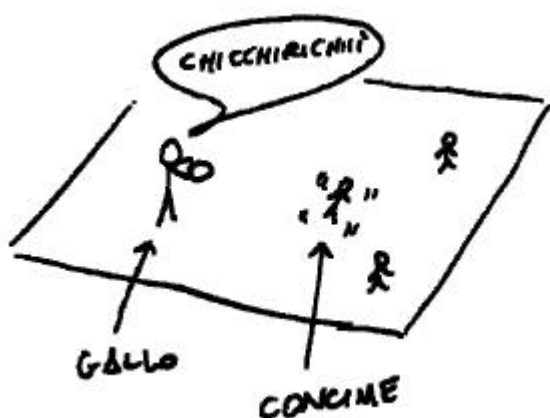
Matto Pazzo

Altra variante di rinchiapparello. Tutti scappano dal Mattopazzo. Quest'ultimo è un personaggio che corre a pazzo, cioè agitando le braccia all'impazzata. Quando qualcuno viene toccato, diviene a sua volta Mattopazzo (e quindi sono in due). E così via, fino a che tutti diventano Mattopazzo.



Gallo

Il gallo ha trovato una palla magica. Chi riesce a toccare con questa palla lo trasforma in concime, e siccome il gallo è ghiotto di concime, potrà papparselo.



In pratica il giocatore che fa il gallo ha una palla in mano, e con essa cerca di colpire i giocatori. Però il gallo non può correre, mentre i giocatori sì. Il campo di gioco è delimitato (altrimenti povero gallo). Quando un giocatore viene colpito, allora questi si deve sdraiare x terra e iniziare a rotolare (è l'unico modo x scappare dal gallo). Intanto il gallo,

recuperata la palla, cerca di toccare il giocatore colpito con la palla stessa: se ci riesce, allora elimina il giocatore. Non è detto però che ce la faccia: infatti, mentre il giocatore colpito (cioè trasformato in

concime) rotola, un giocatore libero può correre in suo aiuto e liberarlo toccandolo. In tal caso il gallo resterà a bocca, anzi, a becco asciutto. Il gioco finisce quando tutti i giocatori sono stati presi.

Lebbroy

(coming soon)

L'Obeso

(coming more soon)

Mummia

(coming a little more soon)