

Luna Park



di Stefano Gardenti

*Dedicato agli
inventori giocosi*

Introduzione

Se hai aperto, incuriosito, questo libercolo, sei senza dubbio uno a cui “pizzicano le mani”, per cui preferisci usarle che stare a sentire discorsi.

Tuttavia, se ho azzeccato il tuo profilo psicologico, prestami qualche istante del tuo tempo e stammi a sentire, pardon leggimi!

Per come ci hanno presentato il mondo, esso è diviso generalmente in due categorie di persone: gli intellettuali ed i poveri lloti, di spartana memoria. I primi sono i veri geni, quelli che tracciano i nuovi sensazionali sentieri dell’umanità, i secondi i poveri bischeri (toscanesimo!) che realizzano le idee altrui.

Ebbene, fratello di gioco, noi apparteniamo, invece, ad una terza e sparuta schiera: siamo gli *inventori giocosi*, l’anello di congiunzione delle due categorie di uomini sopra indicate, siamo l’estrema sintesi del prototipo dell’uomo ideale (non homo sapiens, ma homo sapientissimus). Infatti, prima ideiamo, poi realizziamo in proprio le nostre intuizioni; siamo pienamente autosufficienti, fautori convinti dell’autarchia più assoluta.

Siamo anche magnanimi dispensatori di felicità in quanto non la procuriamo soltanto a noi stessi, ma ne facciamo occasione di dono, a chi ci presti un attimo del suo tempo; siamo, infine, incalliti riciclatori di materiale che gli altri, con poca fantasia, buttano via e di conseguenza siamo anche ecologisti convinti.

Insomma siamo un mucchio di cose!

a Firenze nel novembre del 2009

Stefano Gardenti

Piano di presentazione

Procediamo con ordine perché la materia è sconfinata e la nostra grande presunzione è di essere compiutamente esaustivi.

Cominceremo con alcune considerazioni di ampio respiro sul gioco in genere e sul suo ruolo nella vita di tutti i giorni.

Entreremo poi insieme nella dimensione “Luna park” fatto in casa.

Parleremo dei materiali da utilizzare nella costruzione dei giochi e inquadreremo i giochi stessi in diverse categorie a seconda di certe loro peculiarità.

Faremo delle considerazioni circa la gestione sia dell'intera struttura “Luna park” che del singolo gioco.

Tratteremo dei premi da mettere in palio e da dare ai vincitori.

Finalmente presenteremo in dettaglio alcuni giochi realizzati.

Insomma meglio di Wikipedia!.

Il gioco

La prima sensazione che evoca il termine *gioco* è quella di divertimento: senza coercizione e senza necessario fine escatologico (leggasi: senza essere ossessionato dal vincere qualcosa a tutti i costi).

Qualche pignolo potrebbe osservare: e il vizio del gioco? Il gioco che rovina la gente? Il pirla (lombardismo) che sta tutto il giorno alla play station?

Beh! Quello non è certamente gioco giocoso: da valore positivo, si ribalta in negativo con tremende conseguenze di ordine materiale e mentale.

Qui vogliamo parlare solo in positivo: noi gestiamo il gioco e non viceversa.

Il gioco è un potentissimo mezzo di crescita: conoscitivo (già i romani dicevano "Ludendo educere", insegnare giocando), formativo in quanto sviluppa l'esperienza ed il carattere, sociale perché quando si gioca è necessario apprendere e rispettare norme comportamentali comuni. Inoltre in molti casi sviluppa l'attenzione, la concentrazione e la coordinazione, stimolando lo sviluppo psico-motorio globale dell'individuo.

Tutto questo senza apparentemente faticare, anzi divertendosi = magica formula!

Per il corpo e lo spirito dell'uomo non esistono sicuramente altri toccasana così dinamici e permeanti come il gioco.

La cosa essenziale è quella di sforzarsi di capire che non dobbiamo assolutamente fare confusione tra gioco e premio, cioè tra fine e mezzo..

E' il giocare che deve rappresentare l'elemento portante dell'intima pulsione, mentre il giungere o meno al premio deve rappresentare solo un'auspicata eventualità.

Se non vinco smetto!

Bene smetti pure subito di giocare, perché tu non cerchi il divertimento, ma usi il gioco solo per arrivare a qualcosa, quindi non stai affatto giocando.

Certo giocare e vincere è piacevole, ma si può anche perdere e divertirsi lo stesso.

Gioca quindi con questo spirito e allo stesso modo fai giocare gli altri; se riuscirai a farlo, avrai e regalerai felicità.

Il Luna park

Oggi, anche nel campo del gioco, c'è tutto e più di tutto; ma prima, diciamo qualche decennio fa, non c'era altro che il ping-pong, il calcio balilla e l'avveniristico flipper.

Il Luna park appariva quindi, ecco il nome, proprio una cosa di un altro mondo.

Giochi più o meno complessi e appariscenti: dal tiro classico tiro della pallina in un vasetto che ti faceva rigorosamente vincere un pesciolino rosso (consegnato in un comodo sacchettino di plastica naturalmente pieno d'acqua), al tiro a segno ad aria compressa in cui facevi esplodere palloncini colorati o frantumavi dischetti di gesso, agli auto-scontri che ad ogni giro duravano sempre meno, al tunnel del terrore con urla per nulla agghiaccianti e lenzuoli bianchi che svolazzavano nell'oscurità facendoci solo ridere di gusto, all'otto-volante in cui dovevi andare accompagnato da un adulto, alla ruota che c'era solo nei grandi Luna park.

Poi è diventato tutto più tecnologico, molto più tecnologico e il gioco si è sviluppato in un isolante colloquio tra giocatore e macchina.

Le grida di gioia sono state soppiantate da quelle d'ira indirizzate verso la macchinetta magica.

Prima con 50 lire giocavi una partita e con 100 lire tre (che affare!); i soldi finivano quasi subito e andavi a giocare con i tuoi compagni.

Oggi al milionesimo tentativo (quando c'è il game over basta ripigliare il tasto) fai magari il record e non ti accorgi di andare verso la cecità ed il rincoglionimento totale... e vivi praticamente da solo, tu e assieme alla macchinetta.

Per l'amor di Dio, non chiamate più queste cose gioco!

Ed ecco perché *Luna park* (fatto in casa): ludo sano, ludo educante, ludo foriero di allegria, ludo immerso in una folla festante.

I materiali

La vocazione deve essere quella di essere un *recuperista*, nel senso di raccattare e conservare tutto quello che gli altri gettano via, il più delle volte abbastanza sconsideratamente: un pezzo di legno (non ha importanza se più lungo che largo), dei fili elettrici di un vecchio impianto, delle belle e comode scatole di plastica, i pancali che vengono spudoratamente abbandonati nei pressi dei cassonetti, ecc. ecc. tutto quello che può lontanamente sembrare utile non subito, ma magari in un futuro e probabile dopo.

Ma vi svelerò in gran segreto che ci sono altre fonti d'insospettabile approvvigionamento: i campionari

dismessi dai vari commercianti, quindi tappezzieri e piastrellisti in testa; i residui di lavorazione come soprattutto quelli che si trovano dai falegnami e dai fabbri; il cartone di tutti i formati accumulato dai supermercati; e... chi più trova fonti, più bravo è.

Non solo potete fare macchinate di materiale gratuito, ma il più delle volte vi ringraziano anche!

Allorché cogiti un nuovo gioco, prendi idealmente il carrello e invece di andare a fare la spesa dal costoso negozio di bricolage vai nel tuo garage, nella tua cantina o, anche se più scomodo, nella tua soffitta.

Mai comprare un pezzo che ti manca: sali in macchina (meglio se vai in bicicletta!) e, giocando ad una divertentissima caccia al tesoro, vai a cercarlo per tutto il quartiere, perché chi cerca trova!

La cosa abbandonata talvolta ha anche un magico e sornione potere ispiratorio.

Sì! Perché per costruire i giochi si può fare come il salmone, cioè tornare indietro: vedi una cosa abbandonata e ti si accende un led nel cervello ed ecco che nasce un nuovo marchingegno giocoso.

Le categorie dei giochi

I giochi, grosso modo, possono appartenere a due categorie: quelle legate ad abilità motorie e quelle di pura fortuna.

Per le seconde, ovviamente, non resta altro che affidarsi alla nota dea bendata; vinci e di solito

gl'invidiosi dicono che c...! Non c'è infatti alcun merito particolare, oltre al fattore C.

Le prime invece sono di più soddisfazione ed hanno il sapore della conquista: c'è l'ho fatta! La sfida l'ho vinta io! Susciti ammirazione e stupore e ci manca poco che qualcuno ti metta sul capo il serto di mirto!

Ovviamente un buon Luna park deve saper ben miscelare queste due componenti, dando qualche speranza agli sfortunati o, al contrario, dando qualche chance agl'imbranati!

Gestione complessiva del Luna park

Seguiamo il normale cammino di un ipotetico frequentatore.

Entra e deve inizialmente munirsi dei gettoni per poter partecipare ai giochi; poi gira tra le postazioni e sceglie mano a mano le prove alle quali vuol partecipare; consegna il gettone e gioca; se vince deve ritirare un premio.

Cassa

Il servizio di cassa consiste nel consegnare un certo numero di gettoni in cambio di una cifra prefissata.

E' consigliabile munirsi di qualche moneta e qualche banconota di piccolo taglio per i primi resti

E' utile approntare un cartellone da mettere in bella vista con il costo della quantità di gettoni prestabilita e, come vedremo appresso, del numero di vittorie che danno diritto al ritiro del premio.

Per i casi in cui si prevede un notevole afflusso di pubblico è meglio preparare due casse: meno code si fanno più le persone sono felici!

Numero dei giochi

La quantità di giochi approntati deve essere in un certo rapporto con il numero dei partecipanti per evitare eccessive attese e resse.

L'esperienza insegna che è tollerata abbastanza bene una piccola coda di sei, sette giocatori che ti precedono.; anche perché così si apprendono meglio le regole del gioco e ci si diverte anche solo a guardare.

Quindi basta dividere il numero presunto di partecipanti per sei o sette e si ottiene il numero di giochi idoneo a non creare eccessiva confusione.

Altresì è meglio approntare un paio di giochi di scorta (da tenere quindi chiusi in partenza) per rimediare ad un afflusso maggiore di quello previsto o per sostituire un gioco che si è nel frattempo rotto.

A questo proposito si deve istituire la figura del supervisore che, oltre che riportare con una certa continuità i gettoni dai conduttori dei giochi che li hanno ritirati alle casse, deve approntare una borsa con un set minimo di attrezzi e di pezzi di ricambio per gli eventuali necessari interventi di riparazione volante.

Dislocazione dei giochi

Nello sparpagliare i giochi negli spazi a disposizione vanno osservate alcune ovvie regole: innanzitutto i giochi che contemplano lanci di palline o similari vanno messi nelle zone terminali, quelle un po' isolate.

Se di caso, per motivi di estrema sicurezza, si possono erigere precisi confini con transenne (se ci sono!), cartoni o strisce di nastro di plastica.

I giochi di abilità e quelli di cosiddetta fortuna vanno poi opportunamente alternati e miscelati nell'ideale percorso del pubblico.

In caso di utilizzo di tavoli sufficientemente lunghi è meglio collocare contiguamente giochi abbastanza tranquilli per non generare confusione e disturbarsi vicendevolmente.

Regole dei giochi

Onde evitare disguidi e contestazioni (spesso c'è il pignolo di turno!), è meglio esporre presso ogni postazione di gioco una locandina personalizzata, magari con disegni colorati: su di essa si devono indicare in modo chiaro e conciso le regole che presiedono il gioco stesso.

Conduttori dei giochi

Per la riuscita di un qualsiasi gioco è fondamentale il ruolo del conduttore.

La sua funzione è quella di attirare il pubblico (anche a voce alta e con simpatia); deve incuriosire i partecipanti, sfidarli, provarli e tentarli.

Altrimenti anche un bel gioco può non riuscire bene: è soprattutto il clima che si crea intorno alla zona di competizione a galvanizzare i partecipanti.

Per esperienza è consigliabile, anzi consigliabilissimo, mettere due addetti per intrattenimento; in caso di ristrettezze di "personale" prestare la massima attenzione ad abbinare ai giochi più faticosi i più giovani (tanto per intendersi ad esempio quelli in cui ci si deve chinare spesso per raccattare barattoli o per raddrizzare birilli).

Set per i conduttori

Ad ogni conduttore consegnare possibilmente due sacchetti (meglio se forniti di un nastro per essere appesi al collo) dove ospitare, ben distinti, gettoni di partecipazione e buoni di vittoria.

Ricordarsi anche di mettere a loro disposizione sedie e bottigliette d'acqua: garantisco che ci si stanca e anche parecchio!

Se possibile turnarsi tra giochi diversi e avere qualche possibilità di sostituzione.

Filosofia dei giochi

Ai giochi ovviamente non si può non vincere mai, ma parimenti non ha senso vincere sempre: la sconfitta è il miglior propellente per cercare di migliorarsi.

Al conduttore spetta quindi il ruolo d'intelligente equalizzatore delle difficoltà presenti nei giochi di abilità: ad esempio nel gioco del tiro ai barattoli dovrà individuare due linee di tiro, una per i più piccoli e una per gli altri.

Per i cosiddetti giochi di fortuna (ad esempio la ruota appunto della fortuna) le probabilità di vincere e quelle di perdere dovrebbero grosso modo coincidere.

Ritiro dei premi

In genere per annacquare i premi, si ricorre all'espedito di richiedere al giocatore l'accumulo di più di una vittoria (in genere tre) a più giochi non necessariamente diversi.

In pratica ogni volta che il partecipante vince ad un gioco riceve dal conduttore un "buono" e solo quando avrà il numero di buoni prestabilito potrà andare a ritirare il premio.

Questa regola, se utilizzata, come abbiamo già detto va chiaramente espressa nel cartello di cassa che indica il costo dei gettoni.

Ovviamente questi buoni dovranno essere molto personalizzati per non correre il pericolo di essere contraffatti (di furbetti è pieno il mondo!): quindi si può

ricorrere ad un timbro personalizzato o alla stampa di un logo con apposita sigla di autenticazione (e ogni anno è meglio cambiare).

La distribuzione dei premi è la fase più delicata in quanto i vari vincitori confluiscono in modo intenso e continuativo da tutti i vari giochi.

Il meccanismo va ben oleato e preparato onde evitare eccessive code e legittimo nervosismo.

Gli incaricati di questo servizio è meglio che siano due di più che uno di meno!

Naturalmente il loro numero dipende dal quantità presunta di partecipanti e parallelamente dal numero dei premi da distribuire.

Questi ultimi vanno tutti preventivamente numerati ed esposti con rigoroso ordine progressivo su comodi e vicini tavoli (è meglio che siano a farlo le stesse persone che effettueranno la distribuzione).

In presenza di una serie cospicua di oggetti uguali si può risparmiare un po' di tempo creando un contenitore con l'indicazione "dal n°... al n°..."), anziché procedere alla numerazione dei singoli pezzi.

Le persone dopo aver consegnato i buoni comprovanti le vittorie stabilite estraggono un numero e gli incaricati ricercano e consegnano loro il relativo premio.

I modi per estrarre il numero possono essere vari: la numerazione cartacea parallela a quella dei premi presenti sui tavoli può essere inserita in appositi contenitori come ad esempio quelli degli ovini Kinder; oppure può essere mescolata, arrotolata ed infilata in appositi fori praticati su un listello di legno; altresì, per simulare una divertente pesca, si può anche realizzare una serie di dischetti metallici numerati con un

pennarello indelebile e recuperati tramite una piccola canna con una calamita attaccata a mo' di lenza.

Reperimento dei premi

Un Luna park non è ipotizzabile senza la presenza di premi per le eventuali vincite.

Anche se, come abbiamo poco sopra detto, la conquista di un oggetto non può e non deve costituire l'unico motivo per cui si gioca, è altrettanto vero che qualche soddisfazioncella di ordine materiale ogni tanto va pur distribuita.

In quest'ottica non conta tanto la qualità ed il valore dell'oggetto conquistato, quanto il suo valore simbolico di vittoria. A questo proposito anche un semplice gadget pubblicitario può fare il suo bell'effetto- gioia!

Reperire una certa quantità di oggettistica minuta può costituire una difficoltà per dei privati, ma nel caso di enti quali scuole, parrocchie od organizzazioni varie le sinergie possibili sono molteplici.

Innanzitutto più numerose sono le persone che ruotano attorno a queste comunità, più c'è la possibilità che tra di esse ci possa essere qualcuno che in virtù della propria attività professionale o in base a proprie conoscenze personali possa procurare l'oggettistica varia ricercata.

In seconda battuta chi presiede l'ente organizzatore può indirizzare ai commercianti e alle realtà produttive (soprattutto quelle limitrofe) una

lettera che illustri l'iniziativa e la destinazione dei fondi raccolti.

In genere si dà qualche giorno di preavviso e poi si comunica che propri incaricati identificabili passeranno per la raccolta.

Talvolta alcune attività commerciali hanno addirittura fornito significativi sconti per merce e buoni per servizi gratuiti, intravedendo nell'iniziativa un certo ritorno pubblicitario. Potenza delle sinergie!

Si può anche interessare tramite lettera personalizzata enti territoriali vari.

Per ricambiare la gentilezza e la generosità dei donatori è opportuno fare ed esporre durante la manifestazione un cartellone di ringraziamento con l'indicazione delle varie ditte che hanno offerto i premi.

Quantità di premi messi in palio

Per ovvi motivi i premi non possono finire prima che siano finite le possibilità di vincita dei partecipanti (può essere pericoloso!!!).

Quindi il numero dei premi a disposizione vincola sia il numero dei giochi e/o sia la loro durata.

Per cui è consigliabile, dopo aver effettuato un pur sommario calcolo probabilistico dei premi da dover distribuire, tenere una certa scorta di altri gadget a disposizione per eventuali sforature.

Orario di chiusura

Naturalmente non è possibile chiudere i giochi prima che tutti i gettoni acquistati siano stati utilizzati per giocare.

Quindi, attraverso un calcolo approssimativo di tempo, si deve chiudere la cassa in netto anticipo con l'orario di chiusura della manifestazione.

Alcuni giochi

Nelle pagine successive illustrerò in dettaglio quei giochi che sono riuscito a realizzare nel corso degli anni.

Come vedrete spazieremo da intrattenimenti tradizionali e semplicissimi a intrattenimenti veramente innovativi: per far giocare occorre un grammo di fantasia, mani un po'abili e tanta voglia di divertirsi e far divertire.

I singoli giochi saranno preceduti dalle relative locandine esplicative, che potrete esportare tramite Word, adattandole, se di caso, alle vostre esigenze.

Quello che segue va quindi recepito come un semplice canovaccio, che metto volentieri a vostra disposizione: ogni ludo può essere variato nel suo regolamento e di ogni ludo possono esserne pensate numerose varianti.

Ho corredato tutti i giochi con una o più fotografie, sia per una loro maggiore illustrazione e comprensione, sia per dare prova inconfutabile della loro possibile realizzazione.

La fabbrica della felicità

A chiusura di questa parte introduttiva concedetemi una brevissima considerazione.

Il luna park fatto in casa regala a tutti un po' di felicità.

In genere felici e contenti sono coloro che giocano; se vincono sono poi ancora più felici!

Felici sono anche i genitori, i nonni e i parenti stretti, che, per far vedere ai più piccoli come si fa, spesso partecipano loro stessi ai giochi più infantili.

Felici e soddisfatti sono coloro che conducono i giochi: giocano a far giocare gli altri, quindi si divertono e ridono.

Felici sono coloro che possono contribuire alla buona riuscita dell'evento, fornendo regali, regalini e regaletti di ogni genere, gadget compresi.

Felici sono gli enti beneficiari dell'iniziativa sia perché vedono contenti i loro adepti, sia perché fanno anche un certo incasso (pecunia non olet!).

Felici sono gl'inventori giocosi, che, novelli Archimede Pitagorico, vedono usare i loro marchingegni.

Insomma il Luna Park si rivela una vera e propria fabbrica della felicità!

La nostra esperienza

Assieme ad altri amici abbiamo sperimentato nel tempo la formula Luna Park in varie realtà: due parrocchie, due scuole, un circolo sportivo e una Onlus.

I risultati sono sempre stati molto soddisfacenti sia da un punto di vista umano (centinaia di partecipanti) che economico (svariate migliaia di euro).

SAFARI

Safari



**Con 3 palline
far cadere 2 animali**

Gioco da terreno

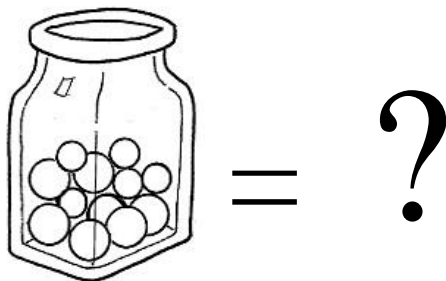
Consiste nel riuscire a far cadere alcuni animaletti di plastica tramite il lancio di palline da tennis.

Materiali: animaletti di plastica, palline da tennis, legni dalla base stretta, cartoni o assi di legno per delimitare il campo di gioco

Varianti: nel campo di gioco possono essere inseriti alcuni oggetti dalla base esigua da non far cadere per non incorrere in penalità



Il numero misterioso



Il numero misterioso

Quante palline sono?

Gioco da tavolo

Consiste nel riuscire ad indovinare quanti oggetti tutti uguali sono presenti in un contenitore trasparente.

Materiali: contenitore (meglio se cilindrico) e un insieme di palline, fagioli, noccioline o quant'altro.

Precisazione: se il numero viene indovinato, si aggiungono o si tolgono degli oggetti e il gioco ricomincia.

La mucca

La mucca



**due "poppate" per
trovare la pallina**

Gioco da tavolo

Consiste nel trovare una delle palline nascoste nelle mammelle (piene d'acqua) della mucca: consigliate due palline su sei mammelle. Si continua sino a quando si trovano tutte le palline.

Materiali: cartone, legno, bottiglie dipinte, palline, vaschetta di plastica, bottiglia per scorta acqua



Battiscoppio

Battiscoppio



due martellate per il bum!

Gioco da tavolo

Consiste nel colpire con un martello i chiodi sotto ai quali è stata alloggiata una capsula a detonazione bum-bum

Materiali: legno, chiodi lunghi, martello, capsule bum-bum

Precisazione: si prosegue sino a quando non sono state trovate tutte le capsule detonatrici



Cacarello

Cacarello



Una uscita su tre palline

Gioco da terreno

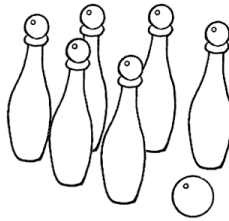
Consiste nell'inserire delle palline nella bocca di Cacarello, evitando i tubetti che portano al suo interno e indovinando invece quelli che fanno cascare le palline nel vasino

Materiali: grossa scatola di cartone, forassite, vasino di plastica da bambino, alcune palline di diametro inferiore a quello del tubo



Birilli

Birilli



con 2 palline almeno 4 birilli giù

Gioco da terreno

Consiste nel far cadere alcuni birilli tramite il lancio di palline di gommapiuma

Materiali: birilli (o alcuni oggetti dalla base esigua), palline di gommapiuma, cartoni o assi di legno per circoscrivere il campo di gioco



Flipper

Flipper



**Almeno 8 punti
con 2 palline partendo da posizioni diverse**

Gioco da tavolo

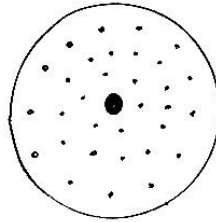
Consiste nel raggiungere un dato punteggio, facendo incanalare due palline da ping pong in varie postazioni numerate alla fine di una certa pendenza

Materiali: legni vari, chiodi lunghi, palline da ping pong



Girovite

Girovite



2 possibilità di trovare una vite rossa

Gioco da tavolo

Consiste nel riuscire a trovare almeno un bullone dalla estremità colorata di rosso

Materiali: base di legno, legno a forma circolare, alcuni bulloni tutti uguali, marchingegno per far ruotare la parte superiore del gioco



Il pendolo



Il pendolo

3 lanci
2 bottiglie fatte cadere

Gioco da tavolo o da terreno

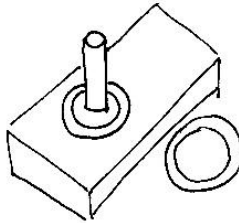
Consiste nel far cadere alcune bottiglie di plastica messe su un tavolo (o per terra) tramite l'oscillazione di una pallina da tennis legata ad un filo

Materiali: bottiglie di plastica di formato vario, filo, pallina da tennis

Specificazione: ai vari formati delle bottiglie possono essere associati punteggi diversi

Infilino

Infilino



4 cerchietti infilati su 6

Gioco da terreno

Consiste nel lanciare alcuni cerchietti, cercando d'infilarli su un bastoncino.

Materiali: legni vari, cerchietti di plastica (ottenibili anche congiungendo un cavo TV)



La pernacchia

La pernacchia



3 tentativi

Gioco da tavolo

Consiste nel cercare di afferrare al volo la pallina che può scendere da uno dei due tubetti laterali

Materiali: legno, forassite



La prova del nove

La prova del nove



**Con tre palline fare
almeno nove**

Gioco da terreno

Consiste nel lanciare palline di gommapiuma in alcuni fori associati ad un numero, giungendo alla somma di 9

Materiali: grossa scatola di cartone, palline di gommapiuma



Le tre bocche

Le tre bocche



**Scegline una,
quella giusta!**

Gioco da tavolo

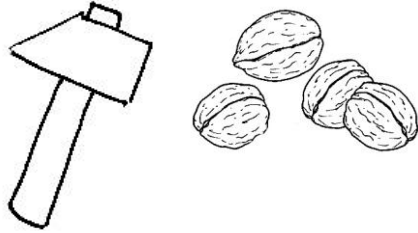
Consiste nel riuscire ad indovinare dentro quale “bocca” c’è il buono-premio, evitando l’acqua e la schiuma da barba (questa può essere sostituita da un colpetto inferto con un martelletto di cartone)

Materiali: scatola di cartone, vaschette di plastica, schiuma da barba



lo schiaccianoci

Lo schiaccianoci



3 martellate

Gioco da terreno

Consiste nel riuscire a schiacciare delle palline di dash su una tavoletta di legno dopo che per gravità sono uscite da un tubo

Materiali: legno, tubo di plastica, dash, martello



noncibuchi

Noncibuchi



un minuto a disposizione

Gioco da tavolo

Consiste nel riuscire ad infilare in un certo periodo di tempo un cerchietto nel manico di legno che s'impugna

Materiali: legno, corda, cerchietto di legno (ottenibile anche congiungendo un cavo TV)



Pesca d'alto mare

Pesca d'alto mare



**Una pescata
in mezzo minuto**

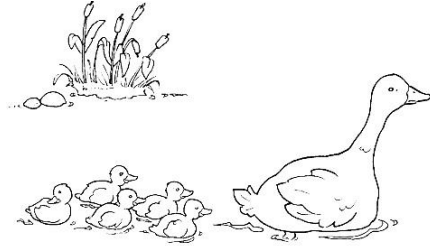
Gioco da terreno

Consiste nel cercare di catturare, senza poter vedere nulla, la preda giusta (un delfino o una stella di mare, anziché una piovra o un pescecane) tramite una canna da pesca fornita di una calamita

Materiali: scatola di cartone, canna, calamita, sagome di cartone ricoperte di metallo leggero (quello del cibo in scatola), cronometro (telefonino)



Pesca delle paperere



Pesca delle paperere

**Una paperetta
in un minuto**

Gioco da terreno

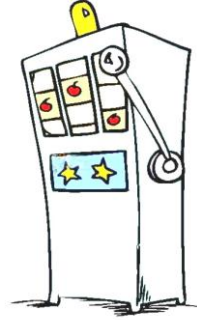
Consiste nel cercare di pescare delle paperette, infilando in un certo lasso di tempo il cerchietto della lenza della canna nel loro becco

Materiali: grosso sottovaso di plastica, canne munite di lenza con un cerchietto, paperette munite di becco (o di un piccolo gancio), cronometro (quello di un comune telefonino)



Slot Machine

Slot machine



Due possibilità

Gioco da tavolo

Consiste nel far girare le due ruote del gioco e far coincidere il disegno di quella di sinistra con quella di destra, usando i freni della bicicletta

Materiali: legno, bicicletta da bambino (da distruggere!), compensato



Tiro a segno bagnato

Tiro a segno bagnato



In mezzo minuto fare almeno dieci punti

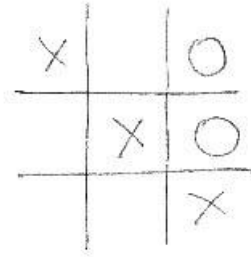
Gioco da tavolo

Consiste nel cercare di abbattere tramite lo schizzo di pistole ad acqua sagome di varia dimensione associate a punteggi diversi

Materiali: legno, pistole ad acqua, telo di plastica (per proteggere il tavolo)



Tris



Tris

**con con 5 cerchietti
un qualsiasi tris**

Gioco da terreno

Consiste nel riuscire ad allineare tre cerchietti (in orizzontale, in verticale o in obliquo), lanciandoli su una serie di chiodi

Materiali: sedia pieghevole rotta, chiodi lunghi, cerchietti di plastica (ottenibili anche dalla congiunzione di un cavo TV)



U. F. O.

UFO



6 lanci 3 centri

Gioco da terreno

Consiste nel cercare di far entrare, lanciandoli, alcuni dischetti volanti (CD o DVD) nell'astronave madre

Materiali: scatola di cartone, CD o DVD



Pesca magnetica

Pesca magnetica



In un minuto pescare la vite senza chiodi - 3 possibilità

Gioco da terreno

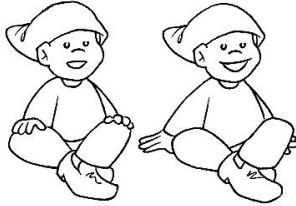
Consiste nel cercare di pescare con una canna munita di calamita la vite centrale, evitando di catturare anche i chiodi laterali

Materiali: legno, chiodi lunghi, vite, canna e calamita



Vicini Vicini

Vicini vicini



**4 biglie per andare
dove c'è il pallino**

Gioco da terreno

Consiste nel gettare, senza poter vedere nulla, alcune palline in una scatola, riuscendo ad andare nello scomparto vicino ad un pallino-base

Materiali: scatola grossa di cartone, scatola divisa in compartimenti, biglie varie



Labirinto

Labirinto



Almeno 7 punti con 3 palline

Gioco da tavolo

Consiste nell'inserire alcune palline in una serie di tubi (uno sempre diverso dall'altro) e riuscire ad ottenere un certo punteggio, verificando la loro posizione numerata alla fine del tragitto di caduta

Materiali: legno, forassite, tubo di plastica, palline



The black hole

The black hole



Gioco da terreno

Due partecipanti: uno deve lanciare palline di gommapiuma dentro il buco nero, l'altro tramite una bacchetta deve impedirne il passaggio

Materiali: legno, stoffa, palline di gommapiuma

Pungiscoppio

Pungiscoppio



Gioco da tavolo

Consiste nell'infilare un ferro da calza in un piccolo foro, sperando di trovarci sotto il palloncino da far esplodere

Materiali: legno, palloncini da gonfiare, cartone, un ferro da calza

Tiro a segno

Tiro a segno



Gioco da tavolo

Consiste nel cercare di colpire con una pistola che spara pallini di plastica dei soldatini distribuiti su un tavolo (scegliere un'arma NON pericolosa)

Materiali: pistola a pallini, soldatini di plastica, grossa scatola da mettere sotto e dietro per recuperare i pallini usati, scatola pallini di scorta

La ruota della fortuna

La ruota della fortuna



Gioco da tavolo

Far girare con una spinta la ruota e verificare in quale settore si ferma: vinci, perdi, riprova per una volta, consolati

Materiali: legno, mozzo di un motorino (o altro marchingegno per far girare la ruota), meccanismo di fermata

Booiling

Booiling



Gioco da terreno

Consiste nel cercare di far cadere dei birilli tramite il lancio di palline da tennis

Materiali: birilli, palline da tennis, cartoni o assi per delimitare il campo di gioco

Tiro alle bottiglie

Tiro alle bottiglie



Gioco da tavolo

Consiste nell'abbattere un certo numero di bottiglie di vario formato tramite il lancio di palline di gommapiuma (NON usare quelle da tennis in quanto acquistano troppa forza)

Materiali: palline di gommapiuma, bottiglie di plastica, lattine

Variante: invece delle bottiglie usare lattine di bibita (magari leggermente appesantite da qualche sassolino)

La pesca nel pozzo

La pesca nel pozzo



Gioco da terreno

Consiste, senza poter vedere nulla, nel cercare di pescare con una canna munita di calamita un grosso bullone messo nel fondo di un secchio

Materiali: canna con calamita, grosso bullone, secchio di plastica

Bocciodromo

Bocciodromo



Gioco da tavolo

Consiste nello svolgimento di una normale partita a bocce su un mini-campo cosparso di sabbia

Materiali: legno, sabbia, due gruppi di palline diverse ed un pallino più piccolo, stendi-sabbia, misura distanze

Mi ama, non mi ama

Mi ama, non mi ama



Gioco da tavolo

Consiste nel far girare un porta-timbri e scegliere una sezione: si vince se sotto ad essa è disegnata una margherita

Materiali: porta-timbri girevole

Maracas

Maracas



Gioco da tavolo

Consiste nell'agitare ed inclinare dei contenitori (singoli o sovrapposti e comunicanti) allo scopo di far uscire in un determinato tempo (procurarsi un cronometro = telefonino) tutte le palline contenute

Materiali: contenitori di gelati, palline

Variante: anziché individuale, a coppie



Stendimi

Stendimi



Gioco da tavolo

Consiste nello scegliere quale molletta stringere per far cadere le palline eventualmente attaccate sotto, che poi fuoriescono per gravità

Materiali: scatola di cartone, serie di mollette, palline

Tiramisù

Tiramisù



Gioco da tavolo

Consiste nel trascinare, salendo su un piano inclinato verso l'alto, un cilindretto metallico senza mai farlo entrare in contatto con la calamita che esercita la forza trattiva

Materiali: legno, calamite cilindriche (recuperabili da vecchi altoparlanti di uno stereo), uno stendipanni

| | |
|--|-----------|
| Introduzione | 1 |
| Piano di presentazione | 2 |
| Il gioco | 2 |
| Il Luna park | 4 |
| I materiali | 5 |
| Le categorie dei giochi | 6 |
| Cassa | 7 |
| Numero dei giochi | 8 |
| Dislocazione dei giochi | 9 |
| Regole dei giochi..... | 9 |
| Conduttori dei giochi | 10 |
| Set per i conduttori | 10 |
| Filosofia dei giochi..... | 11 |
| Ritiro dei premi | 11 |
| Reperimento dei premi | 13 |
| Quantità di premi messi in palio..... | 14 |
| Orario di chiusura | 15 |
| Alcuni giochi | 15 |
| La fabbrica della felicità | 15 |
| La nostra esperienza..... | 16 |
| Safari..... | 17 |
| Il numero misterioso | 18 |
| La mucca | 19 |
| Battiscoppio..... | 20 |
| Cacarello | 21 |
| Birilli..... | 22 |
| Flipper | 23 |
| Girovite | 24 |
| Il pendolo..... | 25 |

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| Infilino | 26 |
| La pernacchia..... | 27 |
| La prova del nove | 28 |
| Le tre bocche | 29 |
| Lo schiaccianoci..... | 30 |
| Noncibuchi | 31 |
| Pesca d'alto mare | 32 |
| Pesca delle papere | 33 |
| Slot machine | 34 |
| Tiro a segno bagnato | 35 |
| Tris | 36 |
| UFO | 37 |
| Pesca magnetica..... | 38 |
| Vicini vicini | 39 |
| Labirinto..... | 40 |
| The blach hole..... | 41 |
| Pungiscoppio | 42 |
| Tiro a segno | 43 |
| La ruota della fortuna | 44 |
| Booiling..... | 45 |
| Tiro alle bottiglie | 46 |
| La pesca nel pozzo | 47 |
| Bocciodromo..... | 48 |
| Mi ama, non mi ama | 49 |
| Maracas..... | 50 |
| Stendimi..... | 51 |
| Tiramisù | 52 |