

PATCHWORK DOCET: COME TENERSI IN CONTATTO CON I PARENTI IN MONGOLIA

LA NEWSLETTER SPORADICA DEL CLAN PATCHWORK

MAG. 2020. NUMERO 1 (e, probabilmente, l'unico)



DA UNA BREVE GUIDA DERIVANO GRANDI RISULTATI

scritto dai TEAM TIGRI CRONISTE

Alcuni mesi fa i nostri redattori ci hanno incaricato di pensare a come avremmo affrontato un periodo di terribile e inevitabile solitudine. Il nostro team si è riunito per spremersi le meningi e creare questo tutorial. In questa breve guida vi illustreremo in cinque step come **non morire di noia**, potrete persino contattare i vostri parenti eschimesi di cui avete da lungo tempo perso le tracce.

ALL'INTERNO DI QUESTO ARTICOLO:

#1 FATE e BABAU	pg 2
#2 SKRIBBLIO	pg 3
#3 SCENETTE	pg 4
#4 CACCIA AL TESORO DI VELOCITÀ	pg 5
#5 #IoMimoDaCasa	pg 5
#6 KARAOKE	pg 6
#GIOCO della SIGARETTA	pg 6



1



di VERMETTO FANTASIOSO

INGREDIENTI:

- un gruppo di persone (più si è, meglio è)
- lista di parole (q.b.) da far indovinare al Sognatore

N.B.

Le Fate non possono dire parole simili o derivate dalla parola da indovinare e nemmeno traduzioni in altre lingue.

Consigliamo al Babau di non dare indizi troppo disparati tra loro altrimenti il sognatore potrebbe collegare la voce al ruolo e, magari, non tenere in considerazione ciò che direte.

PROCEDIMENTO:

Viene scelta una persona del gruppo che farà il Sognatore, questa si dovrà allontanare, cosicché gli altri possano inizialmente scegliere le parole che dovrà indovinare ed in seguito dividersi in fate, incaricate di aiutare il Sognatore a scoprire le parole, e i babau, che dovranno fare l'opposto cioè sviarlo. Il Sognatore verrà fatto riunire al gruppo e una volta bendato, uno alla volta, ogni giocatore dirà una parola che, a seconda del ruolo, dovrà aiutarlo o fuorviarlo. Dopo qualche giro il sognatore inizierà a farsi un'idea su quale potrebbe essere la parola, e quando sarà pronto potrà dare una risposta, non saprà se questa sarà giusta o sbagliata fino alla fine del gioco. Una volta detta la parola le squadre cominceranno a dare indizi sulla successiva. Quando le parole da indovinare saranno esaurite, il Sognatore dovrà raccontare il suo sogno basandosi sulle risposte che ha dato in precedenza. Al termine del sogno gli verranno comunicati gli eventuali errori commessi. Preparatevi ad ascoltare qualche storiella improbabile che vi farà ridere come dei matti!

2

#2 SKRIBBL.IO

di RANOCCHIO SCARABOCCHIATORE



INGREDIENTI:

- dispositivo dotato di connessione a internet (meglio un computer o un tablet, ma funziona anche da telefono)
- gruppo di persone rinomate per le loro abilità artistiche e capacità di astrazione (non più di 12)

PREPARAZIONE:

- aprite un browser sul vostro dispositivo e incollate nella barra di ricerca il link <https://skribbl.io/>
- si aprirà una finestra dove potrete caratterizzare il vostro avatar. Spazio alla fantasia!
- una persona del gruppo (la più tecnologica) dovrà creare la "stanza" della partita premendo su *Create private room*, dopodiché spostare il mouse sulla barra con scritto *Hover me to see the invite link* e premere sul pulsante *Copy*. Potrete condividere il link con il resto del gruppo semplicemente inviandolo via mail o Whatsapp. Nel caso in cui qualcun altro vi abbia inviato il link basterà incollarlo nella barra di ricerca per ritrovarsi nella stessa "stanza di gioco"
- assicuratevi dunque di aver selezionato la lingua, il numero di round e il tempo (che verrà dato per disegnare e indovinare) e poi premete su *Start game*.

MECCANICHE DI GIOCO:

Un giocatore alla volta (deciso dal gioco) dovrà inizialmente scegliere una parola tra le tre proposte che compariranno sullo schermo. Dopodiché dovrà dimostrare le sue innate qualità di illustratore disegnando la parola scelta in modo da farla capire agli altri partecipanti (attenzione al tempo però! Fare troppi ghirigori può essere deleterio). Quando un giocatore sta disegnando tutti gli altri dovranno spremere le proprie meningi e ricorrere a tutta l'astrazione possibile per cercare di indovinare la parola d'interesse.

Una volta in mente la risposta, questa potrà essere scritta nella barra sotto (nella parte destra dello schermo). Il disegnatore non potrà scrivere (al posto del disegnare) la soluzione in modo da prendere più punti. A proposito, come funziona il punteggio? Dopo ogni manche verranno assegnati dei punti ad ogni giocatore che ha indovinato la parola (il primo che l'ha scoperta prende più punti) o, nel caso del disegnatore, a seconda del numero di persone che l'hanno indovinata. Più difficile spiegarlo che giocarci!!

3



#4 CACCIA AL TESORO DI VELOCITÀ

di GAZZELLA ASTUTA

INGREDIENTI:

- una casa a testa
- una persona ingegnosa che prepari gli indizi

PROCEDIMENTO:

Un altro problema riscontrato durante questa quarantena, è una terribile affezione al divano. Cosa aspettate a costringere tutti i vostri congiunti ad un po' di movimento?! Basterà dividersi in due squadre e scegliere due volontari per ogni turno. Dunque il responsabile del gioco, che avrà precedentemente ideato una serie di indizi (che dovranno condurre le squadre ad indovinare un oggetto comune in tutte le case, come forchetta, disco, orologio, stuzzicadenti), reciterà l'enigma, e i due volontari - magari con l'aiuto telematico dei propri compagni - faranno a gara a chi per primo porterà l'oggetto-soluzione davanti allo schermo. Buon divertimento e buona corsa!

#5 #IoMimoDaCasa

di PAPPAGALLO SILENTE



INGREDIENTI:

- un responsabile che pensa ad alcune parole da assegnare ai vari mimi
- un gruppo di volenterosi!!

PROCEDIMENTO:

E cosa credevate, che avremmo lasciato da parte le tradizioni per una semplice pandemia? Non c'è bisogno di grandi spiegazioni, le regole non subiscono grandi variazioni. Due squadre, un volontario alla volta che mima la parola che gli viene segretamente detta dal responsabile del gioco. Chi ne indovina di più vince. Ed ora, a giocare!

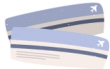
5

#3 SCENETTE

di CAMALEONTE TEATRALE



Potevamo escludere da un'animazione scout l'opportunità di ridicolizzarci facendo delle scenette improbabili? MAI, quindi in questo articolo vi racconteremo un esempio di scenetta con cui abbiamo avuto a che fare durante una nostra riunione a cui potrete ispirarvi per trasformarvi anche voi in attori degni dei più prestigiosi teatri. Ci sono stati forniti dei ruoli di cui nessuno era a conoscenza, dopodiché il Gate 11 dell'aeroporto di Bergamo-Orio al Serio è stato finalmente aperto, ma la coda era davvero lentissima dati i controlli molto intensi. Ogni persona si è quindi dovuta adoperare per **convincere le forze dell'ordine** a lasciarla passare.



Tra di loro c'erano persone del calibro del premio nobel per la medicina, Abdul Fahir: il celebre giocatore di Hockey, Cristiano Jordan; un po' meno conosciuto dalla gente ma ben noto alle forze dell'ordine per i traffici illegali su scala mondiale, Don Calogero Scorza; il terzo posto nella lista delle persone più ricche a livello mondiale (ma non delle più oneste), Donald Berlosconi; oltre a questi anche persone meno conosciute come Maria Veloska, Fatima Allar, Nunzia Zecchini, Jang Pu, Vladimir Serakova e uno scout. Alcuni sono stati fermati perché non abbastanza convincenti, altri invece sono stati lasciati passare grazie alle loro doti di retorica o a qualche mazzetta fatta passare al direttore..



4



#6 KARAOKE

di GALLO GRACCIANTE

INGREDIENTI:

- una manciata di canzoni

PROCEDIMENTO:

Chi non ha voglia, a questo punto, di fare un po' di confusione e stordire i propri familiari? Per fare il karaoke in via telematica, basta dividersi in squadre: a turno, il gruppetto dovrà ascoltare un pezzo della canzone che il responsabile del gioco avrà scelto e riprodotto per lui, e quando questa verrà fermata, dovrà continuare a cantare: la squadra che ne riesce a continuare di più, vince!

#7 GIOCO della SIGARETTA

di TAPIRO INTRAPRENDENTE



INGREDIENTI:

- un file drive condiviso

PROCEDIMENTO:

Non volevamo certo rinunciare ad uno dei più divertenti e creativi giochi che siamo soliti fare, dunque ne abbiamo studiato una versione telematica. Non lasciatevi sviare dal nome, il gioco lo conoscerete di sicuro, ma spesso viene chiamato "il gioco in cui ognuno scrive un pezzo di storia".

Andrà condiviso tra tutti i partecipanti il link di un documento, dove ci saranno scritti i nomi di ogni persona e un elenco puntato a 5 voci (vuoto) sotto ogni nome. Le voci corrispondono alle domande **chi, cosa succede, quando, dove e in che modo**. Quando sarà dato il via, ogni persona dovrà inventarsi una risposta a ognuna di queste domande, e dovrà scriverla utilizzando il colore bianco; la prima risposta la scriverà nel primo punto sotto il suo nome, la seconda nel secondo punto dell'elenco della persona successiva e così a scendere. Quando tutti avranno finito, un responsabile cambierà il colore del testo dal bianco al nero, e così appariranno tante storielle bizzarre da leggere in compagnia!

6