

TOMBOLA BLA BLA

Tombola Bla Bla è una simpatica variante della Tombola Tradizionale ma con l'aggiunta di una componente narrativa. Come nella classica tombola si estrarranno i numeri dal sacchetto ed ognuno li controllerà sulla propria cartella al fine di completarla tutta per dichiarare la vincita.

Ma ci sono alcune variazioni, vediamole insieme



LA CARTELLA

Diversamente da quella tradizionale la Cartella Bla Bla ha posto solo per 5 numeri, che ogni giocatore sceglierà ad inizio partita scrivendoli nei cerchi; (i 5 numeri, come spiegheremo sotto, devono essere compresi tra 1 e 45 nella prima manche e tra il 45 e il 90 nella seconda manche)



TABELLONE									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90



IL TABELLONE E I NUMERI

Il tabellone e i numeri rimangono invariati quindi potete usare quelli che avete a casa. Non useremo però tutti e 90 i numeri insieme: nella prima manche metterete nel sacchetto i numeri dal 1 al 45 mentre nella seconda manche numeri dal 46 al 90.

IL SACCHETTO

Qui avviene un piccolo cambiamento, infatti ai 45 numeri scelti vanno aggiunte e mescolate nel sacchetto tutte le pedine quadrate con le parole scritte sopra.
(le pedine le trovate allegate da stampare, incollare su un cartoncino spesso e ritagliare)

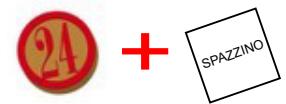


LE REGOLE DELLA TOMBOLA BLA BLA

Lo scopo del gioco è riuscire a fare Tombola Bla Bla raccontando una storia di finzione a seconda delle parole che verranno estratte insieme ai numeri e al loro significato nella classica smorfia.

Sono previsti 2 manche di gioco, nella prima manche si giocherà con i numeri dal 1 al 45 nel sacchetto e nella seconda manche con i numeri dal 46 al 90 nel sacchetto. Ogni manche determinerà un vincitore, quindi alla fine della partita avremo due vincitori.

Dopo che ogni partecipante ha creato una (ed una sola) cartella personale e definito chi terrà il cartellone siamo pronti per cominciare. Colui che tiene il cartellone prende il sacchetto ed estrae CONTEMPORANEAMENTE un numero ed un cartoncino con la parola (è facile riconoscerli al tatto nel sacchetto). Legge il numero, il significato nella smorfia e la parola che sono uscite e chi ha quel numero sulla cartella lo spunta scrivendo le parole uscite nella casella sotto il numero, vedi esempio qui sotto:



E' uscito il numero **24** (i poliziotti)
e la parola **spazzino**

Adesso viene il bello perchè chi ha sulla sua cartella il numero DEVE scrivere le parole uscite e inventare l'inizio (e solo l'inizio, quindi breve) di una storia, partendo proprio dalle parole uscite.

(Es. Lo **spazzino** Geronimo vagava per la città ma stranamente guardandosi intorno non trovo' sporco in giro, vide da lontano alcuni **poliziotti**, cos'era successo?...)

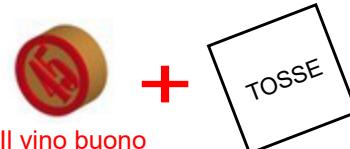
Tutti i partecipanti che hanno lo stesso numero sulla cartella **MA SOLO AL PRIMO NUMERO ESTRATTO** DEVONO anch'essi raccontare l'inizio di una storia ma la storia raccontata non deve essere uguale a quella di un altro partecipante.

RACCONTARE LA STORIA, oltre ad essere il momento più divertente e creativo del gioco serve a VALIDARE il numero uscito, questo significa che lo puoi spuntare sulla cartella solo se racconti la storia, *mi dispiace...niente storia niente numero*.

Si prosegue estraendo un altro numero ed un'altra parola ripetendo le fasi sopra descritte.

Al secondo numero uscito (ambo) presente nella cartella del giocatore quel giocatore deve proseguire la storia aggiungendo le parole nuove e portando avanti il racconto.

Lo **spazzino** Geronimo vagava per la città ma stranamente guardandosi intorno non trovo' sporco in giro, vide da lontano alcuni **poliziotti** cos'era successo?



Il vino buono



Lo **spazzino** Geronimo si avvicinò ai **poliziotti**, uno di loro aveva una **tosse** talmente forte da spostare le cartacce e l'immondizia che stavano a terra; Geronimo si avvicinò a lui e per calmare la tosse gli diede il suo thermos con il **vino**...

Si continua ad estrarre dal sacchetto come nella normale tombola finchè non si fa terno (con altro numero ed altre parole) continuando il racconto. Stessa cosa con il quarto numero (quaterna).

Ogni giocatore deve poter raccontare la sua storia anche se ha messo meno numeri di un altro, il bello del gioco è proprio questo...

Si va avanti così fino al 5° numero (che equivale alla Tombola finale); a questo punto chi ha tutti e 5 i numeri dichiara la Tombola e con l'ultimo numero estratto e le ultime parole estratte deve dare una degna conclusione alla storia. Ora il giocatore può dichiararsi vincente.

Dopo che la tombola è stata dichiarata si estrae per l'ultima volta dal sacchetto SOLO UNA PAROLA che servirà agli altri giocatori (che non hanno fatto tombola) a concludere la loro storia (anche se breve).

LA REGOLA DEL CROSSOVER

Se con un numero estratto due giocatori fanno ambo (o terno o quaterna) **contemporaneamente** avviene una cosa molto particolare: LE STORIE DEI GIOCATORI COINVOLTI SI DEVONO INCROCIARE; i due giocatori quindi devono usare le parole uscite per far incontrare in qualche modo i personaggi delle loro storie, raccontare qualcosa che succede in comune e RIMANERE in questa condizione di storia finchè non uscirà il prossimo numero; a quel punto le due storie **possono** separarsi (ma se volete potete farle proseguire insieme). Se i giocatori sono più di due ognuno sceglie liberamente con chi effettuare il crossover.

Se con un numero estratto due o più giocatori fanno TOMBOLA si prosegue come descritto qui sopra, in più si narra un epilogo COMUNE.

ALLEGATI

Per giocare alla Tombola Bla Bla potete utilizzare la vostra tombola casalinga insieme alle cartelle e i cartoncini con le parole.

In allegato troverete da stampare:

Il regolamento di 3 paginette

Foglio con 3 cartelle a colori da stampare nelle copie che vi servono

Foglio con 3 cartelle in bianco e nero (utilizzando così meno inchiostro) da stampare nelle copie che vi servono

2 Fogli con le parole da stampare, incollare su un cartoncino spesso e ritagliare

1 Foglio con la griglia in bianco per permettervi di scegliere delle parole nuove secondo i vostri gusti
(Es. il nome dei vostri amici e parenti, luoghi che conoscete, insomma potete personalizzarli)

1 Foglio con il significato dei numeri della smorfia

"Tombola Bla Bla" da un'idea di Palestra di Giochi con lo zampino di Roberto Grassi e la spinta propulsiva di Emanuele Cristallo.

Il gioco può essere rielaborato come volete a seconda delle vostre esigenze, potete condividerlo e pubblicarlo attribuendo la fonte, grazie e buon divertimento



- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1 L'ITALIA | 46 IL DENARO |
| 2 LA BAMBINA | 47 IL MORTO |
| 3 LA GATTA | 48 MORTO CHE PARLA |
| 4 IL MAIALE | 49 IL CORPO PROSPERO |
| 5 LA MANO | 50 IL PANE |
| 6 QUELLO CHE GUARDA A TERRA | 51 IL GIARDINO |
| 7 IL VASO | 52 LA MAMMA |
| 8 LA MADONNA | 53 IL VECCHIO SAGGIO |
| 9 I FIGLI | 54 IL CAPPELLO |
| 10 I FAGIOLI | 55 LA MUSICA |
| 11 I TOPINI | 56 LA CADUTA A TERRA |
| 12 IL SOLDATO | 57 IL GOBBO |
| 13 IL SANTO | 58 IL PACCHETTO |
| 14 L'UBRIACO | 59 I PELI MASCHILI |
| 15 IL RAGAZZO | 60 LAMENTARSI |
| 16 IL SEDERE | 61 IL CACCIATORE |
| 17 LA DISGRAZIA | 62 IL PERICOLO |
| 18 IL SANGUE | 63 LA SPOSA |
| 19 LA RISATA | 64 LA GIACCA |
| 20 LA FESTA | 65 IL PIANTO |
| 21 LA DONNA NUDA | 66 LE ZITELLE |
| 22 IL PAZZO | 67 IL SESSO |
| 23 LO SCEMO | 68 LA ZUPPA COTTA |
| 24 I POLIZIOTTI | 69 SOTTOSOPRA |
| 25 NATALE | 70 LA CASA |
| 26 SANTO STEFANO | 71 L'UOMO CHE SI COMPORTA MALE |
| 27 VASO DA NOTTE | 72 LA MERAVIGLIA |
| 28 IL SENO | 73 L'OSPEDALE |
| 29 IL PADRE | 74 LA GROTTA |
| 30 LE MUNIZIONI | 75 PORTAFORTUNA |
| 31 IL PADRONE DI CASA | 76 LA FONTANA |
| 32 L'ANGUILLA | 77 I DIAVOLETTI |
| 33 GLI ANNI DI CRISTO | 78 DONNA DI MALAFFARE |
| 34 LA TESTA | 79 IL LADRO |
| 35 L'UCCELLINO | 80 LA BOCCA |
| 36 LE NACCHERE | 81 I FIORI |
| 37 IL MONACO | 82 IL BANCHETTO |
| 38 LE PERCOSSE | 83 IL MAL TEMPO |
| 39 L'IMPICCAGIONE | 84 LA CHIESA |
| 40 L'ERNIA | 85 LE ANIME |
| 41 IL COLTELLO | 86 LA BOTTEGA |
| 42 IL CAFFE' | 87 I PIDOCCHI |
| 43 LA PETTEGOLA | 88 IL FORMAGGIO |
| 44 LE CARCERI | 89 LA VECCHIA |
| 45 IL VINO BUONO | 90 LA PAURA |

**TOMBOLA BLA BLA
LA SMORFIA**

TOMBOLA BLA BLA

MAESTRA	AUTISTA	SPAZZINO	CUOCO	IMPRENDITORE	AVVOCATO	COMMESSA	SCRITTORE	ATTRICE
GIARDINIERE	CANTANTE	POSTINO	ASTRONAUTA	CAMERIERE	IMBARAZZO	NOIA	CALMA	CONFUSIONE
INVIDIA	OK	NOSTALGIA	AMORE	SODDISFAZIONE	SIMPATIA	AMICIZIA	NOOO!	SIII!
AL MARE	IN MONTAGNA	SUL TRENO	IN BARCA	IN CUCINA	AL MERCATO	DISASTRO	ILLUSIONE	SCOPERTA
VISITA	SORPRESA	ROSSO	GIALLO	VERDE	BLU	PULIZIA	LIBRO	CHIAVE
DAL MEDICO	SAPORE	DIVIETO	OBBLIGO	VERITA'	ALLEGRIA	TRISTEZZA	MALAFEDE	CANE
PECORA	MUCCA	COMPROMESSO	PIOGGIA	VENTO	NEVE	SOLE	CAMERA	BAGNO
BASTA!	STARNUTO	TOSSE	GIOCO	PERFETTO!	CAPELLI	VESTITO	MUTANDE	CALZINI
NONNO	IRA	CONFUSIONE	SORELLA	FRATELLO	ZIO	COGNATO	SUOCERA	DOCCIA
CALDO	FREDDO	FATTORIA	CITTA'	VELOCE	LENTO	VERDURA	TORTA	PASTA
PANE	LEGNO	FERRO	PLASTICA	SMOG	FRUTTA	QUADRO	ARMADIO	SEDIA
ASCIUGAMANO	POSTE	LUCCHETTO	MUSICA	CINEMA	TELEVISIONE	RADIO	PARRUCCHIERE	BENZINAIO

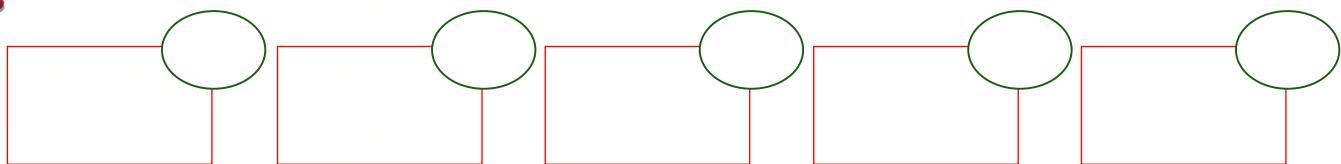
TOMBOLA BLA BLA

DAI DAI DAI!	NON VENGO!	VENDITA	RITROVAMENTO	PERDITA	1000 EURO	1 EURO	FAZZOLETTO	FANTASMA
COMODO	MAH!	PERO'	FORSE	MAI	ONESTA'	FALSO	VERO	GIUSTO
AMICO	SOLUZIONE	ORO	COLLANA	ANELLO	MATRIMONIO	CORTILE	PUGNO	SORRISO
FACILE	DIFFICILE	SOTTO	SOPRA	DAVANTI	DIETRO	SUGO	PESCE	CARNE
FELICE	CONCLUSIONE	CATASTROFE	ASSEMBLEA	RIDICOLO	MOSCA	ZANZARA	ZAVORRA	GOMITO
ACQUA	OROLOGIO	SCOOTER	VOLONTA'	MISTERO	BUIO	QUIETE	TEMPESTA	PRESEPE
DOLCE	AMARO	ARCOBALENO	PACE	MATTINA	POMERIGGIO	SERA	NOTTE	ALBA
COLLEGA	AL LAVORO	UFFICIO	DIRETTORE	A SCUOLA	A TAVOLA	SMORFIA	PIANTA	RISATA
MECCANICO	SUPPOSTA	CANARINO	COLLO	TAVOLO	DENTI	MIRACOLO	STANCO	ALLERGIA
DESIDERIO	FORBICI	FUOCO	PIEDI	RISTORANTE	ROTTURA	BIRRA	CAMICIA	PANCIA
100 EURO	ODORE	SCARPE	MANI	ASPIRINA	SCOMODO	ALBERO DI NATALE	BAMBINO	PIZZA
MALEDIZIONE	PUZZA	STRESS	CELLULARE	SBAGLIATO	AUTO	TRAMONTO	NIPOTE	OCCHI

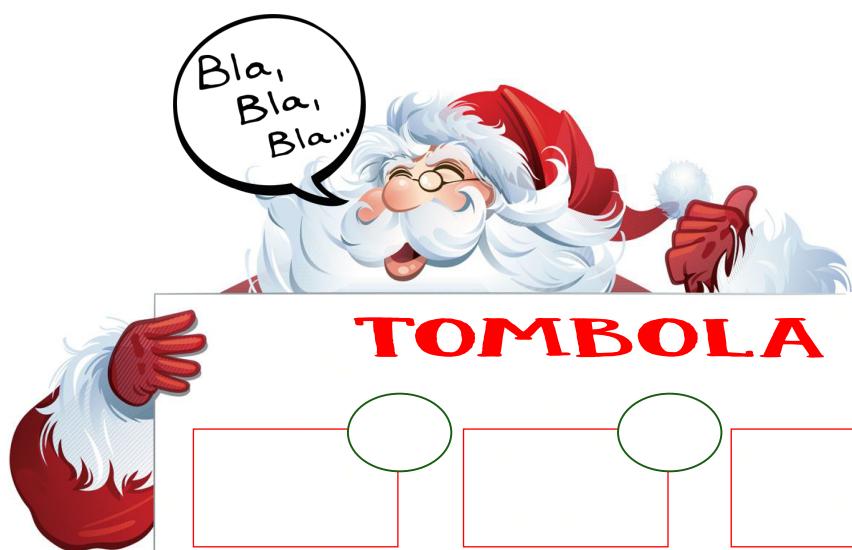
TOMBOLA BLA BLA



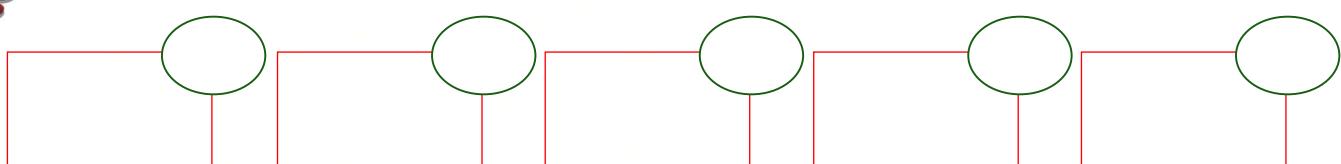
TOMBOLA BLA BLA



Cartella Bla Bla di



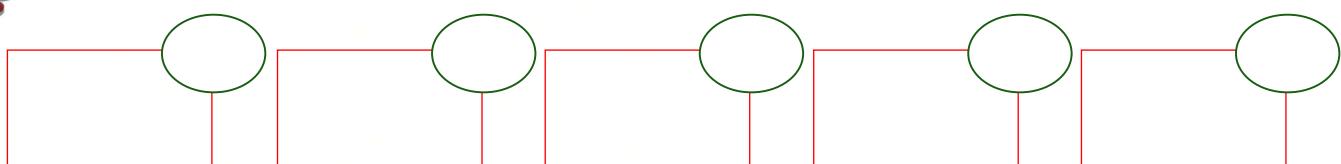
TOMBOLA BLA BLA



Cartella Bla Bla di



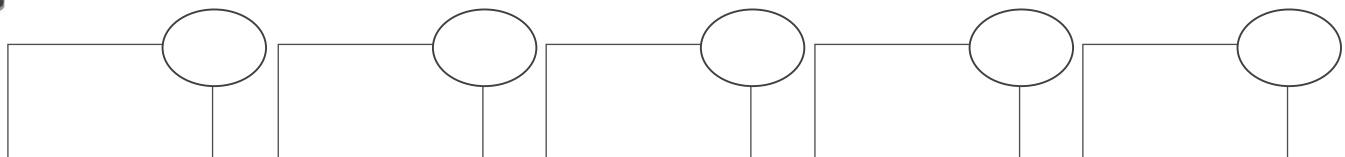
TOMBOLA BLA BLA



Cartella Bla Bla di



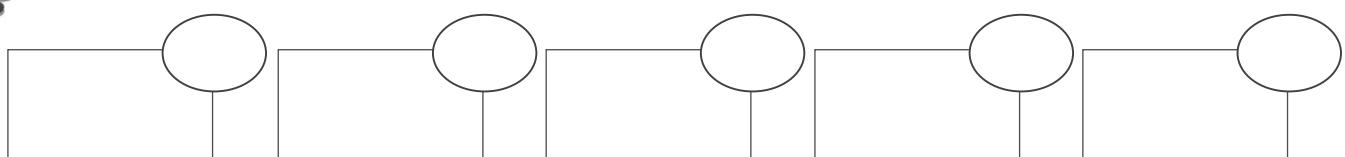
TOMBOLA BLA BLA



Cartella bla bla di



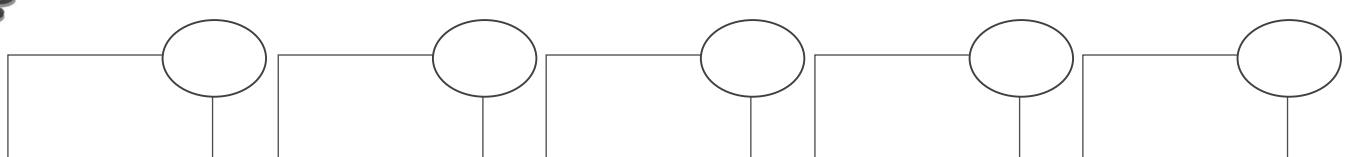
TOMBOLA BLA BLA



Cartella bla bla di



TOMBOLA BLA BLA



Cartella bla bla di