THE CUBE

Questi sono una serie di giochi/prove ispirate dalla trasmissione televisiva "The Cube". Alcuni giochi sono stasi presi direttamente dallo show e poi riadattati, altri invece sono stati inventati, mantendendo sempre lo stesso stile. Ve li proponiamo in modo da poterli riprodurre con materiali facilmente reperibili.

Per la maggior parte si tratta di prove singole. Ci sono però anche prove di squadra (in rosso). Alcune prove singole possono essere adattate a prove di squadra facendo ripetere il gioco ai compagni di squadra finché tutti non ci sono riusciti. Le prove possono essere semplificate dopo un certo numero di tentativi andati a vuoto.

Nel format che utilizziamo di solito, ogni prova si svolge in un luogo diverso e le varie squadre si spostano da uno stand all'altro cercando di completare le prove

- A) in meno tempo
- B) con meno tentativi
 - Passa lo stuzzicadenti: ogni giocatore avrà due penne, una per mano; ogni giocatore dovrà passare lo stuzzicadenti all'altro, finché tutti non lo avranno fatto almeno una volta. Potranno però mettere in contatto con lo stuzzicadenti al massimo 3 penne contemporaneamente; non ci si può aiutare con nessun'altra parte del corpo; se lo stuzzicadenti dovesse cadere o dovesse essere toccato con una qualsiasi parte del corpo si rinizia dall'ultimo giocatore che aveva lo stuzzicadente stabile tra le penne.
 - Lascia e riprendi: questo gioco va calibrato di volta in volta, a seconda dell'età dei giocatori; il gioco consiste nel lasciar cadere la pallina da un'estremità di una panca o di una tavola inclinata per poi riprenderla prima che tocchi terra quando ha finito la sua corsa lungo la panca; se avete un tubo lungo potete usare quello, altrimenti cercate di inclinare il più possibile la panca o la tavola, in modo da rendere molto veloce la corsa della pallina.
 - Palle al volo: il giocatore dovrà riprendere al volo due palline lanciate contemporaneamente da estremità opposte. Nella versione di squadra si giocherà finchè tutti non ci sono riusciti e a lanciare le palline, invece degli animatori, saranno a rotazione dei compagni di squadra. Sarà possibile accordarsi su differenti tipi e velocità di lancio, ma il lancio dovrà rigorosamente essere effettuato allo stesso momento.
 - Palla sul cilindro: trasportare una pallina sopra un cilindro (es: una pallina da biliardino sopra il tubo delle palline da tennis) lungo un percorso con alcune curve per rendere più impegnativo il tutto. Se la palla cade si ricomincia il percorso. La versione di squadra sarà una staffetta passandosi il cilindro. La caduta della palla farà ricominciare da capo solo il giocatore che l'ha fatta cadere.
 - Soffia e centra: da un'estremità del tavolo bisogna soffiare una pallina da ping pong, cercando di fare centro nel secchio posto a terra, presso l'altra estremità del tavolo; chi soffia può posizionare il secchio dove vuole, ma non può chiaramente vederlo al momento del soffio.
 - Panca wipeout: create una canaletta, per esempio con due panche uguali affiancante; bisognerà lanciare una pallina da un'estremità della canaletta e farla fermare, dopo un certo punto designato (e segnato sulla canaletta in modo che sia ben visibile), ma prima che esca dall'altra estremità e cada a terra; lo spazio in cui la palla deve fermarsi deve essere di circa 10-15 cm.

- Canestro coi manici: prendete due manici di scopa e legateli con lo scotch; chi gioca deve prendere i due manici con una mano sola; con l'altra mano posizionare la pallina in un'estremità della canaletta formata dai manici; far scendere la pallina in questa canaletta e cercare di fare canestro in un secchio dopo che la palla ha finito la corsa lungo i manici.
- Usa la testa: bisogna lanciare la palla contro il muro e riprenderla con una bacinella che sia legata alla testa in qualche modo. Noi abbiamo usato uno scolapasta con dello spago per legarlo alla testa.
- Lancio del disco: bisogna lanciare un disco (es: un vecchio cd) e farlo fermare su una superficie ben definita. noi abbiamo delimitato con dello scotch da muratore un perimetro sulla superficie di un tavolo.
- Inverti le palle: il giocatore deve spostare 12 palline bianche in una scatola rossa e 12 palline rosse in una scatola bianca prendendone una alla volta in 10 secondi. Se non avete tante palline fate come noi: le abbiamo create appallottolando le pagine di vecchi giornali. Chiaramente per le rosse abbiamo usato la Gazzetta...
- Il percorso: il giocatore deve attraversare bendato un percorso rettilineo; se mette anche solo un piede sulla linea che delimita il percorso pede.
- Il gradino: il giocatore deve lanciare la palla con le mani rasoterra e sfruttando un gradino
 che può essere fatto semplicemente con un manico di scopa deve cercare di fare canestro in
 un contenitore posizionato poco più avanti. Decidete se il giocatore può o no regolare la
 distanza tra gradino e contenitore.
- Passa la palla: la squadra, schierata in riga, si deve passare una pallina da tennis lanciandola contro il muro; si può riprendere la palla solo con una mano; nel caso la palla rimbalzi a terra si ricomincia da capo; la distanza consigliata dal muro è di almeno 2 metri.
- Canestro: fare canestro, in un secchio con una pallina da tennis, dopo che questa ha rimbalzato almeno una volta a terra e almeno una volta contro la parete; il secchio deve essere posizionato ad una distanza di qualche cm dalla parete. Decidete se il giocatore può o no regolarla.