

WORLD SCOUT JAMBOREE
JAPAN 2015



Federazione Italiana dello Scouting

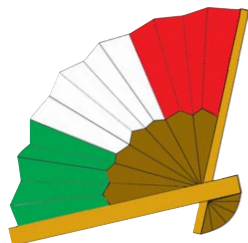
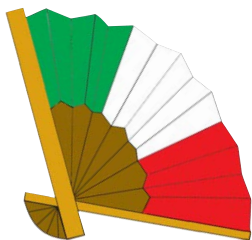


ESPRESSIONE

All'interno del libretto [ESPRESSIONE GIAPPONESE](#) sono raccolte una serie di approfondimenti su alcuni tratti speciali di questa splendida cultura, fatta di ritualità, particolarità e curiosità che solo in Giappone si possono apprezzare!

Dal particolarissimo [zodiaco Giapponese](#), al [Takeshi's Castle](#), passando per la [cerimonia del tè](#), in questo libretto si trovano una serie di spunti di approfondimento per costruire simpatiche attività, proporre nuovi modi di fare un fuoco di bivacco, o bere un buon tè dopo aver fatto un rito vecchio di oltre 500 anni!

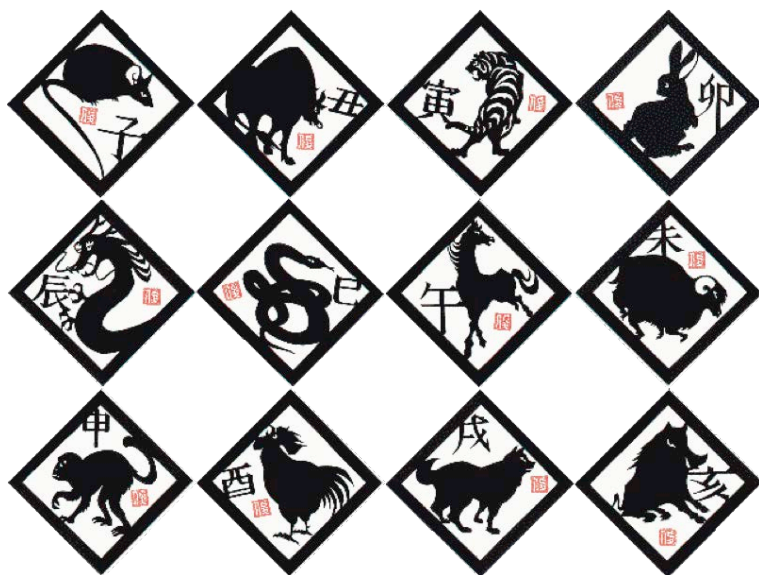
Approfondimenti proposti
[ZODIACO GIAPPONESE](#)
[CERIMONIA DEL TÈ](#)
[TAKESHI'S CASTLE](#)



ZODIACO GIAPPONESE

Lo zodiaco giapponese è **diviso in 12 settori**, ogni settore contiene un gruppo di anni. Gli anni di ciascun settore sono 12 anni di differenza rispetto all'anno precedente o seguente (questo in un solo settore). A ciascun settore viene assegnato il nome di un animale, basato sul concetto cinese antico che tutti gli spostamenti temporali sono basati su queste dodici unità. In Giappone, l'adozione del ciclo di dodici anni, con un animale diverso che rappresenta ogni settore, è abbastanza comune.

Gli individui nati in un dato anno **si dice che ereditino alcune delle personalità dell'animale** dello stesso anno.



Topo 鼠 (Nezumi)

Nati nel 2008, 1996, 1984, 1972, 1960, 1948, 1936, 1924, 1912.

Le persone nate nell'anno del Topo sono affascinanti, oneste, ambiziose, e hanno una grande capacità di inseguire un obiettivo fino alla fine. Essi lavorano duramente per i loro obiettivi. Essi sono facili all'ira, ma mantengono l'autocontrollo.

Bue 牛 (Ushi)

Nati nel 2009, 1997, 1985, 1973, 1961, 1949, 1937, 1925, 1913.

Le persone nate nell'anno del Bue sono pazienti mentalmente e quando richiesto, sono abili nel parlare. Hanno il dono di ispirare fiducia negli altri. Questo permette loro di ottenere un grande successo.

Tigre 虎 (Tora)

Nati nel 1998, 1986, 1974, 1962, 1950, 1938, 1926, 1914.

Le persone nate nell'anno della Tigre sono sensibili, testarde, irascibili, coraggiose, e un po', come dire, egoiste ... ma sono profondi pensatori e sono capaci di nutrire grande simpatia e amore per coloro che sono loro vicini.

Coniglio 兔 (Usagi)

Nati nel 1999, 1987, 1975, 1963, 1951, 1939, 1927, 1915.

Le persone nate nell'anno del Coniglio sono le più fortunate. Sono grandi chiacchieroni, di talento, ambiziose, virtuose e riservate. Hanno un gusto estremamente fine e vengono guardati con ammirazione e fiducia.

Drago 龍 (Tatsu)

Nati nel 2000, 1988, 1976, 1964, 1952, 1940, 1928, 1916.

Le persone nate nell'anno del Drago sono sane, energiche, eccitabili, irascibili e testarde. Tuttavia, sono oneste, sensibili, coraggiose e possono non avere fiducia in nessuno. Sono i più particolari del ciclo dei 12 segni dello Zodiaco.

Serpente 蛇 (Hebi)

Nati nel 2001, 1989, 1977, 1965, 1953, 1941, 1929, 1917.

Le persone nate nell'anno del Serpente sono profondi pensatori, parlano molto poco e sono in possesso di una saggezza straordinaria. Sono fortunati in materia finanziaria e saranno sempre in grado di ottenerla. Essi sono determinati in quello che fanno e odiano fallire.

Cavallo 馬 (Uma)

Nati nel 2002, 1990, 1978, 1966, 1954, 1942, 1930, 1918, 1906.

Le persone nate nell'anno del Cavallo sono abili in complimenti e parlano troppo. Essi sono abili con i soldi e gestiscono bene le

finanze. Si tratta di pensatori veloci, saggi e di talento. Le persone Cavallo si arrabbiano facilmente e sono molto impazienti.

Pecora 羊 (Hitsuji)

Nati nel 2003, 1991, 1979, 1967, 1955, 1943, 1931, 1919, 1907.

Le persone nate nell'anno della Pecora sono eleganti, molto esperte nelle arti, appassionati di natura. A prima vista, sembrano essere migliori delle persone nate negli altri anni. Sono profondamente religiose e appassionate in tutto ciò che fanno e credono.

Scimmia 猿 (Saru)

Nati nel 2004, 1992, 1980, 1968, 1956, 1944, 1932, 1920, 1908.

Le persone nate nell'anno della Scimmia sono i geni incompresi del ciclo zodiacale. Sono intelligenti e abili nelle grandi imprese e sono intelligenti quando effettuano transazioni finanziarie. Sono inventivi, originali e in grado di risolvere i problemi più difficili con facilità.

Gallo 鷄 (Tori)

Nati nel 2005, 1981, 1969, 1957, 1945, 1933, 1921, 1909.

Le persone nate nell'anno del Gallo sono profondi pensatori e sono sempre occupati e dediti al loro lavoro. Hanno sempre voglia di fare di più di quello che sono in grado di fare, e se si impegnano a un compito superiore alle loro capacità, rimangono delusi. Le persone Gallo hanno l'abitudine di parlare apertamente di qualsiasi cosa abbiano in mente.

Cane 犬 (Inu)

Nati nel 2006, 1982, 1970, 1958, 1946, 1934, 1922, 1910.

Le persone nate nell'anno del Cane hanno tutte le belle qualità della natura umana. Hanno senso del dovere e della lealtà, sono estremamente oneste e fanno sempre del loro meglio nel rapporto con le altre persone. Le persone Cane ispirano fiducia negli altri e sanno mantenere i segreti.

Cinghiale 猪 (Inoshishi)

Nati nel 2007, 1983, 1971, 1959, 1947, 1935, 1923, 1911.

Le persone nate nell'anno del Cinghiale sono coraggiose. Hanno una grande forza interiore che nessuno può vincere. Esse mostrano grande onestà. Sono irascibili, ma odiano litigare o avere discussioni. Sono affettuose e gentili con i loro cari.





CERIMONIA DEL TÈ

Il **Cha no yu** (茶の湯, "acqua calda per il tè") conosciuta come cerimonia del tè è uno dei rituali tradizionali più affascinanti del Giappone. Ogni gesto, ogni movimento è intriso di sacralità, per la forte connotazione spirituale che porta i partecipanti alla cerimonia ad una ricerca interiore di se stessi.

Gli inizi

I monaci giapponesi che si erano recati nei templi Cinesi della dinastia dei Sogn scoprirono che il tè veniva utilizzato come medicina e come stimolante per rimanere svegli durante la meditazione.

Il fondatore della scuola rinzai, Eisai, presentò al suo ritorno allo shogun un trattato sul tè nel quale ne elogiava le virtù. Come risultato di questo, durante il periodo Kamakura (1185 - 1333) la pratica del bere il tè si diffuse nei monasteri zen e negli alti stati della società.

In questo periodo, grazie ai monaci zen cominciò la trasformazione dal punto di vista estetico e spirituale. In questo sviluppo estetico vennero inglobati i concetti di semplicità, misura e severità che vennero applicati nell'utilizzo degli utensili e degli oggetti d'arte coinvolti nella cerimonia.

La cerimonia del tè è riconosciuta dalla filosofia zen, alla pari delle altre arti quali la pittura, la poesia, la calligrafia e molti religiosi sostennero che la profondità dell'essenza della visione dello zen poteva essere raggiunta nella pratica del tè come nella meditazione zen.

Questa profonda spiritualità si manifesta attraverso i gesti quotidiani, che, una volta raggiunta la più totale calma e consapevolezza interiore, diventano così astratti e sono una pura espressione dello spirito.

Il maestro che esegue la cerimonia del tè nutre un assoluto distacco dai suoi gesti; la loro raffinatezza ed eleganza sono rappresentazioni della calma interiore raggiunta e della maestria nel farsi guidare dal proprio spirito e dal proprio cuore piuttosto che dalla mente.

Durante la cerimonia devono essere rispettati quattro principi fondamentali: armonia, purezza, rispetto e serenità. Il rito che oggi

conosciamo lo si deve per lo più a Sen no rikyū (1520-1591); egli perfezionò i movimenti e ne stabilì le regole che li governano e progettò inoltre la prima stanza del tè totalmente indipendente dal resto dell'edificio. Questa innovazione con il tempo divenne una abitudine ben visibile nelle architetture dei periodi seguenti. Lo shōgun Ashikaga Yoshimasa spinse molto per dare alla cerimonia del tè una identità molto forte e per conferirle una importanza assoluta; infatti fece costruire il padiglione d'argento (ginkakuji) e quella che risulta essere la più antica stanza da tè."



La cerimonia del tè si divide in tre momenti distinti:

- Kaiseki un pasto leggero consumato prima del tè;
- Koicha il tè denso;
- Usucha il tè leggero.

La cerimonia nella sua interezza richiede molte ore per cui, riservando la cerimonia completa alle occasioni speciali, generalmente ci si limita al solo momento dell'Usucha. [Un elaborato codice di etichetta regola tutte le fasi della cerimonia](#) a partire dal numero di giorni di anticipo con cui si estende un invito (generalmente non più di cinque), al rituale lavaggio delle mani prima di accedere alla sala del tè, al posto da occupare durante la cerimonia, sia per gli ospiti che per il padrone di casa, alla designazione dell'ospite d'onore, al modo di servire e di bere il tè. La rigida osservanza delle regole formali altro non è che un modo per

assicurare che nulla di imprevisto turbi la decorosa serenità e armonia di spirito associata alla cerimonia stessa.



L'Usucha e il Koicha rappresentano visivamente due momenti distinti della cerimonia e il rituale ad essi associato è infatti diverso. Il [Koicha prevede l'uso di un'unica tazza](#) da cui ogni ospite beve solo pochi sorsi. Il protocollo prevede che prima di portare la tazza alle labbra la si ammiri; dopo aver assaggiato il tè ci si complimenti per il sapore e poi si bevano ancora un paio di sorsi prima di passare la tazza all'ospite vicino avendo accuratamente asciugato con un tovagliolo la parte da cui sia ha bevuto. Finito il giro è possibile che l'ospite più importante chieda di ammirare nuovamente la tazza per apprezzarne la qualità. [Nel caso dell'Usucha il protocollo è leggermente diverso](#). Ogni ospite infatti beve tutta la tazza di tè, poi con le dita asciuga il bordo e si asciuga le mani con un tovagliolo, e restituisce la tazza al padrone di casa che la lava con acqua calda e dopo averla asciugata la riempie di nuovo per servire un altro ospite. La tazza viene data all'ospite presentando la parte più bella. L'ospite a sua volta avrà cura di girarla in modo da non bere dalla parte migliore. Il tè, divenuto cerimonia, si accompagnò a nuove consapevolezze in campo artistico-architettonico e non mancò di



influenzare, con il suo amore per la semplicità e la sobrietà, la vita di tutti i giorni.

La popolarità della cerimonia [nel XVII secolo fu responsabile](#) del grande impulso dato allo sviluppo della ceramica, e in particolare modo a quella usata per i tè. Nacquero molte scuole, ognuna rispondente a dei precisi canoni estetici, ognuna riflettente la filosofia ed il gusto di un particolare Maestro. [Le tazze Raku](#), originarie di Kyoto, furono quelle che incontrarono più successo tra gli intenditori. Esse sono piacevoli al tatto e ispirano serenità nella loro peculiare semplicità ed elegante sobrietà decorativa. Generalmente non sono perfettamente rotonde ma sono fatte in modo da essere tenute con entrambe le mani, come è consuetudine bevendo il tè. Il bordo superiore non è perfettamente liscio ma è ondulato, così da offrire una sensazione piacevole quando portato alle labbra. La base in genere non è invetriata, lasciando così vedere il tipo di argilla di cui è fatta la coppa. Non presentano un motivo decorativo preciso, ma la decorazione è creata dalla invetriata e dal gioco di colori naturali e di contorni.



TAKESHI'S CASTLE

In Takeshi's Castle (風雲!たけし城) un gruppo di 100 concorrenti, capitanati dal Generale Lee, deve affrontare una serie di prove di resistenza. Coloro che riescono a superare tutte le prove andranno a sfidare il conte Takeshi e i suoi sgherri in una prova finale che consiste nell'assalto al suo castello. Per colui che conquista il castello di Takeshi è previsto un premio.

I giochi di Takeshi's Castel sono:

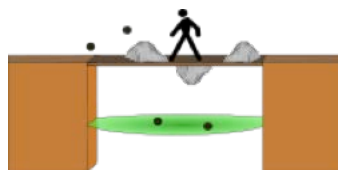
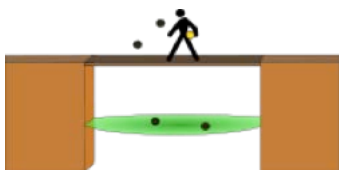
- **Animuddle:** i concorrenti devono fare un puzzle gigante con protagonisti gli animali mettendo, a testa, un pezzo di puzzle al giusto posto.
- **Avalanche:** i concorrenti devono raggiungere la cima di una collina, evitando le enormi pietre lanciate dalle guardie di Takeshi.



Parte finale del gioco Ball Cupping

- **Ball Cupping:** i concorrenti devono colpire una palla con un martello, quest'ultima rotola giù da un flipper gigante (o pachinko); il concorrente deve arrivare velocemente in fondo e cercare di prendere al volo la palla in una bacinella, cercando di evitare la caduta nel fango.
- **Big Bird:** i concorrenti, vestiti come uccelli, devono volare tramite dei fili che li sostengono. Il loro obiettivo è prendere un coniglio con i piedi e farlo cadere in un nido con tre uccellini in attesa di avere un pasto.

- **Bite The Bun**: i concorrenti devono prendere, con la bocca, un panino (o uno dei vari alimenti presenti) appeso a un filo.
- **Blueberry Hill**: è una sorta di "Un, due, tre, stella!". Si svolge su di una collina e i concorrenti sono vestiti con ingombranti tute (a forma di mirtillo gigante) che rendono molto difficile rimanere in equilibrio. Come ulteriore difficoltà, il terreno è di gomma.
- **Brat Sack**: prova giocata in uno speciale famiglia. I genitori devono riconoscere i loro figli che sono dentro dei sacchi e non sono autorizzati a guardare dentro.

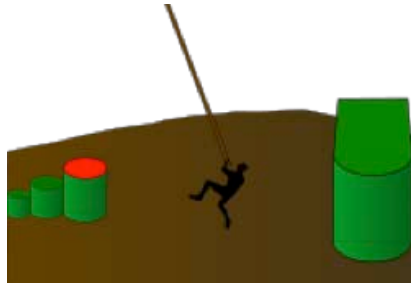
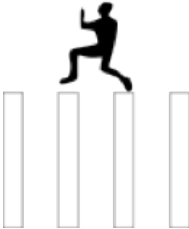


Bridge Ball

Versione alternativa del Bridge Ball

- **Bridge Ball**: chiamato anche nella sua versione originale "Lo Stretto di Gibilterra", prevede che i concorrenti, tenendo in mano una palla dorata lanciata dal Generale Lee, devono attraversare un ponte sospeso molto instabile cercando di non cadere e di evitare le palle nere lanciate dagli sgherri di Takeshi.
- **Bridge The Gap**: i concorrenti devono passare tra delle aste roteanti senza cadere o finire contro gli ostacoli.
- **Buggy Me**: giocato solo in uno speciale sugli adolescenti. Sei giocatori fanno un percorso a ostacoli e poi salire su di una carrozza, che deve essere quella indicata nella busta che trovano durante il percorso.
- **Catch It**: un lanciatore di baseball lancia la palla in alto, ed i concorrenti, vestiti con ingombranti tute, la devono prendere. In un'altra versione del gioco, viene sparata una palla da calcio in alto ed i concorrenti, uno alla volta, devono cercare di prenderla al volo.
- **Cheeze-Berry Hill**: variazione del "Blueberry Hill", dove le tute dei giocatori sono palle di formaggio
- **Corn Cob Trip**: simile a "Mushroom Trip", con l'eccezione di una pannocchia di mais gigante.
- **Deep Float**: gioco di corsa ambientato in mare, con inizio in una spiaggia. I concorrenti (tutti con addosso una tuta di salvataggio) devono cercare di rimanere in equilibrio su delle piccole piattaforme. Il gioco è reso difficile da due fattori: il primo è che le piattaforme presenti nel percorso sono molto piccole e facilmente affondabili; mentre il secondo è rappresentato che, nel percorso, due sgherri di Takeshi, ostacolano i concorrenti cercando di spingerli in mare.

- **Die or Pie**: i giocatori tirano un dado gigante. Ad ogni numero del dado corrisponde una botola su di una lunga piattaforma. Il giocatore deve entrare nella botola a lui assegnata e far uscire la testa dal buco presente su di essa. Prima della prima botola si posiziona uno sgherro di Takeshi, che tirerà una torta in faccia al concorrente da quella posizione. La sesta botola è quella più lontana al nemico. Il giocatore, se colpito in faccia, perde.



Dominoes

The Dragon Lake

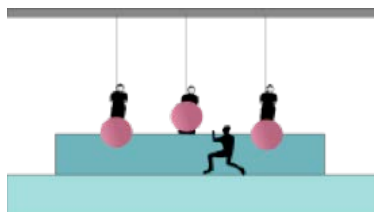
- **Dino Ride**: cavalcando un toro meccanico modificato per sembrare un dinosauro gigante, i concorrenti cercano di sparare ad un pipistrello rosa (sostenuto da carta igienica) con una pistola ad acqua
- **Dominoes**: chiamato anche "Falling Dominoes". Nel gioco concorrenti devono saltare sopra enormi pezzi di domino per arrivare a destinazione, il tutto senza cadere.
- **The Dragon Lake**: chiamato anche "Heaven and Hell". I concorrenti, lanciandosi e dondolando appesi ad una fune, devono atterrare su di una piattaforma rossa senza cadere nel fango, partendo da un'altra piattaforma.
- **Drop In The Ocean**: i concorrenti devono recuperare, dal mare, una pallina a testa.
- **End Bell**: prova riguardante un percorso, finito il quale, il concorrente deve suonare una campanella
- **Extinction**: le guardie, vestite da animali, tentano di schivare i colpi di pallone di pallavolo dei concorrenti.



- **Final Fall**: gioco in origine conosciuto come "The Man-Eating Holes", dove i concorrenti devono buttarsi in buchi senza finire in quelli col teschio, dove sono presenti gli sgherri di Takeshi, o verranno eliminati. Se entrano nei buchi esatti, finiscono dritti al terreno per il gioco "Show Down".

- **Fish Food:** i concorrenti, cavalcando un nastro trasportatore, devono saltare i pesci rosa e accovacciare sotto gli squali
- **Flag Down:** giocano due squadre, una fatta di giocatori e l'altra dalle guardie. Ogni squadra tenta di prendere la bandiera posta nel campo avversario.
- **Foot Loose:** i concorrenti devono recuperare un paio di calzature (che possono essere di ogni tipo o forma) e arrivare al traguardo.
- **The Fortress:** i concorrenti devono trovare, in un grande giardino, delle palline da tennis colorate (tra cui quella d'oro per superarla), in una sorta di caccia al tesoro

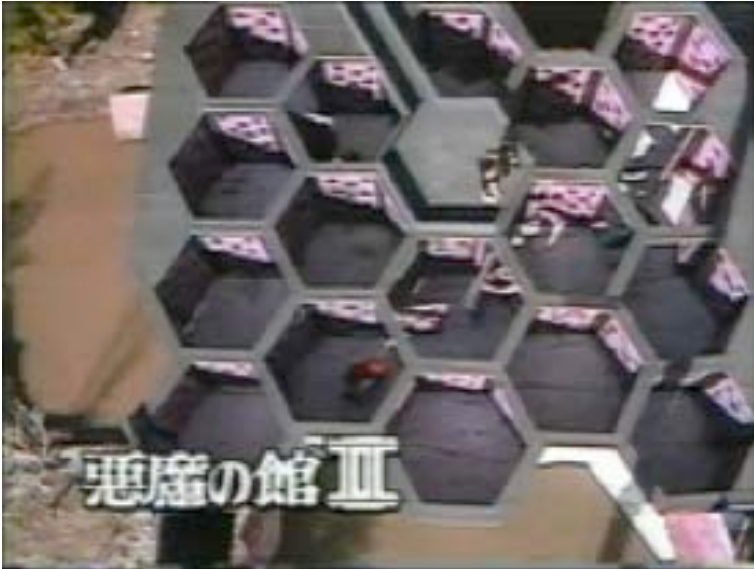
• **The Gauntlet:** prova originariamente intitolata "Adventure Zone", ed è quella di cui è considerata di sicuro il più lungo e difficile tra i giochi. I concorrenti devono completare in un certo limite di tempo un percorso. Devono superare tre mostri che assumeranno comportamenti



variabili di giocatore in giocatore, schivare un masso gigante dall'alto, schivare dei bruchi rotanti e saltare in un trampolino per poi cadere su dei mattoni di spugna, passare davanti ad un "mostro" che urla, salire sopra un "panettone" girevole, saltare dal "panettone" e atterrare in un'altra buca con dei mattoni di spugna, schivare tre palle e infine prendere una liana e andare verso il traguardo; il tutto prima che una macchinetta posta sopra il percorso arrivi a destinazione prima del giocatore

- **Giant Maze:** un labirinto gigante.
- **Go Nuts:** i concorrenti, travestiti da ghiande, devono passare per un percorso stretto a piedi uniti cercando di non cadere e di arrivare alla fine.
- **The Great Wall:** i concorrenti devono scavalcare un muro abbastanza alto, per poi cadere dalla parte opposta (inclinata e scivolosa) una volta arrivati in cima. Simile al "The Great Wall" è lo "Slippery Wall" con la differenza che entrambe le pareti del muro sono oblique e scivolose (una di queste è munita di una serie di corde di diverse lunghezze): i concorrenti devono arrampicarsi dalla parete con le corde, afferrarle e passare alla parete opposta. Così facendo il concorrente vince e prosegue con i giochi.
- **Grid Iron:** i concorrenti devono cercare di fare "touchdown" in un campo di football americano, evitando gli sgherri di Takeshi che cercano di fermarli. Il gioco è facilitato dal fatto che gli scagnozzi indossano tute molto ingombranti.
- **High Rollers:** i concorrenti devono oltrepassare una sequenza di sette rulli giganteschi rotanti saltando da uno di questi all'altro cercando di non cadere di sotto.

- **Home Run:** i concorrenti, indossando un'ingombrante tuta da baseball, devono superare un percorso evitando delle palle da baseball giganti.



Honey Comb Maze

- **Honey Comb Maze:** i concorrenti devono avventurarsi in un labirinto con celle esagonali e raggiungere la via d'uscita senza essere catturati dagli sgherri di Takeshi e cercando di non sbagliare strada. Tutte le uscite tranne una conducono ad una pozza fangosa. . Se un concorrente viene catturato dagli scagnozzi, essi assumano due diversi comportamenti. Se il concorrente è un uomo, viene buttato nel fango; se è una donna, le viene imbrattato il volto con vernice nera mostrandole però la strada giusta da seguire.
- **Indestruct-a-ball:** rinchiusi in una palla di plastica, i concorrenti rotolano su di un flipper gigante, che non deve cadere nella casella con il teschio.
- **In The Sack:** ci sono 50 coppie, ma solo 42 letti. Ogni coppia deve trovare un letto e starci sopra.
- **Jetskid:** giocato in uno speciale in spiaggia. I giocatori sono su di una tavola azzurra con attaccato un motoscafo e devono superare in mare diversi ostacoli, a varie velocità, tra cui una piccola rampa. Il concorrente deve rimanere sulla tavola senza cadere in acqua fino alla fine, altrimenti perde.

- **Karaoke**: i concorrenti devono cantare. Se sono stonati perdono e vengono buttati fuori in malo modo.
- **Knock Knock**: i concorrenti devono superare una serie di porte cercando di evitare quelle finte o sbarrate. In apparenza le porte sono tutte uguali, coperte da una sagoma di cartone. Il concorrente deve lanciarsi contro la porta a tutta velocità. Se la porta è di cartone la sfonderà e potrà passare alla serie successiva, in caso contrario sbatterà contro un muro o finirà in una rete. Alla fine bisogna prendere una pallina a testa in un grande contenitore pieno di farina. In alcune versioni ci può essere uno sgherro di Takeshi da evitare (soprannominato da Fiammetta Cicogna "Gedeone").
- **Leap Frog**: il concorrente deve salire su una piattaforma posta in discesa. Quando la piattaforma arriva in acqua il concorrente deve saltare su una piattaforma simile ad una ninfea.



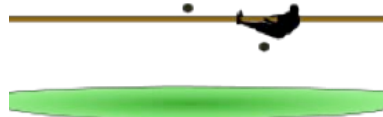
Line Up, con tovaglietta bianca. La parola composta dai concorrenti è Himawari (ひまわり Himawari?, trad. Girasole)

- **Line Up**: i concorrenti devono indossare una tovaglietta colorata (con, spesso, scritto sopra un carattere dell'alfabeto kanji). A questo punto, i giocatori devono unirsi in gruppi per formare parole di senso compiuto, legandosi tra di loro i piedi
- **Match Maker**: i concorrenti devono riporre delle forme nelle formine corrispondenti
- **Midoriyama Marathon**: i partecipanti fanno una gara con molti ostacoli, tra cui figurano pneumatici, materassi, reti e muretti.
- **Muddy Waters**: i concorrenti percorrono un lungo tratto di acqua fangosa, cercando di arrivare dalla parte opposta rispetto al loro punto di partenza.
- **Mudskippers**: simile a "Muddy Waters", tranne per il recupero di una bandierina durante la corsa.
- **Mud Slide**: consiste in una partita a baseball dove il concorrente deve arrivare alla base prima della palla correndo su di un campo pieno di fango.
- **Mushroom Trip**: i concorrenti devono rimanere aggrappati a un grosso fungo volante.
- **Nautiball**: i concorrenti giocano una partita di pallavolo contro gli sgherri di Takeshi. Il campo si trova sul mare.
- **Oh Deer**: corsa ad ostacoli. Si fa con una testa di cervo sulla faccia.
- **Oh Ma Ha Beach**: corsa ad ostacoli. Si fa su delle piattaforme.



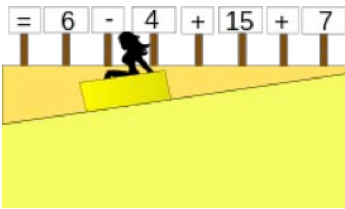
- **On The Rocks:** i concorrenti, su di un disco, devono scivolare per una discesa scivolosa cercando di non cadere. Gli sgherri di Takeshi spingono il contenitore con il concorrente lungo la discesa. Se il giocatore cade finisce in un mucchio di neve finta
- **On Yer Bike:** i concorrenti attraversano un percorso su di una piccola bicicletta. Vince chi arriva per primo.
- **Pipe Down:** i partecipanti al gioco devono scivolare lungo uno scivolo per poi atterrare su di una piattaforma galleggiante. Se il concorrente non atterra sulla piattaforma perde.
- **Poles Apart:** i concorrenti devono arrivare su di una piattaforma galleggiante in mezzo all'acqua mediante una lunga asta.
- **Prod:** un giocatore ed uno sgherro di Takeshi, scelti a caso, vengono messi su di una piattaforma nel mezzo di una piscina fangosa, armati di lance. Chi butta l'altro in acqua vince.
- **Puck Over:** simile a "Skittles", ma questa volta i giocatori si trovano all'interno di pupazzi di neve giganti, la palla da bowling viene sostituita da un disco gigante e scivola lungo un pendio ghiacciato.
- **Quake:** i concorrenti devono resistere ad un finto terremoto, inginocchiati su una pila di cuscini oppure uno sopra all'altro con delle parrucche completamente inutili (parodizzando i capelli tradizionali giapponesi).
- **Rat Race:** corsa ad ostacoli molto lunga formata dai giochi "Slippery Wall", "Honeycomb Maze" e "Skipping Stones".
- **Rice Bowl Down Hill:** i concorrenti devono arrivare alla fine di una discesa scivolosa all'interno di una scodella giapponese per il riso gigante senza rovesciarsi.
- **Ride the Wave:** i concorrenti, vestiti con un ingombrante costume da balena, devono completare un percorso in bicicletta cercando di evitare vari ostacoli.
- **Ro-Jim-Bo:** un concorrente si scontra contro una guardia sfidandolo a cantare, ballare e giocare a Jan-ken-pon, versione giapponese della morra cinese.
- **Roller Derby:** sei giocatori, vestiti con pattini e da cavalli purosangue, devono superare degli ostacoli per avanzare nel percorso. I primi due che finiscono vincono.
- **Roll Out The Barrel:** in questo gioco giocano genitore e figlio. Il genitore si mette su uno scivolo posto su un barile, il figlio deve infilare 4 spade in 4 dei 6 buchi presenti nel barile. Prima della manche tra i 6 buchi vengono scelti 2 buchi trappola. Se il figlio mette la spada in uno di quei 2 buchi, il genitore cade in acqua e avranno perso.
- **Roll The Dice:** i concorrenti, dopo aver scelto tra pari o dispari, vengono inseriti in un costume da dado e lanciati in una discesa. Se la somma dei 2 numeri usciti corrisponde alla scelta dei concorrenti, questi vincono.

- **Rope**: le regole sono le stesse del "Bridge Ball", eccetto per la corda, utilizzata al posto del ponte, e per il non uso della palla dorata.



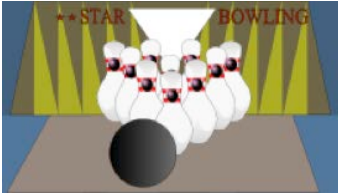
- **Roulette**: i concorrenti cercano in un contenitore, contenente farina, un numero o colore che sarà il loro. Successivamente si fa girare una roulette e chi ha il numero o il colore uscito viene eliminato.

- **The Run Way**: il giocatore si siede in un contenitore e viene spinto giù per una discesa. Mentre scendono si girano dei cartelli con su scritta un'operazione matematica da eseguire sul momento, come "7+15+14-6=". Una volta arrivato alla fine della discesa, il giocatore si ferma e deve dare la risposta.



Se rispondono correttamente vincono, ma se sbagliano cade in una buca di fango o di farina. A spingere i concorrenti per la discesa vi sono gli sgherri di Takeshi .

- **Samurai Back**: corsa ad ostacoli.
- **Sand Flee**: corsa ad ostacoli ambientata in spiaggia.
- **Sandscript**: prova ambientata dopo "Drop In the Ocean". All'inizio i concorrenti devono prima raccogliere delle palle colorate, che rappresentano una squadra della quale i concorrenti dovranno formare. Una volta formate esse vengono raccolte in scatola dal Generale Tani, il quale egli consegna a loro una lettera giapponese. Le squadre dovranno quindi, prima scriverla come prova su un pezzo di carta, e poi sistemare la codesta lettera nel modo umano (cioè crearla e formarla co gli stessi componenti delle squadre).
- **Shoot 'N' Loot**: prova simile al tiro a segno, mostrata solo su Humor Amarillo, il quale consiste con i concorrenti che dovranno sparare con una macchina spara-palline, a delle caselle dentro le quali ci sono dei premi. La prova viene superata da un concorrente che ne riesce a colpirne di più.
- **Show Down**: sfida finale di ogni puntata. Takeshi, con i suoi sgherri, e i concorrenti rimasti dalle precedenti prove, con il Generale Tani, si fronteggiano con delle pistole laser o ad acqua. Se i concorrenti vincono il castello viene automaticamente espugnato.
- **Show of Hands**: i giocatori sono vestiti da mani giganti. Viene chiesta una somma matematica ed i concorrenti devono trovare il risultato tra i tanti risultati presenti a terra e buttarci sopra. Esiste una variante del gioco con le parole anziché le somme.



Skittles

- **Skittles**: a seconda del numero estratto, i concorrenti vengono travestiti da enormi birilli e devono rimanere in piedi mentre uno sgherro di Takeshi lancia un'enorme palla da bowling mirata a colpirli.

- **Skipping Stones**: i concorrenti devono arrivare dall'altra parte del fiume saltando su delle pietre affioranti dall'acqua. Alcune di queste sono fisse, altre solo galleggianti.
- **Sling Swing Fling**: i concorrenti in questa prova, vengono all'inizio legati a delle corde elastiche collegate a dei tiranti. Loro, quando iniziano a scivolare, devono tirare la corda rilasciando quella elastica; questo per permette loro di raccogliere la palla nel canestro, posta a terra in profondità (nel fango) sotto di loro. L'obiettivo della prova è quello di raccogliere questa palla dal canestro, e cercare di metterla nell'altro canestro situante alla fine del filo. Nella prova i concorrenti vengono ostacolati da Masanori Okada, il quale nel verificarsi di un loro fallimento, fuoriesce e infanga i loro visi.
- **Slipped Disks**: i concorrenti, con un cerchio sulla testa, devono correre, armati di pistole, fino al traguardo, evitando che il cerchio venga bucato dai colpi sparati delle guardie di Takeshi.
- **Slippery Wall**: simile a "The Great Wall", i concorrenti devono scavalcare un muro alto e verticale da un lato, in forte pendenza nel secondo, che termina con delle pozze di fango. Fa anche parte di "Rat Race".

- **Slip Way**: il concorrente deve spingersi su di una tavola cercando di raggiungere la zona "goal" e non cadere nell'acqua. Nell'edizione italiana commentata da Lillo & Greg il gioco viene anche chiamato "La



- via della mutanda". Se la tavola si ferma prima del dovuto, spunta uno sgherro calvo che scaraventa malamente il concorrente in acqua; in alternativa il concorrente finisce in acqua se la spinta è così forte che riesce a superare il Goal superato più del dovuto il margine della Goal Zone cadendo in acqua.
- **Snow Lane**: una corsa ad ostacoli in mezzo alla neve. La musica di sottofondo del gioco proviene dall'anime Ranma ½.
- **Space Invaders**: prova ambientata in cima ad un pendio. I concorrenti, equipaggiati con armi laser entrano prima nella funivia e, mentre esso viaggia giù per la collina, loro devono cercare di

colpire con successo al sensore di uno delle guardie del "Corpo di Takeshi"

- **Square Maze**: simile all'"Honey Comb Maze", ma le celle sono quadrate, cioè con 4 porte.

- **Stock Pot Racing**: i concorrenti devono correre su di una collina scivolosa, strisciare sotto una rete, trovare un vegetale e correre all'interno di una pentola gigante.

- **Streets Ahead**: corsa ad ostacoli. Si fa vestiti da Lottatori di Sumo, anche se, ad un certo punto del percorso, il concorrente deve togliersi il costume per poter scalare un muro.

- **Stuff Diving**: uguale a "Show of Hands", tranne per l'ambientazione, che diventa una piscina.

- **Sumo Rings**: a seconda della pallina estratta, i concorrenti devono far cadere l'avversario (abbinato alla pallina) dal ring di sumo; esiste anche una versione dove un concorrente e uno sgherro devono buttarsi in acqua a colpi di sedere, dal momento che sono su di una piattaforma sull'acqua.

- **Take It Snow**: simile a "Skipping Stones", tranne che per la strada vi sono anche dei pupazzi di neve.

- **Toboggoff**: similmente a quanto accade in "Rice Bowl Down Hill", i concorrenti devono arrivare alla fine di una discesa scivolosa all'interno di una camera d'aria.

- **Tug of War**: i concorrenti devono scegliere una fune a cui è collegato un avversario di varie difficoltà (uomo, donna, gruppo, mucca, trattore, finto elefante o "Gedeone") e cercare di batterlo al tiro alla fune.

- **Turtle Hurtle**: i concorrenti devono percorrere un ponte di tartarughe molto scivolose, raggiungendo l'altro lato prima che un pirata lo prenda per buttarlo in acqua.

- **Turtle Soup**: si fa solo nell'edizione "figlio e genitore". Il genitore, vestito come una tartaruga, deve eseguire un percorso con il figlio sulla schiena senza sbilanciarsi e, quindi, cadere in acqua.

- **Ultimate Showdown**: i concorrenti devono superare diversi giochi tra cui "Skipping Stones", "The Dragon Lake" e "Bridge Ball".

- **Uphill Garden**: i concorrenti devono affrontare degli sgherri di Takeshi travestiti da macchine, serpenti ecc. in una sfida simile allo Slipped Disks. Vince chi riesce a non farsi bucare il cerchietto.

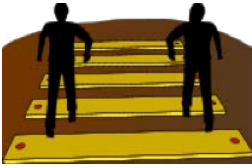
- **Up The Creek**: i concorrenti, all'interno di una specie di teleferica simile ad un armadio, deve arrivare, tirando una corda, sino ad una piattaforma, per poi finirci sopra tirando una maniglia. Il concorrente

non può vedere dove si trova la piattaforma. Se tira la maniglia in un punto sbagliato finisce in una pozza fangosa.

- **Velcro Fly**: i concorrenti, vestiti con una tuta di velcro, devono riuscire, lanciandosi con una fune, ad "appiccicarsi" ad una parete, anch'essa fatta di velcro.



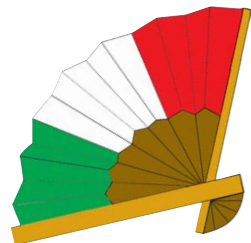
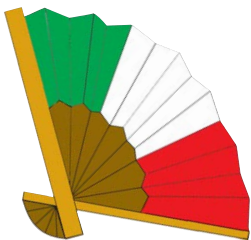
- **Walk The Plank**: la coppia deve attraversare un ponte simile ad un vibrafono, senza cadere nel fango.



Walk the Plank

Wet Paint

- **Wet Paint**: il concorrente deve dipingere con un pennello di dimensioni umane un carattere dell'alfabeto kanji su di una parete obliqua e scivolosa. In sovrapposizione vi è sempre il carattere che il concorrente deve disegnare.
- **Whack The Stack**: gioco presente solo nell'edizione "figlio e genitore". Il genitore deve colpire un pila di tessere tonde, con un martello gigante, cercando di non far cadere il figlio, che è sulla tessera più alta.
- **Wipe Out**: i concorrenti devono riuscire a non cadere da un surf sospeso su di un lago evitando i vari ostacoli.
- **Yellow Brick Road**: i concorrenti devono scegliere una delle 5 porte che portano ad un percorso che va a finire in uno scivolo. Gli sgherri di Takeshi hanno il compito di impedire che i concorrenti prendano lo scivolo giusto. Si perde quando prendendo uno scivolo finisci nel fango; si vince quando prendi lo scivolo giusto e non c'è il fango; ci sono le ragazze pon pon che fanno i complimenti al giocatore.





PIPPO

quel punto il pezzo avversario va rimosso e il proprio pezzo prende il suo posto.

Tutti i pezzi, tranne il re e i generali oro, quando raggiungono le tre righe della scacchiera in cui inizialmente erano posizionati i pezzi avversari possono essere promossi. Quando un pezzo viene promosso acquista maggiori capacità di movimento e si capovolge mostrando così i kanji del pezzo promosso indicati sulla faccia inferiore.

I pezzi catturati possono rimessi in gioco sulle caselle libere tramite il paracadutaggio in questo modo il giocatore può controllare i pezzi che ha catturato all'avversario e usarli come se fossero pezzi suoi. Ci sono però delle limitazioni infatti i pezzi paracadutati non possono essere promossi immediatamente e non possono fare scaccomatto appena messi in campo.

Come negli scacchi occidentali, quando il re rischia di essere catturato da un pezzo avversario, si dice che è sotto scacco se il re non riesce a sottrarsi alla minaccia di cattura si dice che l'avversario ha fatto scacco matto ed ha quindi catturato il re. Lo scacco matto mette fine alla partita con la vittoria del giocatore che lo ha effettuato.

Per evitare la cattura del re, che viene considerata umiliante, il giocatore può abbandonare la partita quando si rende conto che la sconfitta è inevitabile in questo caso la partita ha termine.