

GICINQUE - EMMENOVE

("Un gioco al giorno - volume primo" - Ed. ElleDiCi)

Il celebre paleontologo Osso Suosso ha portato con sé, dall'ultima sua spedizione di ricerche, lo scheletro di un Ranforinco, uno dei primi rettili che si adattarono al volo e presero possesso degli spazi aerei. In questo momento ha appena finito di spiegare ai suoi allievi come si fa a rimontare questo scheletro, ma alcuni allievi non hanno buona memoria e altri non gli hanno prestata molta attenzione.

Giocatori - Venti-trenta, guidati da un conduttore attento.

Occorrente - Una sessantina di cartoncini grandi come mezza carta da gioco. Un cartellone. Un pennarello.

Preparazione - Il conduttore scrive sul cartellone, in ordine alfabetico, tutte le lettere che servono per comporre una frase che i giocatori devono scoprire. Scrive quindi su una prima serie di cartoncini le stesse lettere, ognuna con accanto il numero che indica la sua posizione all'interno della frase, e su una seconda serie le lettere da sole, non accompagnate da alcun numero. Mescola i cartoncini della prima serie (quelli con lettere e numeri) e li distribuisce, uno per uno, ai giocatori, tenendo eventualmente per sé quelli che avanzano. Gli altri cartoncini, invece, verranno sparsi a terra voltati in modo che non sia possibile vedere la lettera che c'è sopra.

Regole - A turno, ciascun giocatore comunica a tutti la propria lettera e il numero che la accompagna, cercando di tenere a mente le lettere dei compagni. L'unico a tenere ben nascosto il contenuto dei suoi cartoncini è il conduttore. Le sue lettere bisogna cercare di scoprirle per eliminazione. Si tira a sorte un numero e chi ce l'ha incomincia il gioco. Raccoglie una lettera e chiama il compagno che, secondo lui, la possiede. Se indovina, la lettera viene scritta sul cartellone al posto giusto nella frase, il giocatore raccoglie un'altra lettera e così via. Se sbaglia, tira a sorte un altro numero e toccherà a chi lo possiede cercare di individuare la lettera che lui non ha trovato. Si prosegue in questo modo, raccogliendo ogni volta nuove lettere e tirando a sorte nuovi numeri. Quando un qualsiasi giocatore ritiene di aver capito la frase, alza la mano. La precedenza nel dare la risposta spetta sempre a chi, fino a quel momento, ha messo l'ultima lettera sul cartellone, poi a chi ha alzato la mano per primo e così via. Chi sbaglia, ha ancora un tentativo a sua disposizione nel proseguimento del gioco, dopo di che viene eliminato e il cartoncino che ha eventualmente ancora in mano passa al conduttore. Per scoprire la frase è possibile aiutarsi oltre che con il ragionamento anche con la memoria, tenendo a mente il numero abbinato a ogni lettera in possesso dei compagni e quindi la posizione di questa lettera nella frase. Ovviamente non devono esserci in giro né matite né pezzi di carta su cui prendere appunti !

Vince - Chi riesce ad individuare la frase per primo.