

MANGIOLASTREGA

("Centogiochi" - Ed. Elle Di Ci)

Categorie - Giochi per una festa. Giochi di memoria. Giochi per spazi limitati.

Gioco - Per dieci o più giocatori e un conduttore.

Occorrente - Memoria e prontezza di riflessi.

Preparazione - Ciascun giocatore sceglie per sé un nome di cinque sillabe, il cui significato sia facilmente mimabile (Mangiolastrega, Guardolaluna, Puzdadipiedi, Bevolabirra, Scendodaltreno, Ditonel naso...) e lo comunica ai compagni. Si tira a sorte il ruolo di "primo giocatore" con la famosa conta: "Giochiamo in montagna, giochiamo al mare: a chi tocca incominciare ? Giochiamo in campagna, giochiamo in città: tocca proprio a questo qua !"

Regole - Il giocatore favorito dalla sorte pronuncia ad alta voce il proprio nome (quello che ha scelto, naturalmente, non il nome di battesimo...) e quello scelto da un compagno, accompagnandoli con le relative azioni mimate. Tocca quindi al compagno nominato abbinare il proprio nome a quello di un terzo giocatore e così via, senza esitazioni o interruzioni. Chi esita troppo o sbaglia nome o mimica viene eliminato, così come viene eliminato chi chiama un compagno già uscito dal gioco. Non si può chiamare il giocatore da cui si è stati appena chiamati.

Se si vuole rendere il gioco più difficile, si può stabilire, per esempio, che deve parlare il giocatore seduto alla destra di quello nominato (nel qual caso viene eliminato anche chi parla quando non è il suo turno), oppure il giocatore seduto alla sua sinistra e così via.

Vincono - Gli ultimi quattro giocatori rimasti in gioco.