

GIOCHI DI CONCENTRAZIONE

- **Shi fu mi** (3 tavole di cartone)

Sulle tavole di cartone vengono disegnati i noti oggetti: carta, forbice e sasso. I giocatori sono di fronte in due squadre distanti tra loro circa 25m. L'animatore mette per terra al centro del campo le tavole, retro in alto. I giocatori in ogni squadra hanno gli stessi numeri o nomi. Al richiamo di uno di questi numeri i due giocatori corrono al centro e ognuno scopre un cartone. Se vengono girati ad es. Forbici e carta, il giocatore che ha scoperto forbici rincorre l'altro giocatore che cerca di raggiungere la sua linea. Se il giocatore "carta" viene preso, l'altra squadra vince un punto; se riesce a raggiungere la sua parte, questa guadagna un punto

Varianti:

invece dei cartoncini si possono usare le mani

Ricorda: le forbici vincono la carta, il sasso le forbici, la carta il sasso

- **Signore e signora**

Un giocatore esce dalla stanza. Gli altri scelgono due oggetti o concetti che abbiano diretta relazione tra loro e di cui uno sia maschile e l'altro femminile. Es.: la lampada e il lampadario, la penna e il portapenne.

Il giocatore uscito viene fatto rientrare. Quindi inizia l'interrogatorio. L'interrogato deve rispondere con verità ma possibilmente in modo vago.

- **Parole in costruzione**

I giocatori sono seduti in cerchio. Il primo dice una lettera dell'alfabeto. Il secondo ne aggiunge un'altra. Il gioco consiste nello scegliere la lettera in modo che si possa formare una parola con le lettere successive. Il giocatore che cerchi per troppo tempo la lettera o che renda impossibile la formazione di una parola perde un punto, e incomincia da capo con un'altra lettera.

Quando un giocatore pensa che la lettera scelta dal suo predecessore non porti alla formazione di una parola, gli chiede quale avesse pensato. Se questi non sa rispondere perde un punto altrimenti lo perde chi lo ha interrogato.

- **Verboten! (proibito!)**

I giocatori vengono divisi in due o più squadre. Ogni squadra dovrà eleggere un portavoce.

Inizialmente verrà detta una lettera (o una parola) proibita, quindi si comincerà a fare una domanda (di qualunque tipo) per squadra, la quale dovrà rispondere senza pronunciare la lettera (parola) proibita. Alla prima risposta sbagliata la squadra viene eliminata e si prosegue finché ne rimane una sola. A questo punto si cambia lettera e portavoce e si ricomincia. Ogni volta vengono dati n pt. ai vincitori (n è il numero delle squadre), n-1pt. ai secondi, n-3 ai terzi, ecc...