



I GIOCHI



NASCONDINO

Età consigliata: 5 anni

Svolgimento

In questo gioco, si estrae a sorte un giocatore per "contare" e si sceglie un luogo che sarà la "base", che può essere una colonna, un albero o un pezzo di muro. Il giocatore scelto dovrà mettersi a contare nella base, senza guardare, con la faccia rivolta alla base e gli occhi chiusi, fino a un numero che è uguale a 10 volte ogni giocatore; ad esempio: se i giocatori sono 10, allora chi sta alla base deve contare fino a 100.

Durante la conta, gli altri bambini corrono a nascondersi. La conta si fa a voce bassa, eccetto le decine (10, 20, 30...) che si dicono a voce alta, e gli ultimi cinque numeri che si gridano per indicare che sta per iniziare la ricerca.

Finito di contare, chi sta alla base può andare a cercare i suoi compagni nascosti; quando vede qualcuno, corre verso la base per dire il suo nome e quando la tocca dice per esempio: "tana per Stella". Il giocatore scoperto viene eliminato.

Nel frattempo, i giocatori non ancora tanati fanno cercano di arrivare alla base prima del giocatore che conta, e chi ci riesce deve allora toccarla e dire a voce alta: "tana per me".

Se chi conta, quando scopre un giocatore e sta per eliminarlo, non lo riconosce o sbaglia il suo nome, si dice che "frittella". Tutti escono dai loro nascondigli e si ripete il gioco dall'inizio.

Poi: se alla fine resta solo un giocatore da scoprire e questo riesce a non farsi tanare, ma arriva prima del bambino che conta alla base, allora può anche liberare tutti gli altri giocatori, toccando la base e gridando: "Tana libera tutti!"; a questo punto tutti saranno liberati e deve ricontare il bambino che aveva contato in questo turno.