

# GIOCHI DI ATTENZIONE

Pagina 1 di 1

## LA LETTERA TABU'

**Numero di giocatori:** una o due Squadriglie  
**Materiale:** oggetti diversi (matite, monete, penne, ecc)

I giocatori sono in cerchio. Il capo gioco mette al centro del cerchio tanti piccoli oggetti quanti sono i giocatori meno uno. Il capo gioco inizia una storia. I giocatori vengono avvertiti che quando egli dirà una parola che inizia con una certa lettera, ad esempio "B", tutti i giocatori dovranno cercare di impadronirsi di uno degli oggetti posti al centro. Chi rimane a mani vuote perde un punto. La storia riprende dopo che tutti gli oggetti sono stati rimessi al centro.

## IL SALTASETTE

**Numero di giocatori:** una o più Squadriglie  
**Materiale:** niente

I giocatori sono seduti in cerchio e contano velocemente, uno alla volta. Il primo dice "Uno", il suo vicino: "Due", il seguente: "Tre" e così via, ma il numero "Sette" e tutti i numeri che contengono un sette saranno sostituiti con "Hop". Quindi 17 sarà "Dieci Hop", 27: "Venti Hop", ecc. Ogni giocatore che sbaglia viene eliminato. Ogni volta che c'è un errore si riparte da uno. Il gioco può essere reso più difficile introducendo anche i multipli di 7. In questo caso 14 si dice "Hop Hop", 21: "Hop Hop Hop", 28: "Hop Hop Hop Hop", ecc.

## LA VOCALE FATALE

**Numero di giocatori:** una o più Squadriglie  
**Materiale:** niente

I giocatori sono seduti. Il capo gioco stabilisce una vocale che non deve essere pronunciata, ad esempio la "a". Poi il capo gioco pone una serie di domande ad un giocatore e questi deve rispondere senza esitare, evitando di adoperare parole che contengano la vocale incriminata. Quando il giocatore sbaglia, il capo gioco passa ad un altro giocatore. Il giocatore che "resiste" per più domande senza sbagliare, ha vinto.

## QUALE ARTICOLO?

**Numero di giocatori:** una o due Squadriglie  
**Materiale:** niente

Il capo gioco assegna ad ogni giocatore un articolo della Legge Scout (o due, a seconda del numero dei giocatori), poi racconta una storia (preparata in precedenza) nella quale diverse frasi si riferiscono ad un punto della Legge Scout. Chi riconosce l'articolo che gli è stato assegnato, deve subito dirne il numero e guadagna un punto. Se sta zitto, o se interviene a sproposito, ne perde due.

## ATTENZIONE AL MINUTO

**Numero di giocatori:** una o più Squadriglie  
**Materiale:** fazzoletti, un orologio

I giocatori sono seduti in cerchio con gli occhi bendati ed in silenzio. Al segnale dell'arbitro, ognuno conta mentalmente un minuto. Quando pensa che sia trascorso, alza la mano. Chi si avvicina di più vince.

## ABILITA' MANUALE

**Numero di giocatori:** una o più Squadriglie  
**Materiale:** spago, carta, cartoncino, filo di ferro, bastoncini, pezzi di legno, ecc.

Il capo gioco prepara alcuni pacchetti (uno per ciascun giocatore oppure uno per ciascuna Squadriglia) contenenti: spago, carta, cartoncino, filo di ferro, bastoncini, pezzi di legno, ecc. Ciascuno, entro un certo tempo, deve fabbricare un oggetto con il materiale a disposizione.