

GIOCHI DI OSSERVAZIONE

Pagina 1 di 1

KIM SCACCHIERA

Numero di giocatori: una Squadriglia

Materiale: tabellone, oggetti diversi, carta e penna per ciascun giocatore

Il capo gioco disegna una ventina di caselle sul tabellone, poi assegna un numero a ciascuna di esse e vi posa gli oggetti. Alcune caselle possono essere vuote. I giocatori vengono condotti, uno alla volta, bendati, davanti al tabellone. Viene tolta la benda per un minuto e poi il giocatore viene di nuovo bendato. A questo punto l'ordine degli oggetti nelle caselle viene modificato. Si possono anche togliere uno o due oggetti. Il giocatore viene riportato davanti al tabellone e deve cercare di rimettere gli oggetti come erano prima.

Per ogni casella esatta: 1 punto. Per ogni oggetto messo fuori posto o per ogni oggetto che era stato tolto, ma non era stato segnalato, viene tolto 1 punto.

KIM DOMINO

Numero di giocatori: una Squadriglia

Materiale: 10 pezzi del gioco del Domino, fazzoletti, carta e penna per ciascun giocatore

I giocatori sono in cerchio bendati. Il capo gioco fa passare, uno alla volta, 10 pezzi del Domino. Ogni giocatore non potrà tenere in mano un pezzo per più di 20 secondi, poi lo passerà nelle mani del vicino. Al tatto, ogni giocatore dovrà avvertire le cavità rotonde. Al termine, ogni giocatore dovrà presentare su un foglio la somma delle fossette passate.

KIM IN TRANSITO

Numero di giocatori: più Squadriglie

Materiale: due scatole, 20-30 oggetti vari

Gli oggetti sono nella prima scatola. Il capo gioco prende uno ad uno gli oggetti, li mostra bene ai giocatori e li mette nella seconda scatola. I giocatori osservano, senza parlare e senza scrivere nulla. Al termine, ciascuno per suo conto, fa un elenco degli oggetti che ha visto passare nelle mani del capo.

1 punto per ogni oggetto indicato correttamente.

2 punti in meno per ogni oggetto scritto ma che non esisteva nella scatola.

CERCA IL BOTTONE

Numero di giocatori: una o due Squadriglie

Materiale: piccoli oggetti (o bottoni)

Il capo gioco mette un bottone (o un altro piccolo oggetto) in un punto qualsiasi della stanza, in maniera che sia sufficientemente visibile a tutti. Poi fa entrare i giocatori e ciascuno cerca dov'è il bottone. Quando lo ha visto si mette seduto, senza dire nulla. L'ultimo perde un punto.

CAMBIA LE POSIZIONI

Numero di giocatori: più Squadriglie

Materiale: niente

Le Squadriglie sono in cerchio. Il capo gioco da' qualche secondo di tempo ad una di esse per osservare la posizione dei giocatori, poi esce dalla stanza. Quattro o cinque giocatori, al massimo, si scambiano di posto. La Squadriglia rientra e deve, dopo un minuto di osservazione, dire quali cambiamenti sono stati fatti. Un punto per ogni cambiamento esatto e due punti in meno per ogni cambiamento errato.