

La chiave dell'Accademia

All'interno, fanciullezza (6-12 anni), adolescenza (> 12 anni), grandi gruppi (più di 15), d'atmosfera, ONLINE BANCADATI

Descrizione del gioco:

I giocatori sono divisi in due squadre, sedute in riga, l'uno di fronte all'altra ad una distanza di circa 10 metri, in modo che i rispettivi componenti siano in corrispondenza. In ogni squadra viene designato un "capitano". Ciascuna squadra, ad insaputa dell'altra sceglie una famiglia di oggetti, o animali, o cose, o altro. Nell'ambito della famiglia scelta, ciascuno prende per sé un nome. Anche il capitano ha un nome ed a lui viene affidato il compito di tenere a mente tutti i nomi dei compagni di squadra. A sorte, uno dei due capitani, con la bacchetta in mano si reca davanti all'altro, fa un inchino e dice: "Signor capitano, a chi debbo consegnare la chiave dell'accademia?". L'altro risponde con uno dei nomi che i giocatori della propria squadra hanno scelto. Il primo capitano cerca di indovinare la persona corrispondente al nome, e le consegna la bacchetta. Se indovina, la persona indicata soffia sulla bacchetta e gira la propria sedia, sedendovisi a cavalcioni per indicare che è stata eliminata. Se non indovina, la persona indicata prende la bacchetta e va a porre la stessa domanda al capitano della squadra avversaria, allo scopo di eliminare un avversario. Il giocatore che individua l'avversario ha diritto a rifare il gioco, finché non sbaglia.

Osservazioni:

A partire dai 10 anni.

Partecipanti. Intorno ai 20 giocatori, in numero pari.