

# IN FAMIGLIA

## UN GIOCO PER CONOSCERSI



**PARTECIPANTI:** da 3 a 6

**ETÀ CONSIGLIATA:** da 6 anni in su

**MATERIALI:** tabellone, pedine, dado

**OBIETTIVO:** divertirsi, stare insieme e conoscersi meglio!

**COME SI AVANZA:** diverse opzioni per rendere il gioco più divertente

- *Opzione base:* tira il dado e avanza di un numero di caselle pari al numero indicato dal dado.
- *Viva le sottrazioni:* lancia due dadi, guarda il numero che hai ottenuto e sottrai il numero minore a quello maggiore. Avanza del numero di caselle pari al risultato della sottrazione
- *Senza dadi:* prendi 4 carte (dall'asso al 4) da un mazzo di carte. A turno il giocatore che deve giocare pesca una carta e avanza del numero di caselle indicate dalla carta. Mischiare ogni volta le carte
- *Per giocare più a lungo:* prendi una monetina, assegna un valore basso a ciascuna delle due facce (per esempio 1 e 2). Al proprio turno il giocatore lancia la moneta e avanza del numero di caselle corrispondente alla faccia che è uscita.
- *Sfida:* al suo turno ogni giocatore ne sfida un altro a carta-forbice-sasso. Se vince avanza di 3 caselle, se perde avanza di 1.

**1** Scegli uno tra gli altri giocatori a cui fare un breve massaggio

**2** Quando compie gli anni la persona seduta di fronte a te? Se non lo sai o sbagli fattelo dire e torna alla partenza

**3** Disegna un luogo in cui ti piacerebbe trovarti in questo momento e mostralo a tutti



**4** Immagina che il giocatore davanti a te sia di cattivo umore, cosa puoi fare per aiutarlo a sentirsi meglio?

**5** Canta una canzone che conoscete tutti e incoraggia gli altri a cantare con te



**6** Scegli una persona tra quelle che stanno giocando, guardala negli occhi e cerca di farla ridere: se ci riesci avanza di 2 caselle (non dovrai fare nulla all'arrivo sulla nuova casella)

**7** Hai dormito meravigliosamente tutta la notte e oggi senti di avere molta energia, avanza di due caselle (non dovrai compiere nessuna azione all'arrivo sulla nuova casella)



8 Inventa un animale che non esiste e racconta agli altri come te lo immagini. Scegli una persona che lo disegni e avanzate entrambi di una casella (non dovete compiere nessuna azione all'arrivo sulla nuova casella)

9 Quale è il piatto preferito della persona seduta alla tua sinistra? (prima di dirlo, chiedi alla persona prescelta di scriverlo su un foglietto). Se sbagli, torna indietro di 2 caselle (non dovrai compiere nessuna azione all'arrivo sulla nuova casella)

10 Si è rotta la bottiglia dell'acqua e ci sono vetri ovunque, tocca stare fermi un turno

11 Se domani avessi tutta la giornata libera, cosa ti piacerebbe fare? Racconta!



12 Chiudi gli occhi. Uno degli altri giocatori deve dire la parola PALLA e tu devi indovinare chi è. Se sbagli, arretra di due caselle, se indovini avanza di una (non dovrai compiere nessuna azione all'arrivo sulla nuova casella)

13 Se domani fosse il compleanno del giocatore alla tua destra, che regalo vorresti fargli?

14 Fai una scritta con le dita sulla schiena di uno degli altri giocatori: vediamo se indovina cosa hai scritto (attenzione: scrivi una lettera alla volta in modo che sia più facile capire)



15 Immagina di ordinare un cono gelato con 4 gusti: che gusti vorresti?

16 Fai un complimento o un apprezzamento a ciascuno degli altri partecipanti

17 Chiudi gli occhi. Gli altri giocatori ti mettono in mano un oggetto e devi indovinare di cosa si tratta.

18 Hai risparmiato dei soldi, cosa vorresti comprarti? Raccontalo agli altri

