

NASCONDINO 10, 9, 8

AMBIENTE

AMPIO, CHE OFFRA
POSSIBILITÀ DI
NASCONDERSI

NUMERO DI GIOCATORI

8-30

MATERIALE

NESSUNO

Si sceglie un Cercatore e una Tana. Il Cercatore si posiziona a contatto con la Tana; tutti gli altri giocatori devono toccare la tana. Il Cercatore, con gli occhi ben chiusi, scandisce a voce alta un conto alla rovescia da dieci fino a zero; gli altri giocatori corrono a nascondersi. Quando il Cercatore raggiunge lo zero apre gli occhi e, senza perdere il contatto con la Tana, deve cercare di individuare gli altri giocatori: se riuscirà effettivamente a vederli li chiamerà per nome (in caso di dubbio potrà, per esempio, aggiungere il luogo del nascondiglio, la posizione, il vestiario, ecc..). I giocatori trovati andranno a sedersi vicino alla tana. Nel momento in cui il Cercatore non vede più nessuno grida «Fuori tutti»; i giocatori usciranno dai propri nascondigli e torneranno alla tana. Il gioco riinizia con i giocatori non eliminati, ma stavolta il Cercatore inizierà il conto alla rovescia da 9, poi da 8, da 7 e così via..

come si gioca

Termine del gioco

Il gioco termina quando tutti i giocatori sono stati trovati dal Cercatore, oppure se qualcuno riesce a non farsi trovare fino a quando il conteggio partirà dal 4 (si può giocare fino al limite del possibile, col conteggio da due o uno!). A questo punto, può iniziare una nuova partita cambiando o mantenendo il Cercatore.