

LETTERE E CIFRE

AMBIENTE

SENZA OSTACOLI

NUMERO DI GIOCATORI

14-30

MATERIALE

NESSUNO

I giocatori si dividono in due squadre dello stesso numero e si dispongono su due righe una davanti all'altra a circa un metro e mezzo di distanza e in modo che ogni giocatore ne abbia un'altro davanti. A questo punto il conduttore assegna, a tutti i giocatori, a partire dalla prima coppia di giocatori frontali, un numero (partendo dall'uno) e ripartendo dall'ultima coppia, una lettera (partendo dalla A). Quindi alla fine dell'assegnazione ogni coppia di avversari avrà una lettera e un numero.

A questo punto il conduttore, arbitrariamente, chiamerà una lettera o un numero tra quelli assegnati ai giocatori. Se chiama un numero i giocatori corrispondenti devono alzare la mano il più velocemente possibile, mentre se dice una lettera i giocatori corrispondenti dovranno dire un elemento che inizi con quella lettera appartenente ad una categoria scelta in precedenza (es. animali, città, ecc); il giocatore più veloce farà ottenere un punto alla propria squadra.

come si gioca

Termine del gioco

La partita termina quando una delle due squadre raggiunge un numero di punti prestabilito. Si possono giocare più manche magari cambiando la categoria o mischiando le due squadre e cambiando la posizione dei giocatori.