



## Scheda gioco N° 20

 **Nome del gioco:** Amnesia

 **Caratteristiche:**

- difficoltà: facile, stimolante,
- diritti CRC: gioco (art. 31).

 **Tipologia**

- Gioco per tutte le stagioni, ad ogni ora
- Gioco di conoscenza reciproca, di socializzazione, competizione, gruppo, vitalizzante, movimento, comunicazione, strategico
- Sviluppo personale: attenzione, concentrazione, rispetto verso l'altro, plasticità, riflessi, creatività, osservazione, intuizione, analisi

 **Spazio**

- Interno, esterno
- Piccolo, medio

 **Numero dei parteci**

- Da 10 in su

 **Età dei partecipanti**

- Dai 8 anni in su

 **Materiali utili**

- fogli di carta, penne, matite o pennarelli

 **Presentazione**



- In una notte buia e fredda, mentre tutti dormivano, nella piccola comunità di Cailina un disco volante di passaggio distribuiva sui tetti delle case il talco della memoria. Quando questo talco si depositava su una casa, tutti gli abitanti di questa casa, compreso gli animali, perdevano la memoria e non sapevano più chi erano. Il cane tagliava, il cavallo cinguettava, le persone non si ricordavano i loro nomi. Solo il sindaco fu lasciato indenne da questo rito Venusiano. Nel frattempo gli abitanti per comunicare tra loro si diedero dei nomi inventati al momento. Tutto cambiò nella comunità di Cailina. Tutto sembrava follemente strano. Il sindaco, allora, fece una lista dei nomi, ricorrendo all'anagrafe e cercò di associare ad ogni nome vero lo pseudonimo inventato all'occorrenza dagli abitanti. Dopo due anni concluse il lavoro sul riconoscimento anagrafico, per gli animali non riuscì, essi continuano il loro corso: gli asini muggiscono, le galline nitriscono, i conigli ululano. Se vi capita di passare da quelle parti, non spaventatevi è solo un modo diverso di sentire la natura!

### **Come si gioca**

- Ogni partecipante sceglie per se il nome di un personaggio (reale o fantastico, es. Attila, Vasco Rossi, Braccio di Ferro, Madonna) e lo comunica all'animatore che li elenca su un foglio. Quando tutti hanno comunicato il proprio nuovo nome, i partecipanti si dividono in gruppetti di 4 o 5, dipende dal numero dei giocatori. L'animatore legge, uno per volta i nomi, senza rivelare la vera identità; i gruppetti devono segnarsi i nomi nuovi su un foglio. Il gioco inizia con un gruppo che dovrà indovinare associando una persona ad un personaggio della lista. Se indovina avrà diritto a continuare a chiamare altre persone che, se vengono scoperte, entrano a far parte di quel gruppo. Se invece l'associazione personaggio/persona risulta sbagliata, il gioco passa al gruppo a cui appartiene la persona non individuata. Individuati tutti gli appartenenti alla lista, vince la squadra che ne ha scoperti di più.

### **Varianti**

- Ogni gruppo può richiamare le persone già individuate solo dopo averne scoperta una nuova, il gioco termina quando un gruppo riesce a indovinare tutti i partecipanti al gioco.
- Prova a inventare una variante di questo gioco!

### **Sicurezza**

- ci sono problemi di sicurezza per un gioco simile.