

# Nomi, cose, città

Estrarre una lettera dell'alfabeto e scrivere una parola per ciascuna categoria: nomi di persona, cose, città e ancora animali, frutta, fiori, cantanti e mestieri.

Per ogni giocatore serve un foglio di carta sul quale disegnare tante colonne quante sono le categorie scelte, più una per il calcolo del punteggio.

Calcolo dei punti:

**20 punti**, se la parola è corretta e gli altri giocatori non hanno trovato una parola per quella categoria

**10 punti**, se la parola è corretta e nessun altro giocatore ha usato la stessa parola

**5 punti**, se la parola è corretta ma è stata usata da un altro giocatore

**0 punti**, se la parola non è corretta o non si è riusciti a trovare una parola per quella categoria

**Vince il giocatore con il punteggio più alto!**



# Battaglia navale

Occorrono **4 tabelle** (due per giocatore) e tutte di uguali dimensioni (ad esempio 10x10). I quadretti di ciascuna tabella sono identificati da coppie di coordinate, corrispondenti a riga e colonna; tradizionalmente si usano le lettere per le colonne e i numeri per le righe. All'inizio i giocatori devono posizionare le proprie navi annerendo le caselle su una delle due griglie (che terranno nascoste all'avversario per tutta la durata del gioco). Una "nave" occupa un certo numero di quadretti adiacenti in linea retta (orizzontale o verticale):

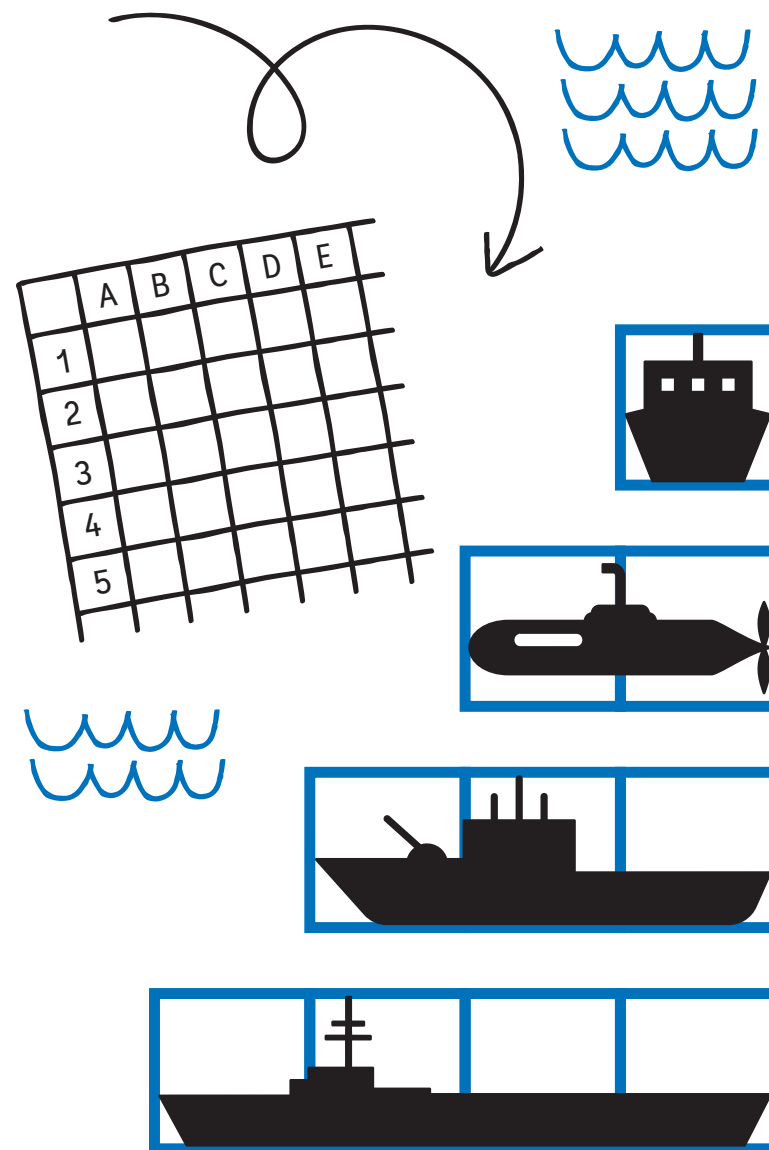
**N. 1 Portaerei 4 caselle**

**N. 2 Corazzata 3 caselle**

**N. 3 Sottomarino 2 caselle**

**N. 4 Cacciatorpediniere 1 casella**

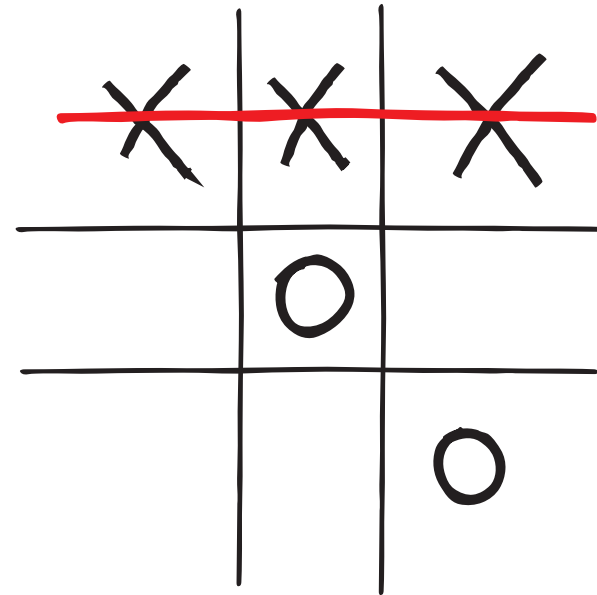
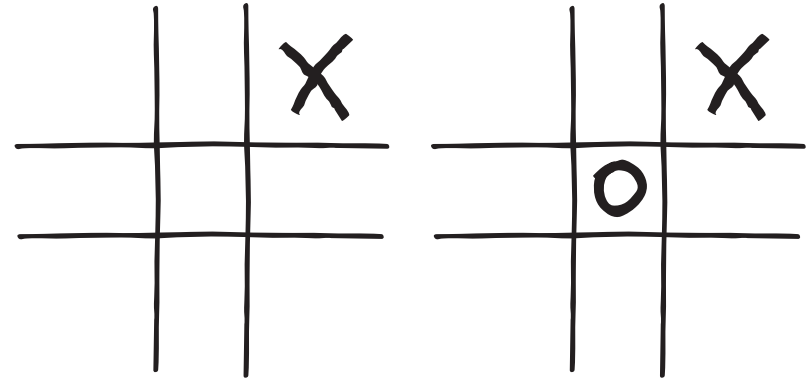
L'avversario controlla sulla propria griglia se la cella chiamata dal giocatore è occupata da una sua nave. In caso affermativo risponde "**colpito!**" e marca quel quadretto sulla propria tabella; in caso negativo risponde "**acqua**". Sulla seconda tabella si prende nota dei colpi sparati e del loro esito. Quando un colpo centra l'ultimo quadretto di una nave non ancora affondata, il giocatore che subisce il colpo dovrà dichiarare "**colpito e affondato!**" e la nave si considera persa.



# Tris



I giocatori a turno scelgono una cella vuota all'interno di una griglia e vi disegnano il proprio simbolo (generalmente vengono utilizzati "X" e "O"). **Vince il giocatore che riesce a disporre tre dei propri simboli in linea retta orizzontale, verticale o diagonale.** Se la griglia viene riempita senza che nessuno dei giocatori sia riuscito a completare una linea retta di tre simboli, il gioco finisce in parità.



# Trova la parola

assogiocattoli  
festività  
giocattoli  
party  
primainfanzia



S	C	C	M	M	C	V	D	A	W	J	A	B	P
J	V	Q	H	R	N	U	A	E	A	Y	O	E	H
B	K	K	A	T	I	V	I	T	S	E	F	L	M
P	L	U	I	J	W	Y	C	E	T	M	P	U	S
S	J	C	N	X	U	H	D	D	S	M	H	G	R
J	M	D	E	D	X	B	N	U	A	B	T	N	C
I	L	O	T	T	A	C	O	I	G	O	S	S	A
U	O	P	A	R	T	Y	W	B	C	B	J	R	F
E	C	P	M	Y	R	A	M	Z	V	K	I	J	A
C	U	W	K	M	Y	R	M	T	D	Q	S	I	F
C	P	R	I	M	A	I	N	F	A	N	Z	I	A
V	I	L	O	T	T	A	C	O	I	G	D	D	V
Q	O	P	W	F	D	Q	Z	U	T	N	C	T	R
L	I	Q	X	S	G	G	K	Y	L	J	Q	J	M

# Storie pazze

È un gioco che si svolge con un minimo di tre persone.  
**Ogni persona usa un foglio e una matita.** Dato un segnale di comune accordo, da ripetersi nel più breve tempo possibile, ognuno scrive la risposta alle seguenti domande nella parte superiore del foglio senza farsi vedere dai compagni di gioco, poi ripiega il foglio e lo passa al giocatore alla sua destra.

Nell'ordine, i soggetti da scrivere sono:

**nome maschile**

**nome femminile**

**un'azione svolta dai due**

**un dato temporale**

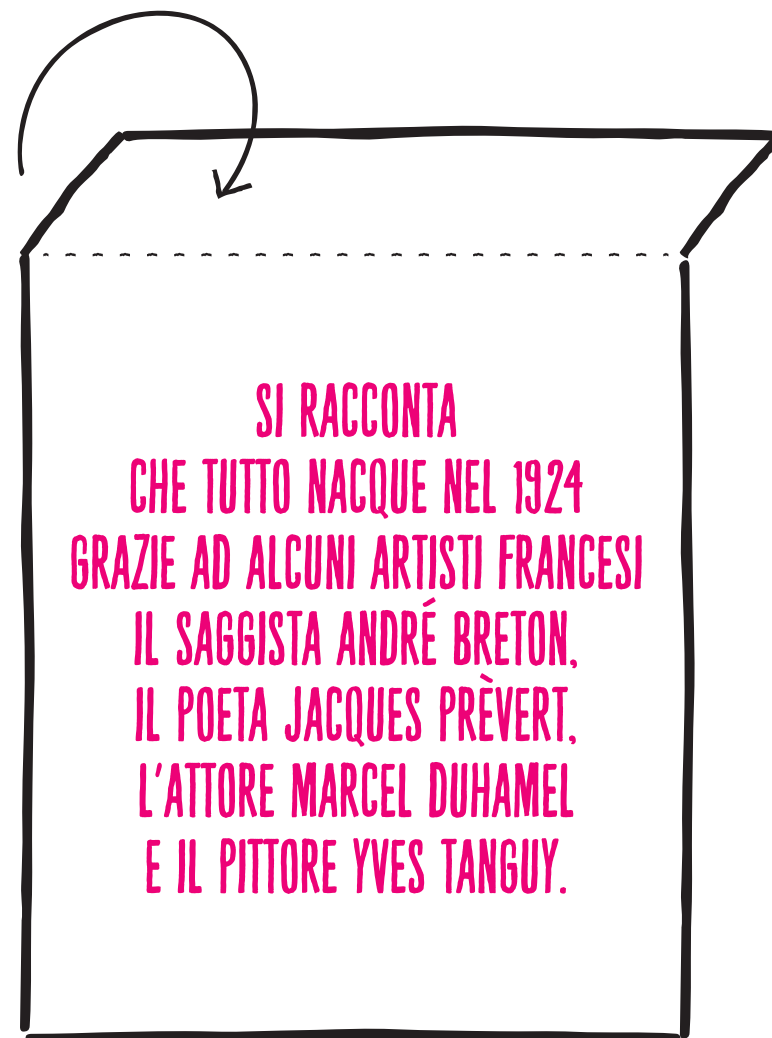
**la situazione/condizione in cui l'azione si svolge**

**la maniera in cui le azioni vengono svolte**

**una motivazione degli eventi**

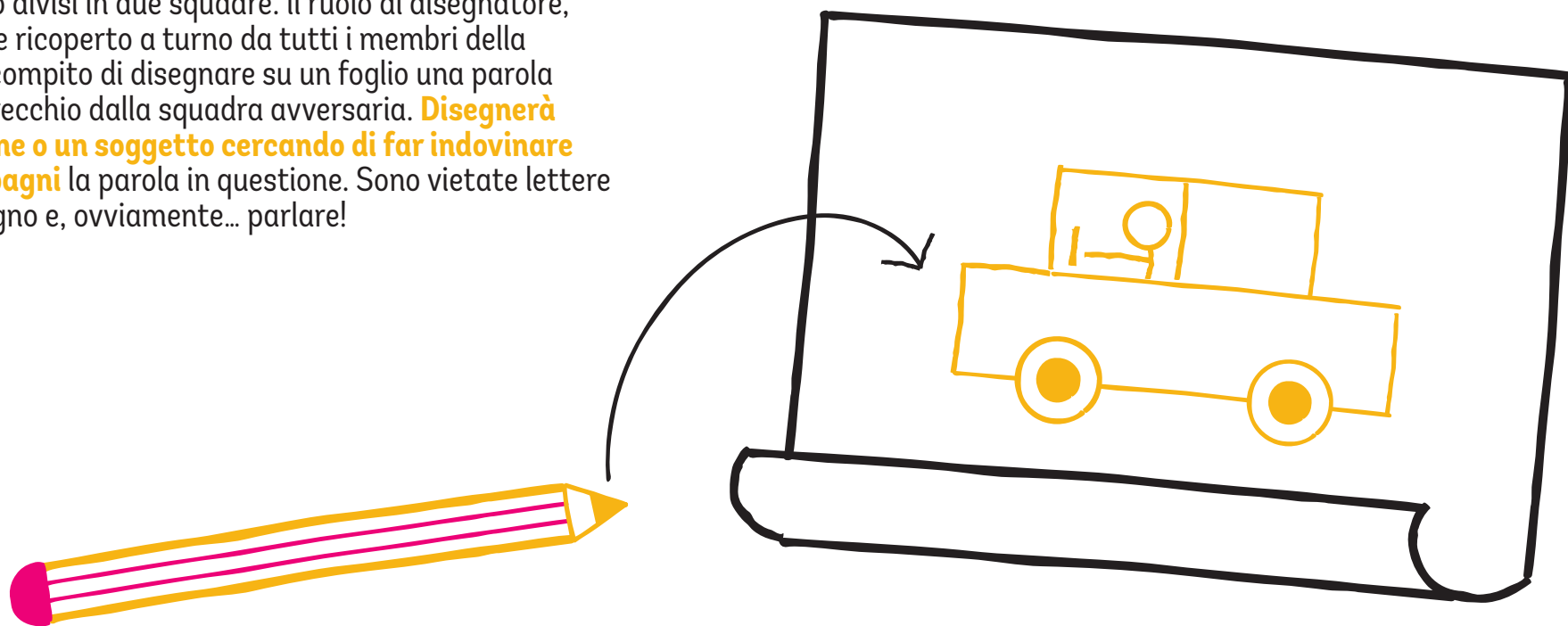
Lo scopo, quindi, è di rispondere alle domande “chi, cosa, quando, dove, come, perché” seguendo (per ogni giocatore) una linea logica che viene confusa dal continuo scambiare i fogli fra giocatori.

Alla fine, ognuno svolge il foglio che ha in mano e una alla volta vengono lette le sequenze, assolutamente casuali.



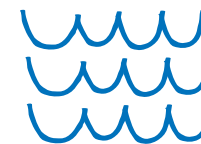
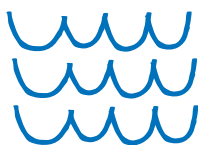
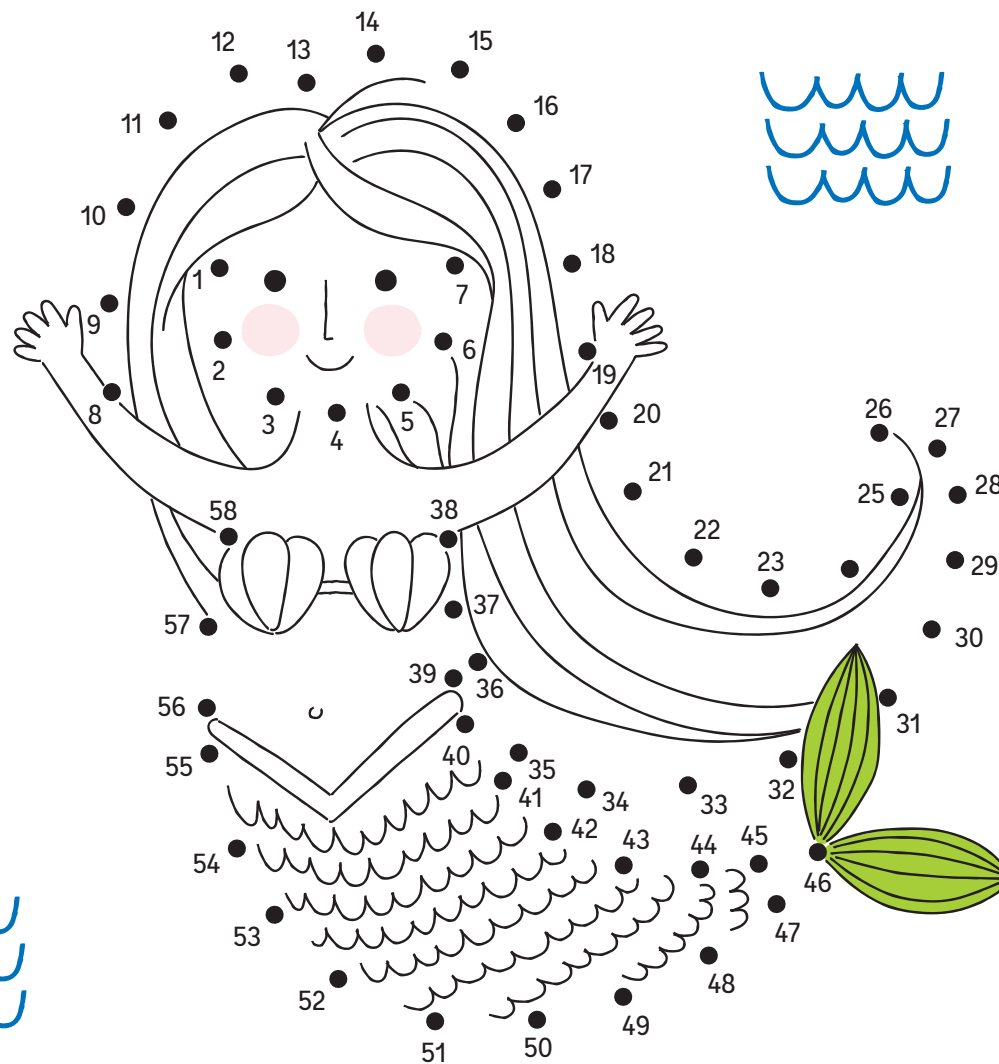
# Disegna & vinci!

I giocatori sono divisi in due squadre: il ruolo di disegnatore, che deve essere ricoperto a turno da tutti i membri della squadra, ha il compito di disegnare su un foglio una parola suggerita all'orecchio dalla squadra avversaria. **Disegnerà quindi un'azione o un soggetto cercando di far indovinare ai propri compagni** la parola in questione. Sono vietate lettere e cifre nel disegno e, ovviamente... parlare!



# Unisci i punti

Unire i puntini seguendo la sequenza numerica per visualizzare l'immagine prefigurata.



# Labirinto

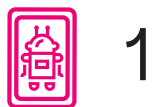
Il giocatore deve **trovare l'uscita** tracciando la strada corretta all'interno del labirinto disegnato.





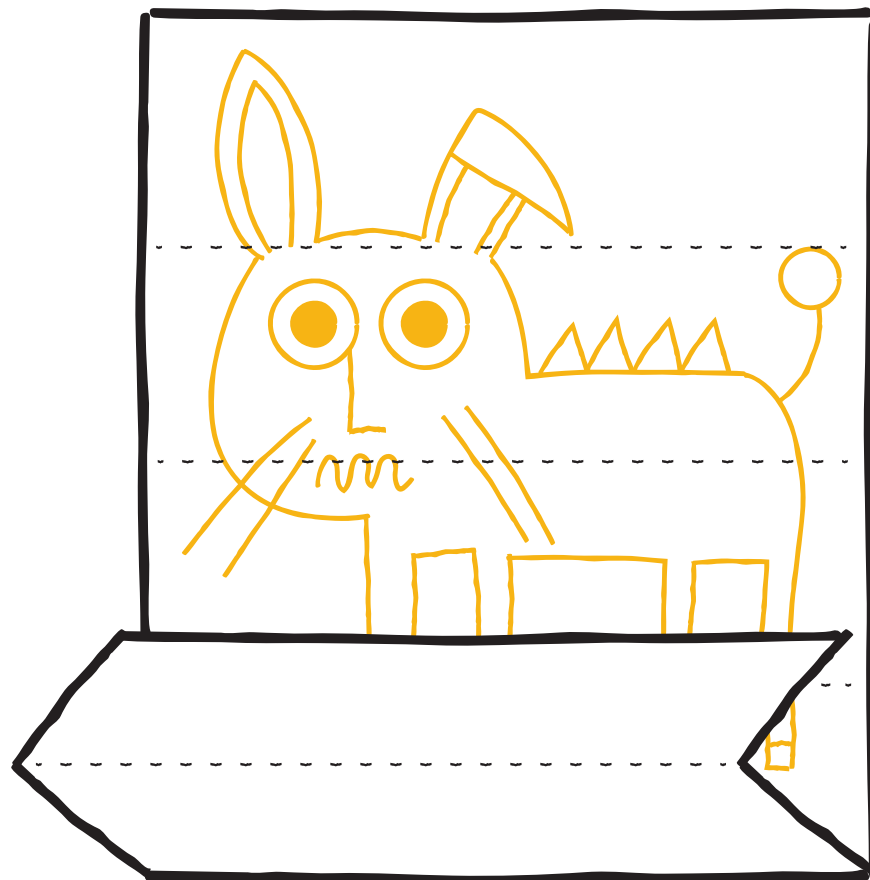
# La ricerca nell'insieme

Trovare gli oggetti nascosti all'interno della vignetta secondo le quantità riportate di seguito.



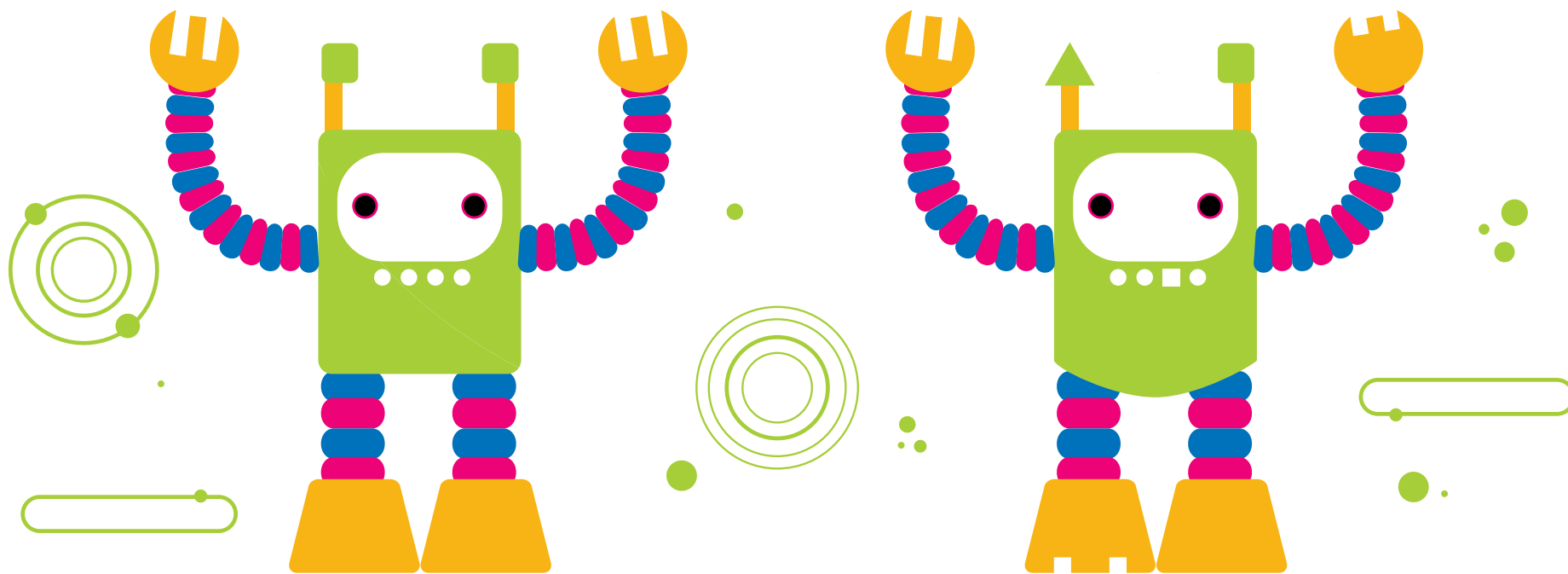
# Creatura fantastica

Il giocatore realizza un disegno senza farsi vedere dai compagni di gioco, poi ripiega il foglio e lo passa al giocatore alla sua destra. **Il risultato è un'immagine surrealista**, composta da tutti i giocatori al tavolo.



# Trova le differenze

I disegni differiscono per **5 particolari**.



# Coloring

Buone  
feste!

