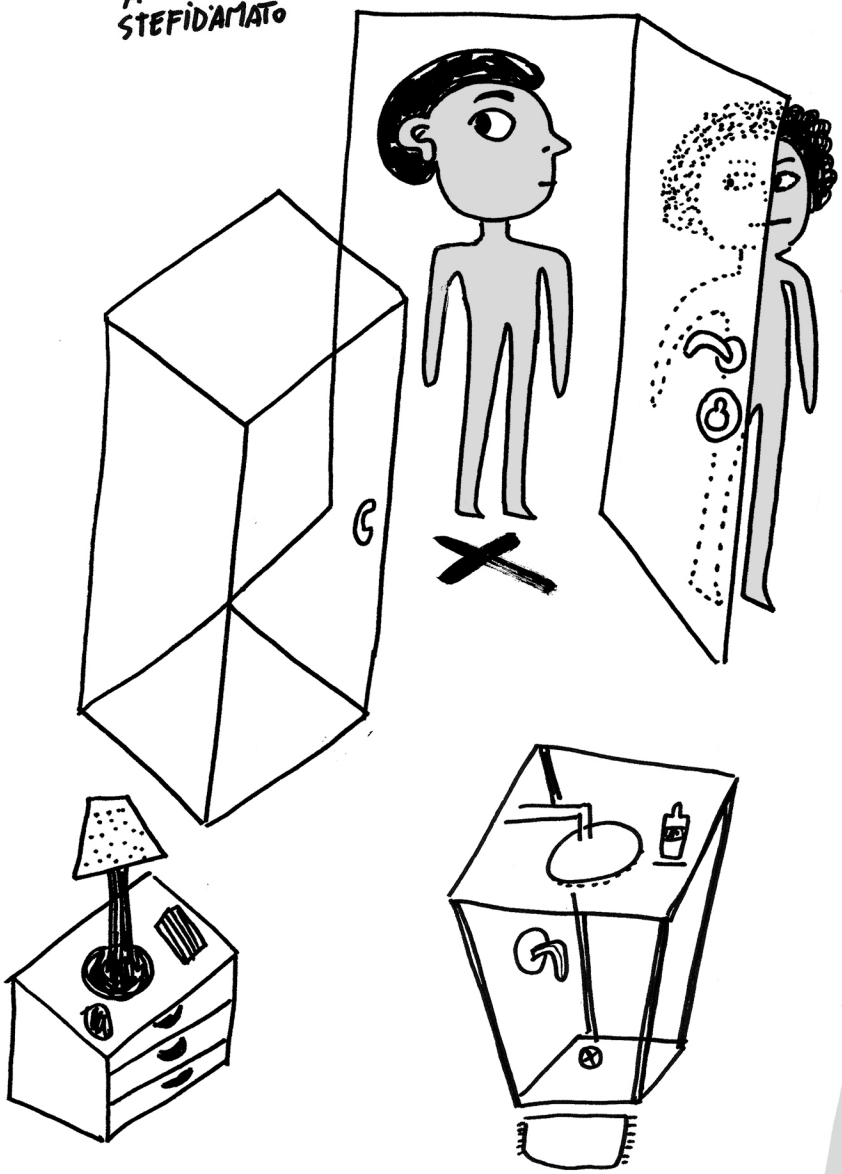
NASCONDINO X IPOTESI

(o come giocare a nascondino in casa)

DAI 5 ANNI IN SU
MIN. 2 PERSONE
DURATA VARIABILE

A CURA DI STEFIDAMATO



IPOTESI 1

SEI NELL'ARMADIO?

IPOTESI 2

SEI NELLA DOCCIA?

DEDUZIONE LOGICA

ALLORA SEI... DIETRO LA PORTA DELLA CAMERA!

EFFETTI COLLATERALI

- ADRENALINA
- AUMENTO DELLE CAPACITÀ LOGICHE
- ALLENA L'UDITO
- MIGLIORAMENTO DELLE CAPACITÀ PERCETTIVE

VUOI RISCHIARE GROSSO? NASCONDITI DIETRO AL POUF

VUOI AUMENTARE LA TUA INVISIBILITÀ? GIOCA IN UNA STANZA BUIA

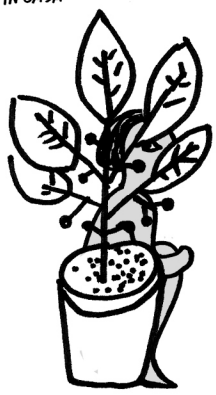
VUOI AUMENTARE LA DIFFICOLTÀ? CERCA CON I TAPPI PER LE ORECCHIE*

* NON SONO CERTA SIANO BENI DI PRIMA NECESSITÀ... SPERO TU LI ABBIA GIÀ IN CASA

Eredità del XVII secolo, il *gioco del nascondino* veniva praticato in Italia, Francia e Spagna per poi diffondersi in tutta Europa.
Era un modo per socializzare e forse anche per corteggiarsi un po'.
La variante qui proposta richiede di essere giocata all'interno della casa.
Nel **NASCONDINO PER IPOTESI** non si cerca a destra e a manca nelle stanze, ma si usa la logica e l'intuito!

REGOLE DEL GIOCO

Ipotizziamo che casa tua abbia 3 stanze (un bagno, una camera, una cucina).
Prendi del nastro adesivo e segna 3 X : una sull'uscio della porta del bagno, una sull'uscio della camera, una al centro della cucina.
Chi cerca sta sulla X della cucina e conta 60 secondi (ovviamente orecchie tappate e occhi chiusissimi). Chi si nasconde cerca il nascondiglio in modo da non essere visibile da chi sta sull'uscio della porta (si possono anche creare dei finti indizi... per esempio lasciare un armadio leggermente aperto per far pensare di essersi nascosti lì).
Si possono usare al max due ipotesi.
Una volta finito di contare chi cerca si posiziona sulla X sull'uscio della camera e si guarda intorno (senza toccare niente)... inizia a formulare la *prima ipotesi*... "sei nell'armadio?" nessuna risposta... quindi si sposta sulla X del bagno... formula così la *seconda ipotesi*... "sei nella doccia?" nessuna risposta... "allora sei dietro la porta della camera!" "Eh sì, sono qui!". Nel caso in cui non si dovesse ricevere risposta il vincitore è chi si è nascosto, il quale potrà balzare fuori improvvisamente facendo terrorizzare il cercatore!
Adrenalina assicurata :)



NON GIOCARE + DI 2 VOLTE AL GIORNO. PUÒ CREARE DIPENDENZA

idea e illustrazione di Stefania D'Amato per Librimmaginari