

FEELING

Età: 8-99

Giocatori: 3-4

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Frankese, Ermione d'Annunzio*

**Contenuto: 4 schede delle emozioni;
28 gettoni-punteggio; 4 pennarelli
cancellabili; Regolamento**

Questo è un gioco che allena a parlare e a raccontare e, al tempo stesso, a vivere e a scoprire le emozioni proprie e altrui. Ciascun concorrente prende una scheda delle emozioni e un pennarello. Si tengono a portata di mano i gettoni punteggio.

Svolgimento

Il giocatore più giovane inizia e racconta brevemente un fatto reale che ha vissuto o

una situazione immaginaria che gli potrebbe accadere, senza nominare le emozioni che ha provato. Ad esempio, potrebbe dire: «La scorsa settimana ho incontrato un amico molto simpatico che non vedevo da tempo...», oppure «Sono andato al museo del Louvre e ho visto la Gioconda». Nella situazione raccontata, egli deve immaginare le emozioni prevalenti che ha provato prima, durante e alla fine dell'accaduto. Quindi scrive sulla propria scheda (con il pennarello cancellabile) il numero 1 in corrispondenza della emozione che ha provato prima, il numero 2 in corrispondenza della emozione che ha provato durante e il numero 3 in corrispondenza dell'emozione che ha provato alla fine. Il tutto, facendo bene attenzione a non far vedere la propria scheda agli avversari. Nel frattempo anche gli altri concorrenti procedono a segnare sulla propria scheda le emozioni che immaginano

abbia potuto provare il narratore prima, durante e alla fine. A questo punto si scoprono le schede delle emozioni e si calcolano i punteggi confrontando la scheda emozione del narratore con quelle dei concorrenti. Il gioco prosegue allo stesso modo: il nuovo narratore sarà il successivo in senso orario all'ultimo di mano. Attenzione: se durante il racconto il narratore nomina una emozione (ad esempio dice «prima dell'esame ero molto ansioso») si blocca il gioco e il turno passa al concorrente successivo.



Punteggi

Ciascun concorrente guadagna 1 punto per ogni emozione azzeccata nella giusta posizione temporale all'interno del racconto. Egli riceve un bonus di 3 punti se indovina tutte e tre le emozioni nell'ordine giusto. Il narratore guadagna 1 punto per ciascuna delle emozioni indovinate dai concorrenti. Ciascun giocatore tiene il proprio punteggio prendendo gli appositi gettoni. Vince la gara chi ha fatto più punti dopo 1 o 2 giri (a scelta dei concorrenti).

Attenzione: pulire le schede al termine della partita utilizzando un panno umido.