



Nascondino

Giocatori: quanti si vuole ognuno per sè

Luogo: dovunque

Obiettivo: divertirsi e vincere

Regole di gioco

Si sorteggia con una conta il giocatore che si acceca, che sta sotto, al quale spetterà cercare tutti gli altri.

Egli si acceca presso la sua tana, che è un albero, o un angolo di muro. Tiene un braccio sul muro e la testa sprofondata nel braccio, per non vedere.

Mentre gli altri giocatori vanno a nascondersi, chi sta sotto comincia a contare. La conta serve ovviamente a dare agli altri il tempo di nascondersi.

Quanto deve contare chi sta sotto? La questione è di difficile soluzione. Di solito si adottava il sistema dieci punti per ogni giocatore più dieci per la Tana. In pratica, se si gioca in 6 chi sta sotto conta fino a 70, se si gioca in dieci fino a cento dieci ecc.

Finito di contare, la frase rituale era "Uno, due, tre, Tana per chi sta dietro a me" per scongiurare i soliti furbacchioni e pigroni. Inoltre il "sotto" deve dire: Fatto? e gli altri, o uno per tutti, rispondono: Fatto!.

Poi chi sta sotto si mette alla ricerca dei giocatori nascosti. Ogni volta che se ne individua uno, prima di tutto si deve specificare il nome e il posto dove si trova (Tana per Carlo dietro il cespuglio di rose!) poi deve correre alla Tana e, per conferma, deve toccarla.

E così con gli altri giocatori. Se un giocatore riesce a raggiungere la Tana e a toccarla prima di quello che sta sotto, si salva.

Se il giocatore che sta sotto riesce a trovare tutti, per il nuovo giro va sotto il primo che è stato scoperto.