

# Il viaggiatore

**Dove:** palestra o se il tempo lo consente anche campo A6 o piazzale

**Occorrente:** foglietti a sufficienza (ne servono molti), qualche penna.

**Come si gioca:** Tutti i giocatori si mettono dietro una linea d un estremo del campo. Al centro del campo si mette il respo che deve narrare (inventando di sana pianta e infarcendo il racconto di molti oggetti) un viaggio che ha fatto. Prima di iniziare, i giocatori decidono in segreto un oggetto (non un luogo, una città o un mezzo di trasporto, valgono solo oggetti, tipo spazzolino, occhiali, orologio, chiavi, ecc.) che credono che il respo pronuncerà prima o poi durante il suo racconto e lo segna sul suo foglietto. Quando il respo pronuncerà un oggetto che è stato scelto da un giocatore, quest'ultimo dovrà correre immediatamente dall'altra parte del campo senza farsi prendere dal respo, cercando di essere veloce e di coglierlo di sorpresa. Arrivato dall'altra parte darà il foglietto ad uno dei quattro respo che si occuperanno di controllare che l'oggetto corrisponda a quello menzionato nella storia e daranno un nuovo foglietto (e penna) al giocatore così che possa scrivere un nuovo oggetto e tornare alla linea di partenza. Vince chi per primo riesce ad attraversare il campo per 3 volte senza essere preso (quindi può essere utile numerare i foglietti che vengono dati ai ragazzi: all'inizio tutti avranno "1", poi se riescono a superar la prova il nuovo foglietto avrà segnato "2" e infine l'ultima volta "3").

**Facoltativo:** se il gioco dura troppo poco si può pensare di fare più di una manche.