

GIOCHI DI CONOSCENZA ED ENERGIZZAZIONE e SOCIALIZZAZIONE

All'inizio del terzo giorno del nostro Campo Scuola (5-8 luglio scorsi), sono stati proposti due giochi (*La scossa d'energia; Che cos'è?*) che avevano come scopo aiutare a comprendere e a gestire le dinamiche che si instaurano quando un gruppo è ancora in **fase iniziale**. È stato chiesto di pubblicare tutti i giochi di questo genere, che d.Mario aveva mandato agli animatori dei gruppi. Desiderio esaudito... buona estate e buon inizio di nuovo anno pastorale

d. Bruno

COME FORMARE GRUPPO

La semplice indicazione: «sceglietevi un compagno» può provocare ansia e insicurezza, innanzitutto in quei bambini che nella classe o in un gruppo qualsiasi si sentono emarginati.

Ci sono mille modi per formare coppie (o riunirsi a tre o quattro o più ancora) che creano l'atmosfera adatta di sicurezza e

- di autosostegno tra i membri, senza suscitare in qualcuno la paura di essere messo da parte, o di non essere la persona preferita. Qui sotto sono elencate alcune proposte per formare gruppi in modo divertente e creativo.

PER FORMARE COPPIE

- Alzare il pollice o l'indice e accoppiarsi con chi ha alzato lo stesso dito.
- Saltare sulla gamba destra o sinistra e accoppiarsi con la persona che salta nello stesso modo.
- Scegliere un compagno che indossa un abito dello stesso colore.
- Scegliere un compagno che ugualmente porta - o non porta - una cintura.
- Trovare un compagno che ha ugualmente fratelli o altrettanto non ne ha.
- Presentare un mazzo di fili da cui ognuno prende dall'una o l'altra parte un capo in mano. L'animatore molla il mazzo e chi terrà lo stesso filo forma una coppia. -

PER FORMARE PICCOLI GRUPPI O SQUADRE

- «Avete vinto tutti quanti un viaggio in un altro continente, preferite andare in Sudamerica, in Africa o in Asia? Radunatevi nei rispettivi angoli della sala secondo la vostra preferenza».
- «Preferite mangiare in questo momento una banana, una pera o un grappolo d'uva? Radunatevi con le persone che hanno scelto lo stesso frutto».
- Il gioco degli atomi. Tutti i partecipanti girano liberamente nella sala fino a quando l'animatore dice: «Stop! Atomi 5 (o 7 o 3 ecc.)», allora si radunano in gruppi da cinque (o da sette o da tre). Poi si sciolgono e girano di nuovo liberamente. Questo si ripete per tre o quattro volte finché l'animatore dice il numero del tipo di gruppo che occorre per il gioco prescelto. Se vuole gruppi da quattro, dica: Atomi 4.

Puzzle. Un certo numero di fotografie prese da una rivista, corrispondenti ai gruppi da formare, si tagliano in tanti pezzi corrispondenti al numero dei partecipanti desiderati per ogni gruppo; si distribuiscono i pezzi e ogni partecipante, senza far vedere il suo, ponendo delle domande precise, deve trovare gli altri pezzi della sua fotografia per formare in questo modo un suo sottogruppo.

TECNICHE DI CONOSCENZA

SONO SEDUTO SULL'ERBA

obiettivo: imparare i nomi dei partecipanti

numero dei partecipanti: massimo trenta età: da cinque anni in su

tipologia: attivo

Il gruppo si dispone in cerchio, tutti sono seduti sulle sedie, una sedia rimane vuota. Una delle due persone sedute a fianco di quella vuota si siede su di essa (inizia chi ha la reazione pronta) dicendo «sono», il successivo prosegue dicendo «seduto», il terzo sedendosi dice «sull'erba», e il quarto, occupando la sedia vuota, dice «col mio amico Piero». Piero in seguito occupa il posto vuoto e si ricomincia la sequenza dal posto vuoto lasciato da Piero finché tutti sono stati nominati una volta, oppure il gruppo si è stancato del gioco. L'animatore dovrebbe stare attento affinché si mantenga il dinamismo del gioco.

BAMPEDI-BAM-BAM-BAM

obiettivo: imparare i nomi dei partecipanti
numero dei partecipanti: massimo trenta età: da sei anni in su
tipologia: moderato

Il gruppo si dispone in cerchio. Ogni membro memorizza velocemente il nome della persona alla sua destra e alla sua sinistra. Un volontario in mezzo indica una persona nel cerchio dicendo «destra bambedi-bambam-bam». La persona indicata deve dire il nome del suo vicino di destra prima che l'altro abbia finito di dire «bambedi-bam-bam-bam». Se non si ricorda, sbaglia o non finisce in tempo, cambia il posto con quello in mezzo. Sarebbe bene far cambiare i posti ogni tanto, in modo che si possano imparare più nomi.

LA CATENA DEI NOMI

obiettivo: imparare i nomi dei partecipanti numero dei partecipanti: massimo trenta età: da sei anni in su
tipologia: moderato

Il gruppo si dispone in cerchio. Chi inizia dice il suo nome accompagnando ogni sillaba con un battito ritmato, per esempio: Alessandro batte due volte le mani per «A-les», e salta due volte in aria per «sandro». Poi tutto il gruppo lo ripete contemporaneamente. La persona alla sua sinistra si presenta col proprio nome e battito ritmico, e tutto il gruppo ripete i due nomi e i gesti. Si prosegue finché è concluso il giro.

Osservazione: *Se il gruppo è composto di più di dieci partecipanti, conviene ricominciare il giro dopo le prime otto persone. La combinazione del nome col gesto aiuta molto a memorizzare il nome delle persone.*

ECO DEI NOMI

obiettivo: presentazione, fantasia numero dei partecipanti: da cinque a trenta età: da otto anni in su
tipologia: moderato

Il gruppo si dispone in cerchio e l'animatore si presenta col proprio nome, accompagnandolo con un movimento. Per esempio «Hoci» per l'«Ho» facendo un cerchio con le braccia e per «ci» facendo uno starnuto. Dopo di che il gruppo ripete il nome e i movimenti del presentatore come un'eco. Il giro continua finché ognuno si è presentato. L'animatore dovrebbe stare attento che non si ripetano gli stessi movimenti per rendere il gioco più divertente. Non fare movimenti troppo difficili (evitare possibilmente il salto mortale o altri esercizi di alta acrobazia).

IL TRENINO DEI NOMI

obiettivo: presentazione, divertimento numero dei partecipanti: da cinque in su età: da otto anni in su
tipologia: attivo

Il gruppo si dispone in cerchio. Il presentatore gira a zig-zag all'interno del cerchio imitando il suono di un treno. Si ferma a caso davanti ad una persona dicendo: «Ciao, sono Maria, come ti chiami?». La persona dice il suo nome: «Enzo». Allora Maria fa un grande sorriso e alza alternativamente gamba e braccio di ogni lato ripetendo: «Enzo, Enzo, Enzo, Enzo, Enzo». Poi si gira, posando le mani di Enzo sui suoi fianchi e parte di nuovo come un treno per raccogliere un'altra persona. Ogni volta, ogni «carrozza» del treno fa un mezzo giro in modo che ogni persona abbia la possibilità di presentarsi come locomotrice. Se il gruppo supera le dieci persone, conviene spezzare il treno dopo cinque carrozze per non far aspettare quelli che stanno in cerchio.

Osservazione: *E consigliabile non iniziare un incontro con questo gioco, perché potrebbe spaventare chi si sente timido o bloccato di fronte a persone sconosciute. Se il gruppo si è liberato già un po', è un ottimo mezzo per scatenarsi.*

COME IMPARARE A CONOSCERSI MEGLIO

IL COMPUTER IMPAZZITO

obiettivo: conoscenza reciproca, divertimento, percezione audiovisiva numero dei partecipanti: massimo cinquanta
 I giocatori girano liberamente in una sala o in uno spazio libero all'aperto. Ad un determinato comando tutti, ad occhi chiusi, devono mettersi in fila indiana secondo l'ordine alfabetico dei nomi, ripetendo il proprio nome ad alta voce.

Variazioni

Ad occhi chiusi: disporsi in fila indiana secondo l'ordine dei mesi di nascita; disporsi in ordine alfabetico secondo la professione esercitata o desiderata; disporsi secondo l'ordine dei segni dello zodiaco; disporsi secondo l'ordine di altezza. Ad occhi aperti: disporsi in fila indiana secondo il colore dei vestiti; disporsi secondo il colore dei capelli.

Osservazioni

Con questo gioco si possono ottenere tutte le informazioni necessarie alle persone che si riuniscono in un gruppo senza conoscersi. Inoltre aiuta ad aumentare l'attenzione e la percezione uditiva e visiva, importanti entrambe soprattutto per i bambini.

IL MONDO CAPOVOLTO

obiettivo: fantasia, comunicazione, divertimento numero dei partecipanti: illimitato

A chi mai desiderava vedere il mondo da una prospettiva diversa, ecco il gioco per lui o per lei. I giocatori si muovono all'indietro con le gambe divaricate, piegati in giù con la faccia che guarda tra le gambe. Quando incontrano una persona si mettono sedere contro sedere, si prendono per mano e dicono «quack». Poi continuano per la loro strada. Il gioco finisce quando tutti hanno salutato tutti, oppure quando si avverte che sta andando troppo sangue alla testa.

Osservazione: *Siccome questo gioco è assai buffo non conviene eseguirlo all'inizio di un incontro. Il gioco può diventare molto divertente, quando la gente si conosce già e ha acquistato un buon livello di fiducia, perché permette di scatenarsi ed essere pazzi.*

IL GIOCO DEL SALUTO

**obiettivo: fantasia, contatto corporeo, comunicazione non verbale
numero dei partecipanti: illimitato**

Ci sono mille modi diversi per salutarsi. Questo gioco ne presenta uno in più. Tutti i giocatori si mettono per terra a «quattro zampe» e camminano in giro. Quando incontrano un'altra persona la salutano in un qualche modo, purché non sia verbale. Strofinandosi contro la schiena della persona incontrata, facendo qualche carezza, miagolando, strisciando lungo il corpo dell'altro, qualsiasi cosa insomma che viene in mente. Basta un saluto breve, ma ognuno può anche decidere quanto lungo e come debba svolgersi. Poi si passa ad un'altra persona. Il gioco è finito quando tutti si sono salutati.

Osservazione: *Questo gioco richiede un certo affiatamento del gruppo perché si verificano contatti fisici, Non conviene dunque introdurlo all'inizio di un incontro dove i partecipanti non si conoscono. Potrebbe indurre ansia nelle persone che non sono abituate al contatto fisico con estranei e così provocare il fallimento del gioco.*

PAURA NEL CAPPELLO

**obiettivo: comunicazione, condividere e accettare materiale: un biglietto di carta bianca per ogni giocatore
numero dei partecipanti: massimo venti**

Il gruppo sta seduto in cerchio. Tutti, compreso l'animatore, compilano un foglietto su cui è scritto: «In questo gruppo ho paura di...» (tutto anonimo), e lo mettono in un recipiente in mezzo al cerchio.

Facendo girare il recipiente nel cerchio ognuno si prende un biglietto e legge a sua volta ad alta voce cosa sta scritto sul biglietto. Per esempio: «In questo gruppo ho paura che ridano di me». Cerca di esprimere il sentimento della persona che ha scritto il foglietto e continua a parlare: «Ho paura di esprimere i miei sentimenti perché ridono di me!». Si continua il giro. L'animatore verifica che nessuno faccia commenti o che si esprimano giudizi. Alla fine si fa un giro finale, discutendo le osservazioni e i risentimenti.

Variazioni: aspettative nel cappello - piaceri e dispiaceri nel cappello - desideri nel cappello - preoccupazioni nel cappello

TRENTANOVE PASSI

obiettivo: riscaldamento, sorreggersi reciprocamente numero dei partecipanti: minimo due (numero pari)

Il gruppo si divide in coppie. Ogni coppia si siede per terra, guardandosi profondamente negli occhi. A un segno dell'animatore contano mentalmente da 1 a 15. Quando questo dice «stop» i due compagni si dicono i rispettivi numeri raggiunti sommandoli poi insieme (per esempio $14 + 9 = 23$). Quindi si alzano in piedi, schiena contro schiena, con le braccia intrecciate e fanno 23 salti in aria, cercando di sincronizzarsi come fossero un corpo unico

CONVERSAZIONI IN DOPPIO CERCHIO

I giocatori camminano in due cerchi concentrici e si incontrano sei volte con altri per un breve dialogo.

Materiale: Procuratevi un registratore e una musica strumentale allegra, che piaccia ai vostri partecipanti.

1. Il gruppo si dispone in due cerchi concentrici. Il cerchio esterno guarda verso il centro, quello interno guarda verso l'esterno.
2. Quando c'è la musica i due cerchi ruotano in direzione opposta, quello esterno in senso orario, quello interno al contrario. Appena la musica smette i partecipanti si fermano, formano una coppia con la persona che si trovano davanti e si presentano brevemente. Si salutano con una stretta di mano e iniziano una breve conversazione sull'argomento che voi proponete ad ogni giro.
3. Per i sei giri scegliete dalle seguenti proposte gli argomenti adatti:
 - Qualcosa di importante che ho imparato quest'anno.
 - Una questione che mi occupa molto in questo periodo.
 - Una perdita che ho dovuto accettare negli ultimi cinque anni. • Qualcosa di cui io sono grato.

- Un desiderio molto importante per
 - Una persona da cui ho imparato molto.
 - Qualcosa che ho creato, sviluppato, inventato o formato. • Un'illusione a cui ho rinunciato.
 - Un libro, film o pezzo teatrale che mi ha colpito nell'ultimo periodo. • Qualcosa che vorrei imparare in questo gruppo.
4. Ogni volta che la musica si ferma date un nuovo argomento di conversazione al gruppo e concedete sempre tre minuti di tempo. Poi fate ripartire la musica e fate girare i giocatori per trenta secondi.

LA FESTA DI COMPLEANNO

obiettivo: riscaldamento, allentare le tensioni in un nuovo gruppo, presentarsi reciprocamente

In questo gioco lo scopo è di presentarsi reciprocamente entro tre minuti. Immaginatevi di essere il festeggiato in una grande festa di compleanno. Avete invitato tutti quanti ma nessuno conosce gli altri. Il vostro compito è di presentare entro tre minuti tutti a tutti quanti, però non cominciando col proprio nome ma chiedendo all'altro come si chiama e presentandolo a qualcun'altro. Si crea così una calorosa atmosfera di benvenuto. -

osservazione

Introdurre questo gioco in un gruppo che si incontra per la prima volta permette ai partecipanti di scaricare le tensioni che spesso si provano in situazioni nuove. Il gioco provoca un'atmosfera allegra e non importa se sarà difficile ricordarsi poi tutti i nomi.

GIOCHI VITALIZZANTI

LA SCOSSA D'ENERGIA

obiettivo: concentrazione, riscaldamento, percezione tattile

Un gruppo di persone si dispone in cerchio prendendosi per mano. Il conduttore manda una scossa stringendo la mano della persona alla sua sinistra, che a sua volta la passa alla sua sinistra e così via finché la scossa ha fatto il giro del cerchio. Allora il conduttore manda di nuovo una scossa a sinistra e contemporaneamente una a destra. Le scosse si incroceranno ad un certo punto. Occorre ricordare ai giocatori di passare ogni scossa che arriva. Il conduttore può mandare più scosse in ambedue le direzioni. Il gioco finisce quando si sono fatti alcuni giri, i giocatori sono ben caricati oppure stufi di continuare.

Osservazioni: *Questo gioco è un ottimo mezzo per raccogliere l'attenzione del gruppo all'inizio di una sessione di giochi. E anche adattabile come esercizio di concentrazione sulla percezione tattile dei bambini.*

IL CORO DELLE VOCALI

obiettivo: espressione musicale, divertimento

I giocatori si dispongono in gruppi secondo la prima vocale del proprio nome. Per esempio: Antonella va nel gruppo delle A, Milena nel gruppo delle I, e Ugo nel gruppo delle U.

Si sceglie un direttore d'orchestra che dirige questo coro delle vocali facendo cantare tutti insieme oppure ogni vocale singolarmente, oppure secondo un ritmo particolare.

Dopo un po' di tempo un altro direttore d'orchestra può sperimentare la sua creatività musicale.

Il gioco finisce quando tutti sono stanchi, non si trova più un direttore volontario, oppure tutti hanno perso la voce.

Osservazione: *Questo gioco è un esercizio incoraggiante per chi è convinto di non essere capace a cantare. Si adatta bene anche come esercizio di voce per l'insegnamento della musica a scuola.*

QUATTRO IN PIEDI

obiettivo: attenzione e osservazione reciproca, aumentare il livello energetico in un gruppo

Tutti i partecipanti sono seduti: ognuno può alzarsi quando vuole purché stia al massimo cinque secondi in piedi; poi si deve risedere e si rialza quando vuole. L'obiettivo del gruppo è che ci siano sempre contemporaneamente quattro persone in piedi.

Osservazione

Questo gioco si presta bene come riscaldamento quando l'attenzione del gruppo a scuola o durante una riunione sta calando. In modo giocoso si riesce così a rivitalizzare il gruppo.

GIOCHI DI SOCIALIZZAZIONE

LE SARDINE

obiettivo: nascondino, divertimento

Il gruppo determina un campo delimitato d'azione - per esempio la casa, o all'esterno un terreno a confini da stabilire. Un volontario va a nascondersi e gli altri aspettano un po' prima di andare a cercarlo. Chi lo trova si nasconde con lui e il gioco va avanti così finché tutti, come le sardine in scatola, si sono nascosti nello stesso posto.

Osservazione: *Questo gioco è il rovescio del famoso nascondino e come tale un buon rimedio per chi da piccolo giocava a nascondino e non riusciva mai a raggiungere la meta sentendosi sempre «fuori gioco». È molto più divertente nascondersi uno dopo l'altro nello stesso posto e farsi trovare dal--l'ultimo giocatore in un grande mucchio sghignazzante.*

GRANDE ORECCHIO

obiettivo: percezione auditiva

Il gruppo si raduna su un lato della sala. Un volontario sta rivolto di schiena a circa cinque metri di distanza dal gruppo. Una persona del gruppo, cambiando il tono della sua voce abituale, dice: «Grande orecchio mi senti?», e il volontario deve indovinare chi è stato. Ha tre possibili lità di indovinare altrimenti cambia posto con chi ha parlato con la voce alterata. Il gioco finisce quando tutti hanno avuto la possibilità di indovinare una volta.

Osservazione: *Il gioco è particolarmente adatto ai bambini, per aumentare la percezione auditiva e l'orientamento dei suoni nello spazio. Funziona meglio quando un gruppo già si conosce un po'.*

BALLARE SCHIENA CONTRO SCHIENA

obiettivo: divertimento collaborazione, senso dell'equilibrio materiale: -

Quando si va a ballare - soprattutto il liscio - si guarda in faccia solo il proprio partner; raramente chi balla attorno a noi. Questo gioco è un invito ad un ballo schiena contro schiena, in modo da vedere bene gli altri ballerini. Si cerca un compagno e ci si mette a schiena contro e con le braccia intrecciate. Si comincia a ballare cercando un ritmo comune, e quando si incontra un'altra coppia si fa un grande sorriso. Bisogna stare attenti a non «trascinare» il compagno attraverso la pista da ballo, ma a creare un bellissimo ballo armonioso a schiene unite.

variazioni

Si può cambiare il compagno durante il ballo più di una volta, lasciandogli prima un braccio e allacciando quello di un altro lasciando poi l'altro braccio, in modo che per tutta l'operazione di cambio quattro persone ballino insieme, schiena contro schiena.

Commento: *Questo gioco è molto utile ai bambini per esercitare la capacità di coordinazione e il senso di equilibrio.*

LA PIOGGIA

obiettivo: osservazione, percezione auditiva, divertimento

Il gruppo è seduto in cerchio. L'animatore genera un suono battendo uno contro l'altro gli indici, il suono, partendo dalla sua destra, viene ripetuto dagli altri e aumenta d'intensità a mano a mano che tutti si aggregano. Dopo aver fatto il giro del cerchio il suono ritorna all'animatore. Egli allora smette di battere le dita e si batte il petto. Il nuovo suono si diffonderà nel cerchio come il precedente, e i partecipanti, uno dopo l'altro, sostituiscono il suono vecchio con il nuovo.

Sequenza:

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1. battere gli indici | 2. battere il petto con le palme |
| 3. battere le cosce con le palme | 4. pestare i piedi |
| 5. battere il sedere con le palme | 6. battere le mani |
| 7. schiacciare le dita | 8. schiacciare la lingua |
| 9. sfregare le mani | 10. fare con la bocca un suono «sssciiii» |

Primo giro di prova con gli occhi aperti, secondo giro ad occhi chiusi.

Osservazione: *Se il gruppo è molto numeroso (al di sopra delle trenta persone) conviene da parte dell'animatore trasferire i suoni girando all'interno del cerchio e cambiando il suono a un punto stabilito del suo percorso.*

IL VIAGGIO A GERUSALEMME

obiettivo: divertimento, pronta reazione

Materiale: una sedia in meno del numero dei partecipanti numero dei partecipanti: illimitato

Si dispongono le sedie affiancate in fila e rivolte alternate in modo che i giocatori possano sedersi sia da un lato che dall'altro. A un segnale del conduttore il gruppo gira intorno a esse cantando un ritornello. Quando il conduttore ordina «stop», tutti quanti si siedono. Chi non ha trovato posto, dovrà sedersi sulle ginocchia di un altro. A ogni giro si toglie una sedia. Alla fine si troveranno tutti seduti uno sulle cosce dell'altro, sull'ultima sedia.

Osservazione: *Questo gioco potrebbe servire da preparazione per il gioco Il cerchio seduto..*

IL TAMBURINO

obiettivo: fantasia, memorizzazione, riscaldamento, divertimento

Il gruppo sta seduto in ovale, tanto per evitare il solito cerchio. Ognuno sceglie un gesto e un suono e lo presenta agli altri, che lo ripetono in coro. Quando è finito il giro tutti cominciano a battere le mani sul tavolo, o sulle cosce se non c'è il tavolo. Una persona fa il suo gesto e suono e fa seguire quello di un'altra persona. La persona chiamata ripete il proprio gesto e suono e aggiunge quello di un altro. Si va avanti così finché si perde la voglia o ognuno è stato chiamato almeno una volta. Si può aumentare o diminuire il ritmo dei battiti in modo da rendere più vivace il tutto.

CHE COS'È

obiettivo: collaborazione, passare correttamente un messaggio, divertimento

materiale: due oggetti diversi (penna e orologio o qualsiasi altra cosa)

Il gruppo è seduto in cerchio. L'animatore passa un oggetto al suo vicino di destra dichiarando: «Questo è un elefante». L'altro, incredulo, chiede stupito: «Che cos'è?». «Un elefante», ripete il primo (A). Allora il secondo (B) prende l'oggetto e dice a chi sta alla sua destra: «Questo è un elefante». Quest'ultimo (C) è altrettanto incredulo e chiede: «Che cos'è?» a B, che a sua volta lo richiede ad A. A conferma: «È un elefante» a B, che lo dice a C. Questo procedimento si ripete finché l'oggetto è tornato ad A. Il «che cos'è?» deve sempre risalire fino ad A e «un elefante» sempre ridiscendere a chi ha fatto l'ultima domanda. Una volta capito il meccanismo l'animatore ricomincia da capo facendo passare due oggetti contemporaneamente, uno verso destra e uno verso sinistra, per esempio elefante a destra e leone a sinistra.

Osservazione: *Questo gioco richiede molta concentrazione e collaborazione nel gruppo. All'inizio si svolge facilmente, però appena si incrociano l'elefante e il leone con i diversi «che cos'è?» comincia una grande confusione. L'animatore deve stare attento che il passaggio delle domande e risposte si verifichi correttamente. Se l'insieme supera le quindici persone conviene dividerlo in due gruppi, per rendere il gioco più dinamico.*

I POMPIERI

obiettivo: divertimento, collaborazione

materiale: un oggetto rosso

Il gruppo, a seconda del numero dei partecipanti, forma tante file indiane in disposizione parallela e con il fronte allineato. Il numero dei giocatori in ogni fila dipende anch'esso dal totale dei partecipanti. Si pone un oggetto rosso - cuscino, maglione o una qualsiasi altra cosa— a una distanza di circa dieci metri. Ognuno dei partecipanti è un camion dei pompieri che ha il compito di spegnere il fuoco, cioè l'oggetto disposto a una certa distanza. Il primo di ogni fila parte gridando: «ta-tu-ta-tu ... », sventolando la mano sopra la testa. Arrivati al fuoco tirano fuori le pompe e tentano di spegnerlo. Il fuoco invece diventa sempre più grande. Tornano a chiamare aiuto e ciascuno riparte assieme al secondo della fila. Ad ogni tentativo il fuoco diventa

sempre più alto e si riesce a spegnerlo solo quanto tutti, urlando e sventolando le mani sopra la testa, corrono al soccorso.

Osservazione: Il gioco dà la possibilità di sfogarsi ed esprimere la propria pazzia senza essere messi in mostra come singoli. E un ottimo sfogo per bambini scatenati.