



GIOCO

Il Telefono Senza Fili di E.T.: "Telefona a Casa!"

Come si gioca:

Giocatori: almeno 5-6, Più sono, più divertente sarà il "viaggio" del messaggio!

Il Messaggio Segreto

Il primo giocatore pensa a una frase segreta, un po' "aliena" o misteriosa, che E.T. potrebbe voler comunicare. Deve essere abbastanza semplice da ricordare, ma con qualche parola chiave.

Esempi di messaggi: "Casa... luce... dita... vola!", "Elliott amico... essere qui... stare bene.", "Astronave arrivata... fiore... cuore."

La Trasmissione Silenziosa

Tutti i giocatori si mettono in fila, uno dietro l'altro. L'Iniziatore sussurra il messaggio segreto all'orecchio del giocatore successivo. È fondamentale che il sussurro sia molto flebile e che gli altri non sentano.

Il Contatto telepatico (o quasi!)

Ogni giocatore, uno dopo l'altro, sussurra il messaggio che ha sentito all'orecchio della persona successiva nella fila. L'obiettivo è passarlo il più fedelmente possibile, ma l'errore è parte del divertimento!

Il Messaggio Rivelato

Quando il messaggio arriva all'ultimo giocatore della fila, questi lo dice ad alta voce per tutti.

La Riconnessione

L'Iniziatore rivela ora il messaggio originale.



Il tocco "E.T."

Mentre il messaggio viene sussurrato, incoraggia i giocatori a usare dei piccoli gesti con le mani (come E.T. quando fa luce con il dito) o dei piccoli rumori alieni (sibili, ronzii leggeri) che non diano indizi sulla parola, ma aggiungano all'atmosfera. Potrebbe essere un battito leggero sulla spalla per indicare "è il tuo turno", o una piccola "luce" con le dita.

Il messaggio finale sarà molto diverso da quello iniziale, creando risate e sorpresa. È un modo divertente per esplorare come le informazioni possano cambiare e per celebrare la curiosità e l'unicità di ogni "voce" nel passaggio del messaggio, proprio come E.T. cercava di farsi capire in un mondo nuovo.