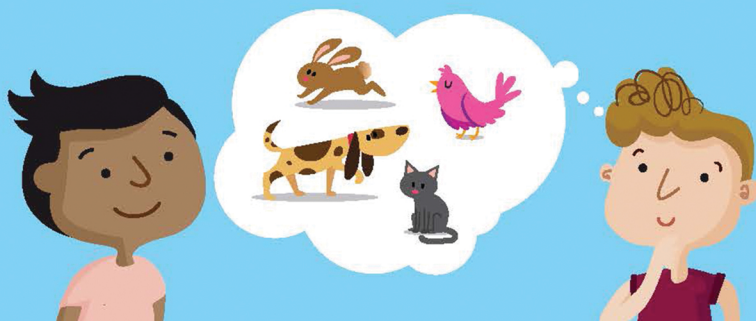


12

15 domande

 + Per due o più giocatori

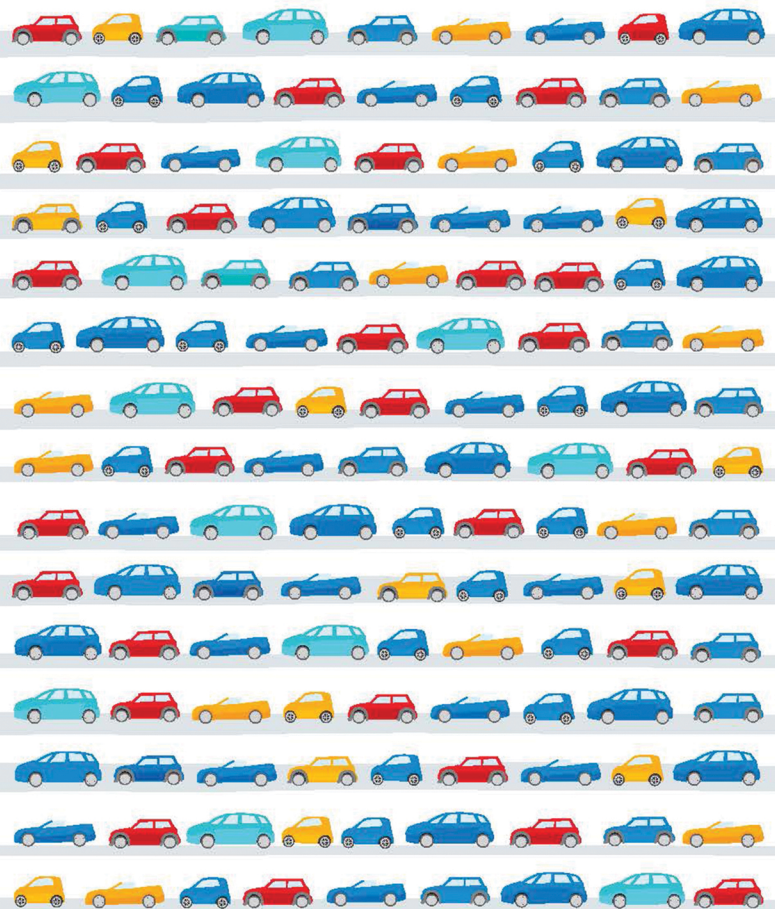
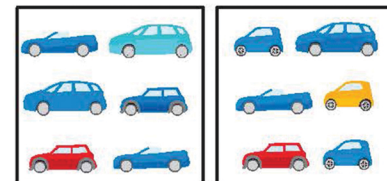
1. Un giocatore pensa a un animale che gli altri dovranno indovinare.
2. A turno, ognuno fa delle domande, ma non se ne potranno porre più di 15 in totale. Alle domande si può rispondere soltanto con un "sì" o un "no". Dovranno quindi essere semplici, per esempio: "Ha le piume?", "Vive in fattoria?" e così via.
3. Se qualcuno crede di sapere di cosa si tratta può dirlo, ma il tentativo conterà come una delle 15 domande. Se indovina, vince; se sbaglia, sarà eliminato dal gioco.
4. Se dopo 15 domande nessuno ha ancora indovinato, il giocatore che aveva scelto l'animale vince.



13

In coda

Cerchia i due gruppi di sei auto bloccate nell'ingorgo in città.



Attività Usborne

Scopri altre attività come questa su **Giochi da fare in auto** • Condividi su Instagram con **#attivitàusborne** • usborne.it/attivita