

I giochi di Kim

Il **gioco di Kim** è un gioco per sviluppare la memoria, usato soprattutto nello scoutismo

È un gioco divertente e il materiale necessario si trova con facilità in qualsiasi casa. Si può fare con più giocatori, ma può essere anche un gioco da fare con un solo giocatore, alzando il numero delle cose da indovinare ogni volta. All'inizio è importante cominciare con pochi oggetti (5 o 6).

Kim è il protagonista dell'**omonimo romanzo** di **Rudyard Kipling**. Il suo vero nome è *Kimball O'Hara*, orfano di un sergente di un reggimento irlandese di stanza in India. Cresciuto fra le strade dell'India, Kim riesce a confondersi fra loro, e per questo viene reclutato dai servizi inglesi nel *Grande gioco*, il conflitto strisciante fra Gran Bretagna e Russia per il controllo dell'Asia centrale. Parte del suo addestramento consiste nell'osservare una scena, e ricordarne i dettagli anche più piccoli a distanza di tempo.

Robert Baden-Powell cita il personaggio di Kim come un esempio di tutte le virtù che uno scout deve avere, fin dall'inizio del libro *Scoutismo per ragazzi*. Qualche anno dopo, nel *Manuale dei lupetti*, descrisse per la prima volta una versione del *Gioco di Kim*

Il **Gioco di Kim "classico"** riguarda la memoria: chi gestisce il gioco mette numerosi oggetti diversi su un tavolo e li copre con un telo. Poi scopre il tavolo, e consente, per breve tempo, ad uno o più giocatori, di osservarli. Terminato il tempo, ricopre il tavolo. I giocatori devono poi scrivere o anche dire a voce ciò che ricordano di aver visto. Vince chi ne ricorda di più.

Varianti

Kim in transito

In questa variante gli oggetti sono raccolti in una scatola e mostrati mentre li si sposta in un'altra scatola. Il contenuto delle scatole non è visibile dai giocatori. Le due scatole sono poste su un tavolo.

Kim sensoriale

In queste varianti (una per ogni senso) gli oggetti non vengono mostrati, ma devono essere riconosciuti dai giocatori usando un senso diverso dalla vista.

Kim del **tatto**: i giocatori sono bendati e devono riconoscere gli oggetti toccandoli.

Kim del **gusto**: anche qui bendati, si devono riconoscere alcuni prodotti (zucchero, sale, pomodoro, maionese, peperoncino...) assaggiandoli

Kim dell' **odorato**: anche qui bendati, si devono riconoscere alcuni prodotti (normalmente si usano le spezie più comuni) annusandoli

Kim dell' **udito**: anche qui bendati, si devono riconoscere alcuni oggetti dal loro suono/rumore (si possono usare strumenti musicali o suoni comuni come un martello che batte un chiodo, un pezzo di carta che si rompe,...)