INVIATO DA
Irmgard

ON
18/11/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Che cos’è Saraswatis?



Indovinelli e giochi di logica

Quale gruppo rappresenta l'enciclopedia più attendibile?

"Che cos'è 'Saraswatis'? Con questa domanda può avere inizio questo gioco avvincente. Ci vuole soprattutto fantasia e la capacità di esprimere le cose in modo tale da conquistare gli altri. Una buona cultura generale non guasta, ma non è affatto un requisito indispensabile. Scoprite voi stessi che «Saraswatis» vi regalerà un divertimento assicurato durante le vostre serate in compagnia o nei giorni di pioggia a Pfila.

Che cos’è «Saraswatis»?

- Oggetto di culto dell’induismo
- Uno snack simile a un panino proveniente dalla Russia
- Circo nazionale persiano
- Dea indiana
- Nome russo degli Smarties
- piccola tenda nomade

Ecco come procediamo

Ci servono da cinque a sei gruppi, ciascuno composto da almeno due giocatori. Ogni gruppo ha a disposizione dei foglietti e una matita. I gruppi si distribuiscono per la stanza e si danno un nome, ad esempio «Loosli's Lexicon (LL)», «Jungschar Duden (JD)» o «Baumann's Dictionary (BW)». Il conduttore del gioco inserisce questi nomi nell’elenco dei punti preparato sulla lavagna. Chi avrà il maggior numero di punti alla fine?

Regole del gioco

Il conduttore del gioco scrive sulla lavagna luminosa una parola il più possibile sconosciuta, ad esempio "Saraswatis". Ogni gruppo deve ora trovare una spiegazione il più plausibile possibile per

questa parola e scriverla su un foglio di carta indicando il nome del gruppo. Il foglio viene immediatamente consegnato al conduttore del gioco, poiché dopo due minuti suona il campanello. Il conduttore accetta solo i suggerimenti che ha in mano in quel momento (il conduttore legge i suggerimenti subito dopo averli ricevuti, in modo da poterli recitare in seguito senza ridere, se possibile). Ora mescola i suggerimenti dei gruppi con il proprio foglietto contenente la risposta corretta e legge le spiegazioni (vedi riquadro) lentamente e chiaramente. I gruppi hanno quindi mezzo minuto per discutere quale suggerimento preferiscono. A questo punto il capogruppo chiede: «Quale spiegazione è corretta?». Legge nuovamente i suggerimenti in ordine inverso.

- Due gruppi hanno scelto il **primo suggerimento** (una persona di ciascuno dei due gruppi si alza dopo il primo suggerimento). Il conduttore del gioco scrive un 2 sul foglietto corrispondente
- Nessuno crede al **secondo suggerimento** (annotato: 0)
- Un gruppo vota per il **terzo suggerimento** (il conduttore del gioco scrive un 1 sul foglietto con questo suggerimento).
- Ora arriva il **quarto (corretto!) suggerimento.**Solo il gruppo «Dizionario di Baumann» crede a questa variante. Il conduttore del gioco annota su questo foglietto il nome abbreviato del gruppo dei votanti corretti (BW)
- Anche la **quinta proposta** non viene creduta da nessuno (annotato: 0)
- La **sesta proposta** ottiene un voto (il conduttore del gioco annota un 1)

Assegnazione dei punti

- Ogni gruppo che ha individuato la spiegazione corretta ottiene 5 punti (il conduttore del gioco scrive alla lavagna: gruppo BW: 5)
- Ma è possibile guadagnare punti anche avanzando ipotesi plausibili: per ogni gruppo che ha creduto all'affermazione (errata), il gruppo che l'ha proposta ottiene 2 punti. Ad esempio, il primo suggerimento è stato dato dal gruppo LL. Due gruppi hanno ritenuto che questa fosse la spiegazione corretta. Pertanto, il gruppo LL ottiene 2 x 2, ovvero 4 punti (che vengono scritti alla lavagna).
- La proposta del gruppo JD non è stata scelta, quindi questo gruppo ottiene 0 punti per la propria spiegazione.

Il conduttore del gioco scrive la seconda parola sulla lavagna luminosa: «Glabella». Attenzione, inizia il secondo round.

Regole del gioco

- Non è possibile scegliere la propria proposta

- Se qualcuno conosce la parola, ci sono due possibilità

- Il gruppo scrive il significato corretto come suggerimento e ottiene 2 punti per ogni votante che ha indovinato (quindi, se ci sono 5 gruppi, il massimo è 8 punti, poiché il gruppo non può scegliere il proprio suggerimento).
- Il gruppo inventa una spiegazione plausibile (ma errata) e poi può scegliere autonomamente la risposta corretta, guadagnando 5 punti sicuri. Di solito questa opzione è più vantaggiosa!

Preparativi

- Il conduttore del gioco cerca nel dizionario circa 15 parole il più possibile sconosciute. Le scrive, accompagnate da una spiegazione semplificata, su un foglio di appunti ciascuna (utilizzare esattamente gli stessi fogli che verranno poi distribuiti durante il gioco). È importante che la spiegazione non suoni troppo accademica, altrimenti risalterà tra le spiegazioni inventate.
- Per ogni gruppo vengono preparati dei foglietti e una matita
- Allestire una sala ben illuminata con proiettore e lavagna bianca, munita di materiale per scrivere
- Tenere a portata di mano un orologio e un campanello

Parole possibili

Fatra, Wuhu, Funkia,

Elura, Bussole, Fennich,

Bolas, Toga, Eppich,

Jocus, fascicolo, etesia,

Chanchito, Futhark,

Dachia, Ranulta, Datscha, Transuse, Doina

(È divertente cercare parole particolari!)

Che cos'è Saraswatis_YW

Crediti della fonte:

Contenuto e immagine di copertina: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autrice: Helen Stalder, Huttwil

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Indovinelli
Gioco di logica
Quiz
Gioco a quiz
Gioco a indovinelli

Età
Nessun dato disponibile.

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Terreno / Dintorni
In ambienti chiusi

Materiale
Quasi senza sforzo

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Terreno / Dintorni
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/che-cose-saraswatis