SUBMITTED BY
Irmgard

ON
18.11.2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Ce este Saraswatis?



Ghicitori și jocuri de logică

Care grup reprezintă enciclopedia cea mai credibilă?

„Ce este «Saraswatis»? Cu această întrebare poate începe acest joc captivant. Mai presus de toate, este nevoie de imaginație și de talentul de a formula lucrurile în așa fel încât ceilalți să fie convinși de tine. O cultură generală solidă nu strică niciodată, dar nu este în niciun caz o condiție prealabilă. Convinge-te singur că „Saraswatis” îți va oferi multă distracție în cadrul unei seri în grup sau într-o seară ploioasă la Pfila.

Ce este „Saraswatis”?

- Obiect de cult din hinduism
- Gustare asemănătoare unui sandviș din Rusia
- Circul național persan
- Zeiță indiană
- Denumirea rusă pentru Smarties
- cort mic de nomazi

Iată cum procedăm

Avem nevoie de cinci sau șase grupuri, fiecare cu cel puțin doi jucători. Fiecare grup are la dispoziție bilețele și un creion. Grupurile se împrăștie prin încăpere și își aleg un nume, de exemplu „Loosli's Lexicon (LL)”, „Jungschar Duden (JD)” sau „Dicționarul lui Baumann (BW)”. Coordonatorul jocului notează aceste denumiri pe lista de puncte pregătită pe tablă. Cine va avea cele mai multe puncte la final?

Modul de joc

Conducătorul jocului scrie pe retroproiector un cuvânt cât mai puțin cunoscut posibil, de exemplu „Saraswatis”. Fiecare grup caută acum o explicație cât mai plauzibilă pentru acest cuvânt și o notează

pe o foaie de hârtie, împreună cu numele grupului. Aceasta este predată imediat coordonatorului jocului, deoarece după două minute sună clopoțelul. Coordonatorul acceptă doar sugestiile pe care le are în mână până în acel moment (coordonatorul citește sugestiile imediat după ce le primește, astfel încât să le poată recita ulterior fără să râdă, dacă este posibil). Acum, el amestecă sugestiile grupurilor cu propria sa foaie de hârtie cu răspunsul corect și citește explicațiile (vezi caseta) încet și clar. Apoi, grupurile au la dispoziție o jumătate de minut pentru a discuta care sugestie le place cel mai mult. Acum, liderul grupului întreabă: Care explicație este corectă? El citește din nou sugestiile în ordine inversă.

- Două grupuri au ales **prima sugestie** (câte o persoană din fiecare dintre cele două grupuri se ridică în picioare după prima sugestie). Conducătorul jocului notează un 2 pe bilețelul corespunzător
- Nimeni nu crede în **a doua sugestie** (notat: 0)
- O singură grupă votează pentru **a treia sugestie** (liderul jocului notează un 1 pe bilețelul cu această sugestie).
- Urmează acum a **patra sugestie (cea corectă!).**Doar grupul „Dicționarul lui Baumann” crede această variantă. Conducătorul jocului notează pe această foaie de hârtie numele abreviat al grupului celor care au votat corect (BW).
- Nimeni nu crede nici în **a cincea sugestie** (notat: 0)
- A **șasea propunere** primește un vot (moderatorul notează un 1)

Distribuirea punctelor

- Fiecare grup care a ales explicația corectă primește 5 puncte (moderatorul scrie pe tablă lângă grupul BW: 5)
- Dar se pot câștiga puncte și prin formularea de sugestii plauzibile: pentru fiecare grup care a crezut afirmația (falsă), grupul care a propus-o primește 2 puncte. De exemplu, prima sugestie a fost făcută de grupul LL. Două grupuri au considerat că aceasta era explicația corectă. Așadar, grupul LL primește 2 x 2, adică 4 puncte (care sunt scrise pe tablă).
- Sugestia grupului JD nu a fost aleasă, așa că acest grup primește 0 puncte pentru explicația sa.

Conducătorul jocului scrie al doilea cuvânt pe retroproiector: „Glabella”. Atenție, începe a doua rundă.

Regulile jocului

- Nu se poate alege propria propunere

- Dacă cineva cunoaște cuvântul, există două posibilități

- Grupul notează semnificația corectă ca sugestie și primește câte 2 puncte de la fiecare votant care a răspuns corect (deci, dacă sunt 5 grupuri, maximul este de 8 puncte, deoarece grupul nu își poate alege propria sugestie).
- Grupul inventează o explicație bună (dar greșită) și apoi poate alege singur răspunsul corect, câștigând cu siguranță 5 puncte. De obicei, această variantă este mai avantajoasă!

Pregătiri

- Conducătorul jocului caută în dicționar aproximativ 15 cuvinte cât mai puțin cunoscute posibil. Le scrie pe fiecare pe o foaie de notițe, împreună cu o explicație simplificată (se folosesc exact

aceleași foi care vor fi apoi distribuite în cadrul jocului). Este important ca explicația să nu sune prea academic, altfel va ieși în evidență printre explicațiile inventate.
- Se pregătesc foi de notițe și câte un creion pentru fiecare grup
- Instalați proiectorul într-o încăpere luminoasă și pregătiți tabla albă împreună cu materialele de scris
- Pregătiți ceasul și clopoțelul

Cuvinte posibile

Fatra, Wuhu, Funkia,

Elura, Bussole, Fennich,

Bolas, Toga, Eppich,

Jocus, fascicle, etesia,

Chanchito, Futhark,

Dachia, Ranulta, Datscha, Transuse, Doina

(E distractiv să cauți cuvinte speciale!)

Ce este Saraswatis_YW

Surse:

Conținut și imagine de copertă: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autor: Helen Stalder, Huttwil

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Ghicitori
Joc de gândire
Test
Joc de cunoștințe
Joc de ghicit

Vârsta
Nu sunt disponibile date.

Număr de participanți
Nu sunt disponibile date.

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Teren / împrejurimi
În spații închise

Material
Aproape fără efort

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Teren / împrejurimi
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/ce-este-saraswatis