



GHICITORI

SCHEMA JOCULUI

Două echipe de jucători inventează ghicitori pentru echipa adversă.

MATERIALE

Un dicționar al limbii italiene (sau dicționar de sinonime), stilou și hârtie pentru fiecare echipă.

PREGĂTIRE

Înainte de concurs, fiecare echipă trebuie să pregătească un număr de ghicitori moderne, de comun acord stabilit, proporțional cu durata concursului. Textul ghicitorilor este bine să fie structurat pe o serie de sensuri duble, pentru a se putea efectua o dublă interpretare: una imediată, privitoare la tema din titlu, iar cealaltă mai ascunsă, privitor la soluția necesară. Un exemplu: „Bunica”, lucrează cu acul până la miezul nopții pentru a repara pânza ruptă, soluție busola. După cum vedeți, ambiguitatea acestei ghicitori este generată de înlănțuirea de elemente subînțelese: acul de cusut / acul busolei, miazănoapte / nord, a ajusta pânza / ruta / direcția navei

CUM SE JOACĂ

Înainte de începerea concursului, când fiecare echipă și-a desemnat proprii reprezentanți, se alege cel care începe primul. La începerea fiecărui tur, reprezentantul echipei arată adversarilor o foaie cu ghicitoarea. Dacă echipa adversă ghicește, într-un timp stabilit, anterior, câștigă un punct. În caz contrar câștigă echipa adversă. În orice caz, la încheierea acestei faze, cele două echipe schimbă rolurile (pune ghicitoarea echipa care a răspuns înainte)

ÎNVIINGĂTOR

Echipa care a acumulat cele mai multe puncte la terminarea jocului.