ENVIADO POR
Irmgard

ON
18/11/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

¿Qué es Saraswatis?



Acertijos y juegos de ingenio

¿Cuál de estos grupos es la enciclopedia más fiable?

«¿Qué es “Saraswatis”? Con esta pregunta puede dar comienzo este emocionante juego. Sobre todo, se necesita imaginación y el don de expresar las cosas de tal manera que los demás se dejen convencer por ti. Tener una buena cultura general tampoco viene mal, pero no es en absoluto un requisito imprescindible. Comprueba por ti mismo que «Saraswatis» te hará pasar un rato estupendo en una velada con tus amigos o en un Pfila lluvioso.

¿Qué es «Saraswatis»?

- Objeto de culto del hinduismo
- Un aperitivo similar a un sándwich procedente de Rusia
- Circo nacional persa
- Diosa india
- Nombre ruso de los Smarties
- pequeña tienda nómada

Así es como procedemos

Necesitamos entre cinco y seis grupos, cada uno con al menos dos jugadores. Cada grupo dispone de pequeñas notas y un lápiz. Los grupos se distribuyen por la sala y se ponen un nombre, por ejemplo, «Loosli's Lexicon (LL)», «Jungschar Duden (JD)» o «Diccionario de Baumann (BW)». El animador anota estos nombres en la lista de puntos preparada en una pizarra. ¿Quién tendrá más puntos al final?

Desarrollo del juego

El animador escribe en el retroproyector una palabra lo más desconocida posible, por ejemplo, «Saraswatis». A continuación, cada grupo busca una explicación para esta palabra que sea lo más

creíble posible y la escribe en una hoja de papel junto con el nombre del grupo. Esto se entrega inmediatamente al moderador, ya que al cabo de dos minutos suena el timbre. El moderador solo acepta aquellas sugerencias que tenga en la mano en ese momento (el moderador lee las sugerencias inmediatamente después de recibirlas, para poder recitarlas después sin reírse, si es posible). A continuación, mezcla las sugerencias de los grupos con su propia hoja de papel, en la que figura la respuesta correcta, y lee las explicaciones (véase el recuadro) despacio y con claridad. Después, los grupos disponen de medio minuto para debatir qué sugerencia les gusta más. Entonces, el animador pregunta: «¿Qué explicación es la correcta?». Vuelve a leer las sugerencias en orden inverso.

- Dos grupos se han decantado por la **primera sugerencia** (una persona de cada uno de los dos grupos se levanta tras la primera sugerencia). El moderador del juego anota un 2 en la papeleta correspondiente
- Nadie se cree la **segunda sugerencia** (se anota: 0)
- Un grupo vota a favor de la **tercera sugerencia** (el moderador escribe un 1 en la hoja de papel con esta sugerencia).
- Ahora llega la **cuarta sugerencia (¡la correcta!).**Solo el grupo «Diccionario de Baumann» cree en esta variante. El moderador anota en esta hoja el nombre abreviado del grupo de los que han votado correctamente (BW).
- La **quinta sugerencia** vuelve a no ser creída por nadie (se anota: 0).
- La **sexta propuesta** recibe un voto (el moderador del juego anota un 1).

Distribución de puntos

- Cada grupo que haya dado con la explicación correcta obtiene 5 puntos (el moderador escribe en la pizarra: grupo BW: 5)
- Pero también se pueden ganar puntos haciendo sugerencias creíbles: por cada grupo que haya creído la afirmación (falsa), el grupo que la haya propuesto obtiene 2 puntos. Por ejemplo, la primera sugerencia la hizo el grupo LL. Dos grupos pensaron que esa era la explicación correcta. Por lo tanto, el grupo LL obtiene 2 × 2, es decir, 4 puntos (que se anotan en la pizarra).
- La sugerencia del grupo JD no fue elegida, por lo que este grupo obtiene 0 puntos por su explicación.

El moderador escribe la segunda palabra en el retroproyector: «Glabella». Atención, comienza la segunda ronda.

Reglas del juego

- No se puede elegir la propia sugerencia

- Si alguien sabe la palabra, hay dos posibilidades

- El grupo anota el significado correcto como sugerencia y obtiene 2 puntos por cada votante que haya acertado (por lo que, si hay 5 grupos, el máximo son 8 puntos, ya que el grupo no puede elegir su propia sugerencia).
- El grupo inventa una explicación buena (pero incorrecta) y luego puede elegir él mismo la respuesta correcta, ganándose 5 puntos seguros. ¡Esto suele ser más gratificante!

Preparativos

- El animador busca en un diccionario unas 15 palabras que sean lo más desconocidas posible. Las escribe, junto con una explicación simplificada, en hojas de papel (utiliza exactamente las mismas hojas que luego se repartirán durante el juego). Es importante que la explicación no suene demasiado académica, ya que, de lo contrario, destacará entre las explicaciones inventadas.
- Se preparan hojas de notas y un lápiz para cada grupo
- Instala un proyector en una sala bien iluminada y una pizarra blanca con material para escribir
- Tener a mano un reloj y un timbre

Palabras posibles

Fatra, Wuhu, Funkia,

Elura, Bussole, Fennich,

Bolas, Toga, Eppich,

Jocus, fascículo, etesia,

Chanchito, Futhark,

Dachia, Ranulta, Datscha, Transuse, Doina

(¡Es divertido buscar palabras especiales!)

¿Qué es Saraswatis_YW?

Créditos de la fuente:

Contenido e imagen de portada: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autora: Helen Stalder, Huttwil

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Acertijos
Juego de ingenio
Cuestionario
Juego de conocimientos
Juego de adivinanzas

Edad
No hay datos disponibles.

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Falta esta información.

Duración
No hay datos disponibles.

Terreno / Entorno
En espacios cerrados

Material
Casi sin esfuerzo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Duración
Terreno / Entorno
Material