WYSŁANE PRZEZ
Irmgard

ON
18.11.2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Czym jest Saraswatis?



Zagadki i łamigłówki

Która grupa jest najbardziej wiarygodnym słownikiem?

„Czym są »Saraswatis«? Od tego pytania może rozpocząć się ta ekscytująca gra. Potrzebna jest przede wszystkim wyobraźnia oraz umiejętność sformułowania odpowiedzi w taki sposób, by inni dali się na to nabrać. Przyda się też solidna wiedza ogólna, ale nie jest to bynajmniej warunek konieczny. Przekonaj się sam, że „Saraswatis” zapewni Ci świetną zabawę podczas wieczoru w gronie przyjaciół lub w deszczowy piątek.

Czym jest „Saraswatis”?

- Kultowy obiekt z hinduizmu
- Przekąska przypominająca kanapkę z Rosji
- Perski cyrk narodowy
- Indyjska bogini
- Rosyjska nazwa cukierków Smarties
- mały namiot koczowniczy

Oto jak będziemy postępować

Potrzebujemy pięciu lub sześciu grup, z których każda składa się z co najmniej dwóch graczy. Każda grupa ma małe karteczki i ołówek. Grupy rozchodzą się po sali i nadają sobie nazwę, np. „Słownik Loosli’ego (LL)”, „Jungschar Duden (JD)” lub „Słownik Baumanna (BW)”. Prowadzący grę wpisuje te nazwy na przygotowaną listę punktów na tablicy. Kto na koniec zdobędzie najwięcej punktów?

Zasady gry

Prowadzący grę zapisuje na rzutniku słowo, które jest jak najmniej znane, np. „Saraswatis”. Każda grupa szuka teraz jak najbardziej wiarygodnego wyjaśnienia tego słowa i zapisuje je na kartce papieru wraz z nazwą grupy. Następnie kartki są natychmiast przekazywane prowadzącemu, ponieważ po

dwóch minutach rozbrzmiewa dzwonek. Prowadzący przyjmuje tylko te propozycje, które do tego momentu znajdują się w jego rękach (prowadzący czyta propozycje natychmiast po ich otrzymaniu, aby później móc je odczytać bez śmiechu, o ile to możliwe). Następnie miesza propozycje grup ze swoją własną, prawidłową kartką i odczytuje wyjaśnienia (patrz ramka) powoli i wyraźnie. Potem grupy mają pół minuty na omówienie, która propozycja najbardziej im się podoba. Teraz prowadzący pyta: Które wyjaśnienie jest prawidłowe? Ponownie odczytuje propozycje w odwrotnej kolejności.

- Dwie grupy zdecydowały się na **pierwszą propozycję** (po pierwszej propozycji wstaje po jednej osobie z każdej z tych dwóch grup). Prowadzący zapisuje cyfrę 2 na odpowiedniej kartce
- Nikt nie wierzy w **drugą propozycję** (zapisano: 0)
- Jedna z grup oddaje głos na **trzecią propozycję** (prowadzący zapisuje „1” na kartce z tą propozycją).
- Teraz pojawia się **czwarta (prawidłowa!) propozycja.**Tylko grupa „Słownik Baumanna” wierzy w tę wersję. Prowadzący zapisuje na tej kartce skrót nazwy grupy, której członkowie zagłosowali prawidłowo (BW).
- **Piąta propozycja** ponownie nie zyskuje poparcia (zapisano: 0)
- **Szósta propozycja** otrzymuje jeden głos (prowadzący zapisuje „1”)

Przyznanie punktów

- Każda grupa, która wybrała prawidłowe wyjaśnienie, otrzymuje 5 punktów (prowadzący grę zapisuje na tablicy przy grupie BW: 5)
- Można jednak zdobyć punkty również za przedstawienie wiarygodnych propozycji: za każdą grupę, która uwierzyła w (fałszywe) twierdzenie, strona, która je wymyśliła, otrzymuje 2 punkty. Na przykład pierwszą sugestię zgłosiła grupa LL. Dwie grupy uznały to wyjaśnienie za prawidłowe. Grupa LL otrzymuje więc 2 × 2, czyli 4 punkty (które zapisuje się na tablicy).
- Propozycja grupy JD nie została wybrana, więc grupa ta otrzymuje 0 punktów za swoje wyjaśnienie.

Prowadzący grę zapisuje na rzutniku drugie słowo: „Glabella”. Uwaga, rozpoczyna się druga runda.

Zasady gry

- Nie można wybrać własnej propozycji

- Jeśli ktoś zna to słowo, istnieją dwie możliwości

- Grupa zapisuje prawidłowe znaczenie jako propozycję i otrzymuje po 2 punkty od każdej grupy, która poparła tę propozycję (więc jeśli jest 5 grup, maksymalna liczba punktów to 8, ponieważ grupa nie może wybrać własnej propozycji).
- Grupa wymyśla dobre (ale błędne) wyjaśnienie, a następnie sama wybiera prawidłową odpowiedź, zdobywając na pewno 5 punktów. Zazwyczaj jest to bardziej opłacalne!

Przygotowania

- Prowadzący grę wyszukuje w słowniku około 15 jak najbardziej nieznanych słów. Zapisuje je wraz z uproszczonym wyjaśnieniem na osobnych kartkach (należy użyć dokładnie tych samych kartek, które zostaną następnie rozdane podczas gry). Ważne jest, aby wyjaśnienie nie brzmiało zbyt akademicko, w przeciwnym razie będzie się wyróżniało spośród wymyślonych wyjaśnień.
- Dla każdej grupy przygotowuje się kartki i 1 ołówek

- Należy przygotować jasne pomieszczenie z projektorem i tablicą suchościeralną wraz z materiałami do pisania
- Przygotować zegar i dzwonek

Możliwe słowa

Fatra, Wuhu, Funkia,

Elura, Bussole, Fennich,

Bolas, Toga, Eppich,

Jocus, fascicle, etesia,

Chanchito, Futhark,

Dachia, Ranulta, Datscha, Transuse, Doina

(Fajnie jest szukać nietypowych słów!)

Czym jest Saraswatis_YW

Źródło:

Treść i zdjęcie na okładce: Prawa autorskie BESJ, www.besj.ch

Autor: Helen Stalder, Huttwil

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zagadki
Gra logiczna
Quiz
Gra edukacyjna
Zgadanka

Wiek
Brak dostępnych danych.

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Teren / otoczenie
W pomieszczeniach zamkniętych

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Teren / otoczenie
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/czym-jest-saraswatis