

O que é Saraswati?



Enigmas e quebra-cabeças

Qual grupo é o léxico de maior credibilidade?

"O que é "Saraswatis"? Com essa pergunta, o jogo emocionante pode começar. Acima de tudo, é necessário ter imaginação e o dom de formular as coisas de forma que os outros se apaixonem por você. Um bom conhecimento geral também não faz mal, mas não é de forma alguma um pré-requisito. Convença-se de que o "Saraswatis" lhe proporcionará muita diversão em sua noite em grupo ou na chuvosa Pfila.

O que é Saraswatis?

- Objeto de culto do hinduísmo
- Lanche tipo sanduíche da Rússia
- Circo nacional persa
- Deusa indiana
- Nome russo para Smarties
- pequena tenda nômade

É assim que procederemos

Precisamos de cinco a seis grupos, cada um com pelo menos dois jogadores. Cada grupo tem pequenas anotações e um lápis. Os grupos se distribuem pela sala e dão a si mesmos um nome, por exemplo, "Loosli's Lexicon (LL)", "Jungschar Duden (JD)" ou "Baumann's Dictionary (BW)". O líder do jogo insere esses nomes na lista de pontos preparada em um tabuleiro. Quem terá o maior número de pontos no final?

Jogabilidade

O líder do jogo escreve uma palavra que seja a mais desconhecida possível no retroprojektor, por exemplo, "Saraswatis". Agora, cada grupo procura uma explicação para essa palavra que seja o mais verossímil possível e a escreve em um pedaço de papel com o nome do grupo. Isso é imediatamente apresentado ao líder do jogo, pois após dois minutos o sino soa. O líder do jogo

aceita somente as sugestões que estiverem em suas mãos até esse momento (o líder do jogo lê as sugestões imediatamente após recebê-las, para que possa recitá-las depois sem rir, se possível). Agora ele mistura as sugestões dos grupos com seu próprio pedaço de papel correto e lê as explicações (veja a caixa) de forma lenta e clara. Em seguida, os grupos têm meio minuto para discutir a sugestão de que mais gostaram. Agora o líder do grupo pergunta: Qual explicação está correta? Ele lê as sugestões novamente na ordem inversa.

- Dois grupos decidiram sobre a **primeira sugestão** (uma pessoa de cada um dos dois grupos se levanta após a primeira sugestão). O líder do jogo escreve um 2 na folha de papel correspondente
- Ninguém acredita na **segunda sugestão** (anotado: 0)
- A **terceira sugestão** é votada por um grupo (o líder do jogo escreve um 1 na folha de papel com essa sugestão).
- Agora vem a **quarta sugestão (correta!)**: somente o grupo "dicionário de Baumann" acredita nessa variante. O líder do jogo anota nessa folha de papel o nome abreviado do grupo dos eleitores corretos (BW)
- A **quinta sugestão** novamente não é aceita por ninguém (anotado: 0)
- A **sexta proposta** recebe um voto de (o líder do jogo anota um 1)

Distribuição de pontos

- Cada grupo que tiver decidido a explicação correta ganha 5 pontos (o líder do jogo escreve no quadro no grupo BW: 5)
- Mas você também pode ganhar pontos fazendo sugestões confiáveis: por grupo que acreditou na afirmação (falsa), a parte inventora ganha 2 pontos. Por exemplo, a primeira sugestão foi feita pelo grupo LL. Dois grupos acharam que essa era a explicação correta. Portanto, o grupo LL recebe 2 x 2, ou seja, 4 pontos (que estão escritos no quadro).
- A sugestão do grupo JD não foi escolhida, portanto, esse grupo recebe 0 ponto por sua explicação.

O líder do jogo escreve a segunda palavra no retroprojetor: "Glabella". Atenção, a segunda rodada começa.

Regras do jogo

- A sugestão do próprio jogador não pode ser escolhida

- Se alguém souber a palavra, há duas possibilidades

- O grupo escreve o significado correto como sugestão e ganha 2 pontos de cada um dos votantes corretos (portanto, se houver 5 grupos, o máximo é 8 pontos, pois o grupo não pode escolher sua própria sugestão).
- O grupo inventa uma boa explicação (mas errada) e depois escolhe a resposta correta, ganhando 5 pontos com certeza. Isso geralmente é mais gratificante!

Preparativos

- O líder do jogo procura cerca de 15 palavras em um dicionário que sejam as mais desconhecidas possíveis. Ele as escreve com a explicação simplificada em uma folha de anotações (use exatamente as mesmas folhas que serão distribuídas no jogo). É importante que a explicação não pareça muito acadêmica, caso contrário, ela se destacará entre as explicações inventadas.
- Folhas de anotações e um lápis são preparados para cada grupo
- Prepare o projetor da sala iluminada e o quadro branco com materiais de escrita
- Prepare o relógio e a campainha

Possíveis palavras

Fatra, Wuhu, Funkia,

Elura, Bussole, Fennich,

Bolas, Toga, Eppich,

Jocus, fascicle, etesia,

Chanchito, Futhark,

Dachia, Ranulta, Datscha, Transuse, Doina

(É divertido procurar palavras especiais!)

[What is Saraswatis_YW](#)

Créditos da fonte:

Conteúdo e imagem da capa: Copyright BESJ, www.besj.ch

Autor: Helen Stalder, Huttwil