ENVIADO POR
Irmgard

ON
18/11/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

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 retroprojetor, 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!)

O que é Saraswatis_YW

Créditos da fonte:

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

Autor: Helen Stalder, Huttwil

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Enigmas
Jogo cerebral
Quiz
Jogo do conhecimento
Jogo de adivinhação

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Terreno / arredores
Em ambientes fechados

Material
Quase sem esforço

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Terreno / arredores
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/o-que-e-saraswati