

POETICAMENTE

Età: 8-99

Giocatori: 2-8

Durata: 20 minuti

Un gioco di: *Dave De Vega*

Contenuto: 26 cartine-tema;

1 schedina-nome; 1 pennarello cancellabile; Regolamento

Questo gioco si basa sul meccanismo degli acrostici, ovvero su quei testi poetici nei quali la prima lettera di ogni verso compone un nome o altre parole di significato. Un numero ideale di giocatori è di 4-6 fino ad un massimo di 8, ma si può giocare benissimo anche da soli esercitandosi con gli acrostici.

Preparazione

Si mescolano le cartine-tema e si mettono coperte al centro del tavolo, anche in più mazzetti. Si tengono la schedina-nome e il pennarello a portata di mano. Ciascun concorrente deve procurarsi alcuni foglietti di carta e una penna.

Svolgimento

Il più giovane scrive sulla schedina-nome, in colonna, le lettere di un nome (il nome scelto dev'essere minimo di 4 e massimo di 9 lettere e può essere un nome proprio di persona ma anche un nome comune di cosa, persona, animale, ecc.). Quindi mette la schedina al centro del tavolo, mostrandola agli altri giocatori. Poi pesca una cartina-tema, la pone scoperta accanto alla schedina-nome e il gioco ha inizio.

Il primo tra i concorrenti che scrive una frase aderente all'argomento della cartina-tema pescata, formata da parole o versi che, letti in ordine, iniziano con le lettere del nome della schedina, vince la manche. Se la frase non è attinente al tema, vince il secondo giocatore più veloce, e così via. Il vincitore guadagna la cartina-tema pescata. Il gioco prosegue alla stessa maniera con una nuova manche (a pescare sarà il giocatore successivo al primo in senso orario). Vince chi conquista più cartine-tema al termine di uno o due giri (a scelta dei concorrenti). In caso di parità si procede con uno spareggio.

F	FACEVA
R	RITORNO
A	A
N	NAPOLI
C	CANTICCHIANDO
A	AMOREVOLMENTE

LUOGHI

D	DROMEDARI
A	AFFATICATI
V	VIAGGIAVANO
I	IN
D	DIREZIONE
E	EST

ANIMALI

Variante poetica (almeno 3 giocatori)

L'ultimo giocatore che ha letto un libro di poesie fa da giurato, scrive le lettere di un nome sulla schedina e pesca una cartina-tema. Gli altri giocatori devono scrivere un componimento coerente con il tema e sotto forma di acrostico, ossia ogni verso deve iniziare con una lettera del nome della schedina (lette in ordine). I componimenti vengono valutati dal giurato, che stabilisce qual è il più bello, motivando la sua scelta. Il vincitore guadagna la cartina usata nella manche e sarà il giurato del turno successivo. Vince chi conquista almeno quattro cartine-tema.