

LESSICANDO

Età: 10-99

Giocatori: 4-6

Durata: 30 minuti

Un gioco di:

Frankese

Contenuto: 1 mazzo di carte-vocaboli; 1 spinner; 1 clessidra; 6 lavagnette; 6 pennarelli cancellabili; 6 gettoni voto; 1 scheda segnapunti; Regolamento

Lessicando è un gioco che mette alla prova con i significati delle parole. I concorrenti si divertiranno a formulare la definizione di vocaboli più o meno difficili: vince chi riesce ad essere più convincente!

Preparazione

Bisogna preventivamente procurarsi un vocabolario della lingua italiana (digitale o cartaceo). Ciascun concorrente prende un pennarello e sceglie una lavagnetta e un gettone voto di uno stesso colore. Si mescola il mazzo di carte-vocaboli e si posiziona coperto al centro del tavolo. Si tengono lo spinner e la clessidra a portata di mano.

Svolgimento

Per ogni manche c'è un giocatore che fa da lettore. Inizia il più giovane! Il lettore gira lo spinner e pesca una carta-vocaboli. Quindi gira la clessidra e gli altri concorrenti dovranno scrivere, sulla propria lavagnetta, una definizione della parola della carta che è in corrispondenza del colore indicato dallo spinner, mentre il lettore cerca sul dizionario la definizione esatta del vocabolo.

Allo scadere del tempo, il lettore legge ad una ad una tutte le definizioni scritte dai concorrenti e le posiziona al centro del tavolo. Ciascun concorrente dovrà votare la definizione secondo lui più adatta (non potrà votare la propria), posizionando il proprio gettone voto sulla lavagnetta corrispondente. A questo punto il lettore legge la definizione del dizionario e si procede con i punteggi. Il gioco prosegue con una nuova manche, ovviamente il nuovo lettore sarà quello successivo in senso orario all'ultimo lettore.

Punteggi

Il lettore – a suo insindacabile giudizio – decide qual è la definizione migliore (ovvero una definizione simile o coerente con quella del dizionario). L'autore della definizione migliore guadagna 3 punti. Inoltre ciascun giocatore guadagna 1 punto per ogni voto ricevuto dalla sua definizione, anche se errata. I punti si segnano nell'apposita scheda. Vince chi ha totalizzato più punti dopo un giro completo (ovvero dopo che tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno da lettore). I concorrenti possono decidere, prima di iniziare la gara, di far durare la partita anche due, tre o più giri.

La sfida

Se lo spinner indica lo spicchio con il faccino, non si pesca la carta-vocabolo ma il lettore indica un avversario da sfidare e si gioca nel modo seguente: il lettore sceglie una parola a proprio piacimento (presa dal bagaglio delle proprie conoscenze) e cerca sul vocabolario la definizione corretta. Poi trascrive sulla propria lavagnetta due definizioni, una corretta e una di

propria fantasia, cercando di ingannare l'avversario. L'avversario vota la definizione secondo lui esatta. Se azzecca, vince 3 punti, altrimenti 3 punti vanno al lettore.

Le carte-vocaboli

Le carte-vocaboli hanno il retro di tre colori, a seconda della difficoltà e della frequenza d'uso delle parole elencate. Le carte con i vocaboli a bassa difficoltà sono di colore verde, a media difficoltà di colore arancio e le carte più difficili sono di colore rosso. Prima della gara i concorrenti possono decidere di giocare con tutte le carte o di selezionare solo quelle più facili o solo quelle medie e difficili. Con i bambini ovviamente si consiglia di usare solo il mazzo di carte verdi.

