

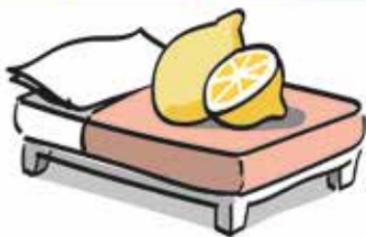
8-99

3-5

30'



Metaphora



LUDI 

Age: 8-99

Players: 3-5

Game Duration: 30 minutes

A game by: *Dave De Vega*

Contents: 74 object cards; 1 hourglass; 5 writing cards; 1 scoreboard card; Rules

This game triggers creative thinking through the production of metaphors and riddles. Shuffle the cards and lay them face down in piles in the centre of the table. Each player takes a coloured writing card. Keep the other game materials close at hand.

How to play

The youngest player starts and is the first narrator. He/she thinks up a name (person, animal or thing) and writes it on his/her writing card without showing it: this will be the mysterious object. Then he/she draws a card from one of the piles and places it face up in the centre of the table, clearly visible to all players. At this point the narrator has 1 minute to think up a metaphorical image or riddle to describe the mysterious subject starting from the picture on the card face up on the table. As soon as he/she has thought of a sentence he/she pronounces it aloud. At this point, the narrator turns over the hourglass and all the other players must try to guess the mysterious object. Each player can say its name aloud. When a player guesses correctly, the round ends and points are awarded. If, when the hourglass runs out, no one has guessed, a new round begins and the new narrator becomes the player to the right of the last one who narrated. The metaphor (or riddle) must necessarily contain the subject depicted on the uncovered card on the table but cannot contain the name of the mysterious object, nor a derivative, altered words or words that refer too explicitly to the latter. Here are some examples:

if the mysterious object is a BOOK and the uncovered card represents a TABLE, the narrator could invent the following metaphors to help the other players guess the mysterious object: "it is a paper TABLE", or "it is a TABLE with a cover" and so on. If the mysterious object is a pair of TROUSERS and the uncovered card represents a LEMON, the metaphor or riddle could be: "it's a LEMON made of fabric" or "it's a LEMON that is peeled by unzipping it."

Score

Both the player who guesses correctly and the narrator earn one point. The player who reaches 5 points first wins. Before starting the game, the players can also decide on more or fewer points in order to win. Scores are recorded and updated on the scoreboard by using the erasable marker.

Metaphors and riddles

The created metaphors and riddles can be more or less bizarre: the goal is to help the other players guess the mysterious object while following the rules of the game. However, particularly creative and brilliant metaphors could also be rewarded by the majority with a special point bonus.

Età: 8-99

Giocatori: 3-5

Durata: 30 minuti

Un gioco di: *Dave De Vega*

Contenuto: 74 cartine-soggetto;

1 clessidra; 5 lavagnette; 1 scheda

segnapunti; 1 pennarello cancellabile;

Regolamento

Questo gioco allena il pensiero creativo attraverso l'ideazione di metafore e indovinelli. Si mescolano le cartine e si dispongono coperte in vari mazzetti al centro del tavolo. Si distribuisce a ciascun giocatore una lavagnetta colorata. Si tengono a portata di mano gli altri materiali di gioco.

Svolgimento

Inizia il giocatore più giovane che sarà il primo «narratore». Egli pensa a un nome (di persona, di animale o di cosa) e lo scrive sulla propria lavagnetta senza farlo vedere: questo sarà il soggetto misterioso. Poi pesca una cartina da un mazzetto e la mette al centro del tavolo scoperta, ben visibile agli altri. Quindi, entro 1 minuto di tempo, il narratore pensa un'immagine metaforica o un indovinello per descrivere il soggetto misterioso a partire da quello rappresentato nella cartina scoperta. Non appena ha pensato la metafora (o l'indovinello), la pronuncia ad alta voce. A questo punto, si gira la clessidra e gli altri giocatori devono provare a indovinare il soggetto misterioso. Ciascun giocatore può pronunciare il nome ad alta voce. Quando un giocatore indovina, la manche termina e si assegnano i punti. Se, nel tempo di una clessidra, nessuno indovina, si procede con una nuova manche: il nuovo narratore diventa il concorrente alla destra dell'ultimo che ha narrato. La metafora (o l'indovinello) deve contenere necessariamente il soggetto raffigurato nella cartina scoperta e non può contenere il soggetto misterioso, né si possono pronunciare parole derivate, alterate o che si riferiscono in modo troppo esplicito a quest'ultimo. Ecco alcuni esempi:

se il soggetto misterioso è un LIBRO e la cartina scoperta rappresenta un TAVOLO, egli potrà inventare le seguenti metafore per far indovinare il soggetto misterioso: «È un TAVOLO di carta», oppure «È un TAVOLO che si apparecchia con la copertina» e così via.

Se il soggetto misterioso è un paio di PANTALONI e la cartina scoperta rappresenta un LIMONE, la metafora o l'indovinello potrebbe essere: «È un LIMONE di tessuto» oppure «È un LIMONE che si sbuccia sbottonandolo».

Punteggio

Guadagnano un punto sia chi indovina che chi narra. Vince la gara chi arriva a 5 punti (o meno, o più, a libera scelta dei concorrenti prima della gara). I punteggi si segnano e si aggiornano sull'apposita scheda con il pennarello cancellabile.

Metafore e indovinelli

Le metafore o gli indovinelli creati dai giocatori possono essere più o meno bizzarri: l'obiettivo è far indovinare il soggetto misterioso, rispettando le regole. Tuttavia, metafore particolarmente creative e brillanti possono essere premiate dalla maggioranza con un bonus di punteggio.

FR

METAPHORA

Age : 8-99**Nombre de joueurs : 3-5****Durée : 30 minutes****Conception : Dave De Vega****Contenu : 74 cartes-sujets ; 1 sablier ; 5****ardoises ; 1 fiche-score ; 1 feutre effaçable ;****Règles du jeu**

Ce jeu est conçu pour encourager la pensée créative et demande aux joueurs d'atteindre leur objectif en inventant des métaphores et des devinettes. On commence par mélanger les cartes et on les dépose, faces cachées, en plusieurs tas, au centre de la table. On distribue ensuite une ardoise colorée à chacun des joueurs et on place le reste du matériel à portée de main.

Déroulement

Le joueur le plus jeune commence et sera le premier « narrateur ». Le joueur doit penser à un nom (personne, animal ou objet) et l'écrire sur son ardoise sans la montrer aux autres. Il pêche ensuite une carte d'une des pioches et la dépose, face visible, au centre de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir. Le joueur dispose d'une minute pour trouver une image métaphorique ou une devinette pour décrire son sujet mystérieux à partir du sujet représenté sur la carte qu'il vient de pêcher. Une fois trouvée, il l'énonce à haute voix. On retourne alors le sablier et les autres joueurs doivent deviner le sujet mystérieux et le dire à voix haute. Lorsqu'un joueur devine le sujet, la manche prend fin et on attribue les points. Si, lorsque le sablier s'est écoulé, aucun joueur n'a deviné, on entame une nouvelle manche. Le joueur qui se trouve à la droite du narrateur précédent devient le nouveau narrateur. La métaphore (ou la devinette) doit obligatoirement contenir le sujet représenté sur la carte pêchée et ne doit pas contenir le sujet mystérieux. Les joueurs ne peuvent pas non plus utiliser de mots dérivés ou transformés se référant de manière trop directe au mot mystérieux. Voici quelques exemples :

si le sujet mystérieux est un LIVRE et la carte pêchée représente une TABLE, le joueur peut par exemple dire : « C'est une TABLE en papier » ou « Quand je mets la TABLE, ma nappe est une couverture » et ainsi de suite.

Si le sujet mystérieux est une paire de PANTALONS et la carte pêchée représente un CITRON, on pourrait inventer la métaphore ou la devinette suivante : « C'est un CITRON en tissu » ou « C'est un CITRON que l'on déboutonne pour le peler ».

Score

Lorsqu'un joueur devine le sujet mystérieux, lui et le narrateur marquent un point. Le premier à marquer 5 points gagne (les joueurs peuvent aussi établir un score à atteindre qui soit inférieur ou supérieur à 5). Les joueurs marquent leur score au fur et à mesure sur leur ardoise, avec le feutre effaçable.

Métaphores et devinettes

Les métaphores et les devinettes peuvent être plus ou moins bizarres : l'objectif est de faire deviner le sujet mystérieux, en respectant les règles. Toutefois, si la majorité des concurrents sont d'accord, ils peuvent décider d'attribuer un bonus aux métaphores ou devinettes particulièrement originales et brillantes.

ES

METAPHORA

Edad: 8-99**Jugadores:** 3-5**Duración:** 30 minutos**Un juego de:** *Dave De Vega***Contenido:** 74 cartas-sujeto; 1 reloj de**arena; 5 pizarras; 1 ficha cuentapuntos; 1****rotulador borrable; Reglamento**

Este juego entrena el pensamiento creativo a través de la invención de metáforas y adivinanzas. Se mezclan las cartas y se colocan, boca abajo, en diferentes montones en el centro de la mesa. Se le entrega a cada jugador una pizarra de colores. Se dejan a mano los demás materiales del juego.

Desarrollo

Empieza el jugador más joven, que será el primer «narrador». Este tiene que pensar en un nombre (de persona, de animal o de cosa) y escribirlo sobre su pizarra sin que nadie lo vea: este será el sujeto misterioso. Después, roba una carta de un montón y la coloca en el centro de la mesa destapada, bien visible para todo el mundo. Entonces, en 1 minuto, el narrador piensa en una imagen metafórica o una adivinanza para describir el sujeto misterioso a partir del que está representado sobre la carta descubierta. En cuanto tenga en mente la frase, la dice en voz alta. Entonces se gira el reloj de arena y los demás jugadores tienen que tratar de adivinar el sujeto misterioso. Cada jugador puede decir el nombre en voz alta. Cuando un jugador adivina, la ronda termina y se asignan los puntos. Si, en el tiempo de una vuelta de reloj de arena, nadie adivina, se hace otra ronda con el jugador a la derecha del último que ha contado, que se convierte en narrador. La metáfora (o adivinanza) tiene que contener necesariamente el sujeto representado en la carta descubierta y no puede contener el sujeto misterioso, ni se pueden pronunciar palabras derivadas, alteradas o que se refieran de una forma demasiado explícita a este. Aquí van algunos ejemplos:

si el sujeto misterioso es un LIBRO y la carta descubierta representa una MESA, el narrador podrá inventar metáforas como estas para hacer que los demás adivinen su objeto misterioso: «Es una MESA de papel», o también: «Es una MESA que se pone con la portada» y así.

Si el sujeto misterioso es un par de PANTALONES y la carta descubierta representa un LIMÓN, la metáfora o la adivinanza podría ser: «Es un LIMÓN de tela» o «Es un LIMÓN que se exprime desabrochándolo».

Puntuación

Consiguen un punto tanto quien adivina como el narrador. Gana el primero en llegar a 5 puntos (o menos, o más, según lo decidan los jugadores antes de empezar). Los puntos se anotan y se actualizan sobre la ficha dedicada con el rotulador borrable.

Metáforas y adivinanzas

Las metáforas o las adivinanzas creadas por los jugadores pueden ser más o menos bizarras: el objetivo es hacer que alguien adivine el sujeto misterioso, respetando las normas. Sin embargo, metáforas especialmente creativas o brillantes pueden ser premiadas por la mayoría con un bonus de puntos.

Alter: 8-99 Jahre
Spieleranzahl: 3-5
Spieldauer: 30 Minuten
Ein Spiel von: *Dave De Vega*

Inhalt: 74 Motiv-Karten; 1 Sanduhr; 5 Tafeln; 1 Karte für das Notieren der Punkte; 1 löschtbarer Stift; Spielregeln

Dieses Spiel trainiert das kreative Denken durch das Erfinden von Metaphern und Rätseln. Die Karten werden gemischt und anschließend verdeckt in mehreren Stapeln in der Mitte der Spielfläche angeordnet. Jeder Spieler erhält eine farbige Tafel. Die anderen Materialien für das Spiel werden bereitgelegt.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, er ist der erste „Erzähler“. Er denkt sich einen Begriff (einer Person, eines Tiers oder einer Sache) aus und schreibt ihn auf seine Tafel, ohne ihn den Mitspielern zu zeigen: Er ist der gesuchte Begriff. Anschließend zieht der Spieler eine Karte von einem Stapel und legt sie gut sichtbar für die Mitspieler in die Mitte des Spielfelds. Nun muss sich der Erzähler innerhalb von 1 Minute eine Metapher oder ein Rätsel ausdenken, um den unbekanntem Begriff zu beschreiben. Dabei muss er mit dem Motiv beginnen, das auf der aufgedeckten Karte abgebildet ist. Sobald ihm ein geeigneter Satz einfällt, spricht er ihn laut aus. Danach wird die Sanduhr gedreht und die anderen Spieler müssen versuchen, den gesuchten Begriff zu erraten. Jeder Spieler darf den von ihm vermuteten Begriff laut sagen. Wenn ein Spieler den Begriff errät, endet die Spielrunde und die Punkte werden vergeben. Falls die Sanduhr abläuft und niemand den Begriff erraten hat, beginnt eine neue Runde und der Mitspieler rechts von dem Spieler, der in der letzten Runde erzählt hat, wird der neue Erzähler. Die Metapher (oder das Rätsel) muss unbedingt das auf der aufgedeckten Karte abgebildete Motiv enthalten und darf auf keinen Fall den gesuchten Begriff enthalten. Es dürfen auch keine abgeleiteten oder abgeänderten Wörter verwendet werden und es darf auch nicht zu deutlich auf den Suchbegriff hingewiesen werden. Hier sind ein paar Beispiele:

Wenn der Suchbegriff ein BUCH ist und auf der aufgedeckten Karte ein TISCH abgebildet ist, kann sich der Spieler folgende Metaphern ausdenken, um den Suchbegriff erraten zu lassen: „Es ist ein TISCH aus Papier“ oder „Es ist ein TISCH, der mit einem Einband gedeckt wird“ usw.

Wenn der Suchbegriff eine HOSE ist und auf der aufgedeckten Karte eine ZITRONE abgebildet ist, könnte die Metapher oder das Rätsel lauten: „Es ist eine ZITRONE aus Stoff“ oder „Es ist eine ZITRONE, die durch Aufknöpfen geschält wird“.

Punktzahl

Sowohl der Spieler, der den gesuchten Begriff errät, als auch der Erzähler erhalten je einen Punkt. Der Spieler, der als Erster 5 Punkte (oder weniger oder mehr, je nach Wahl der Spieler, die vor Spielbeginn festgelegt wird) erreicht, gewinnt. Die Punktzahlen werden auf der Karte für das Notieren der Punkte mit dem löschtbaren Stift notiert und aktualisiert.

Metaphern und Rätsel

Die von den Spielern erdachten Metaphern und Rätsel können mehr oder weniger ausgefallen sein: Ziel ist es, die Mitspieler den gesuchten Begriff unter Einhaltung der Regeln erraten zu lassen. Besonders kreative und brillante Metaphern können von der Mehrheit der Spieler mit einem Punktebonus belohnt werden!

PT

METAPHORA

Idade: 8-99**Jogadores:** 3-5**Duração:** 30 minutos**Um jogo de:** *Dave De Vega***Conteúdo:** 74 cartas de tema, 1 ampulheta,**5 quadros; 1 ficha de pontuação; 1****marcador apagável; Regulamento**

Este jogo permite treinar o pensamento criativo através da elaboração de metáforas e adivinhas. Baralham-se as cartas e dispõem-se para baixo em vários grupos no centro da mesa. Distribui-se um quadro colorido por cada jogador. Têm-se os restantes materiais do jogo preparados.

Procedimento

Começa o jogador mais jovem, que será o primeiro "narrador". Ele pensará num nome e escreve-o no seu quadro sem o mostrar: este será o tema misterioso. Depois pesca uma carta de um grupo de cartas e coloca-a virada para cima no centro da mesa, claramente visível para os outros. Em seguida, o narrador tem 1 minuto para pensar numa imagem metafórica ou numa adivinha que descreva o tema misterioso com base naquele que está representado na carta virada para cima. Assim que descobrir uma frase, pronuncia-a em voz alta. Neste ponto, vira-se a ampulheta e os outros jogadores devem tentar adivinhar o tema misterioso. Cada jogador pode pronunciar o seu nome em voz alta. Quando um jogador adivinhar, a ronda termina e os pontos são atribuídos. Se, dentro do tempo que marca a ampulheta, ninguém adivinhar, procede-se a nova ronda e o narrador passa a ser o jogador à direita do último narrador.

A metáfora (ou adivinha) deve conter necessariamente o tema representado na carta virada para cima, mas sem que se indique o tema misterioso, isto é, não se podem pronunciar palavras derivadas, alteradas ou que se refiram muito explicitamente a este último. Alguns exemplos:

se o tema misterioso é um LIVRO e a carta virada para cima representa uma MESA, ele poderá inventar as seguintes metáforas para ajudar a adivinhar o tema misterioso: «É uma MESA de papel», ou «É uma MESA que se fecha com a capa» e assim por diante.

Se o tema misterioso é um par de CALÇAS e a carta virada para cima representa um LIMÃO, a metáfora ou adivinha poderia ser: «É um LIMÃO de tecido» ou «É um LIMÃO que se espreme desabotoando-o».

Pontuação

Tanto quem adivinha como o narrador ganham um ponto. Vence o jogo quem chegar aos 5 pontos (podendo ser mais ou menos, consoante os jogadores combinem antes do jogo). As pontuações são registadas e atualizadas na respetiva ficha com o marcador apagável.

Metáforas e adivinhas

As metáforas ou adivinhas criadas pelos jogadores podem ser mais ou menos bizarras: o objetivo é permitir que o assunto misterioso seja adivinhado, respeitando as regras. No entanto, as metáforas particularmente criativas e brilhantes podem premiadas pela maioria com um bónus de pontuação.



Watch 
the video!

LUDIC 

www.ludicfamily.com