



SPIRITI DEL SAPERE



RIPETIZIONE PARANORMALE



LUDOS E MNEMOS, I VOSTRI SPIRITI GUIDA, FLUTTUANO TRA I MANUALI DELLA VOSTRA MATERIA. ESSI VOGLIONO SUGGERIRVI UN CONCETTO VISTO IN AULA, MA LA LORO VOCE È DEBOLE. DOVETE INTERPRETARE I LORO MESSAGGI PRIMA CHE L'ISPIRAZIONE VENGA RUBATA DAI VOSTRI COLLEGHI.

1 FORMAZIONE DEI GRUPPI

Dividetevi in 2 squadre



Scegli uno SPIRITO (LUDOS o MNEMOS)

Gli spiritii scelgono un parola legata alla vostra materia da condividere con i propri seguaci



2 L'INVOCAZIONE

Una squadra scrive una domanda aperta su un foglio che manda in segreto al proprio spirito

REGOLA D'ORO: solo domande aperte

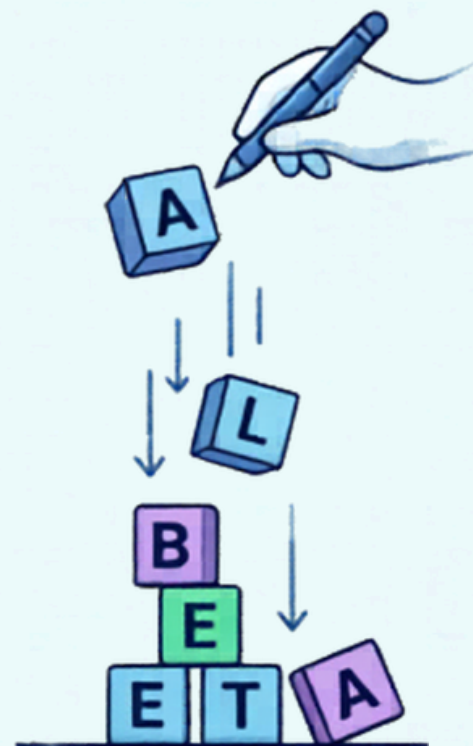
— (Si/No, Vero/Falso)

Esempio corretto: "Quale emozione suscita?"



3 I MESSAGGI DELLO SPIRITO

Lo spirito scrive lentamente la risposta, **UNA LETTERA alla VOLTA.**



4 IL GRIDO DEL "SILENZIO!"

La squadra ferma lo spirito quando crede di conoscere la risposta. Lo spirito si ferma immediatamente.



(INDOVINA!)

Se una squadra all'inizio del suo turno pensa di aver indovinato la parola può provare a scriverla **LETTERA PER LETTERA.** Lo spirito confermerà le lettere con due colpi. Se sbaglia il turno passa agli avversari

ESEMPIO DI GIOCO

Parola segreta: Equazione

Team A: "Cosa contiene?"

Spirito scrive: I - N - C - O - G...

Team A **URLA SILENZIO!**

Team B **VEDE** solo INCOG ed è confuso.

VITTORIA!

La prima squadra a indovinare la parola segreta corretta e in 8 tentativi **VINCE** la partita.

Sii **CRIPTICO** ma **EFFICACE**








SPIRITI DEL SAPERE


RIPETIZIONE PARANORMALE


LUDOS


Iniziano sempre i seguaci di MNEMOS. Durante la partita puoi spendere un gettone  per richiedere a qualsiasi spirito di aggiungere una lettera nei tentativi precedenti.


1 TENTATIVO 1 





2 TENTATIVO 2 





3 TENTATIVO 3 





4 TENTATIVO 4 





5 TENTATIVO 5 





6 TENTATIVO 6 



7 TENTATIVO 7 



8 TENTATIVO 8 








SPIRITI DEL SAPERE


RIPETIZIONE PARANORMALE


MNEMOS


Iniziano sempre i seguaci di MNEMOS. Durante la partita puoi spendere un gettone  per richiedere a qualsiasi spirito di aggiungere una lettera nei tentativi precedenti.


1 TENTATIVO 1 





2 TENTATIVO 2 





3 TENTATIVO 3 





4 TENTATIVO 4 





5 TENTATIVO 5 



6 TENTATIVO 6 



7 TENTATIVO 7 



8 TENTATIVO 8 