



JOCUL OMONIMELOR

SCHEMA JOCULUI

Jucătorii încearcă să ghicească cuvântul corespunzător unei semnificații multiple: scopul jocului este de a ghici de cele mai multe ori cuvântul care aparține înțelesurilor citite.

MATERIALE

Un dicționar de omonime; un pix și mai multe foi pentru fiecare participant.

CUM SE JOACĂ

Participanții la joc se așează în jurul unei mese și trag la sorți jucătorul care va avea primul rolul de „propunător” (la sfârșitul fiecărei runde, acest rol va fi atribuit jucătorului care se află în partea dreaptă a celui care l-a deținut deja). La începutul fiecărei runde, propunătorul deschide dicționarul și alege o pereche de cuvinte omonime. Cuvinte de acest gen pot fi recunoscute în funcție de numărul, menționat între paranteze, care în mod convențional le este atașat (de exemplu: - bancă (1) = pupitru – bancă (2) = canapea – bancă (3) = întreprindere financiară care efectuează operații de plată și de credit). Sunt admise și cuvintele care diferă prin accent, cum ar fi: acele/acele; copii/copii. Bineînțeles, sunt valabile și acele potențiale forme omonime care nu se găsesc direct în dicționar (forme de plural, genul feminin, verbe, etc...), cu condiția ca acestea să fie scrise corect. De asemenea, poate fi ales un singur element care să aibă mai multe sensuri, fiecare având număr diferit (de exemplu: cafea = 1. Plantă cultivată în multe regiuni tropicale... 2. Băutură preparată din cafea...). După realizarea acestei opțiuni, propunătorul enumeră diferitele sensuri înregistrate și citește două dintre acestea (într-un mod cât mai concis), nu foarte explicit și destul de diferite între ele (de exemplu, în cazul cuvântului bancă (1) pupitru / (2) canapea; în cazul cafelei: plantă/ băutură). Imediat după aceea, fiecare jucător (în afară de propunător) scrie pe o foaie (alături de propriul nume) cuvântul pe care consideră că poate corespunde cu cele două elemente omonime secrete. La finalul acestei faze (care nu trebuie să dureze mai mult de 30 secunde), propunătorul adună foile scrise și le analizează, atribuind apoi punctajul în felul următor: * fiecare jucător care a ghicit primește un punct; * dacă cel puțin un jucător a ghicit, propunătorul primește un număr de puncte egal cu numărul celor care nu au ghicit; * dacă nimeni nu reușește să ghicească, propunătorul nu va primi niciun punct (această regulă este necesară pentru a evita alegerea de cuvinte sau semnificații rar întâlnite). După acordarea punctajului (oricare ar fi acesta), runda de joc se termină și rolul de propunător este preluat de jucătorul următor.

ÎNVIINGĂTOR

Jucătorul care la final acumulează cele mai multe puncte.