



OXIMOROANELE (ANTONIMELE) ASCUNSE

SCHEMA JOCULUI

Scopul jocului este de a forma fraze care conțin „oximoroane”(antonime), adică cuvinte cu sensuri opuse.

MATERIALE

Pentru fiecare jucător, un pix și mai multe foi de hârtie.

CUM SE JOACĂ

Participanții se așează în jurul mesei și aleg jucătorul care, în cadrul primei runde, va juca rolul de „propunător” (la sfârșitul fiecărei runde, acest rol va fi atribuit jucătorului care se află în partea sa dreaptă). La începutul fiecărei runde, propunătorul alege două cuvinte ale căror sensuri sunt opuse (de exemplu: da - nu, sus - jos, întuneric – lumină, iubire - ură, etc..). Imediat după aceea, fiecare jucător (inclusiv propunătorul) trebuie să scrie pe foaia sa (împreună cu numele său) o propoziție scurtă, în care cele două cuvinte sunt ascunse. Fiecare dintre cele două cuvinte se pot afla la capătul altor două sau mai multor cuvinte, sau chiar în interiorul unui cuvânt mai lung. Unele exemple de fraze care pot fi compuse, în raport cu exemplele anterioare, pot fi acestea: * da / nu = datorie anulată; dandana; dantelă albă; etc...; * sus / jos = suspin josnic; etc...; * La sfârșitul acestei etape (care nu trebuie să dureze mai mult de 2 minute), propunătorul colectează toate bucățile de hârtie scrise (inclusiv pe a sa), și începe să citească cu voce tare, în ordine aleatorie, diferitele propoziții. Apoi, pe rând, fiecare dintre ceilalți jucători va trebui să voteze fraza (în afară de cea proprie) care i-a plăcut cel mai mult. În cursul acestei operațiuni, propunătorul va înregistra declarațiile exprimate și să verifice ca niciun jucător să nu fi votat propria frază. După ce se încheie și această etapă, punctajul va fi acordat în felul următor: * fiecare jucător (inclusiv propunătorul) primește un număr de puncte egal cu cel al voturilor primite; * dacă un jucător își va vota propria frază, acesta va fi penalizat cu un număr de puncte egal cu numărul participanților la joc (această regulă servește pentru a preveni apariția unei astfel de eventualitate, care ar strica buna desfășurare a jocului). După acordarea punctajului, runda se termină, iar rolul de propunător va fi preluat de jucătorul următor. Partida se încheie atunci când toți participanții au jucat rolul de propunător, de atâtea ori cât este stabilit la început.

ÎNVINGĂTOR

Jucătorul care la finalul partidei deține cele mai multe puncte.

VARIANTE - INDICAȚII

Termenul „oximoron” indică o figură de stil deosebită care se realizează atunci când în aceeași locuțiune există două cuvinte care se opun ca semnificație, cum ar fi de exemplu „suferință dulce, bucurie crudă”. Termenul de „oximoron” derivă chiar din combinația a două cuvinte grecești oksys (ascuțit, pătrunzător) și moros (tocit, prost).