



Disciplina - Categoria

GIOCO INTELLETTIVO

Età dei giocatori

≥ 8 anni

Titolo

LETTERA PADRONA

Materiale necessario

1 Foglio – 1 Matita per ogni squadra

Spazio necessario/come organizzarlo

Qualsiasi spazio sufficiente a contenere i concorrenti.

Durata attività

2 minuto circa a sfida

Spiegazione attività

Si confrontano due squadre contemporaneamente.

Si estrae a sorte una lettera dell'alfabeto.

Nel tempo massimo di 1 minuto le squadre cercheranno di comporre più frasi possibile (di senso compiuto), usando solo parole che iniziano con quella lettera (gli articoli e congiunzioni non vengono considerate es. “Il Sole Scalda Sempre e Si Suda”).

Vince la squadra che utilizzerà correttamente più parole.

Il gioco può prevedere più manche.