

LE LETTERE TRAPPOLA

Il conduttore scrive su un cartellone una sequenza di 15-20 lettere, in mezzo alla quale nasconde una parola che le squadre devono cercare di individuare. La parola deve essere composta da almeno 7 lettere, scritte nell'ordine giusto e intervallate da altre a caso.

Chi pensa di aver trovato la parola nascosta, alza la mano. Se indovina, guadagna 3 punti per la sua squadra; se individua un'altra parola (sempre di almeno 7 lettere) effettivamente nascosta nella sequenza, ne guadagna 2.

Se la parola che ha trovato è inferiore alle 7 lettere o non è presente all'interno della sequenza, riceve una penalità (- 1 punto per la sua squadra).

Il gioco continua nello stesso modo con altre sequenze di lettere.

Vince la squadra che guadagna più punti.

ESEMPI

- ASECRHNIXUSMLAJ - schiuma
- FGDEBMSEALVLTOP - gemello
- QASLRTPAILDEBNKAH - altalena
- XBCIPSF CROGTETJOL - biscotto
- SCAIFNRTEUHRMAV - cintura
- SMBAHGPLCIROFNZET - maglione
- DEMLSEVGTARNCZPAB - eleganza
- WPEOHLTIBZFI MAN - polizia
- AUCNDIFVTELRGSPOS - universo
- ICDOVMAPXUNTKEFRS - computer