**REGOLE DEL TABOO**

Scopo di Taboo è far indovinare alla vostra squadra la parola misteriosa, indicata nella parte superiore della carta, ma senza usare nella vostra descrizione nessuna delle 5 parole Taboo.

* non si può dire nessuna delle parti che compongono le parole indicate su ciascuna carta, siano esse parole misteriose o parole Taboo. *Per esempio: non si può dire “tergi” o “cristallo” se sulla carta in gioco è stampata la parola “Tergicristallo”)*.
* non si possono usare le forme plurali delle parole indicate, neppure nelle forme irregolari.
*Per esempio, non si può dire “echi” per far indovinare “eco” ai propri compagni di squadra.*
* Non si possono fare gesti.
* Non si può dire “fa rima con”, “suona come” o “assomiglia a”: sarebbe troppo facile…
* Non si possono usare abbreviazioni.

Per *esempio, non di può dire “TV” per suggerire “televisione”.*

* Non si possono usare traduzioni in altre lingue delle parole presenti sulla carta.
*Per esempio: se la parola da indovinare è “Tavolo” e tra le parole Taboo c’è “legno”, non posso dire né “TABLE” né “WOOD”.*
* Tuttavia, se proprio siete disperati, potete sempre cantare ☺
* Ma soprattutto, divertitevi: non ci sono risposte sbagliate e non ci sono penalità, quindi potete dire tutto quello che vi passa per la testa… che è il vero divertimento di ogni partita a Taboo!

**CONSIGLI PER I CATECHISTI**

Lo scopo del gioco è il divertimento ed il coinvolgimento dei ragazzi. Per questo motivo vorremmo darvi dei suggerimenti per far rendere il gioco al meglio:

* Dato che le parole non sono tante, il consiglio è di far “suggerire” ogni parola ad una persona diversa, allo scopo di aumentare il divertimento ed il coinvolgimento.
* Scegliete voi se dare un tempo ad ogni ragazzo per fare indovinare la parola ai compagni o se togliere del tutto il fattore velocità per lasciare al “suggeritore” più serenità per ponderare al meglio gli indizi da comunicare.
* Dato che le parole da indovinare si riferiscono al Vangelo, vi invitiamo a fermarvi dopo ogni carta per contestualizzarla. Magari si può mettere in palio un punto bonus chiedendo ai ragazzi di collegare la parola al brano.

*Per esempio: dopo aver indovinato la parola “TALENTO” si può chiedere, a partire da colui che l’ha indovinata, se cosa sia, in che contesto compare (parabola). Se giocate online potete anche dare le coordinate del brano (Matteo 25) e far cercare su internet il testo ai ragazzi, facendosi dire il numero dei versetti in cui la parola compare.*

* Il gioco si adatta anche alla modalità videochiamata (Meet, Zoom, etc.). In questo caso l’animatore può mandare di volta in volta la foto della carta al ragazzo che dovrà fare da suggeritore (via sms o messaggio privato in chat).