



## I consigli di Giorgio Dendi

### Gioco *Gatto-pesce*

Regole: si può cambiare una lettera alla volta.

Per facilitare, possiamo aggiungere anche la possibilità di togliere una lettera, oppure aggiungerla, ma penso che non occorra andare sotto le 4 lettere, perché lavorando sulle parole di 4 lettere ci sono combinazioni a sufficienza.

Se ammettiamo anche l'utilizzo dell'anagramma, per andare da ROMA a BARI, cioè l'esempio del video, si può fare ROMA RIMA MARI BARI, cioè solo in tre passaggi, oltre alla parola di partenza ROMA.

**Varianti:** uno degli studenti sceglie le parole di partenza e di arrivo tra termini che non siano troppo conosciuti, e quindi si prepara le spiegazioni, in modo da condividerle. Esempio: NORIA è uno strumento che solleva liquidi; TIBIA è un osso, ma anche uno strumento musicale, simile al flauto. NORIA (scarto) NOIA (cambio di lettera) NOTA (cambio di finale) NOTI (anagramma) TINO (cambio di finale) TINI (cambio di consonante) TIZI (aggiungo di finale) TIZIA (cambio di consonante) TIBIA.

Altra combinazione: PALO ALTO è una località della California, sede di importanti ditte che si occupano di tecnologia. Allora andiamo da PALO a ALTO: PALO (anagramma) LAPO il nome di Elkann (cambio di consonante) LATO (anagramma) ALTO. Oppure PALO PALI TALI ALTI ALTO. Oppure PALO PARLO TARLO ALTRO ALTO (qui abbiamo fatto il contrario di quanto spiegato nel video: abbiamo fatto in modo subito di andare a una parola di cinque lettere e lì abbiamo lavorato, tornando solo all'ultimo passaggio alla parola di quattro lettere).

Andiamo da MANO a DITO. MANO MINO DINO DITO.

Andiamo da ADDA a OGLIO, entrambi fiumi italiani. ADDA ADDÌ DADI DATI DATO DITO MITO MOTO MOLO OLMO OLIO OGLIO.

Giorgio Dendi