Club di **conversazione** **italiana** di Tournai

In videoconferenza
Gioco: indovina la parola !
Mercoledì 2 febbraio 2022

Il Comitato di Concertazione nazionale (Codeco degli Enti federali, regionali e communitarie) radunato venerdì 21 gennaio ha deciso di far prendere un po' d'aria ai movimenti giovanili, agli sport non professionali e alla **vita associativa**, questo a partire dal 28 gennaio. Da qualche giorno sono ormai autorizzate le attività di gruppo organizzate con la capacità massima di 80 per-sone all'interno e 200 all'esterno.

Tuttavia con la variante Omicron del Covid-19 molto attiva che porta il caos nelle scuole, nelle imprese e nella collettività, i ris-chi di contaminazione sono reali nonostante la prudenza e la pro-tezione sanitaria individuale. La preservazione della salute dei membri del club e del loro entourage è di primaria importanza.

Pertanto, il comitato del Club riunitosi martedì 25 gennaio, dopo aver riflettuto, ha preso la decisione di posticipare la ripresa delle attività in presenza e di continuare con gli incontri a dis-tanza via schermo. La situazione sarà di nuovo esaminata fra un mese.

Il tema del prossimo appuntamento di **mercoledì 2 febbraio 2022 alle 19:30** sarà dedicato alla **ricerca di parole sulla base di una breve definizione**. Si potrebbe parlare di "***gioco delle lettere mancanti***" o di "***gioco delle parole incomplete***".
Gianpietro, *animatore dell'incontro, darà soltanto la lettera iniziale e finale.*

Esempio di parola incompleta: ***G - - - - - - - - - o.***

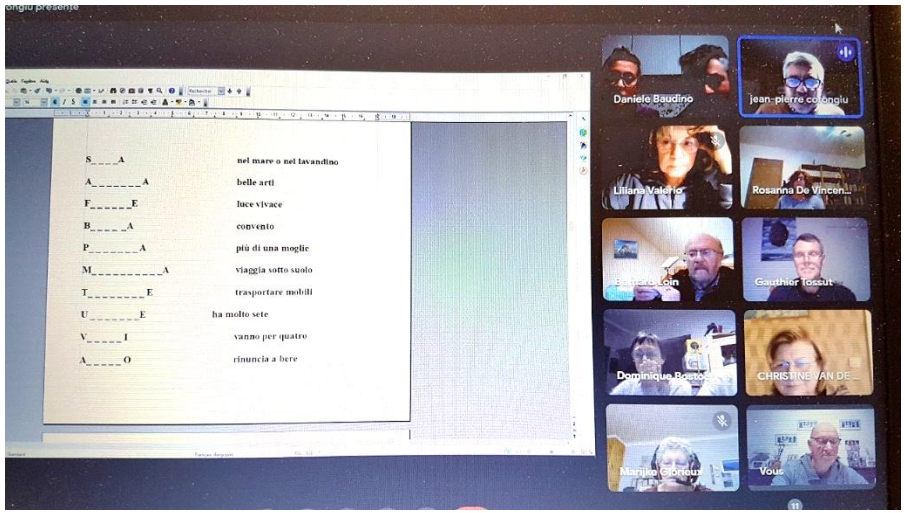
Definizione breve: ***edificio altissimo*** ***(con gran numero di piani)***.
Risposta da trovare dai soci: ***Grattacielo.***

Un regalino, una bottiglia di vino o di Prosecco, sarà attribuito a chi troverà più parole. Il(la) vincitore(trice) lo riceverà alla prossima seduta da vivo.

Buon divertimento a tutti!

Il link **Google Meet** sarà inviato il giorno stesso.

A fine gennaio le ultime decisioni governative legate alla crisi sanitaria hanno dato un po' di libertà a diverse attività tra cui le riunioni della vita associativa.



Secondo la legge sarebbe stato possibile ritrovarci insieme nella sala riunioni del Collège come al solito. Ma la variante Omicron, anche se meno grave, si diffonde in modo più contagioso. Perciò il comitato (con la sua grande saggezza) ha deciso di posticipare la ripresa delle sedute in aula. Di consequenza, la 264esima seduta si è svolta mercoledi 2/2/22 (cifra magica ... chissa ?) tramite schermo, speriamo per l'ultima volta!

Presenti c'erano 14 soci tra cui, i nostri amici del Piemonte, **Silvia e Daniele Baudino** che ci raggiungono quasi ogni volta.

Occorre anche salutare e ringraziare **Marijke Glorieux** che non ha mai mancato un incontro in videoconferenza fino ad oggi.

Questa serata virtuale, una delle più lunghe, è durata fino alle 22:30, grazie all'iniziativa di **Gianpietro** (ancora lui...) che aveva proposto un'attività molto divertente, cioè un gioco con "***parole bucate***".

Lo scopo era di scoprire una parola secondo l'esempio sottostante:

P _ _ _ _ _ _ _ _ O – (10 lettere) ➔ 1° indizio: uccello socialista ➔ 2° indizio ➔ 3° indizio

I partecipanti disponevano delle prima e dell'ultima lettera della parola e del primo indizio. Eventualmente, il moderatore ne proponeva un secondo e alcune volte un terzo.



Soluzione dell'esempio: **pettirosso**.

Con l'aiuto dei membri del comitato, Gianpietro aveva preparato 14 elenchi di 10 parole (140 parole); perciò ci siamo lasciati più tardi del solito.

Tutti i soci presenti si sono espressi trovando le risposte giuste.

Alla fine, dopo una "lotta ardente", tre concorrenti hanno pareggiato il primo posto sul podio della gara: **Liliana Valerio**, **Jocelyne Desmons** e **Dominique Bostoen**. Tutti e tre riceveranno una buona bottiglia di vino o di Prosecco per il loro impegno.

Questo premio sarà distribuito durante la prossima seduta che si svolgerà nell'aula del Collège.

Dominique Bostoen

Dato che tanti soci non erano presenti all'incontro, Gianpietro ha proposto che ogni mese siano presentate 20 parole bucate del gioco.

Adesso tocca a te per un piccolo sforzo intellettuale e linguistico! Le soluzioni saranno pubblicate nel numero prossimo del bollettino.

	Parole bucate	Indizi
1.	A _ _ _ _ O	Tronco
2.	T_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ E	TV
3.	A _ _ _ _ _ A	Ricordo
4.	P _ _ _ _ _ _ _ _ O	Uccello
5.	E _ _ _ _ _ _ _ _ O	Volare
6.	Z _ _ _ A	Arancione
7.	M _ _ _ _ _ _ _ _ A	Bestiame
8.	S _ _ _ _ _ _ _ _ O	Foresta
9.	P _ _ _ _ _ O	Fungo
10.	S _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ O	Spesa
11.	V _ _ _ A	Tetto
12.	P _ _ _ _ _ _ _ _ _ E	Elettricità - Protegge
13.	I _ _ _ _ _ _ _ _ _ O	Non ne può più
14.	A _ _ _ _ _ _ _ _ _ O	Acqua
15.	C _ _ _ _ _ _ _ A	Tempo
16.	C _ _ _ _ _ _ _ _ _ E	Capo
17.	D _ _ _ _ O	Salotto
18.	R _ _ _ _ _ _ _ O	Sopporta e regge
19.	C _ _ _ _ _ E	Luogo chiuso
20.	I _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ E	Non si sopporta più

Soluzionario delle parole bucate del bollettino 265

1. Albero – 2. Telegiornale – 3. Amnesia – 4. Pettirosso (Passerotto) – 5. Elicottero – 6. Zucca – 7. Mangiatoia – 8. Scoiattolo – 9. Porcino – 10. Supermercato – 11. Vetta – 12. Parafulmine – 13. Infastidito – 14. Annafiatoio – 15. Clessidra – 16. Comandante – 17. Divano – 18. Reggiseno – 19. Carcere – 20. Insopportabile.