

PROBLEMI DI VERBA VOLANT

Non potendo simulare su una pagina di giornale l'azione di rovesciamento delle tessere di *Verba Volant*, per proporre delle situazioni di gioco da risolvere, si possono impostare dei problemi, nel modo seguente.

1. Avete girato le tessere: **A E E G P R R**;
utilizzando tutte le lettere così scoperte, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.
2. Avete girato le tessere: **A D E E G I R T**;
utilizzando tutte le lettere così scoperte, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.
3. Avete girato le tessere: **E I L N O O S U Z**;
utilizzando tutte le lettere così scoperte, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.
4. Avete girato le tessere: **Jolly – A C R S T T**;
utilizzando tutte le lettere così scoperte e attribuendo al Jolly il valore più funzionale, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.
5. Avete girato le tessere: **Jolly – F I N O S T U**;
utilizzando tutte le lettere così scoperte e attribuendo al Jolly il valore più funzionale, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.
6. Avete girato le tessere: **Jolly – A A E O R R T Z**;
utilizzando tutte le lettere così scoperte e attribuendo al Jolly il valore più funzionale, cercate di comporre almeno una parola di senso compiuto.
7. Avete girato le tessere: **A B G I I O R S T** e ricordate le posizioni della **C**, della **P** e della **V**;
quale di queste vi conviene scoprire, per riuscire a comporre almeno una parola di senso compiuto?
8. Avete girato le tessere: **A C E H I L O R R S** e ricordate le posizioni della **B**, della **C** e della **T**;
quale di queste vi conviene scoprire, per riuscire a comporre almeno una parola di senso compiuto?

Soluzioni

Alcune soluzioni possibili sono le seguenti.

1. PREGARE – 2. TRAGEDIE – 3. SOLUZIONE – 4. I → SCRITTA – 5. R → FRUSTINO –
6. V → ZAVORRATE – 7. V → SBRIGATIVO – 8. T → ORCHESTRALI