

la SIBILLA SALISCENDI

format per un gioco televisivo a premi in cui, per risolvere un indovinello, si può chiedere l'aiuto della "Sibilla"

di Patrizia La Fonte

Nei giochi televisivi spesso i telespettatori chiedono di essere aiutati. Con la "Sibilla saliscendi" il concorrente può "comperare" il suggerimento interrogando la Sibilla, statua parlante (interpretata da Patrizia La Fonte) che sa improvvisare in rima.

Alle antiche Sibille venivano fatte offerte cospicue in generi vari (dai cosciotti di montone alle stoffe pregiate), in questo gioco l'obolo sarà tolto dal monte premi, che scenderà quando si chiederà aiuto alla Sibilla e salirà quando si risponderà senza averla consultata. In questo "saliscendi" il mezzo busto della Sibilla può salire e scendere sul teleschermo mentre sale e scende il monte premi.

LA SIBILLA SALISCENDI

-La Sibilla ha accanto a sé una barra graduata da uno a dieci e sale e scende mentre sale e scende il monte premi
(può stare seduta in un cubo mobile altro elemento di scenografia).

-Il monte premi potrà avere un tetto massimo (ad es. dieci milioni, o punti) e un minimo (un milione o un punto). Non potrà superare il massimo né andare sotto zero.

-Il concorrente dovrà risolvere un indovinello che consiste in una parola, una frase, il titolo di un romanzo, film o canzone, un termine scientifico o tecnico, o una locuzione d'uso comune, espressa però "in altre parole", come un falso sinonimo, una falsa definizione o un'espressione enigmaticamente allusiva.

Esempi:

"Felino siciliano" (soluzione: Il gattopardo),
"Volta azzurra in vano" (Il cielo in una stanza)
"Navona colata" (Titanic),
"Vassoio per ridere" (cabaret),

Ma potrebbero anche essere giochi più complessi, come false traduzioni: "Corpo a colori" (=cromosoma) e via dicendo.

-Ogni concorrente può **dare una sola risposta**, con o senza l'aiuto della Sibilla.

-L'aiuto della Sibilla sarà ogni volta un responso in rima (preparato in precedenza o anche in parte improvvisato), sibillino ma corretto e veritiero.

Quanto più alto sarà l'obolo investito dal concorrente, tanto più illuminante e risolutivo sarà il responso (v. esempi).

Quanto più concorrente "spenderà", tanto meno si porterà via come monte premi se riuscirà a sciogliere l'enigma proposto.

-All'inizio del gioco il conduttore/conduttrice enuncia l'enigma, poi aziona la Sibilla. La statua si anima e dà il responso-chiave. Quindi si passa ad altri giocatori o alle telefonate da casa.

Col meccanismo della Sibilla saliscendi si possono ipotizzare due varianti di gioco: **Domanda o risponde?** oppure **Fate la domanda giusta**. In entrambe le versioni il concorrente che chiede aiuto alla Sibilla per questo aiuto paga, facendo scendere il monte premi. Se indovina, se lo porta via così ridotto, se sbaglia lo lascia così ridotto al successivo concorrente. Se invece risponde senza chiedere l'aiuto della Sibilla fa salire il monte premi. Se indovina, se lo porta via così aumentato, se sbaglia lo lascia così aumentato al concorrente successivo.

Ovviamente l'ammontare dei premi, il numero delle telefonate e gli altri aspetti "tecnici" del gioco hanno nelle due varianti che seguono un carattere indicativo e potranno essere discussi ed elaborati per una migliore efficacia in video.

DOMANDA O RISPONDE?

Gioco ad enigmi con la SIBILLA SALISCENDI

(...)

FATE LA DOMANDA GIUSTA

Gioco ad enigmi con la SIBILLA SALISCENDI

Come in "Domanda o risponde?" il concorrente può tentare una risposta con o senza l'aiuto della Sibilla, e il monte premi sale e scende in modo analogo

In **FATE LA DOMANDA GIUSTA** sarà praticamente impossibile azzeccare la soluzione senza l'aiuto della Sibilla, e anche con quello non sarà facilissimo. Sarà premiato chi avrà seguito il gioco (e utilizzerà i responsi dati a chi ha giocato prima) e farà pertanto la domanda giusta.

(In questa variante si potrebbe anche non mettere alcun limite al monte premi, eliminando quindi il "saliscendi". Oppure si potrebbe mettere un limite solo al livello minimo, mantenendo il "saliscendi" solo verso l'alto).

OSSERVAZIONE. Mentre per **FATE LA DOMANDA GIUSTA** è sempre indispensabile la presenza fisica della Sibilla, per **DOMANDA O RISPONDE?** si può ricorrere a degli spot pre-registrati che, ad esempio in formato "francobollo" vengano spostati sul teleschermo lungo la barra graduata.

ESEMPI DI ENIGMI

Esempi di enigmi con i possibili responsi “graduati” per **DOMANDA O RISPONDE?**

(Per la variante **FATE LA DOMANDA GIUSTA** gli stessi esempi servirebbero come traccia per i responsi improvvisati)

ENIGMA DELLA SIBILLA A

Conduttore: L'enigma di oggi è misterioso e sibillini, potete anche vederlo impresso sul teleschermo, ed è:

ALBERATO AD OVEST

Sentiamo che cosa ci dice la Sibilla col suo primo responso da mille euro. Ecco che scende a quota nove. Naturalmente il gettone da mille che ora spendiamo, questo gettone-Sibilla, verrà restituito....Lo vincerà, oltre al monte premi, chi darà la giusta soluzione. Allora, sentiamo che ci dice la Sibilla. Sibilla, aiutaci: ALBERATO AD OVEST. Qual è il tuo responso?

(La Sibilla, o la sua immagine, è stata posizionata a quota nove. Il conduttore la “aziona”, - con un pulsante, un telecomando o altro - e la statua si anima, con sottofondo musicale:)

Sibilla: **Stretta la foglia ma... larga la via:
dite la vostra, ché ho detto la mia.**

Conduttore: Ma ci sta prendendo in giro questa Sibilla? Attenzione però, le Sibille non possono mentire, se ci dice che “larga” è la via, qualcosa significherà. Pronto? (saluti) Allora, domanda o risponde? (...) Domanda, benissimo. Vuole un responso da uno, due o tre milioni? (...) Un responso da mille. Ascoltiamolo:

(La Sibilla viene posizionata a quota otto e il Conduttore la aziona . Parte il sottofondo musicale che resterà per un dato numero di secondi dopo l'intervento della Sibilla. Entro quel tempo il concorrente dovrà dare la sua risposta)

Sibilla: **Larga è la strada per l'occidente:
(un milione) t'ho detto tutto dicendoti niente.**

Conduttore: Allora, per ottomila, più il gettone-Sibilla nove, qual è la risposta? La Sibilla insiste su questa strada larga... Presto, la musica sta per finire...Allora?

*Concorrente:*Non saprei...”La strada”?

(Il sottofondo musicale dopo i secondi previsti –ad es. 15- cessa)

Conduttore: No, non è “La strada”. Ci dice che è larga, quindi è una strada larga. (saluti) Sentiamo un'altra telefonata. Pronto? (saluti) Allora, domanda o risponde? (...) Domanda alla Sibilla. E vuole un aiuto da mille, duemila o tremila euro? (...) Da mille. Dicci, Sibilla, per questo gettone, come arrivare alla soluzione...

(la Sibilla va a quota sette, il Conduttore la aziona e riparte la musica. Lo stesso avverrà per ogni concorrente che chiede il responso, con la Sibilla che viene ogni volta posizionata alla quota voluta. Il gioco prosegue. Nella pagina seguente, alcuni responsi "graduati").

responsi "graduati" per l'enigma A (ALBERATO AD OVEST)

1000

- **C'è una collina dai lievi declivi
dove han vissuto le dive coi divi.**

- **Anche di giorno ci sono le stelle
nella città delle donne più belle.**

2000

- **Molto drammatico, in bianco e nero
con ombre e luci che fingono il vero.**

- **In quella strada non sorge mai il sole
ma scende o cala o in altre parole...**

3000

- **Erich è lì, il maggiordomo di Gloria:
così t'ho già detto tutta la storia.**

- **C'è uno scrittore e una diva lo ama:
ecco com'è che comincia la trama.**

- **Folle è la diva perché lui non l'ama
Con l'assassinio si chiude la trama.**

Per il resto del format e per un eventuale confronto sulla soluzione:

info@patrizialafonte.it