



DO YOU SPEAK
English?

PARLARE INGLESE È UN GIOCO DA RAGAZZI!



Do You Speak English?

Con questo gioco puoi parlare ed esprimerti in lingua inglese insieme ai tuoi amici. Ma è anche una sfida di comprensione, osservazione e velocità... Bisogna infatti pronunciare correttamente le parole delle carte e ritrovare i soggetti corrispondenti sul tabellone prima degli altri! Se poi te la cavi già abbastanza con l'inglese, puoi cimentarti con domande e risposte tipiche del parlato quotidiano, formulando frasi con le parole che conosci. Sei pronto? Anzi... Do You Speak English?



Competenze







Questo gioco si propone di sviluppare le seguenti competenze:

- ascoltare e comprendere parole e frasi in lingua inglese;
- avere una pronuncia corretta in inglese;
- esprimersi in lingua inglese pronunciando semplici frasi;
- rispettare le regole.



Intelligenze coinvolte

L'intelligenza è la capacità di adattare il proprio pensiero al mutare delle circostanze per raggiungere determinati obiettivi. Questo gioco promuove un'intelligenza prevalente, che in questo caso è quella "linguistica". È ovvio che il conseguimento di una competenza in campo linguistico in realtà attiva e coinvolge altre intelligenze:

 100	 75	 75	 50	 50	 25
intelligenza linguistica	intelligenza spaziale	intelligenza personale	intelligenza logico-matematica	intelligenza naturalistica	Intelligenza corporeo-cinestetica

Contenuto

Tabellone componibile con 6 plance e percorso a puzzle • 1 spinner
 • 60 carte-parola con pronuncia semplice o difficile • 1 plancia portacarte
 • 1 plancia frasario • 4 pedoni in legno • Regolamento

Preparazione

Prima di giocare bisogna montare il tabellone: all'esterno va posizionato il percorso, che si compone agganciando gli incastri dei tasselli formando un rettangolo; all'interno del rettangolo vanno invece collocate le sei plance quadrate con i soggetti corrispondenti alle parole delle carte. Nella *versione base* del gioco, le plance si dispongono casualmente con il lato dei contesti rivolto verso l'alto. I contesti in cui sono raggruppati i soggetti sono: *Sports-School* (sport e scuola); *House-Objects* (oggetti di casa); *Clothing-Food* (vestiti e cibi); *Animal-Plants* (animali e piante); *People-Characters* (persone e personaggi); *City-Vehicles* (città e mezzi di trasporto). Si consiglia di osservare i soggetti rappresentati sulle plance prima di iniziare a giocare.

Quindi ciascun giocatore prende un pedone in legno e lo posiziona sulla casella di partenza del tabellone (🕒). Si mescolano e si dispongono le carte sull'apposita plancia in più mazzetti, con il dorso rivolto verso l'alto. Si tengono infine lo spinner e la plancia frasario a portata di mano.

Livelli di difficoltà

- Per aumentare la varietà del gioco, le plance quadrate possono essere disposte in posizione sempre diversa.
- Sul retro delle plance quadrate, inoltre, sono riportati gli stessi soggetti del fronte, disposti in modo casuale e decontestualizzati. Si consiglia di giocare con il retro delle plance ad un livello di competenze dei giocatori più elevato.
- Se i concorrenti hanno un buon livello di conoscenza della lingua inglese si consiglia di giocare con la **plancia frasario** (*versione avanzata* del gioco, vedi pagina 5).

Le carte-parola

Sulle carte sono riportate due parole illustrate, una con pronuncia semplice (scritta in blu) e l'altra con pronuncia difficile (scritta in rosso).

Svolgimento

Si gioca a turno e in senso orario. Inizia il giocatore più grande di età, che gira lo spinner. In base al colore indicato dalla freccia deve:

- **COLORE BLU**: pescare una carta-parola e, senza farla vedere agli altri, pronunciare la parola scritta in blu (pronuncia semplice) ad alta voce, formulando la domanda: "Where is the CAT?", o "Where are the SOCKS?" (se il soggetto è plurale). Il primo tra i concorrenti che individua, su una delle plance quadrate, il soggetto della carta, lo indica con il dito e dice "Here!". Se ha azzeccato, avanza con il proprio pedone di tante caselle pari al numero indicato dallo spinner (1, 2 o 3). Avanza sul percorso di 1 casella anche il giocatore di turno che è riuscito a pronunciare la parola correttamente o, comunque, a farsi capire. Se invece ha indicato un soggetto sbagliato, il gioco prosegue fino a che un altro giocatore non trova il soggetto esatto (il giocatore che ha sbagliato esce dal gioco per questa manche). Se dopo 20 secondi nessuno individua il soggetto della carta, il giocatore di turno la scopre e il turno passa al concorrente successivo. In questo caso, nessuno avanza sul tabellone.
- **COLORE ROSSO**: pescare una carta-parola e, senza farla vedere agli altri, pronuncia ad alta voce la parola scritta in rosso (pronuncia difficile). Si gioca allo stesso modo del punto precedente, ma se un giocatore indica il soggetto pronunciato dal giocatore di turno, quest'ultimo avanza sul percorso di 2 caselle.
- **COLORE GIALLO** 🔄 : girare di nuovo lo spinner.

Le carte utilizzate vanno messe da parte; se i mazzi finiscono, si rimescolano.

Versione avanzata del gioco con plancia frasario

Si gioca come nella *versione base*, ma se la freccia dello spinner indica il colore giallo 🔄 il giocatore di turno deve scegliere una delle domande riportate sulla plancia frasario e deve rivolgerla a un concorrente a sua scelta. Se il concorrente a cui è stata rivolta la domanda risponde in modo coerente (in inglese), avanza sul tabellone di 3 caselle e avanza di 2 caselle anche il giocatore di turno. In caso contrario entrambi i concorrenti restano fermi. **La frase letta non può essere pronunciata un'altra volta nel corso della stessa partita.**

Ecco di seguito alcuni esempi di risposte per ciascuna delle domande riportate sulla plancia frasario.

What's your name?	Andrea	
How old are you?	I'm seven.	
Where do you live?	I live in Teramo.	
What's your favourite animal?	Tigers.	
What food do you like?	I like rice.	
What clothes do you like to wear?	Jeans and T-shirt.	
Do you live in a house or a flat?	In a flat.	
Do you enjoy reading books?	Yes, a lot.	Not so much.
Who is your best friend?	Anna.	
How do you get to school?	By bus.	
Can you swim?	Yes, I can.	No, I can't.
Have you got a computer?	Yes, I have.	No, I haven't.
How many rooms are there in your house?	Four.	
Have you got a pet?	Yes, I've got a cat.	No, I haven't.
Is your English teacher a man or a woman?	A woman.	
What have you got in your school bag?	Books, exercise books, a pencil case and a diary.	
Do you like your school?	Yes, a lot.	
Which colour don't you like?	I don't like grey.	
Have you got many toys?	Yes, a lot.	
How do you spell your family name?	R-o-s-s-i.	

How many people are there in your family?	Four, my father, my mother, my sister and I.	
Can you play a musical instrument?	Yes, I can play the guitar.	No, I can't.

Bonus parola

Nella *versione del gioco avanzata con plancia-frasario*, se il giocatore di turno deve leggere una frase, può pescare una carta a piacere e provare a formulare, a un giocatore a sua scelta, una domanda ispirandosi a quelle della plancia utilizzando nella frase la parola della carta pescata. In questo caso, egli deve, in 10 secondi di tempo, pensare alla frase e pronunciarla ad alta voce rivolgendosi a un giocatore a scelta. Se il giocatore a cui è stata rivolta la domanda sa rispondere, entrambi i concorrenti avanzano di 4 caselle. Altrimenti restano fermi.



Chi vince

Vince chi compie per primo due giri del percorso (o più o meno a scelta dei giocatori).

Contenuti extra

Scarica l'estensione online del gioco dal sito www.headu.com. Puoi ascoltare l'audio della pronuncia delle parole e hai a disposizione anche la trascrizione fonetica.



Multiple Intelligences Games

IT53689 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy