

DO YOU PLAY ENGLISH?

1. SCOPO DEL GIOCO

“DO YOU PLAY ENGLISH?” è un gioco di società per un minimo di due giocatori e un massimo (consigliato) di otto giocatori. Il gioco è stato appositamente studiato per essere, oltre che un gioco, uno strumento didattico per stimolare l'apprendimento della lingua inglese. Ciò viene fatto sia attraverso l'utilizzo di un appropriato vocabolario, sia presentando le principali regole e i concetti tipici della grammatica inglese mediante dei codici colore.

2. CONTENUTO DEL GIOCO

La scatola contiene 252 pezzi di puzzle, caratterizzati da diversi “codici colore”, il cui significato è spiegato in dettaglio nel capitolo “5. La Grammatica Colorata”. Ogni pezzo contiene una parola, la cui traduzione è riportata nel capitolo “6. Le Parole e il loro significato”.

I pezzi del puzzle sono plastificati e in materiale spugnoso, per resistere più a lungo rispetto al cartone tradizionale e per rendere più semplici le operazioni di “attacca-e-stacca” durante lo svolgimento del gioco. La scatola contiene anche un sacchetto per mischiare e pescare le parole, due dadi di diverso colore per decidere quante parole prendere dal sacchetto, e questo foglio istruzioni con le regole del gioco, la spiegazione dei codici colore e la traduzione di tutte le parole.

3. REGOLE DEL GIOCO

Ogni giocatore, che all'inizio della partita riceve una propria dotazione di 15 parole, deve con queste comporre delle frasi di senso compiuto, sommando tanti punti quante sono le parole della propria frase.

Ad ogni turno la dotazione di parole viene reintegrata attraverso la pesca di nuove parole, in base al lancio dei dadi.

Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge o supera il punteggio stabilito.

3.1) PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Tutti i pezzi del puzzle vengono inseriti all'interno del sacchetto e mescolati accuratamente.

Dal sacchetto vengono estratte e distribuite 15 parole ad ogni giocatore, ed altre 3 parole vengono messe a disposizione sul tavolo di gioco. Ogni giocatore lancia un dado: inizierà per primo chi ottiene il punteggio più alto, e il gioco proseguirà poi in senso orario. In caso di parità tra due o più giocatori, essi ripeteranno il lancio del dado.

3.2) SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore al proprio turno deve:

- comporre la propria frase, così come spiegato nel capitolo “4. Regole per la Composizione delle Frasi”
- calcolare il punteggio della frase, e sommarlo al precedente
- lanciare i dadi e pescare dal sacchetto il corrispondente numero di parole, ed eventualmente reintegrare le tre parole sul tavolo di gioco

NOTE

- Ad ogni turno è possibile comporre una e una sola frase. È possibile, anzi consigliabile, sia incrociare la propria frase con una o più frasi composte in precedenza da un qualsiasi giocatore, sia usare una o più delle tre parole sul tavolo di gioco.
- Se un giocatore non è in grado di comporre alcuna frase con le parole a propria disposizione (ad esempio perché non ha nemmeno un verbo), è possibile scegliere altre parole dal sacchetto lanciando un dado che ne indica la quantità, e scontando una penalità di 3 punti.
- Il punteggio della frase composta viene calcolato sommando:

- 1 punto per ogni parola,
- 1 punto premio per ogni incrocio con altre frasi,
- 1 punto premio per ognuna delle tre parole sul tavolo di gioco che viene usata
- 1 punto premio se la frase è particolarmente divertente o articolata; in questo caso il premio deve essere assegnato alla unanimità.

3.3) FINE DEL GIOCO

Indipendentemente da chi abbia iniziato il gioco, vince la partita il giocatore che per primo raggiunge o supera il punteggio stabilito.

Si suggerisce di definire, come punteggio traguardo, la soglia di 44 punti. È tuttavia discrezione dei giocatori alzare o abbassare il traguardo, a seconda che si vogliano fare partite più lunghe o più rapide.

4. REGOLE PER LA COMPOSIZIONE DELLE FRASI

Le frasi devono sempre avere senso compiuto sia dal punto di vista grammaticale sia per il contenuto: devono mantenere un significato e un senso logico, pur descrivendo situazioni anche inusuali o divertenti.

In caso di dubbi sulla validità della propria frase, il giocatore deve motivarla ed eventualmente descriverne il contesto e la situazione, spiegandone il senso.

Le frasi possono essere composte come righe oppure come colonne. Le frasi possono essere composte indifferentemente sia dall'alto verso il basso che dal basso verso l'alto e, analogamente, da sinistra verso destra o da destra verso sinistra.

Nel comporre le frasi tutte le righe e le colonne composte da almeno due parole adiacenti devono dare luogo a frasi di senso compiuto.

Le parole con doppio significato possono essere utilizzate con sensi diversi nel caso in cui si trovino contemporaneamente presenti in due frasi come punto di incrocio.

Le frasi devono rispettare le regole della grammatica inglese.

Non sono ammesse forme interrogative né esclamative.

5. LA GRAMMATICA COLORATA

LE CATEGORIE GRAMMATICALI

Lo sfondo di ogni pezzo può essere di nove colori diversi, in base al tipo di parola. I primi otto colori sono usati per tutte le categorie grammaticali: rosso per i nomi, blu per i verbi, giallo per gli aggettivi, azzurro per gli articoli, verde per i pronomi, marrone per le preposizioni, arancione per gli avverbi e viola per le congiunzioni. Il nono colore utilizzato è il bianco, che serve per rappresentare tutte le parole che sono nello stesso tempo sia nomi sia verbi.

IL PAPPAGALLO EUROPEO

Il pappagallo con le stelline gialle dell'Europa sul petto blu compare sui pezzi di tutti gli otto colori, per rappresentare le parole speciali, vale a dire:

- le parole che appartengono a più categorie, come ad esempio: l'aggettivo “orange”, che è anche un nome; il nome “home”, che è anche avverbio ed aggettivo
- le parole che hanno una qualche particolarità, come ad esempio: l'articolo “an”, che si usa solo con le parole che iniziano con vocale; il nome “child”, che ha il plurale irregolare



IL PAPPAGALLO INGLESE

Il pappagallo con la bandiera inglese sul petto viene usato sui pezzi bianchi per rappresentare i verbi alla terza persona singolare che sono anche nomi al plurale. Vi sono:

- sia parole che mantengono lo stesso significato, come “kisses” (egli bacia, oppure i baci)
- sia parole che invece hanno significati diversi, come “flies” (egli vola, oppure le mosche)

IL PAPPAGALLO AMERICANO

Il pappagallo con le stelline della bandiera americana sulle ali e sul petto viene usato sui pezzi bianchi per rappresentare i nomi che sono anche verbi all'infinito. Anche in questo caso:

- le parole possono avere lo stesso significato, come “love” (amore, oppure amare)
- oppure hanno significati diversi, come “book” (libro, prenotare)



6. LE PAROLE E IL LORO SIGNIFICATO

Qui di seguito sono riportate le traduzioni di tutte le parole del gioco, ad eccezione di alcuni nomi propri.

Le traduzioni sono raggruppate per categoria grammaticale, e in ogni categoria le parole sono elencate in ordine alfabetico, avendo però separato le parole speciali.

Quando una parola ha più significati, relativi alla stessa categoria, le traduzioni sono tra loro separate da virgole (es: cake = torta, dolce, focaccia).

Quando una parola appartiene a più categorie, oppure ha una qualche particolarità, le diverse traduzioni sono separate dal punto e virgola (es: child = bambino; plurale irregolare: children)

6.1) I NOMI (PEZZI ROSSI)

apple = mela
bicycle = bicicletta
bird = uccello
boy = ragazzo, fanciullo
butler = maggiordomo
cake = torta, dolce, focaccia
car = automobile, macchina
castle = castello
cat = gatto
daisy = margherita
doctor = dottore, medico
dog = cane
fairy = fata
father = padre
flower = fiore
genius = genio, talento, abilità
girl = ragazza, fanciulla
hat = cappello
king = re; King Arthur = Re Artù
lady = signora, dama, gentildonna
maid = cameriera, domestica
mister = signore, signor; Mister Bean = Signor Bean
mother = madre, mamma
parrot = pappagallo
party = ricevimento, festa, partito
penguin = pinguino
prince = principe; Prince Charles = Principe Carlo
queen = regina; Queen Elizabeth = Regina Elisabetta
rabbit = coniglio
school = scuola
shirt = camicia (da uomo), camicetta (da donna)
snow = neve; white = bianco; Snow White = BiancaNeve
song = canzone, canto
teacher = insegnante, maestro, professore
pink = rosa; panther = pantera; The Pink Panther = La Pantera Rosa
tree = albero
witch = strega
wizard = mago

I NOMI SPECIALI (CON PAPPAGALLO EUROPEO)

back = schiena, dorso, spalle; av: indietro; verbo: retrocedere
child = bambino; plurale irregolare: children
fireman = vigile del fuoco, pompiere; plurale irregolare: firemen
foot = piede, zampa; plurale irregolare: feet
home = casa, abitazione, patria; av: a casa, verso casa; agg: casalingo
icecream = gelato; nome composto da ice (ghiaccio) e cream (crema)
mosquito = zanzara; plurale irregolare: mosquitoes
mouse = topo; plurale irregolare: mice
three = tre; agg: tre (numerales)

6.2) I VERBI (PEZZI BLU)

I verbi modali inglesi corrispondono ai verbi servili o ausiliari in italiano.

are = (essi) sono
be = essere (infinito)
could = modale per condizionale e passato: potere, essere in grado di
dancing = ballando, danzando
do = ausiliare: terza persona plurale; fare
does = ausiliare: terza persona singolare; (egli) fa
drives = (egli) guida, conduce, spinge, sospinge
eats = (egli) mangia
get = ricevere, ottenere, diventare (diversi significati con le diverse preposizioni)
go = andare, recarsi (diversi significati con le preposizioni)
goes = (egli) va, si reca
has = (egli) ha
have = avere, (essi) hanno
is = (egli) è
must = modale: dovere, (egli) deve, (essi) devono
reads = (egli) legge, interpreta
seems = (egli) sembra, appare; sembra che
should = modale per condizionale e passato: dovere, dovrebbe
singing = cantando
sings = (egli) canta
sleep = dormire
sleeps = (egli) dorme
talks = (egli) parla, discute di
wants = (egli) vuole
would = modale che funge da ausiliare per condizionale
writes = (egli) scrive, compone

I VERBI SPECIALI (CON PAPPAGALLO EUROPEO)

can = potere, essere in grado di; nome: scatoletta, lattina
going = ausiliare: futuro immediato; gerundio: andando
like = piacere; prep: come; agg: uguale, simile
live = vivere, abitare; agg: vivo, acceso, luminoso; avv: in diretta, dal vivo
may = potere, può darsi che, è possibile che; nome: maggio
will = ausiliare: futuro semplice; nome: volontà, volere, voglia, desiderio

6.3) I NOMI E I VERBI (PEZZI BIANCHI)

I VERBI ALLA TERZA PERSONA SINGOLARE E NOMI AL PLURALE (SCRITTA ROSSA CON PAPPAGALLO INGLESE)

cooks = (egli) cucina, cuoce; cuochi
cries = (egli) piange, strilla, urla; grida, urla, strilli, pianti
dances = (egli) balla, danza; balli, danze
dreams = (egli) sogna, immagina; sogni, fantasie
drinks = (egli) beve, brinda; bevande, bibite
falls = (egli) cade; cascate, salti, dislivelli
flies = (egli) vola, viaggia in aereo; mosche
hands = (egli) porge, dà, consegna, aiuta; mani
jokes = (egli) scherza, prende in giro; scherzi, barzellette
jumps = (egli) salta, fa saltare; salti, balzi, sobbalzi, aumenti
kisses = (egli) bacia; baci
leaves = (egli) lascia, abbandona, parte da; foglie
looks = (egli) guarda, sembra, appare; aspetto, sguardi
misses = (egli) sente la mancanza di, fallisce, manca; signorine
paints = (egli) dipinge, colora, pittura, trucca; colori, vernici
pets = (egli) coccola, accarezza; animali domestici
plays = (egli) gioca, suona, recita; giochi, partite, rappresentazioni teatrali
tastes = (egli) assaggia, assapora; gusti, sapori, inclinazioni
walks = (egli) cammina, fa una passeggiata; passeggiate, percorsi

I NOMI E VERBI ALL'INFINITO

(SCRITTA BLU CON PAPPAGALLO AMERICANO)

bed = letto; mettere a letto, andare a letto, ospitare, adagiare, distendere
book = libro; prenotare, registrare
clock = orologio; cronometrare
dance = ballo, danza, festa da ballo; ballare, danzare
dress = vestito, abito; vestire, vestirsi
head = testa, capo, mente, cima; essere in testa a, condurre
house = casa, abitazione, dimora, edificio; abitare, alloggiare
kiss = bacio; baciare
land = terra, paese, regione; atterrare, approdare, sbarcare

love = amore, persona amata; amare, essere innamorato di, piacere
park = parco, giardini pubblici, parcheggio; parcheggiare
picture = quadro, disegno, fotografia; ritrarre, dipingere, immaginare
play = gioco, partita, commedia; giocare, suonare, recitare
ring = anello, recinto, suono, squillo; suonare, suonare il campanello
train = treno, colonna, corteo; educare, istruire, addestrare, allenare
work = lavoro, attività, mestiere, occupazione; lavorare, funzionare

6.4) GLI AGGETTIVI (PEZZI GIALLI)

beautiful = bello, magnifico
big = grande, grosso
funny = divertente, buffo, strano, bizzarro
greedy = ghiottone, ingordo, avido, avaro
happy = felice, contento
pretty = grazioso, carino, gradevole, piacevole
red = rosso
speedy = veloce, rapido, svelto
tall = alto

GLI AGGETTIVI SPECIALI (CON PAPPAGALLO EUROPEO)

first = primo, principale; avv: prima, per prima cosa
green = verde, principiante, acerbo; nome: prato, spiazzo erboso, campo da golf
hot = (molto) caldo, rovente, ardente, piccante; avv: caldo
just = giusto, onesto, equo; avv: appena, poco fa, proprio
light = leggero, delicato; nome: luce; verbo: accendere, illuminare
little = piccolo, corto; avv: poco
long = lungo, alto; avv: a lungo, per molto tempo, per tutto
magic = magico; nome: magia, incantesimo, incanto, fascino
orange = arancione; nome: arancia
right = giusto, esatto, appropriato, destro; avv: proprio, direttamente
short = corto, piccolo, basso; avv: bruscamente, di colpo, seccamente
wild = selvaggio, selvatico, primitivo; avv (familiare): selvaggiamente, sfrenatamente

6.5) GLI ARTICOLI (PEZZI AZZURRI)

a = un, uno, una
the = il, lo, la, i, gli, le

L'ARTICOLO SPECIALE (CON PAPPAGALLO EUROPEO)

an = un, uno, una: si usa davanti a parole che iniziano con vocale

6.6) GLI AVVERBI (PEZZI ARANCIONE)

always = sempre
carefully = attentamente, accuratamente, cautamente
here = qui, qua
maybe = forse, probabilmente
never = mai
not = non
often = spesso, sovente
quite = completamente, del tutto, piuttosto
sometimes = qualche volta, talvolta
suddenly = improvvisamente
there = là, lì
very = molto

GLI AVVERBI SPECIALI (CON PAPPAGALLO EUROPEO)

creatively = creativamente!!!
kindly = gentilmente; agg: gentile, cordiale

6.7) LE CONGIUNZIONI (PEZZI VIOLA)

and = e
because = perché, poiché
when = quando, mentre
where = dove

LE CONGIUNZIONI SPECIALI (CON PAPPAGALLO EUROPEO)

but = ma, però, tuttavia; prep: eccetto, tranne, salvo
so = affinché, perché, cosicché; avv: così, tanto
until = finché, fino a quando; prep: fino a
while = mentre; nome: momento, attimo

6.8) LE PREPOSIZIONI (PEZZI MARRONE)

at = in, a, da
by = da, vicino a, presso, in, con, per
for = per, adatto a, a favore di
from = da, per, a causa di
in = in, dentro, a
into = in, dentro, a
of = di
on = su, sopra
with = con

LE PREPOSIZIONI SPECIALI (CON PAPPAGALLO EUROPEO)

about = su, di, intorno a, circa; avv: circa, all'incirca, verso
after = dopo, dietro; avv: dopo, più tardi
as = come, in qualità di, nella parte di; avv: così, tanto; cong: come
behind = dietro; avv: dietro, indietro, in ritardo
next = vicino a, accanto a; agg: prossimo, seguente, successivo
off = giù da, lontano da; avv: lontano, distante, via
out = fuori, fuori di; avv: fuori, all'aperto
outside = fuori di, all'esterno di; agg: esterno; avv: fuori, all'aperto
through = in, attraverso, da, per, durante, tramite; avv: da parte a parte
to = da, a, verso, fino a, su, rispetto a; particella per i verbi all'infinito
under = sotto, al di sotto di; agg: inferiore; avv: sotto

6.9) I PRONOMI (PEZZI VERDI)

he = egli
him = pron. personale: lui, lo, a lui, gli
his = pron. e aggettivo possessivo: suo (di lui)
it = esso
its = pron. e aggettivo possessivo: suo
she = ella
something = qualche cosa, qualcosa
they = essi, esse, loro
which = che, il quale, la quale, cui
who = che, il quale, la quale

I PRONOMI SPECIALI (CON PAPPAGALLO EUROPEO)

all = tutto, tutti; agg: tutto intero; avv: interamente
any = chiunque, qualsiasi; agg: qualche, del, un po' di
her = pron. e agg. personale: lei, la, a lei, le; pron. possessivo: suo (di lei)
one = uno, una, questo, quello; agg: un, uno, solo, unico
's = genitivo sassone: indica proprietà (dopo il nome)
some = qualcuno, un po', alcuni; agg: qualche; avv: all'incirca
that = quello, quella, che; agg: quello, quella; avv: così, tanto, che
these = questi, queste; agg: questi, queste
this = questo, questa, ciò; agg: questo, codesto
those = quelli, quelle; agg: quelli, quelle

UN GIOCO DI

EMANUELE PESSI

CONSULENZA
LINGUISTICA DI

ANNA TARRANT

GRAFICA DI

ROBERTA BIASCI

PRODOTTO DA

CREATIVAMENTE SRL
VIA A. VOLTA, 69
20049 CONCOREZZO (MI)



WWW.PAROLANDIA.IT