

Buen viaggio!



REISEABENTEUER ERLEBEN UND ITALIENISCH LERNEN!
ab 12 Jahren, für 2–6 Spieler



Sono disponibili cinque versioni di questo gioco: per il tedesco, l'inglese, il francese, l'italiano e lo spagnolo. Questa è la versione in italiano delle istruzioni; le istruzioni nelle altre lingue possono essere scaricate all'indirizzo: hueber.de/sprachspiele oppure grubbeverlag.de/sprachspiele

IDEA DEL GIOCO

In viaggio capitano spesso imprevisti – dai contrattempi più sfortunati alle sorprese più felici. 100 di queste esperienze e situazioni vengono descritte in brevi testi. I giocatori devono rispondere con delle frasi adeguate ai testi che vengono letti ad alta voce, in modo da raccogliere gli accessori da viaggio necessari a riempire il proprio bagaglio.

SCOPO DEL GIOCO

Vince chi raccoglie per primo **tutti e 5 gli accessori da viaggio adatti al proprio bagaglio** e in più **2 accessori da viaggio neutrali**.

PREPARAZIONE

- Ogni giocatore prende **1 tavoletta da gioco con bagaglio** a scelta.
- Mescolare **le carte con le esperienze di viaggio** e metterle coperte al centro del tavolo.
- Mescolare **le carte "E adesso?"**, darne **3** a ogni giocatore e mettere il resto coperto al centro del tavolo. È utile leggere le frasi sulle proprie carte prima di cominciare a giocare.
- Mettere sul tavolo **le carte raffiguranti gli accessori da viaggio** con la figura rivolta verso l'alto.
- Con 2 giocatori seguire i suggerimenti di pag. 3: **"Variante per 2 giocatori"**.
- Prima di giocare per la prima volta, leggere **la nota redazionale** a pag. 4.

MATERIALE DA GIOCO

6 TAVOLETTE DA GIOCO CON BAGAGLI

6 tavolette = 6 tipi diversi di viaggio: **vacanza attiva, campeggio, viaggio in paesi lontani, viaggio d'affari, viaggio culturale e vacanza al mare.**

A seconda del tipo di viaggio, un giocatore deve raccogliere accessori diversi. In ogni bagaglio si trovano **5 oggetti** necessari soltanto per **quel tipo di viaggio** e **6 oggetti neutrali** che sono contenuti anche negli altri bagagli. **Gli accessori da viaggio neutrali sono: documento, biglietti, portafoglio, beauty case, biancheria di ricambio e cellulare.**

36 CARTE ILLUSTRATE

C'è una carta illustrata per ogni accessorio da viaggio raffigurato sulle tavolette con i bagagli.

INIZIO DEL GIOCO

Il giocatore più anziano prende dal mazzo una carta con un'esperienza di viaggio e legge ad alta voce la situazione descritta – **non però le espressioni nella riga dei vocaboli!** Gli altri giocatori controllano le frasi sulle loro carte "E adesso?". C'è una frase adatta alla situazione descritta? **Se c'è**, il giocatore la legge ad alta voce e gioca la carta con questa frase. Se un giocatore pensa di **non avere** in mano **una frase adatta**, oppure se non ne è sicuro, deve comunque leggere ad alta voce una frase a scelta e giocare la carta relativa (vedi anche "Jolly"). Le carte vanno giocate a turno in senso orario.

DA COSA SI CAPISCE CHE LA FRASE È ADEGUATA?

Una frase è adeguata se **l'espressione in grassetto si ritrova anche nella riga dei vocaboli sotto all'esperienza di viaggio che è stata letta.** Per questo si dovrebbe

100 CARTE "ESPERIENZE DI VIAGGIO"

A turno, le esperienze e situazioni più diverse vengono **lette ad alta voce dai giocatori.** Ogni **espressione nella riga dei vocaboli** sotto il testo compare **in grassetto** in una delle 400 frasi contenute nelle **carte "E adesso?"**.

100 CARTE "E ADESSO?"

Su ogni carta ci sono **4 frasi, ognuna delle quali si abbina a una determinata esperienza di viaggio** – lo si può riconoscere dal fatto che **l'espressione in grassetto** compare anche nella **riga dei vocaboli** sulla **carta con l'esperienza di viaggio.**

leggere per ogni frase anche l'espressione in grassetto, in modo che chi ha letto l'esperienza di viaggio possa confrontarla con la riga dei vocaboli. Quest'ultimo però rivela la soluzione soltanto dopo che tutti hanno giocato una carta.

NOTA *Alcune frasi possono essere usate in diverse situazioni di viaggio. Una carta illustrata però viene assegnata solo quando l'espressione in grassetto compare nella riga dei vocaboli sulla carta con l'esperienza di viaggio!*

RACCOGLIERE GLI ACCESSORI DA VIAGGIO (E PERDERLI DI NUOVO)

I giocatori che hanno giocato una **frase adeguata** possono prendersi **una carta illustrata.** Se un giocatore legge una frase che **non va bene**, deve **cedere una carta illustrata** (se ne ha già raccolte). Se un giocatore ha raccolto 5 accessori corrispondenti al suo bagaglio e al centro del tavolo non ci sono più accessori da

viaggio neutrali, può **togliere un accessorio da viaggio neutrale** a uno degli altri giocatori a sua scelta.

JOLLY

Su alcune carte "E adesso?" sono scritti in colore **esclamazioni e modi di dire colloquiali** che esprimono gioia, rabbia, meraviglia ecc. Le carte con queste frasi **possono essere usate come jolly.** Vale a dire: **possono sempre essere giocate**, anche se non hanno

VARIANTI

PER 2 GIOCATORI

I giocatori si leggono a vicenda a voce alta le carte con le esperienze di viaggio. Chi legge copre la riga dei vocaboli con un'altra carta, dopo aver letto la carta la mette sul tavolo (tenendo la riga dei vocaboli coperta) e può quindi giocare una carta "E adesso?" vincendo eventualmente una carta illustrata. Per il resto valgono le regole di base.

PER CHI CAPISCE "AL VOLO"

Il giocatore più veloce viene premiato: le carte "E adesso?" non vanno giocate a turno, bensì il giocatore che per primo legge una frase adeguata e gioca la relativa carta può prendersi due carte illustrate. Non può però giocare i jolly. I giocatori che vengono dopo di lui ricevono un accessorio da viaggio a testa – sempre che la frase letta sia adeguata alla situazione di viaggio. Per il resto valgono le regole di base.

"COSA NE PENSI?"

Secondo le regole di base, dopo che è stata letta un'esperienza di viaggio e sono state giocate le carte "E adesso?", chi ha letto la carta rivela se le frasi proposte sono adeguate oppure no. In questa variante si introduce un passaggio intermedio. Le carte illustrate che uno ha già raccolto valgono come puntata:

niente a che fare con l'esperienza di viaggio. Il giocatore può **prendersi una carta illustrata.**

PRIMA CHE COMINCI LA NUOVA MANO

La carta che è stata appena letta viene ritirata dal gioco, le carte "E adesso?" che sono state giocate tornano nel mazzo. **Ogni giocatore, a parte chi ha letto a voce alta, prende una nuova carta "E adesso?"** dal mazzo. Ora è il prossimo giocatore in senso orario a leggere una carta con un'esperienza di viaggio.

i giocatori scommettono se la frase proposta da un altro giocatore è adeguata o no. A questo fine il giocatore che scommette scopre una delle sue carte illustrate e dice se la frase va bene o no. Se ha ragione, ottiene un'altra carta illustrata, oltre a quella che ha puntato. Se ha torto perde la sua carta illustrata, che va a finire con le altre carte al centro del tavolo. Dopo questo passaggio intermedio valgono le regole di base.

TEATRO D'IMPROVVISAZIONE

Questa variante è particolarmente adatta per i corsi di lingua, in cui l'insegnante può intervenire correggendo. Un giocatore legge un'esperienza di viaggio e subito dopo un'espressione dalla riga dei vocaboli. Il prossimo giocatore in senso orario deve formare una frase con questa espressione e il giocatore dopo deve rispondere a questa frase. Si va avanti così, coinvolgendo anche chi ha letto la carta. In questa variante le carte "E adesso?" non vengono impiegate (si possono usare come spunto o ispirazione ed in questo caso ogni giocatore può scoprirle tutte). I giocatori a cui viene in mente una frase di risposta appropriata possono prendersi un accessorio da viaggio per il loro bagaglio. I giocatori a cui non viene

in mente niente vengono saltati e non ottengono alcuna carta illustrata. Per prima cosa i giocatori dovrebbero mettersi d'accordo su quanto tempo ognuno ha a disposizione per trovare una frase. Lo scopo del gioco resta quello della variante di base.

NOTA REDAZIONALE

VERSIONE IN TEDESCO

Nella versione tedesca del gioco tutti i testi (istruzioni e carte da gioco) sono in tedesco. Le traduzioni in inglese, francese, spagnolo e italiano sono però scaricabili dal sito: hueber.de/sprachspiele oppure grubbeverlag.de/sprachspiele

VERSIONE IN INGLESE | FRANCESE | SPAGNOLO | ITALIANO

Su tutte le carte da gioco si trovano, capovolute, le traduzioni in tedesco. Le esperienze e le frasi dovrebbero sempre venir lette nella lingua straniera, per favorirne l'apprendimento. Se i giocatori hanno conoscenze linguistiche minime, l'esperienza di viaggio può essere però letta anche – oppure soltanto – in tedesco, ma le frasi dovrebbero venir lette nella lingua che si sta apprendendo. In caso di difficoltà di comprensione si può dare un'occhiata in qualsiasi momento ai testi in tedesco.

ESEMPIO

Chi legge a voce alta nomina il vocabolo

farmacia:

1° *giocatore*: “Dov'è la farmacia più vicina?”

2° *giocatore*: “Vai dritto per 200 metri e poi a sinistra.”

3° *giocatore*: “A quest'ora la farmacia è chiusa.”

4° *giocatore*: “Ma magari è la farmacia di turno.” ecc.

TRADUZIONI

Tutti i testi sono stati formulati in tedesco, sottoposti a redazione e poi tradotti in inglese, francese, italiano e spagnolo. Le traduttrici e i traduttori non hanno tradotto tutto letteralmente, ma sempre in base al senso, cioè come si esprimerebbero dei madrelingua nella lingua di apprendimento.

ESCLAMAZIONI E MODI DI DIRE DEL LINGUAGGIO QUOTIDIANO

Le frasi colloquiali che nel gioco fungono da jolly sono state tradotte letteralmente dal tedesco soltanto se si usano così anche nella lingua di apprendimento. Il più delle volte, però, la traduzione letterale non ha senso. Per questo le traduttrici e i traduttori hanno fatto ricorso a delle frasi corrispondenti nella lingua di apprendimento. Un riepilogo con le traduzioni letterali e quelle a senso si trova su www.hueber.de/sprachspiele oppure grubbeverlag.de/sprachspiele

WENN EINER EINE REISE TUT ...

REISEABENTEUER ERLEBEN UND EINE SPRACHE LERNEN!

DEUTSCH | ENGLISCH | FRANZÖSISCH
ITALIENISCH | SPANISCH



Alle Rechte vorbehalten

© 2017 Grubbe Media GmbH

www.grubbeverlag.de

Idee und Konzeption: Grubbe Media GmbH

Texte: Gerhard Grubbe, Inez Sharp, Claudia Hellmann

Übersetzung: Marie-Odile Buchschmid (FR), Danko Szabo (EN), Montserrat Varela (ES), Valerio Vial (IT)

Design: agenten.und.freunde, München – www.a-u-f.de
Martina Dobrindt, Björn Hölle

Illustrationen: Sara Otterstätter

Bildnachweis Schachtel: Freepik | iStockphoto: seb_ra | shutterstock: Gen96 (D), IrinaK (EN), STUDIO M (FR), Abihatsira Issac (ES), Only Fabrizio (IT),