

I SPEAK 6 LANGUAGES ... GAME ...

FALL IN LOVE WITH LANGUAGES!



REGULI DE JOC



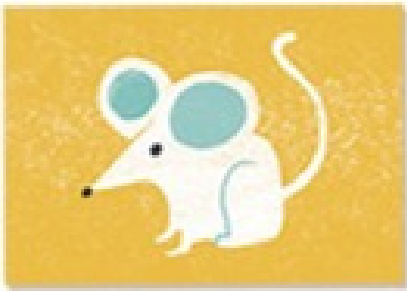
CĂRȚI CU CUVINTE

x 6



ZAR

x 1



CĂRȚI ILUSTRATE

EN	MOUSE
FR	SOURIS
DE	MAUS
ES	RATÓN
IT	TOPO
CAT	RATOLÍ

x 100

ÎNVĂȚ 6 LIMBI STRĂINE

Un joc pentru a te îndrăgosti de limbi străine

Principiile jocului:

„**ÎNVĂȚ 6 LIMBI STRĂINE**” este un joc simplu și distractiv care îți permite să înveți fără efort 100 de cuvinte în 6 limbi diferite. Jucând, vei dobândi un vocabular bogat, o bază solidă pentru învățarea limbilor străine în viitor. Jocul acordă prioritate vocabularului în detrimentul altor aspecte, cum ar fi fonetica.

Acesta include cinci dintre principalele limbi ale lumii care folosesc alfabetul latin (engleza, franceza, germana, italiana și spaniola) și o limbă minoritară, catalana (limba nativă a celor de la Londji), pentru a crește gradul de conștientizare asupra limbilor mai puțin cunoscute, pe care ar trebui, de asemenea, să le iubim și să le protejăm.

INSTRUCȚIUNI

Număr de jucători: De la 2 la 6.

Scopul jocului: Să fii primul jucător care câștigă 10 cărți.

Materiale: 100 de cărți ilustrate, 6 cărți cu limbi străine, un zar și un săculeț de bumbac.

Pregătirea jocului:

Puneți cele 100 de cărți ilustrate în săculeț și așezați cele 6 cărți cu limbi străine pe masă.

Acestea vor fi folosite pentru a crea o rezervă de întrebări rămase fără răspuns.

Începerea jocului și succesiunea turnurilor:

Cel mai tânăr jucător începe. Ceilalți jucători continuă apoi pe rând, în sensul acelor de ceasornic.

Desfășurarea unui turn:

Jucătorul aruncă zarul pentru a vedea în ce limbă trebuie să dea răspunsul. Următorul jucător din dreapta sa extrage o carte din săculeț și o așază pe masă cu ilustrația în sus.

Jucătorul al cărui turn este trebuie apoi să spună cuvântul în limba indicată de zar. În acest punct, pot apărea următoarele situații:

1. JUCĂTORUL RĂSPUNDE: După ce jucătorul a răspuns, cartea este întoarsă pe dos pentru a verifica dacă răspunsul este corect.

1.1. DACĂ RĂSPUNSUL NU ESTE CORECT: Toți jucătorii trebuie să încerce să memorigeze cuvântul, iar cartea va fi adăugată în rezerva de pe masă, lângă cartea care indică limba din acest turn. TURNUL JUCĂTORULUI SE ÎNCHEIE AICI.

1.2. DACĂ RĂSPUNSUL ESTE CORECT: Jucătorul păstrează cartea. CARTE EXTRA OPȚIONALĂ: În acest caz, jucătorul poate alege să răspundă la una singură (și doar una) dintre cărțile din rezervă asociate aceleiași limbi (dacă există vreuna!).

1.2.1. DACĂ RĂSPUNSUL NU ESTE CORECT: Jucătorii încearcă să memorigeze cartea, iar aceasta este pusă înapoi în rezervă alături de cărțile pentru limba jucată. TURNUL JUCĂTORULUI SE ÎNCHEIE AICI.

1.2.2. DACĂ RĂSPUNSUL ESTE CORECT: Jucătorul păstrează cartea, iar TURNUL JUCĂTORULUI SE ÎNCHEIE.

2. JUCĂTORUL NU RĂSPUNDE: Dacă jucătorii nu știu cuvântul, pot refuza să răspundă. În acest caz, pot cere o CARTE EXTRA OPȚIONALĂ, la fel ca la punctul 1.2, cu aceleași rezultate posibile. Când turnul jucătorului se termină, toți jucătorii trebuie să încerce să memorigeze cuvântul la care acesta a refuzat să răspundă, iar cartea va fi adăugată în rezervă.

Sfârșitul jocului: Primul jucător care adună 10 cărți este câștigătorul.



Producte
lingüísticament
responsable

loñdji.[®]
B A R C E L O N A