

Chiara Colucci

L'inglese è servito

Sfide golose in **100 parole**



6-10

ANNI

2-4

GIOCATORI

3

GIOCHI

Erickson

Contenuto della scatola



1 dado



20 gettoni-numero



20 stelle premio

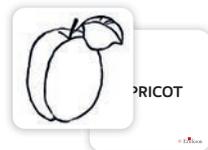


1 doppio tabellone

20 carte-sfida



1 scheda con domande



20 tessere-alimenti



2 tessere-freccia



4 diplomi
Master Waitress

DA PROCURARSI:
carta e penna per
ciascun giocatore.

Introduzione

*Giovani apprendisti camerieri,
siete pronti a sfidarvi
per conquistare il titolo
di Master Waitress?*



I giocatori dovranno cimentarsi nelle sfide riportate sulle carte, comprendere le richieste, scegliere i cibi, i colori e le giuste quantità e disporli correttamente sulle proprie tovagliette. Solo chi avrà eseguito l'apparecchiatura corretta si aggiudicherà le stelle in palio e otterrà il riconoscimento del cameriere perfetto!

Questo divertente gioco in inglese allena i bambini e le bambine alla comprensione del lessico di base, dal livello più semplice che include i cibi, i colori e le quantità sino a frasi con strutture più complesse che utilizzano le preposizioni di luogo.

La dinamica ludica e motivante rende il gioco un'attività utile anche per il potenziamento della disciplina.

N° DI GIOCATORI:

- 2-4 giocatori (o gruppi)
- Giocatore singolo: con l'autocorrezione anche un singolo giocatore può cimentarsi nelle sfide e verificare la correttezza delle proprie risposte.

OBIETTIVI DIDATTICI DI INGLESE:

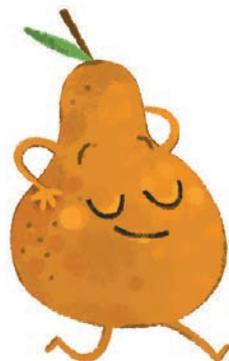
- Arricchimento lessicale
- Uso delle preposizioni
- Comprensione scritta e orale
- Produzione orale
- Potenziamento della lingua



1.

Apparecchia la tovaglietta

*I nuovi clienti sono affamati ed esigenti, sanno dove mettere tutti gli alimenti. La tovaglietta è ben apparecchiata, e la loro richiesta è già preparata. Se le «Five gold stars» vuoi ottenere, dove mettere gli oggetti devi sapere Pesca la scheda con le istruzioni, seguila bene e non fare variazioni
Sopra, sotto, dentro, fuori devi conoscere anche i colori!
Tutte le richieste devi rispettare, se «Master Waitress» vuoi diventare.*



MATERIALI DI GIOCO

- Tabellone di gioco lato tovaglietta
- 20 carte-sfida lato domande
- 20 tessere-alimenti
- 1 tessera-freccia
- 20 gettoni-numero
- 1 dado
- Stelle premio
- Diplomi Master Waitress

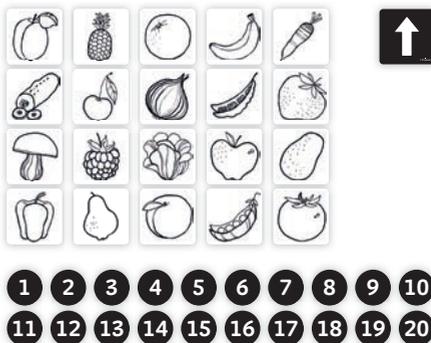
Le tessere vuote possono essere personalizzate a piacere con disegni o fotografie.

PREPARAZIONE

Disporre sul tavolo di gioco un tabellone, 20 tessere con i cibi, 1 tessera freccia e 20 gettoni con i numeri. Le tessere vanno posizionate scoperte sul lato dell'illustrazione, ai lati del tabellone.

Disporre al centro del piano di gioco il mazzo di carte con le domande sfida e il dado: il giocatore più giovane è il primo del turno.

Ogni giocatore avrà a disposizione il proprio diploma di Master Waitress che dovrà completare con le 5 stelle per aggiudicarsi la partita.



SVOLGIMENTO

Il giocatore di turno pesca una carta, tira il dado e scopre con quale sfida dovrà cimentarsi.

- 4 facce del dado corrispondono ai colori delle sfide
- Arcobaleno: scegli tu con quale sfida giocare
- +1: hai vinto un bonus! Scegli tu con quale sfida giocare e anche se sbagli ottieni un punto.



Il giocatore esegue la sfida posizionando sul tabellone le tessere richieste. Per indicare il **colore**, si utilizza la freccia, da posizionare sotto alla casella colore sul tabellone. Per indicare la **quantità**, si utilizzano i gettoni-numero, da posizionare sulla tovaglietta assieme all'alimento.



A conclusione di ogni sfida, si calcola il punteggio: se il giocatore avrà eseguito correttamente l'azione richiesta, potrà segnare i punti guadagnati in base al colore della sfida:

- **verde: 1 punto**
- **azzurro: 2 punti**
- **giallo: 3 punti**
- **rosso: 4 punti**

Ogni 8 punti vinti, si guadagna una stella da mettere sul diploma. Il turno passa al giocatore successivo.

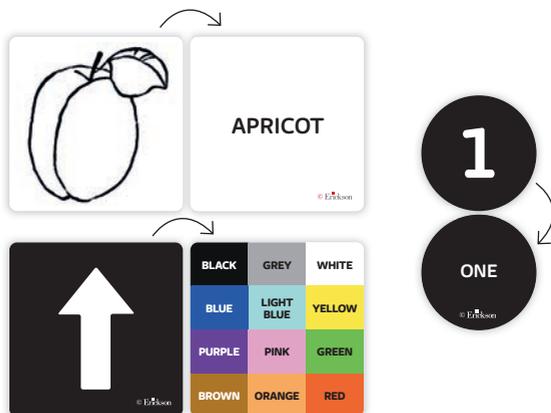
VINCE

Chi completa per primo con 5 stelle il diploma di Master Waitress.

AUTOCORREZIONE

Girando le tessera ogni giocatore può verificare in autonomia la corrispondenza fra richiesta e azione. La parola scritta sul retro delle tessere aiuta anche a verificare la correttezza ortografica del lessico utilizzato.

Per verificare la correttezza dell'apparecchiatura richiesta nelle sfide rosse, consultare le soluzioni in fondo a questa guida.



CONSIGLI PER FACILITARE IL GIOCO

Si può modulare il livello di difficoltà del gioco stabilendo di giocare con un solo livello per volta, scelto in base alle competenze linguistiche dei giocatori. Le sfide riportate sulle carte, corrispondono a quattro livelli di difficoltà crescente, da 1 a 4, identificate con 4 colori.

LIVELLO 1 →

LIVELLO 2 →

LIVELLO 3 →

LIVELLO 4 →

GIOCO 1. APPARECCHIA LA TOVAGLIETTA

1 PUNTO THE APPLE IS ON THE PLACEMAT

2 PUNTI THE RED TOMATO IS ON THE PLACEMAT

3 PUNTI NINE GREEN PEAS ARE ON THE PLACEMAT

4 PUNTI SEVEN PURPLE APRICOTS ARE NEAR THE KNIFE

1



In questa modalità non si usa il dado. Il giocatore di turno pesca una carta-sfida e legge ad alta voce la riga corrispondente al livello di gioco scelto ed esegue la richiesta. Le carte-sfida già utilizzate si tengono da parte. Nel caso in cui il mazzo si esaurisca prima di aver completato il diploma, la partita si considera conclusa e vince chi ha guadagnato più stelle sino a quel momento.

COME CALCOLARE IL PUNTEGGIO

Si può stabilire il numero di sfide da vincere, per ottenere una stella sul diploma, in base alle competenze dei giocatori.

Ad esempio, per i più piccoli - o i meno esperti - si riceve una stella ogni 2 o 4 punti, velocizzando il ritmo della partita.



I 4 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

LIVELLO 1

RICONOSCERE GLI ALIMENTI

Il cliente ti dice cosa mangiare e tu decidi come organizzare.

Frutta e verdura nella richiesta metti in tavola e fai una festa.

Questo è il momento della riga verde la prima stella vince chi 2 sfide non perde!

LIVELLO 2

RICONOSCERE GLI ALIMENTI E IL COLORE

Ora tu devi pensare ai colori non ti bloccare se non li adori!

La riga azzurra e non l'arancione Leggi e non fare un «calderone»!

La seconda stella è lì che ti aspetta scegli bene quale colore e non avere fretta!

LIVELLO 3

RICONOSCERE GLI ALIMENTI, IL COLORE E LA QUANTITÀ

La riga gialla è di tuo interesse ma ce ne sono di più complesse

Quattro, sei, due o nove?

Non puoi fare troppe prove!

Ora tu devi imparare a contare se le stelle vuoi guadagnare!

LIVELLO 4

RICONOSCERE GLI ALIMENTI, IL COLORE, LA QUANTITÀ E LE POSIZIONI

Prendi la carta e leggi le istruzioni, stai molto attento a colori e posizioni!

La riga rossa è il tuo obiettivo, questo è un passaggio impegnativo!

Se sei veloce a preparare, un'altra stella potrai guadagnare!

2.

Un cliente molto esigente



Ora vediamo cosa ci aspetta da fare ancora sulla tovaglietta! Io sono curioso e spero anche tu continua a leggere vai un po' più giù.

MATERIALI DI GIOCO

- Tabellone di gioco lato tovaglietta
- 20 carte-sfida lato «apparecchiatura»
- 20 tessere-alimenti
- 10 gettoni-numero
- 2 tessere-freccia
- Stelle premio
- Diplomi Master Waitress

PREPARAZIONE

Si posiziona sul tavolo il mazzo delle carte sfida sul lato «apparecchiatura», i 20 alimenti, i gettoni con i numeri da 1 a 10.

SVOLGIMENTO

Il giocatore di turno pesca una carta, osserva l'apparecchiatura e dà all'avversario le indicazioni in inglese - il più possibile corrette e precise! - per apparecchiare la tovaglietta così com'è rappresentata nella carta. Una volta verificata la correttezza dell'apparecchiatura, si riposizionano le tessere al centro del tavolo, per poter essere usate nel turno seguente.



*Two grey
apricots are
on the plate.*



COME SI CALCOLA IL PUNTEGGIO

I giocatori guadagnano punti secondo il seguente schema:

Punti per il narratore

- 1 punto se la descrizione è corretta e rispecchia quanto rappresentato sulla carta.
- 0 punti se la descrizione è scorretta o imprecisa e non rispecchia la carta.

Punti per chi apparecchia

- 1 punto se l'apparecchiatura è aderente alla descrizione del narratore (anche nel caso in cui la descrizione non rispecchi quanto rappresentato sulla carta).
- 0 punti se l'apparecchiatura non rispecchia quanto descritto dal narratore.

Ogni 2 punti si guadagna una stella, vince chi completa per primo il diploma.

CONSIGLI

In assenza di altri giocatori che verifichino l'effettiva corrispondenza tra ciò che pronuncia il narratore e ciò che esegue il giocatore (soprattutto nel caso in cui il narratore pronunci l'indicazione sbagliata) si può proporre di scrivere l'indicazione e poi leggerla all'avversario: in questo modo non ci saranno dubbi su ciò che viene detto!



3.

Cosa c'è in frigorifero

Gira la tovaglietta, una sorpresa ti aspetta!

*Un frigorifero spalancato:
chissà chi lo ha dimenticato!*

*Il pollo, il latte, le uova e il formaggio,
puoi solo guardarli senza fare un assaggio!*

*Il pesce e la carne... è tutto mescolato!
Chi lo ha fatto è stato un po' sbadato...*

*Davanti, dietro, lontano, vicino,
se vuoi che vinca, dammi un aiutino.*



MATERIALI DI GIOCO

- Tabellone di gioco lato frigorifero
- Scheda con le domande «Cosa c'è in frigorifero?»
- Il dado
- Stelle premio
- Diplomi Master Waitress

PREPARAZIONE

Si dispone sul tavolo il tabellone aperto sul lato «frigorifero» e si posiziona a lato la scheda con le domande.

SVOLGIMENTO

Il primo giocatore tira il dado: il suo avversario sceglie quale domanda leggergli in base al colore corrispondente al dado. Il giocatore di turno dovrà rispondere alla domanda e per verificare la correttezza della risposta è sufficiente controllare le soluzioni riportate in fondo a questo libretto. Le domande lette non possono più essere utilizzate fino a quando non si esauriscono tutte quelle dello stesso colore.

- 4 facce del dado corrispondono ai colori delle sfide
- Arcobaleno: scegli tu con quale sfida giocare
- +1: hai vinto un bonus! Scegli tu con quale sfida giocare e anche se sbagli ottieni un punto.



VINCE

Per ciascuna risposta corretta si guadagna un punto. Ogni 3 punti si ottiene una stella: vince chi completa per primo il proprio diploma!

VARIANTE DI GIOCO

LA LISTA DELLA SPESA... AL CONTRARIO!

*La lista della spesa devi preparare
nuovi clienti stanno per arrivare!
Un elenco al rovescio e le lettere matte...
mi diverto, imparo e nulla mi abbatte!
Il tempo passa, corre veloce,
questo orologio ticchetta veloce!
Ecco una penna, tu prendi il taccuino,
sii buono... solo ti chiedo un aiutino!*

Stai per andare a fare la spesa ma devi stare attento a non comprare cose che sono già nel tuo frigorifero. Per questo motivo ti chiedo di fare la lista della spesa... al contrario!

Guarda l'immagine per 30 secondi e poi prova a scrivere tutti gli alimenti che ti ricordi di aver visto. Sì, hai capito bene, devi scrivere quello che hai già e non ciò che ti manca! Vincerà chi riuscirà a ricordare più alimenti... in inglese però!

Soluzioni

GIOCO 1. APPARECCHIA LA TOVAGLIETTA – SFIDE ROSSE



10



11



12



13



14



15



16



17



18



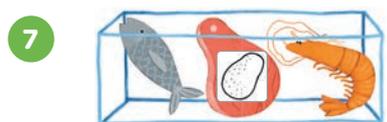
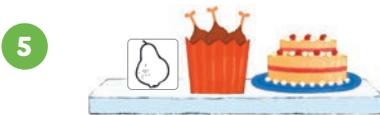
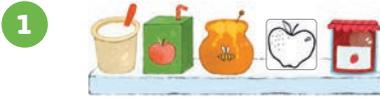
19



20



GIOCO 3. COSA C'È IN FRIGORIFERO



11 YES, IT IS.

12 YES, IT IS.

13 YES, IT IS.

14 YES, IT IS.

15 NO, IT ISN'T.

16 YES, IT IS.

17 YES, IT IS.

18 NO, IT ISN'T

19 NO, THEY AREN'T.

20 YES, IT IS.

- 21 THE ICE CREAM IS NEXT TO THE BISCUITS.
 - 22 THE MAYONNAISE IS ON THE RIGHT OF THE KETCHUP.
 - 23 THE BUTTER IS NEAR THE EGGS.
 - 24 THE MILK IS ON THE LEFT OF THE HAM.
 - 25 THE CHICKEN IS ON THE LEFT OF THE CAKE.
 - 26 THE BACON IS ON THE RIGHT OF THE CHEESE.
 - 27 THE BREAD IS ON THE LEFT OF THE BACON.
 - 28 THE WATER AND THE HAM ARE NEXT TO THE MILK
 - 29 THE BREAD AND THE BACON ARE NEXT TO THE CHEESE.
 - 30 THE MEAT IS BETWEEN THE FISH AND THE PRAWN.
-

- 31 THE FRUIT JUICE IS BETWEEN THE YOGURT AND THE HONEY AND THE KETCHUP IS ON THE LEFT OF THE MAYONNAISE.
- 32 THE YOGURT IS ON THE LEFT OF THE FRUIT JUICE AND THE PRAWN IS ON THE RIGHT OF THE MEAT.
- 33 THE BREAD IS ON THE LEFT OF THE CHEESE AND THE MILK IS BETWEEN THE WATER AND THE HAM.
- 34 THE CHEESE IS ON THE RIGHT OF THE TUNA AND THE WATER IS ON THE LEFT OF THE MILK.
- 35 THE ICE CREAM IS BETWEEN THE BISCUITS AND THE HOT DOG AND THE MEAT IS BETWEEN THE FISH AND THE PRAWN.
- 36 THE HONEY IS BETWEEN THE FRUIT JUICE AND THE JAM AND THE TUNA IS NEAR THE SANDWICH.
- 37 THE FISH IS ON THE LEFT OF THE MEAT AND THE HAM IS ON THE RIGHT OF THE MILK.
- 38 THE EGGS ARE ON THE RIGHT OF THE BUTTER AND THE MAYONNAISE IS BETWEEN THE SANDWICH AND THE KETCHUP.
- 39 THE YOGHURT IS ON THE LEFT OF THE FRUIT JUICE AND THE MAYONNAISE IS BETWEEN THE SANDWICH AND THE KETCHUP.
- 40 THE BISCUITS ARE ON THE LEFT OF THE ICE CREAM AND THE HONEY IS BETWEEN THE FRUIT JUICE AND THE JAM.

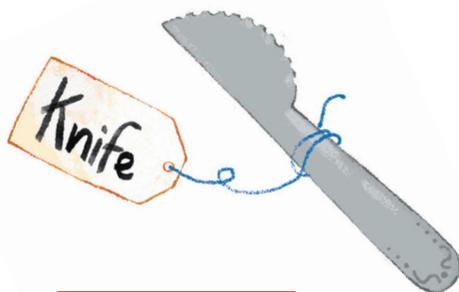
Glossario

OGGETTI NELLA TOVAGLIETTA

BOTTLE	bottiglia
COFFEE CUP	tazzina da caffè
FORK	forchetta
GLASS	bicchiere
JUG	caraffa
KNIFE	coltello
MUG	tazza grande
NAPKIN	tovagliolo
PLACEMAT	tovaglietta
PLATE	piatto
SAUCER	piattino
SPOON	cucchiaio
TEASPOON	cucchiaino

COLORI

BLACK	nero
BLUE	blu
BROWN	marrone
GREEN	verde
GREY	grigio
LIGHT BLUE	azzurro
ORANGE	arancione
PINK	rosa
PURPLE	viola
RED	rosso
WHITE	bianco
YELLOW	giallo



ALIMENTI NEL FRIGORIFERO

BACON	pancetta
BREAD	pane
BUTTER	burro
CAKE	torta
CHEESE	formaggio
CHICKEN	pollo
BISCUITS	biscotti
EGGS	uova
FISH	pesce
FRIDGE	frigorifero
FRUIT JUICE	succo di frutta
HAM	prosciutto
HONEY	miele
HOT DOG	hot dog
ICE CREAM	gelato
JAM	marmellata
KETCHUP	ketchup
MAYONNAISE	maionese
MEAT	carne
MILK	latte
PRAWN	gambero
SANDWICH	tramezzino
TUNA	tonno
WATER	acqua
YOGHURT	yogurt

ALIMENTI SULLE TESSERE

APPLE	mela
APRICOT	albicocca
BANANA	banana
BEAN	fagiolo
CARROT	carota
CHERRY	ciliegia
CUCUMBER	cetriolo
LETTUCE	lattuga
MUSHROOM	fungo
ONION	cipolla
ORANGE	arancia
PEA	pisello
PEACH	pesca
PEAR	pera
PEPPER	peperone
PINEAPPLE	ananas
POTATO	patata
RASPBERRY	lampone
STRAWBERRY	fragola
TOMATO	pomodoro

NUMERI

ONE	uno
TWO	due
THREE	tre
FOUR	quattro
FIVE	cinque
SIX	sei
SEVEN	sette
EIGHT	otto
NINE	nove
TEN	dieci
ELEVEN	undici
TWELVE	dodici
THIRTEEN	tredici
FOURTEEN	quattordici
FIFTEEN	quindici
SIXTEEN	sedici
SEVENTEEN	diciassette
EIGHTEEN	diciotto
NINETEEN	diciannove
TWENTY	venti

PREPOSIZIONI

BETWEEN	in mezzo a due elementi
FAR FROM	lontano da
IN	dentro
IN FRONT OF	davanti
NEAR	vicino a (nei pressi)
NEXT TO	accanto a/a fianco
ON	sopra (con contatto)
ON THE LEFT OF	a sinistra
ON THE RIGHT OF	a destra
OPPOSITE	di fronte
UNDER	sotto



honey

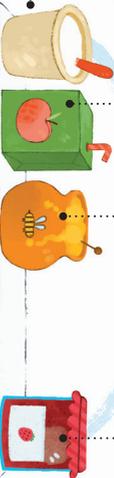
fruit juice

jam

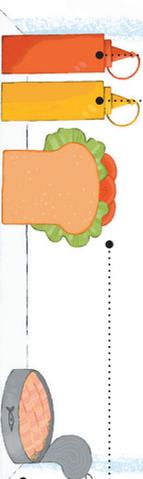
cake

ketchup

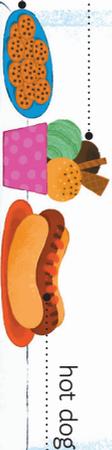
yoghurt



chicken



ice cream



hot dog

bread



cheese

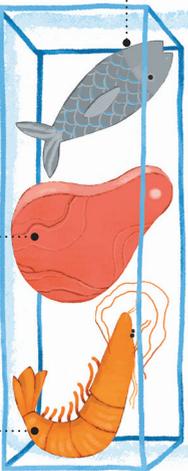
biscuits



bacon

milk

fish

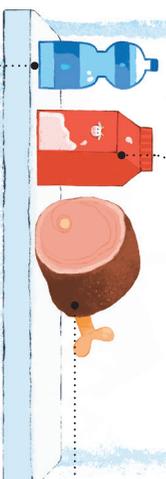


ham

meat

prawn

water



butter

eggs

sandwich

tuna

bacon

milk

ham

CHIARA COLUCCI



La sua passione per le lingue straniere le fa conoscere casualmente il mondo dei giochi didattici, ha creato i suoi primi progetti in giovanissima età, per imparare lei stessa la lingua, poi successivamente per insegnarla ai suoi studenti e infine, per divulgarla, pubblicando diversi titoli con importanti case editrici. Il suo motto è “giocando s’impara!”, che è anche il nome del gruppo Facebook che ha creato per promuovere i giochi e l’apprendimento ludico.



Crediti

Autrice: Chiara Colucci

Editing: Sara Lisa Di Mario

Revisione linguistica: Sarah J. Arbia

Grafica e impaginazione: Eleonora Bernardi

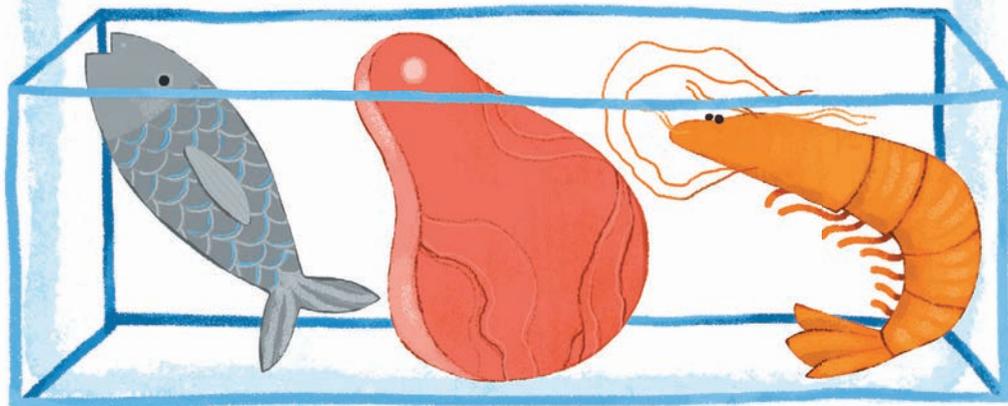
Illustrazioni: Eleonora De Pieri

Supervisione grafica: Samuele Prosser

Direzione artistica: Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-3401-8

© 2023 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

www.erickson.it - info@erickson.it

