

MAD LIBS®

Strani animali



Un fenomeno
da 125 milioni
di copie
in America!

COMPLETA GLI SPAZI CON LE PAROLE CHE VUOI,

NOME F. P.

POI DIVERTITI A LEGGERE LA MATTA STORIA CHE HAI INVENTATO.

VERBO

AGGETTIVO F. S.

DA SOLO O IN COMPAGNIA, LO SPASSO È ASSICURATO!

NOME M. S.

FABBRI
EDITORI



Regole del gioco

Mad Libs è un gioco per chi non ama i giochi. Si può giocare da soli, in due, in tre, in quattro o in quaranta.

LE REGOLE SONO SEMPLICISSIME

Nelle pagine successive troverete delle storie in cui alcune parole sono state cancellate: al loro posto ci sono degli spazi bianchi con indicato sotto il tipo di parola con cui vanno riempiti (nome, aggettivo, avverbio...). Un giocatore, che chiameremo "lettore", sceglie una storia tra quelle proposte senza rivelare a nessuno l'argomento, poi chiede agli altri giocatori a turno la parola con cui completare il buco e la scrive nello spazio vuoto.

Se invece giocate da soli, prima compilate lo schema che precede ogni storia, e poi trascrivete le parole negli spazi vuoti corrispondenti.

COME SI GIOCA

Il lettore chiede a turno a ogni giocatore di dire una parola – un nome, un aggettivo, un verbo o un avverbio – con cui poi riempirà gli spazi bianchi nella storia. Con NOME si indica sempre un nome comune, a

meno che non venga specificato diversamente (per esempio, potrebbe venir richiesto il nome proprio di un tuo amico o il nome comune di una categoria precisa, come di luogo, di animale o di una parte del corpo). Con AGGETTIVO si intende sempre l'aggettivo qualificativo, con AVVERBIO sempre un avverbio che termina in “-mente” e con NUMERO qualsiasi cifra tranne 1.

Negli schemi e nelle storie possono venire specificati il genere (maschile o femminile) e il numero (singolare o plurale) della parola con cui completare lo spazio bianco. Ecco una piccola legenda delle abbreviazioni usate:

m. = maschile

s. = singolare

f. = femminile

p. = plurale

verbo = verbo all'infinito

avverbio = avverbio che termina in “-mente”

numero = qualsiasi cifra tranne 1

In molti casi verrà specificato sia il genere sia il numero (quindi, per esempio, “nome m. s.” sta per “nome maschile singolare” e “nome f. p.” sta per nome femminile plurale).

In alcuni casi, sia nello schema iniziale sia all'interno dello spazio bianco da completare, può essere indicato l'articolo o la preposizione con cui il nome deve concordare, seguito da un +.

Per esempio:

il + nome m. s. ➔ il bicchiere

in + nome di luogo ➔ in salotto

IL RISULTATO SARÀ UN MAD LIBS!

Quando il lettore lo leggerà agli altri, i giocatori scopriranno di aver scritto, a seconda delle parole scelte, qualcosa di fantastico, divertentissimo, sorprendente, assurdo, folle o semplicemente senza senso.

UN ESEMPIO (PRIMA E DOPO)

«Andiamo!» disse lui a voce _____.
AGGETTIVO F. S.

Poi saltò _____ sulla sua _____.
AVVERBIO NOME F. S.

decappottabile per _____ subito
VERBO

_____.
A + NOME DI LUOGO

«Andiamo!» disse lui a voce **FANTASTICA**. Poi

saltò **TEMPORANEAMENTE** sulla sua **LAVATRICE**

decappottabile per **SCAVARE** subito **A SCUOLA**.



Un breve ripasso

Nel caso vi siate dimenticati cosa sono i nomi, gli aggettivi, i verbi e gli avverbi, ecco di seguito un veloce ripasso.

Il **NOME** indica cose, persone, luoghi o animali. Può essere maschile o femminile, singolare o plurale. Per esempio, *ombrello* è un nome maschile singolare; *bambina* è un nome femminile singolare; *giocattoli* è un nome maschile plurale; *televisori* è un nome femminile plurale.

In alcune storie può poi venire richiesto un nome appartenente a una categoria specifica, come animali (*cavallo, pterodattilo*) o parti del corpo (*testa, alluce*).

Quando è richiesto il nome di un luogo, potete scegliere uno qualsiasi: un luogo geografico, come uno Stato o una città (*Spagna* o *Roma*), un luogo generico (*bosco, strada, scuola*) ma anche una stanza della casa (*bagno, cucina*).

Nel gioco con “nome” si intende sempre il **NOME COMUNE**, salvo altra indicazione: potreste infatti dover aggiungere il **NOME PROPRIO** di un vostro amico oppure di una vostra amica (*Marco, Paola, Luca*).

L'AGGETTIVO QUALIFICATIVO (nel gioco chiamato sempre soltanto “aggettivo”) serve per descri-

vere un nome. Deve concordare con il nome per numero e genere (deve cioè essere maschile o femminile, oppure singolare o plurale, a seconda del nome che lo accompagna). Per esempio, *morbido* è un aggettivo maschile singolare, *piccole* è un aggettivo femminile plurale. Dunque: il cuscino è *morbido* e le scatole sono *piccole*.

Il **VERBO** indica l'azione. *Correre*, *tirare* e *nuotare* sono verbi all'infinito. Nelle storie verranno richiesti solo verbi all'infinito.

L'**AVVERBIO** si accompagna al verbo e serve a specificare l'azione. Molti avverbi indicano il modo in cui avviene, e spesso terminano in "-mente": *modestamente*, *stupidamente*, *avidamente*... Nel gioco si intendono sempre avverbi di questo tipo.