

FASTRANS

A “Game of Languages” interactive
language game

Created by:

Léo Fontaine, Basile Morot (FR)
Andrej Frumen, Zala Miklavec (SI)

Introduction

This is a fun sports game, which you can play with your foreign friends, if you want to actively and in a fun experience learn their language. This game can be played by all ages from any country and actively evolves your thinking skills.

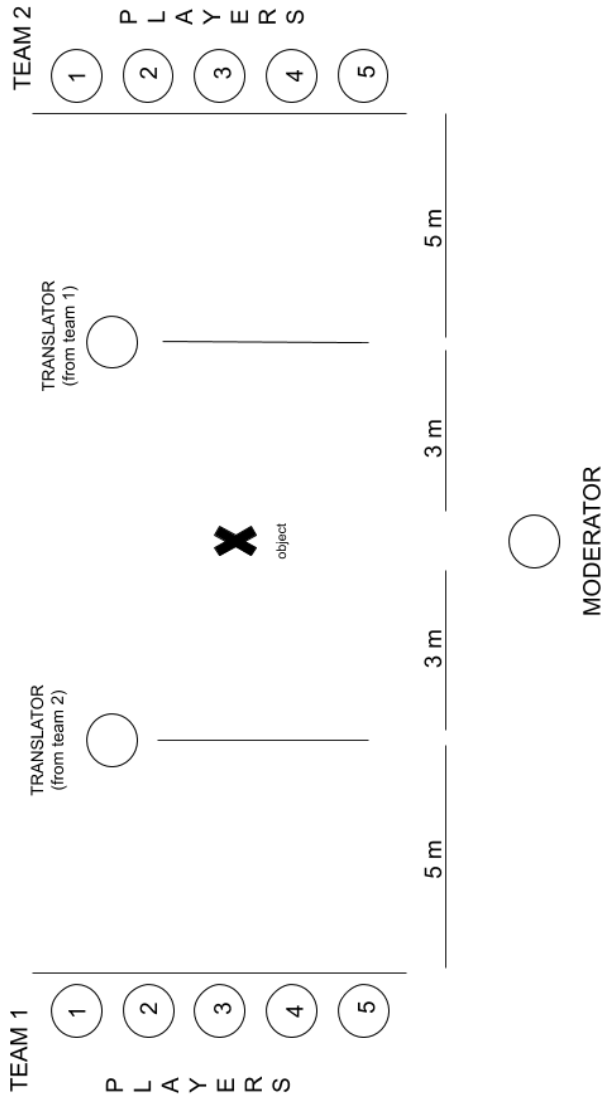
Uvod

To je zabavna športna igra, ki se lahko igrate z vašimi tujimi prijatelji, če se želite zabavno učiti njihovega jezika. To igro se lahko igrajo vse starosti iz katerekoli države in aktivno razvija vaše mišljenje.

Introduction

C'est un jeu sportif amusant, où vous pouvez jouer avec vos amis étrangers, si vous voulez jouer tout en apprenant leur langue. Le jeu peut être joué peu importe l'âge ou le pays, et vous permet d'améliorer votre façon de réfléchir.

FASTRANS - game setup





Game set-up

- At least 2 teams of 3 to 6 players
- A moderator
- An object to recover

The game is played with teams of 3 to 6 players, and a moderator. We choose a category of words (number, food, etc ...) that we will have to translate and the language of translation that must be understood by everyone.

Each team chooses a member who will have to give words that the opposing players will have to translate into English (or in the chosen common language). The other players on each team choose a number from 1 to 5 depending on the number of players, and keep this number throughout the game.

There must be 5 meters between the team and the player who gives the words, and 3 meters between this player and the object to be recovered.

How to play

- The moderator says a number
- Each player of both teams whose number is called, must first run to the opposing player who gives him a word to translate. Once the word is translated correctly, the player runs to the object in the center and must bring it back to his team.
- One point is won when the object of the center is brought back to his team.
- However, if a player has already recovered the object, and the opposing player has not yet done his translation, he can immediately run to the other player who has the object. If he succeeds in touching him, no team gets a point.
- The games are played up to 13 points. The team which has the most points wins.

Priprava igre



- Vsaj 2 ekipi od 3 do 6 igralcev
- Moderator
- Predmet

Igra se z ekipami od 3 do 6 igralcev in moderatorjem.

Izberemo kategorijo besed (število, hrana itd.), ki jih bomo morali prevesti in jezik prevoda, ki ga morajo razumeti vsi.

Vsaka ekipa izbere člana, ki bo moral povedati besede, ki jih bodo morali nasprotni igralci prevesti v angleščino (ali v izbrani skupni jezik).

Ostali igralci v posamezni ekipi izberejo številko od 1 do 5 (odvisno od števila igralcev) in to številko ohranjajo v celotni igri.

Med ekipo in igralcem, ki daje besede, mora biti 5 metrov, med tem igralcem in objektom, ki ga je treba pobrati, pa 3 metre.

Kako igrati

- Moderator pove številko.
- Vsak igralec obeh ekip, katerega številka je poklicana, mora najprej priti do nasprotnega igralca, ki mu da besedo za prevajanje. Ko je beseda pravilno prevedena, igralec teče do predmeta v središču in ga mora prinesiti nazaj svoji ekipi.
- Ena točka je osvojena, ko predmet iz sredine igrišča prinese svoji ekipi.
- Če je tekač že pobral določen predmet lahko igralec iz nasprotne ekipe takoj neha prevajati in začne loviti igralca s predmetom. Če ga igralec v nasprotni ekipi ulovi, igralec s predmetom ne dobi točke.
- Igre se igrajo do 13 točk. Zmaga ekipa, ki ima največ točk.

Installation du jeu



- Au moins 2 équipes de 3 à 6 joueurs
- Un modérateur
- Un objet à récupérer

Le jeu ressemble au jeu du béret. Le jeu se joue avec des équipes de 3 à 6 joueurs, et un modérateur.

On choisit une catégorie de mot (nombre, nourriture, etc...) que l'on devra traduire et la langue de traduction qui doit être comprise de tous. Chaque équipe choisit un membre qui devra donner des mots que les joueurs adverses devront traduire en anglais (ou dans la langue commune choisie). Le reste des autres joueurs dans chaque équipe choisit un chiffre de 1 à 5 selon le nombre de joueurs, et garde ce numéro tout au long de la partie.

Il doit y avoir 5 mètres entre l'équipe et le joueur qui donne les mots, et 3 mètres entre ce joueur et l'objet à récupérer.

Déroulement du jeu

- Le modérateur dit un chiffre
- Chaque joueur des deux équipes dont le chiffre est appelé, doit courir d'abord vers le joueur adverse qui lui donne un mot à traduire. Une fois le mot traduit correctement, le joueur court vers l'objet au centre et doit le ramener à son équipe.
- Chaque point est gagné quand l'objet du centre est ramené vers son équipe.
- Cependant, si un joueur a déjà récupéré l'objet, et que le joueur adverse n'a pas encore fait sa traduction, ce dernier peut immédiatement courir vers l'autre joueur. Si il réussit à le toucher, aucun joueur n'a de point.
- Les parties se jouent en 13 points. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.

About Game of Languages

With the Game of Languages project, we wanted to enable youth and youth workers to gain competences in a playful way. The project was developed from two key ideas: that languages are more inclusive than people themselves and that we learn a lot of different things through games (eg. communication, social skills, collaboration ...) that are important in everyday life.

Through playing and creating their own board games, participants improved their competences in finding and developing creative ideas, learning, team work, communication skills, learned the basics of French and Slovene and became more self-confident and independent.

The youth exchange involved 18 young people and 4 youth leaders from Slovenia and France. During the exchange, participants created 2 board games and a sports game (energiser) that include the languages of all participants and English.



Project coordinator: **Športni in mladinski center Piran, Mladinski EPI center Piran**

Partner: **Léo Lagrange Centre Est, Espace Baudelaire**

Project Reference: **2019-1-SI02-KA105-015021**



Publikacija je financirana s strani Evropske komisije. Vsebina publikacije odraža izključno stališča avtorja/jev. Nacionalna agencija in Evropska Komisija nista odgovorni za kakršno koli uporabo informacij, ki jih publikacija vsebuje.