


<b>Il gioco delle invenzioni</b>	
Passato prossimo: <i>Ho letto il dialogo.</i>	
<b>Il gioco delle azioni</b>	
<i>Stare per + infinito: Stai per aprire la porta.</i>	
Presente di <i>stare</i> + gerundio: <i>Stai aprendo la porta.</i>	
Passato prossimo + <i>appena</i> : <i>Hai appena aperto la porta.</i>	
<b>MEMORIA 5</b>	44
Non... nessuno/Non... niente:	
<i>Non c'era nessuno che sceglieva un libro?</i>	
<i>Non c'era niente scritto sulla lavagna?</i>	
<b>Memoria 5 – ampliamento</b>	
Non... nessuno/Non... niente:	
<i>Non c'è nessuno nella stanza con una maglietta blu?</i>	
<i>Non c'è niente sul pavimento vicino alla porta?</i>	
<b>COME SI SCRIVE?</b>	46
Vocabolario, aggettivi, nomi plurali	
<b>Una partita a tennis</b>	
Vocabolario	
<b>ACCOPPIAMENTI 3</b>	48
<i>Anche/Neanche: Anch'io. Neanche a me.</i>	
<b>Sei d'accordo?</b>	
<i>Anche/Neanche: Anch'io. Neanche a me.</i>	
<b>OSSERVAZIONE 3</b>	50
Imperativo (tu): <i>Pota l'albero.</i>	
<b>La pagina dei consigli</b>	
Imperativo (tu): <i>Compra il giornale.</i>	
<b>MEMORIA 6</b>	52
Imperfetto di <i>stare</i> + gerundio: <i>Stava ascoltando la radio.</i>	
<b>Un giallo: "Omicidio in pieno giorno"</b>	
Imperfetto di <i>stare</i> + gerundio: <i>Stavano camminando sullo stesso lato della strada?</i>	
Imperfetto: <i>Conoscevano la donna?</i>	
<b>IL QUIZ DEGLI SPORT</b>	54
<i>Dovere: Una squadra deve portare le cuffie blu.</i>	
<i>Potere: Ogni squadra può avere fino a undici giocatori.</i>	
<b>Il quiz degli sport – ampliamento</b>	
<i>Dovere e potere</i>	
<b>INGRANDIMENTI 2</b>	56
<i>Potrebbe essere: Potrebbe essere un orologio.</i>	
<b>Caccia al rumore</b>	
<i>Potrebbe/Dev'essere: Potrebbe/Dev'essere un paio di forbici.</i>	
<b>CATEGORIE 2</b>	58
Espressioni di frequenza e di tempo: <i>mai/dieci anni fa</i>	
<b>L'ultima volta che...</b>	
Passato prossimo + espressioni di tempo: <i>Sono andato al cinema la settimana scorsa.</i>	
<b>Propositi per il nuovo anno</b>	
Futuro + espressioni di frequenza: <i>Quest'anno non dirò mai bugie.</i>	
<b>OSSERVAZIONE 4</b>	60
Passato prossimo: <i>I due bambini hanno fatto il bagno.</i>	
<b>Il gioco della storia strana</b>	
Passato prossimo: <i>Un elefante è entrato in salotto.</i>	
<b>MEMORIA 7</b>	62
Imperfetto: <i>C'era un ufficio postale.</i>	
<i>Non c'era un supermercato.</i>	
<b>Bei tempi!</b>	
Imperfetto e <i>si</i> impersonale: <i>Si conservava sotto sale.</i>	
<b>ORDINE NELLA FRASE</b>	64
Ordine delle parole	
Avverbi di tempo: <i>Non ho ancora imparato il giapponese.</i>	
<b>Ordine nella frase – ampliamento</b>	
Ordine delle parole	
Avverbi di frequenza: <i>mai, qualche volta, spesso, sempre</i>	
<b>OSSERVAZIONE 5</b>	66
Riflessivi al passato prossimo: <i>Si è presa la scossa.</i>	
<b>Chi è?</b>	
Riflessivi al passato prossimo: <i>Si è alzato alle cinque.</i>	
<b>DEFINIZIONI</b>	68
<i>Chi</i> + presente: <i>Giornalista – chi scrive in un giornale.</i>	
<b>Cruciverba</b>	
Pronomi relativi: <i>che, chi, di cui, nel quale/in cui</i>	
<b>MEMORIA 8</b>	70
Preposizione <i>di</i> + articolo: <i>C'erano delle uova. Non c'era dell'uva.</i>	
<b>Il gioco della frase lunga</b>	
Preposizione <i>di</i> + articolo: <i>C'erano degli spaghetti.</i>	
<b>IL QUIZ DEGLI OPPOSTI</b>	72
Aggettivi: <i>inesatto, scomodo, disonesto</i>	
<b>Il gioco del voto</b>	
Aggettivi: <i>inesatto, scomodo, disonesto</i>	
<b>DOVE?</b>	74
Futuro: <i>Se andrai a Berlino, vedrai la Porta di Brandeburgo.</i>	
<b>Il quiz della città</b>	
Futuro: <i>Quanto ci vorrà per andare a Torino in treno?</i>	
<b>OSSERVAZIONE 6</b>	76
<i>Stare per + infinito: Una donna sta per tuffarsi in acqua.</i>	
Passato prossimo: <i>Un uomo si è appena tuffato in acqua.</i>	
<b>Appena fatto</b>	
Passato prossimo + <i>appena</i> : <i>Hai appena avuto un incidente?</i>	
<b>Che cosa c'è di diverso?</b>	
<b>CATEGORIE 3</b>	78
Verbi senza/con preposizioni: <i>Voglio comprare una camicia nuova.</i>	
<i>Mi occupo dei bambini.</i>	
<b>Il gioco delle frasi</b>	
Verbi con <i>a</i> + infinito	
Verbi con <i>di</i> + infinito	
<b>IL QUIZ DEI REGALI</b>	80
Futuro + pronome diretto: <i>Lo indosserò.</i>	
<b>Predire il futuro</b>	
Futuro: <i>Riceverai un mucchio di soldi.</i>	
<b>MEMORIA 9</b>	82
Passato prossimo passivo: <i>Il quadro è stato tolto dal muro.</i>	
<b>Memoria 9 – ampliamento</b>	
Passato prossimo passivo: <i>Le luci sono state accese.</i>	
<b>IL QUIZ LESSICALE</b>	84
Vocabolario	
Revisione	
<b>Il gioco dell'ABC</b>	
Vocabolario	
Revisione	
<b>MEMORIA 1</b>	87
<b>MEMORIA 2</b>	88
<b>MEMORIA 3</b>	89
<b>MEMORIA 4</b>	90
<b>MEMORIA 5</b>	91
<b>MEMORIA 6</b>	92
<b>MEMORIA 7</b>	93
<b>MEMORIA 8</b>	94
<b>MEMORIA 9</b>	95
<b>Indice delle strutture e dei punti di grammatica</b>	96

## Premessa per l'insegnante

In **GRAMMATICHIAMO! 2** troverete **40 giochi principali** nelle pagine fotocopiables per gli studenti e altri **48 di ampliamento delineati** nelle pagine dell'insegnante. Per qualche gioco avrete bisogno di fotocopiare due pagine, ma vi sarà indicato. Dove vedete il simbolo di una mano con una penna  chiedete agli studenti di scrivere le risposte sui quaderni.

### Potrete usare GRAMMATICHIAMO! 2 in due modi:

- *sistematicamente*, facendo a turno tutti i giochi principali seguiti da quanti giochi di ampliamento riterrete necessario. Poiché i giochi sono graduati, esporrete così gli studenti principianti o semiprincipianti a una pratica sistematica delle strutture linguistiche. L'indice a pag. 3 vi indicherà i contenuti grammaticali di ciascun gioco.
- *selettivamente*, scegliendo solo quei giochi che di volta in volta suppliscano la pratica di cui ritenete i vostri studenti abbiano bisogno. L'indice delle strutture e degli elementi di grammatica a pag. 96 vi aiuterà a scegliere i giochi adatti alle esigenze della classe.

### Come usare i giochi in classe

La maggior parte di GRAMMATICHIAMO! 2 ha quattro fasi:

#### 1. Le regole del gioco

In generale il miglior modo per far capire agli studenti come si gioca, non è spiegare le regole, ma fare un giro di prova.

#### 2. Gli schieramenti

GRAMMATICHIAMO! 2 si può giocare nei modi seguenti:

- Giocatore A contro Giocatore B. Ogni persona gioca contro un'altra persona individualmente.
- Una piccola squadra contro un'altra piccola squadra. La classe viene divisa in un certo numero di piccole squadre.
- Squadra A contro Squadra B. La classe viene divisa in due squadre.
- Voi contro la classe. Voi (o gli studenti a turno individualmente) giocate contro la classe.

Per alcuni giochi è meglio usare lo schieramento suggerito; per altri potrete essere più flessibili. Se gli studenti si organizzano in squadre, assicuratevi che i giocatori migliori non finiscano tutti nella stessa squadra.

#### 3. Come giocare

Per giochi che richiedano discussioni all'interno della squadra, sottolineate agli studenti che la lingua in cui comunicare, per quanto sia possibile, deve essere l'italiano.

#### Le correzioni

Mentre si gioca, la correzione di errori dovrà essere fatta nel modo meno ovvio possibile così da non disturbare l'andamento del gioco.

#### 4. Ampliamento

Lo scopo di questa fase è di concentrare l'attenzione degli studenti sui principali elementi di grammatica praticati durante il gioco. In questa fase, gli errori fatti durante il gioco potranno essere corretti e si potrà prendere nota del lessico nuovo.

## Il gioco dei nomi

**Verbo essere:**

*Che cos'è questa? È una cucina a gas.*

**Questo/Queste/Questi/Queste:**

*Che cosa sono questi? Sono piatti.*

### Nomi singolari e plurali

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni squadra. I capisquadra, aiutati dai loro compagni, scrivono in italiano i nomi di tutti gli oggetti che riescono ad identificare. Stabilite un tempo limite di cinque minuti. Vince la squadra con il maggior numero di risposte giuste.

**Suggerimenti:** Fate esercitare gli studenti con le domande *Che cos'è questo? Che cos'è questa? Che cosa sono questi? Che cosa sono queste?* indicando gli oggetti nella figura e facendoli rispondere a turno.

### Risposte:

- |                             |                     |
|-----------------------------|---------------------|
| 1. È una cucina a gas.      | 10. Sono cucchiari. |
| 2. Sono piatti.             | 11. Sono pentole.   |
| 3. È una lavastoviglie.     | 12. È un lavandino. |
| 4. Sono forchette.          | 13. Sono tazze.     |
| 5. È una lavatrice.         | 14. Sono tazzine.   |
| 6. Sono coltelli.           | 15. È un vassoio.   |
| 7. È un tostapane.          | 16. Sono forbici.   |
| 8. È un ferro da stiro.     | 17. Sono scodelle.  |
| 9. È un forno a micro-onde. | 18. È una padella.  |

## Il gioco dei nomi – ampliamento

**Verbo essere:**

*Che cos'è questo? È un accendino.*

**Questo/Queste/Questi/Queste:**

*Che cosa sono queste? Sono pile.*

### Nomi singolari e plurali

In squadre di due o tre giocatori, fate raccogliere ad ogni squadra alcuni oggetti personali, come *un accendino, delle pile, delle spille da balia, un temperino, un pettine, un biglietto da visita, due cassette, un cinturino dell'orologio*. Mentre gli studenti sono al lavoro, controllate che non ci siano molti oggetti uguali e che gli oggetti non siano né troppo difficili né troppo facili. Gli studenti, quindi, devono scrivere in italiano un elenco degli oggetti raccolti, usando – se necessario – il dizionario. Ogni squadra, poi, sfida le altre a trovare il nome dei propri oggetti. Questo dovrebbe essere fatto tenendo a turno un oggetto in mano e mostrandolo agli altri chiedendo *Che cos'è questo/questa? Che cosa sono questi/queste?* Le altre squadre scrivono allora le loro risposte (*È/Sono...*) dopo essersi consultati in gruppo. Un punto verrà assegnato per ogni risposta giusta e si calcherà il totale per ogni squadra dopo ogni giro.

**Suggerimenti:** Questo gioco potrebbe essere reso più facile facendo dire ai giocatori l'iniziale della parola, es. *Che cos'è questo? Inizia per L. Che cosa sono queste? Iniziano per P.*

## Impariamo ad imparare

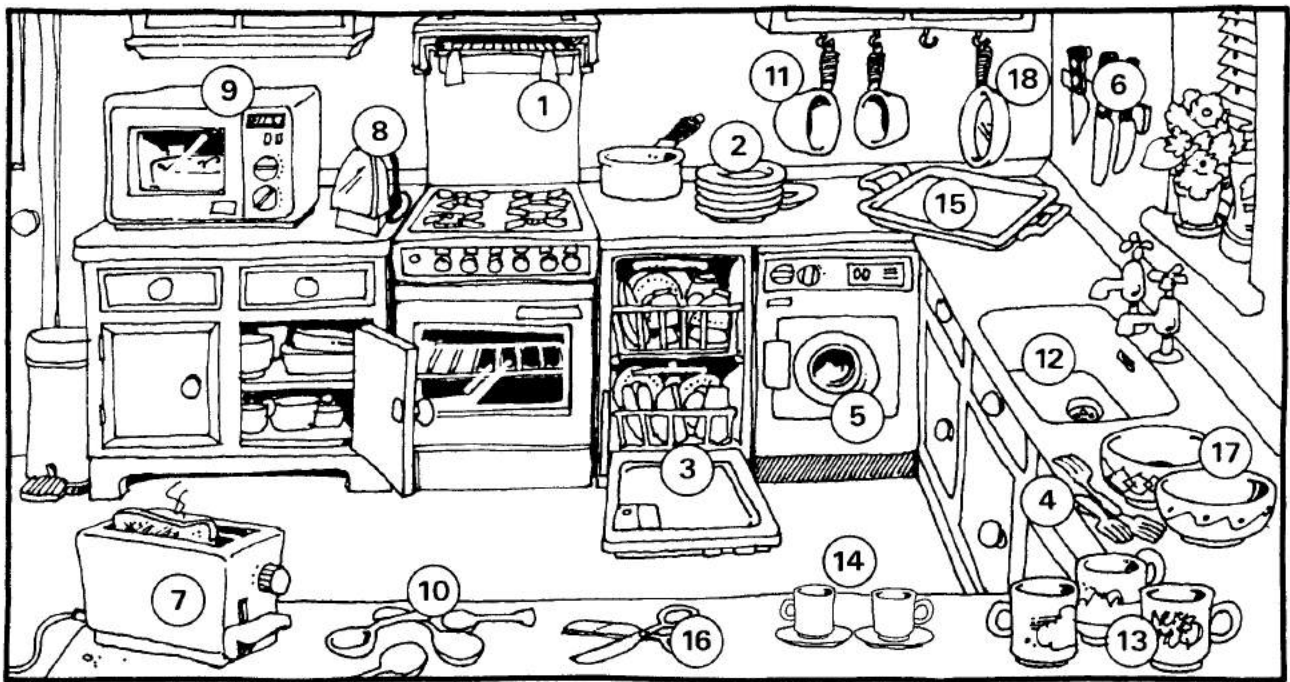
Valutate individualmente i vostri risultati.

- Dove avete fatto bene?
- Dove avete sbagliato?
- I vostri errori sono tutti dello stesso tipo? Oppure si possono dividere in varie categorie:
  - non sapevate dire la parola in italiano?
  - non sapevate scriverla?
  - non sapevate se era maschile o femminile?
  - altri tipi...

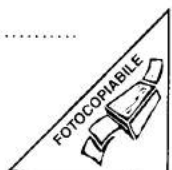
Ora fate un confronto con gli altri membri della vostra squadra. Sareste in grado di inventare un altro esercizio per esercitarvi nel lessico e migliorare la vostra conoscenza della lingua?

# IL GIOCO DEI NOMI

Sapete il nome di tutti gli oggetti?



- |                       |          |
|-----------------------|----------|
| 1 È una cucina a gas. | 10 ..... |
| 2 Sono piatti.        | 11 ..... |
| 3 .....               | 12 ..... |
| 4 .....               | 13 ..... |
| 5 .....               | 14 ..... |
| 6 .....               | 15 ..... |
| 7 .....               | 16 ..... |
| 8 .....               | 17 ..... |
| 9 .....               | 18 ..... |





# Trovate le differenze 1

**(Non) C'è/Ci sono + del/della/dell'/dello/dei/delle/degli**

**Preposizioni articolate: di + articolo:** *C'è della macedonia. Non ci sono delle patatine fritte.*

Gli studenti, lavorando da soli o in coppia, scrivono le differenze tra il disegno A e il disegno B. Stabilite un tempo limite di cinque minuti. Vince il giocatore che ha dato il maggior numero di risposte.

## Risposte:

C'è della macedonia.  
Non ci sono delle patatine fritte.  
Non ci sono dei tramezzini al pollo.  
Ci sono delle salsicce.

Non ci sono delle bistecche.  
C'è della torta al cioccolato.  
Non c'è della torta di mele.

## Il gioco degli elenchi

**(Non) C'è/Ci sono + del/della/dell'/dello/dei/delle/degli**

**Preposizioni articolate: di + articolo:** *C'è del rossetto. Non ci sono delle buste.*

Dividete la classe in due squadre ed eleggete i capisquadra. Chiedete ad ogni squadra di raccogliere degli oggetti personali e metterli su un tavolo. Le due squadre hanno un minuto di tempo per memorizzare gli oggetti della squadra avversaria. Coprite poi gli oggetti mentre il caposquadra, con l'aiuto dei compagni, scrive cosa c'è sul tavolo dell'altra squadra:

*C'è del rossetto.  
Non ci sono delle buste.  
C'è della carta.  
etc.*

I capisquadra leggono l'elenco e ogni squadra vince due punti per ogni osservazione giusta espressa in italiano corretto, ma un solo punto se l'italiano è sbagliato. Vince la squadra con il punteggio più alto.

## Impariamo ad imparare

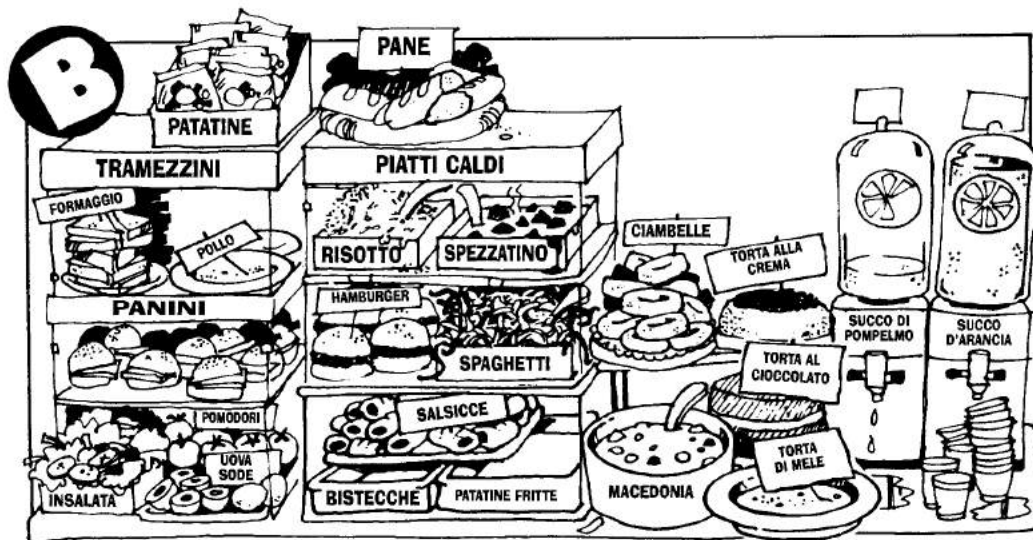
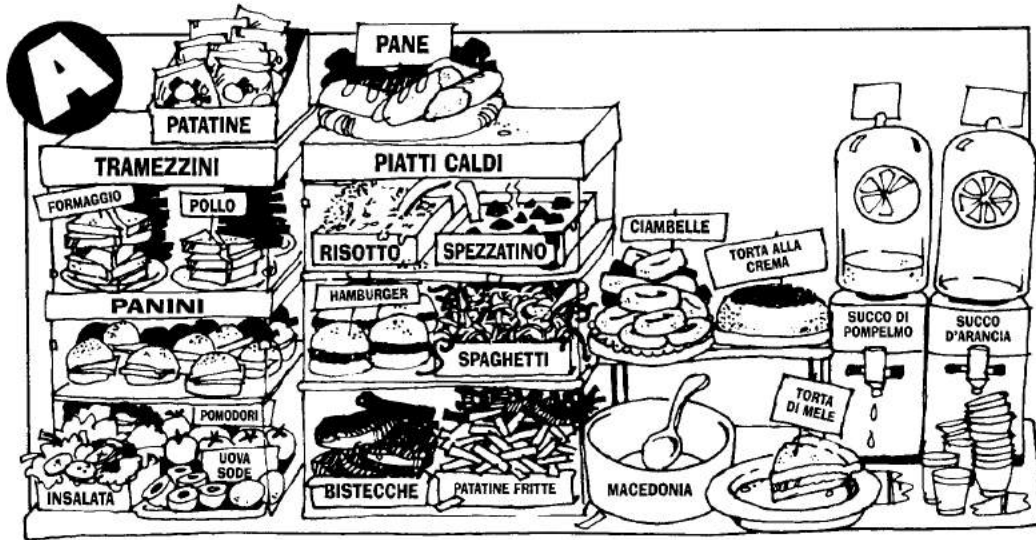
Qual è secondo voi l'obiettivo didattico principale di questa attività:

- imparare il lessico?
- esercitarsi su una struttura grammaticale complessa?

Giustificate la vostra risposta e confrontatela con quella dei compagni o con quella dell'insegnante.

# Trovate le differenze 1

Paragonate i due disegni. Quali sono le differenze nel disegno B?



Ci sono otto differenze. Provate a trovarle e scrivete le risposte usando:

(Non) C'è/Ci sono + dell/della/dell'/dello/dei/delle/degli

Nel disegno B...

- 1 ..... C'è della macedonia.....
- 2 ..... Non ci sono delle patatine fritte.....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....



# Categorie 1

## Vocabolario

Gli studenti, lavorando a coppie o da soli, devono dividere le parole nelle diverse categorie. Vince il primo giocatore che finisce l'esercizio in modo corretto.

### Risposte:

**Cibo:** riso, spinaci, agnello, prugne, funghi.

**Vestiti:** sciarpa, completo da uomo, canottiera, cappotto, giacca.

**Parti del corpo:** stomaco, collo, piedi, schiena, braccio.

**Mezzi di trasporto:** furgone, nave, motorino, pullman, bicicletta.

**Posti:** foresta, collina, valle, campagna, spiaggia.

**Mobili:** divano, letto, scrivania, credenza, armadio.

## Categorie 1 – ampliamento

### Vocabolario

Con l'aiuto della classe, scegliete sei categorie (ad esempio: *colori, giochi/sport, animali, frutta/verdura, lavori, materiali*). A turno, ogni giocatore sceglie una lettera dell'alfabeto. Tutti i giocatori, quindi, scrivono il maggior numero di parole possibili per ogni categoria. Le parole devono iniziare con la lettera scelta. Ad esempio, se la lettera è c, un giocatore può scrivere:

<u>Colori</u>	<u>Giochi/Sport</u>	<u>Animali</u>	<u>Frutta/Verdura</u>	<u>Lavori</u>	<u>Materiali</u>
celeste	calcio	cane	ciliegia	cuoco	carta
	canottaggio	criceto	carota	commercialista	
			cetriolo		

Stabilite un tempo limite di tre minuti. Alla fine ogni giocatore legge il proprio elenco e se un giocatore ha una parola che gli altri non hanno, *guadagna* due punti. Se due o più giocatori hanno pensato alla stessa parola, *guadagnano* un punto. Completato il controllo, un altro giocatore sceglie una nuova lettera e così via. Il giocatore con il punteggio più alto vince.

## Animalista

### Vocabolario

Scrivete la parola *Animalista* alla lavagna e mostrate agli studenti quante parole si possono trovare nella parola *Animalista*: *anima, mali, ali, lista, sta*. Poi scrivete un'altra parola lunga alla lavagna (es. *informazione*) e fate fare lo stesso esercizio agli studenti, individualmente o a coppie. Stabilite un tempo limite di due minuti e dite agli studenti che le parole trovate non possono essere più corte di due lettere. Il giocatore, o la coppia, con il maggior numero di parole vince. Potete proseguire con altre parole lunghe.

## La penultima diventa la prima

### Vocabolario

Scegliete una categoria della quale gli studenti conoscono molte parole, per esempio *animali*. Il primo giocatore dice una parola appartenente alla categoria; il giocatore successivo continua con un'altra parola che inizia con la penultima lettera della parola detta in precedenza. Per esempio:

Giocatore 1: *Elefante*.

Giocatore 2: *Tigre*.

Giocatore 3: *Rospo*.

Giocatore 4: *Pappagallo*.

I giocatori ricevono punti negativi se (a) non riescono a pensare ad una parola appartenente alla categoria scelta che inizi con la penultima lettera della parola precedente; (b) ripetono una parola già detta; (c) impiegano troppo tempo a dire una parola.

Vince il giocatore con il minor numero di punti negativi.

**Suggerimenti:** Fate un giro di prova. Potete anche introdurre la regola che se un giocatore sbaglia, il giocatore successivo può scegliere una nuova categoria. Le categorie devono essere scelte a seconda della conoscenza degli studenti.

# Categorie 1

Mettete le parole nella categoria giusta.



**Cibo**

riso

.....

.....

.....

.....

**Vestiti**

.....

.....

.....

.....

**Parti del corpo**

.....

.....

.....

.....

**Mezzi di trasporto**

.....

.....

.....

.....

**Posti**

.....

.....

.....

.....

**Mobili**

.....

.....

.....

.....





## Il quiz delle professioni

**Presente:** *I falegnami lavorano il legno.*

Dividete la classe in due squadre, A e B. La squadra A fa la prima domanda alla squadra B: *Che cosa fanno i falegnami?* La squadra B sceglie insieme una risposta e dice *I falegnami lavorano il legno.* Poi la squadra B fa una domanda alla squadra A, e così via fino alla fine del quiz. Per ogni risposta esatta si guadagna un punto. Vince la squadra con il punteggio finale più alto.

**Suggerimenti:** Potete ampliare il quiz chiedendo alle due squadre di pensare altre domande, per esempio:  
*Che cosa fa una guardia del corpo? Che cosa usa un taglialegna per lavorare?*  
*Che cosa fa un biologo? Che cosa indossa un meccanico al lavoro?*

### Risposte:

- |  |  |   |
|--|--|---|
| 1. I falegnami lavorano il legno.                                  | 9. Il pittore usa il pennello.           | 16. 5 (il postino, il muratore, il giardiniere, l'agricoltore, il vigile urbano). |
| 2. I lavoratori portuali caricano e scaricano le merci dalle navi. | 10. La cameriera lavora al ristorante.   | 17. Il cuoco.   |
| 3. I sarti fanno i vestiti.  | 11. La segretaria lavora in ufficio.     | 18. Il soldato.   |
| 4. Il meccanico usa la chiave inglese.                             | 12. Il professore lavora all'università. | 19. Il minatore.  |
| 5. L'elettricista usa il cacciavite.                               | 13. L'attore lavora in teatro.           | 20. Il poliziotto.  |
| 6. Il ragioniere usa la calcolatrice.                              | 14. Il commesso lavora nel negozio.      | 21. Il chirurgo.  |
| 7. Il sarto usa la macchina da cucire.                             | 15. L'operaio lavora in fabbrica.        | 22. La hostess.   |
| 8. Il giardiniere usa la vanga.                                    |  |   |

## Un giallo: "Il mistero dell'ascensore"

**Presente:** *Salì le scale perché vuole fare ginnastica?*

Leggete la storia a tutta la classe, spiegando le parole più difficili. Dite agli studenti che devono trovare la soluzione di questo mistero.

### La storia

*Bernardo abita al ventiduesimo piano di un enorme palazzo. Tutte le mattine esce dall'appartamento, prende l'ascensore, scende al pianterreno e va al lavoro. La sera torna a casa, prende l'ascensore al pianterreno, scende al quattordicesimo piano e sale a piedi al suo appartamento al ventiduesimo piano. Fa così tutte le sere. Perché?*

Gli studenti possono iniziare, ora, a fare le domande per scoprire la soluzione della storia. Le domande devono avere come possibili risposte solo *sì* o *no*, come ad esempio *Salì le scale perché vuole fare ginnastica? Conosce qualcuno al quattordicesimo piano?* Nel caso in cui fosse necessario, date alcuni suggerimenti per aiutare gli studenti a formulare le domande, come ad esempio *Chiedete cosa c'è nell'ascensore. Chiedete informazioni sull'aspetto fisico di Bernardo.*

### La soluzione

*Bernardo è molto basso e non riesce ad arrivare a spingere il pulsante in ascensore per il ventiduesimo piano. La mattina non importa perché Bernardo riesce facilmente a premere il pulsante per il pianterreno, ma la sera quando deve salire, arriva solo a premere il pulsante del quattordicesimo piano e quindi deve salire a piedi al suo appartamento.*

## Un giallo: "La telefonata misteriosa"

**Presente:** *Conosci la persona che risponde al telefono?*

Presentazione uguale a "Il mistero dell'ascensore".

### La storia

*Ogni sera verso mezzanotte mi alzo dal letto, vado nella stanza accanto, prendo il telefono, faccio un numero e aspetto. Qualcuno risponde al telefono e dice "va bene". Io riaggancio il ricevitore, ritorno nella mia camera e mi metto a dormire. Faccio così tutte le sere. Perché?*

### La soluzione

*La persona che risponde al telefono abita nell'appartamento accanto al mio. La sua camera da letto è accanto alla mia e le mura sono molto sottili. Quando lui dorme, russa fortissimo ed io gli telefono tutte le sere per svegliarlo prima di andare a letto, così io mi posso addormentare prima di lui.*

# Il quiz delle professioni

## Che cosa fanno queste persone?

Mettete un  nella casella giusta.

### 1 I falegnami

puliscono le macchine.

lavorano il legno.

mettono la moquette.



### 2 I lavoratori portuali

costruiscono le navi.

aiutano in ospedale.

caricano e scaricano le merci dalle navi.

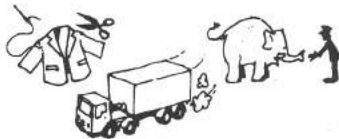


### 3 I sarti

fanno i vestiti.

allevano gli animali.

guidano i camion.



## Che cosa usano al lavoro?

4 Il meccanico usa la chiave inglese.



il cacciavite



il pennello



la calcolatrice



la chiave inglese



la vanga

4 Il meccanico

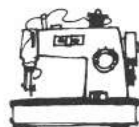
5 L'elettricista

6 Il ragioniere

7 Il sarto

8 Il giardiniere

9 Il pittore



la macchina da cucire

## Quante tra queste persone normalmente lavorano all'aperto?

16 Scrivete il numero corretto nella casella.

muratore

postino

avvocato

vigile urbano

giardiniere

agricoltore

tipografo

impiegato

ottico

segretaria

chimico

## Che persone indossano questi abiti al lavoro?

17 Il cuoco.



Il soldato

Il cuoco

Il minatore

Il poliziotto

La hostess

Il chirurgo

17



20



18



21



19



22



# Memoria 1

**Numeri:** *Quattrocentodie, il quinto piano*

**Date:** *Il sei maggio*

**Ora:** *È l'una meno un quarto.*

**Per questo gioco fotocopiate le pagine 15 e 87.**

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni squadra. Distribuite la copia della pagina 15 e date alle squadre due minuti di tempo per memorizzare tutti i dettagli. Poi chiedete di coprire la pagina, distribuite la copia della pagina 87 e leggete l'esempio insieme a tutta la classe. I capisquadra, aiutati dagli altri componenti della squadra, devono scegliere le risposte giuste per le domande a pagina 87 senza guardare pagina 15. La squadra che ha il maggior numero di risposte corrette vince.

## Risposte:

1. Quattrocentodie
2. Sette
3. Il quinto piano

4. L'una meno un quarto
5. Il sei maggio
6. Centodieci

7. Le dieci e mezza
8. Settantacinquemila
9. Il diciassette

## Il gioco dei numeri

**Numeri:** *cinque, quinto*

Scrivete il numero 5 alla lavagna e al tempo stesso indicate il primo giocatore. Questo giocatore deve dire il numero senza esitare. Cambiate velocemente il numero da 5 a quinto aggiungendo ° sulla lavagna ed indicate il secondo giocatore, che deve quindi dire *quinto*. Il gioco continua così per tutta la classe, mentre voi scrivete i numeri alla lavagna. Spiegate poi che ogni giocatore ha "due vite" (o tre se la classe è più piccola) e scrivete un due per ogni giocatore come se steste disegnando la classe alla lavagna con i numeri al posto dei nomi. Ad esempio:

		22		
	22		22	
22				22

Cambiate i numeri ogni volta che un giocatore perde "una vita", correggendo  $\neq$ . I giocatori perdono una vita se (a) non riescono a dire il numero scritto sulla lavagna o (b) se impiegano troppo tempo per dirlo.

Un giro d'esempio:

Scrivete 5	Giocatore 1:	<i>Cinque.</i>
Aggiungete °	Giocatore 2:	<i>Quinto.</i>
Aggiungete un altro 5 a sinistra	Giocatore 3:	<i>Cinquantacinquesimo.</i>
Cancellate il °	Giocatore 4:	<i>... Cinquantacinque.</i> (questo giocatore ha impiegato troppo tempo per dirlo e perde una vita)
Aggiungete un 5	Giocatore 5:	<i>Cinquecentocinquantacinque.</i>
Cancellate e scrivete 100	Giocatore 6:	<i>Cento.</i>

E così via fino a quando rimane un solo giocatore in vita, che è il vincitore.

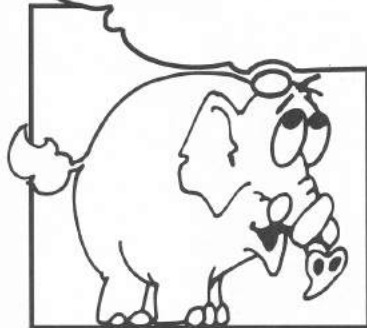
**Suggerimenti:** Fate un giro di prova. Il gioco dei numeri deve essere fatto velocemente e non dimenticate di fare esercitare gli studenti sia con i numeri ordinali sia con quelli cardinali. Quelli che vanno fuori gioco possono aiutare facendo da arbitri.

## Impariamo ad imparare

Svolgendo questa attività, che cosa avete imparato a fare meglio:

- dire le cifre ad alta voce?
- leggere le cifre scritte in lettere?
- scrivere le cifre in lettere?

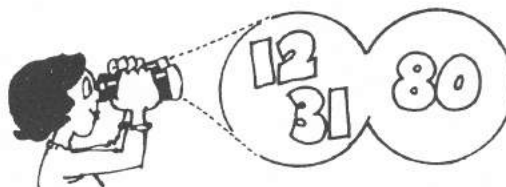
# Memoria 1



Guardate questa reception d'albergo. Concentratevi e memorizzate tutti i numeri che vedete.



Avete due minuti.



Ora rispondete alle domande della seconda pagina





## Trovate le differenze 2

**Va/Vanno + preposizioni di luogo:**

*L'asciugamano va dietro la porta.*

Individualmente o a coppie, i giocatori scrivono tutte le differenze tra il disegno A e il disegno B. Stabilite un tempo limite di dieci minuti. Il giocatore o la coppia con il maggior numero di risposte corrette vince.

**Suggerimenti:** Dopo che i giocatori hanno completato il gioco, potete domandare dove sono gli oggetti che sono stati spostati nella figura B. Ad esempio: *La sveglia è sul tavolo. Il tappeto è in mezzo alla stanza.*

### Risposte:

L'asciugamano va dietro la porta.

L'elenco telefonico va dietro il telefono.

Il tappeto va davanti alla porta.

Le riviste vanno sotto il tavolo.

I biscotti vanno dentro la scatola.

Il quaderno va tra i dizionari.

Il registratore va accanto alla radio.

La sveglia va sullo scaffale.

La pentola va sopra la credenza.

### Che cosa è cambiato?

**Va/Vanno + preposizioni di luogo:**

*Il registratore va sulla scrivania.*

Uscite dalla stanza per pochi minuti e chiedete agli studenti di spostare alcuni oggetti dalla loro posizione normale. Rientrate nella classe e provate a scoprire cosa è stato spostato, ad esempio: *Il registratore va sulla scrivania.* Poi un giocatore per volta lascia la classe e rientra cercando di indovinare cosa è stato spostato. Per assegnare il punteggio, potete (a) calcolare il tempo impiegato dagli studenti per scoprire gli oggetti mossi (il giocatore che impiega il minor tempo, vince); o (b) dare agli studenti un punteggio negativo se non riescono a vedere cosa è stato spostato o non sanno dire dove l'oggetto dovrebbe stare normalmente (il giocatore con il minor numero di punti negativi vince).

### Il dettato di un disegno

**C'è/Ci sono + preposizioni di luogo:**

*C'è una casa al centro del disegno.*

Spiegate agli studenti che dovranno disegnare. Il disegno dovrà corrispondere alla descrizione verbale che voi detterete. Sottolineate che la cosa più importante è indovinare la posizione degli oggetti e delle persone che voi descriverete, non certo se il disegno alla fine è bello. Iniziate a dettare, dando tempo agli studenti di disegnare quello che voi descrivete:

*C'è una casa al centro del disegno.*

*Ci sono quattro finestre sul davanti della casa, due al pianterreno e due al primo piano.*

*Una donna guarda fuori dalla finestra a sinistra del primo piano.*

*C'è una strada davanti alla casa.*

*C'è un autobus che viaggia su questa strada.*

*C'è una fermata dell'autobus davanti all'autobus.*

*Un uomo aspetta alla fermata.*

*Una macchina è parcheggiata di fronte alla fermata.*

*C'è una donna che esce dalla macchina.*

*C'è un ponte della ferrovia sopra la strada.*

*Un camion sta passando sotto il ponte.*

*Ci sono alcuni alberi dietro la casa.*

*Un uccello sta volando al di sopra degli alberi.*

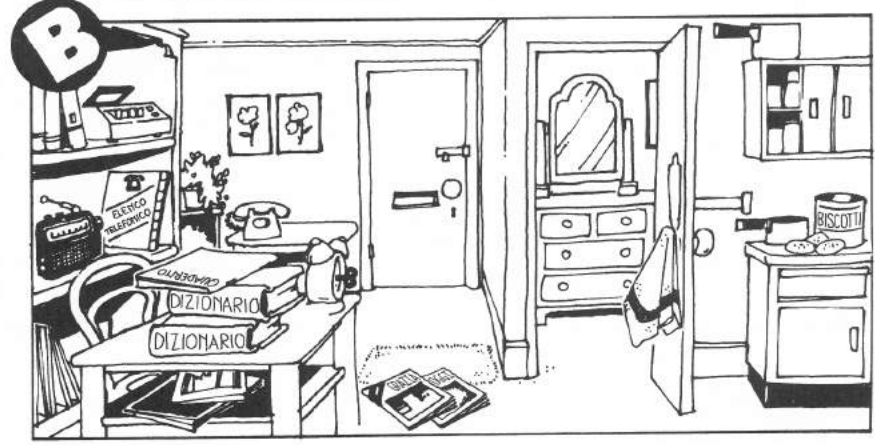
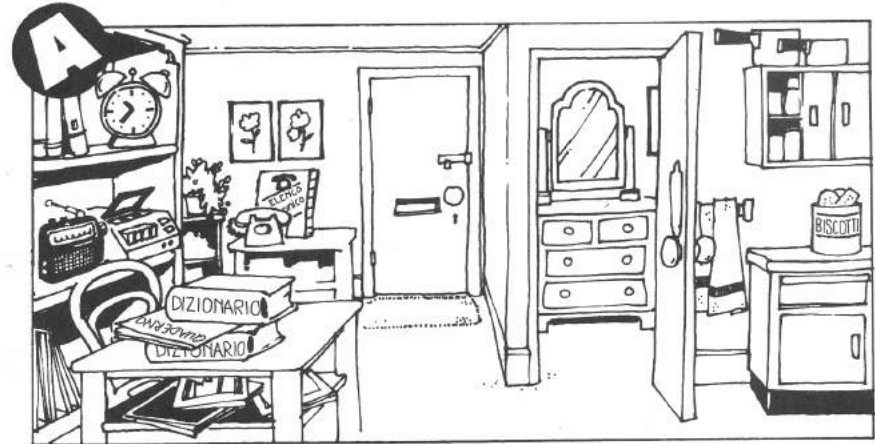
*Ci sono alcune nuvole in cielo.*

*Si può vedere il sole che splende tra le nuvole.*

Alla fine fate girare i disegni in classe per paragonare cosa hanno disegnato i diversi studenti e chiedete loro di scegliere il disegno più accurato. Scrivete le frasi alla lavagna per aiutarli a scegliere il disegno. Per fare questo chiedete agli studenti di dettarvi le frasi usando i loro disegni.

# Trovate le differenze 2

Tommaso è un tipo molto preciso. Gli piace avere tutto al posto giusto. Nel disegno A ogni cosa è al posto giusto, mentre nel disegno B alcune cose sono state spostate. Dove vanno le cose spostate?



Ci sono nove oggetti al posto sbagliato. Provate a trovarli.

Usate le preposizioni:	dietro	sotto	davanti a
tra	accanto a	su	sopra
			dentro

Nel disegno B...

- 1 L'asciugamano va dietro la porta. ....
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....
- 8 .....
- 9 .....



## Osservazione 1

**Imperativo (voi):** *Pulite i fucili!*

A coppie o individualmente, i giocatori devono scrivere otto comandi che il sergente ha impartito a Giorgio e Giuseppe. Stabilite un tempo limite di cinque minuti. Il giocatore con il maggior numero di frasi giuste vince.

### Risposte:

Fate il letto!

Lucidate gli stivali!

Staccate le fotografie dal muro!

Vuotate i portacenere!

Appendete i vestiti!

Cucite i bottoni!

Pettinatevi!

Radetevi!

## Il gioco delle frasi lunghe

**Imperativo (voi):** *Alzate il braccio destro.*

Dividete la classe in due gruppi ed iniziate il gioco dicendo *Alzate il braccio destro*. Spiegate agli studenti che devono fare tutto quello che viene detto e che ognuno deve ripetere la frase che sente aggiungendo un altro comando, come ad esempio *Alzate il braccio destro e chiudete l'occhio sinistro*. Il gioco continua: ogni studente deve ricordare i comandi degli altri, aggiungerne uno nuovo e al tempo stesso fare i movimenti che corrispondono ai comandi.

I giocatori ricevono un punto negativo se (a) fanno un errore nell'ordine delle frasi; o (b) impiegano troppo tempo a dire la loro frase. Non penalizzate gli studenti per errori grammaticali, ma correggeteli, facendo poi continuare il gioco.

Ecco l'esempio di un giro con cinque giocatori:

Giocatore 1: *Alzate il braccio destro.*

Giocatore 2: *Alzate il braccio destro e chiudete l'occhio sinistro.*

Giocatore 3: *Alzate il braccio destro, chiudete l'occhio sinistro e dite "Ciao".*

Giocatore 4: *Alzate il braccio destro, chiudete l'occhio sinistro, dite ...*  
(Questo giocatore fa un errore e riceve un punto negativo.)

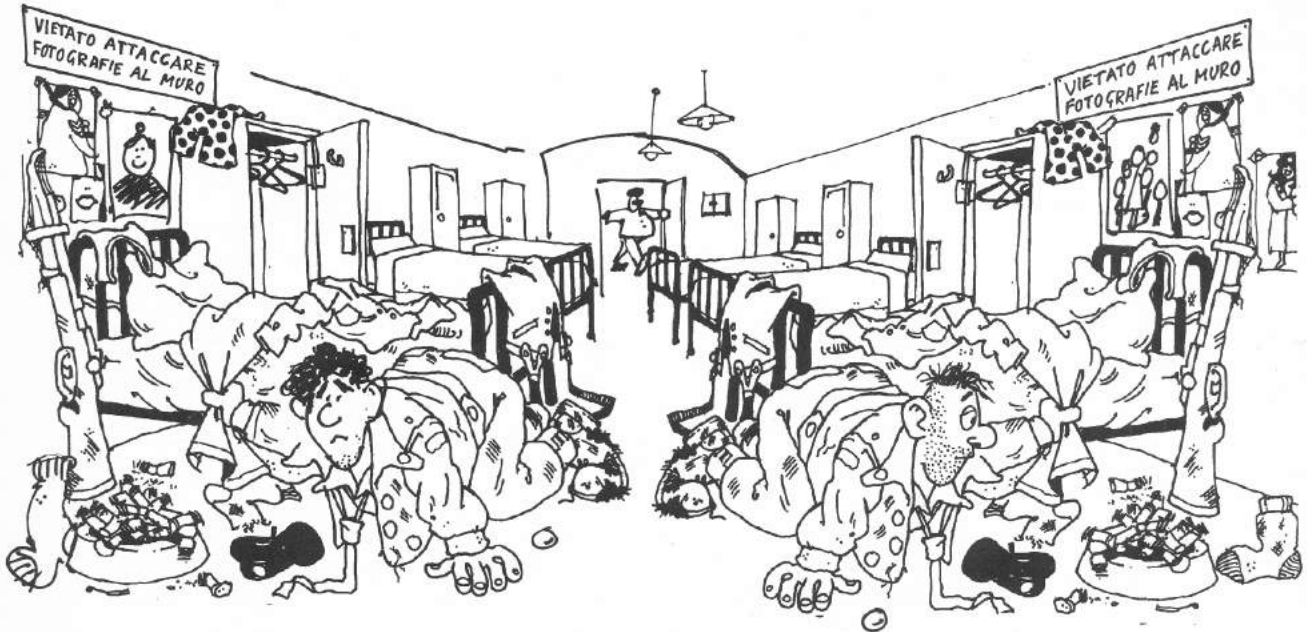
Giocatore 5: *(nuovo inizio) Abbassate la testa.*

E così via. Il giocatore che ha il minor numero di punti negativi vince.

# Osservazione 1

Giorgio e Giuseppe non sono due soldati modello. Il sergente li rimprovera sempre quando passa per l'ispezione il lunedì mattina.

Oggi è lunedì ed il sergente è arrivato. Che cosa grida ai due soldati?



Pulite i fucili!

Scrivete altre otto frasi che il sergente grida ai due soldati.

Usate queste parole: fotografie   staccare   vestiti   lucidare   portacenere  
fare   radersi   vuotare   cucire   stivali   bottoni   appendere   pettinarsi

- 1 .....
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....
- 8 .....





## Il quiz degli oggetti

**Verbo essere + aggettivi:** È abbastanza grande ma non molto pesante.

**Si impersonale:** Si usa per fare le fotografie.

**Materiale:** È di metallo e di plastica.

**Presente:** Ha tre piedi.

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni squadra. Stabilite un tempo limite di cinque minuti per completare il gioco. La squadra con il maggior numero di risposte corrette vince.

### Risposte:

1D 2G 3C 4F 5I 6A 7E 8H 9B

## Il quiz degli oggetti – ampliamento

**Verbo essere + aggettivi:** Sono piccole.

**Si impersonale:** Si usano per aprire le porte.

**Materiale:** Sono di metallo.

**Presente e pronomi diretti:** Le usano quasi tutti.

In piccoli gruppi di due o tre giocatori, fate scrivere agli studenti tre descrizioni di tre oggetti comuni. Mentre gli studenti lavorano, controllate che (a) non ci siano troppe descrizioni dello stesso oggetto; (b) le descrizioni siano scritte in modo corretto; (c) che gli oggetti non siano troppo facili da indovinare. A turno le squadre leggono le descrizioni mentre gli altri cercano di indovinare gli oggetti descritti. I membri delle altre squadre dovrebbero scrivere le risposte dopo essersi consultati. Date un punto per ogni risposta giusta e calcolate il totale per ogni squadra alla fine del giro.

**Suggerimenti:** Se nessuno riesce ad indovinare un oggetto descritto, incoraggiate la squadra che legge la descrizione a fornire informazioni supplementari. Ad esempio: *Sono molto importanti e la gente può avere grossi problemi se le perde. Alcune persone le tengono appese alla cintura.*

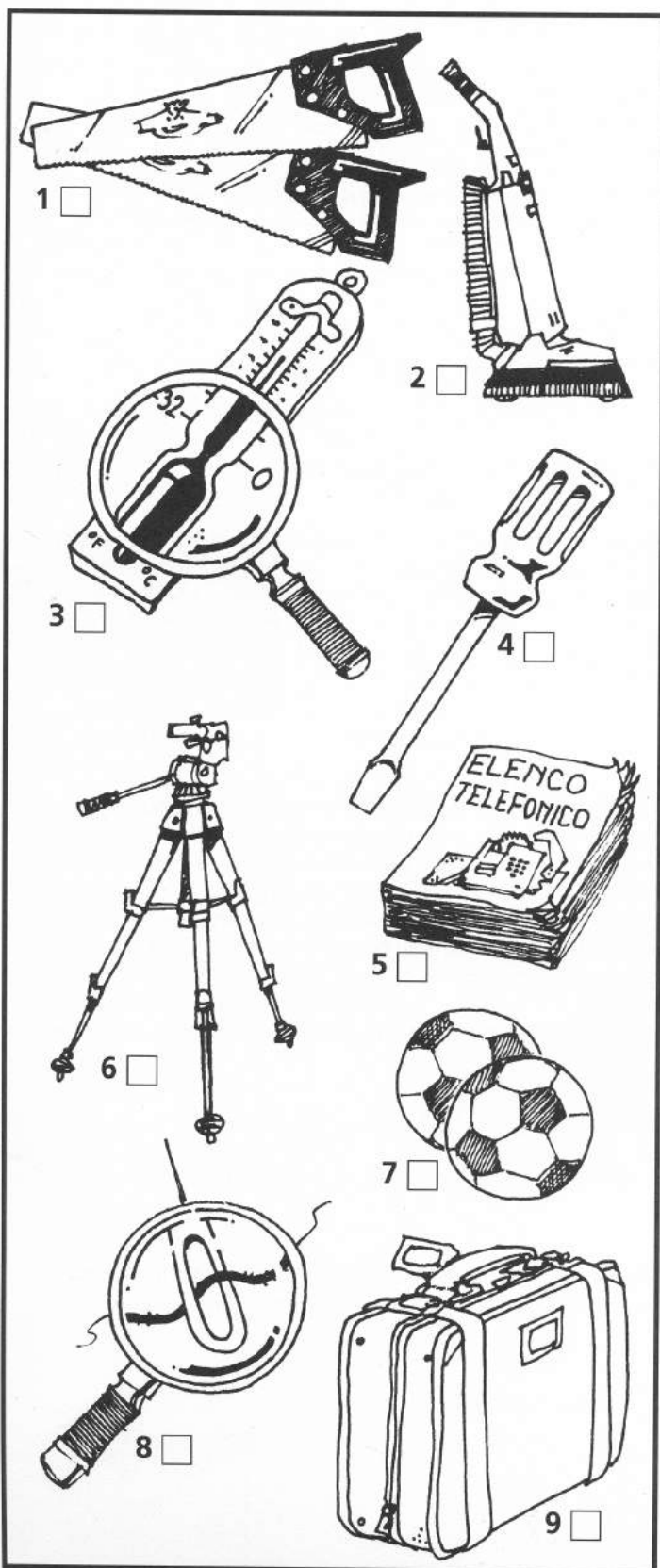
## Impariamo ad imparare

Riflettete sulle strategie usate per svolgere l'esercizio. Dovevate leggere e capire dei brevi testi e poi trovare l'oggetto.

- Avete letto prima accuratamente i testi per capire tutte le parole?
- Avete letto i testi per intero e in ordine cercando di individuare l'oggetto in ciascun caso?
- Avete smesso di leggere un testo nel momento in cui una parola o una parte del testo vi sono sembrate sufficienti per poter già identificare l'oggetto?
- Avete cominciato guardando prima ogni oggetto nell'ordine elencato, e poi cercando di trovare il testo corrispondente?

# IL QUIZ DEGLI OGGETTI

Unite le descrizioni ai disegni.



- A È abbastanza grande ma non molto pesante. Si usa per fare le fotografie. È di metallo e di plastica. Ha tre piedi.
- B Ha un manico. È grande e rettangolare. Si usa per trasportare i vestiti. È di pelle o di plastica.
- C È lungo e sottile. È di vetro, di mercurio e di acciaio. Si usa per misurare la temperatura.
- D Si usano per tagliare il legno. Hanno un manico e una lama. Il manico è di plastica o di legno e la lama è d'acciaio.
- E Sono abbastanza grandi e rotondi. Sono di pelle o di plastica. Sono abbastanza leggeri. Si usano per uno sport.
- F È lungo e sottile. È di metallo ed ha un manico di legno o di plastica. Si usa per avvitare.
- G È abbastanza grande. Si usa per pulire la moquette e i tappeti. È di metallo e di plastica. Funziona a elettricità.
- H È piccolo e sottile. È di acciaio. Ha una punta ad una estremità ed un piccolo buco all'altra. Si usa per cucire.
- I È rettangolare e molto spesso. Ha molte pagine. È di carta. Si usa per trovare dei numeri.

## Una storia illustrata

**Passato prossimo:** *Franco si è svegliato.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. I capisquadra, aiutati dalla squadra, devono scrivere cosa è successo a Franco. La squadra che finisce nel minor tempo possibile vince.

### Risposte:

Franco si è svegliato. (c) Ha sentito un rumore. (i) Ha acceso la luce. (a) Si è alzato. (q) Si è messo la vestaglia. (l) Ha aperto la porta della camera. (h) È sceso al pianterreno. (o) Si è messo dietro la porta. (p) Ha aperto la porta. (f) Ha visto un gatto fuori dalla finestra. (g) È salito al primo piano. (b) Si è tolto la vestaglia. (e) Si è messo a letto. (d) Ha spento la luce. (m) Si è addormentato. (n)

## Un giallo: “Il mistero della segatura”

**Passato prossimo:** *L'hanno ucciso? Si è suicidato?*

Scrivete alla lavagna questi indizi:

### La storia

*Un uomo è disteso sul letto, morto. Sul pavimento c'è un bastone e della segatura.*

*Un altro uomo apre la porta, guarda dentro la camera, sorride ed esce.*

Assicuratevi che gli studenti abbiano capito tutti gli indizi. Spiegate che loro ora sono gli investigatori e devono trovare la soluzione di questo caso. La classe inizia quindi a fare delle domande. Le domande possono solo avere come risposta *sì/no*. Ad esempio *Si è suicidato?* Date dei suggerimenti sulle cose da chiedere, come ad esempio:

*Fate domande su come è morto l'uomo.*

*Fate domande sul bastone, sul suo uso e sulla sua misura.*

*Fate domande sulla segatura, da dove viene e chi l'ha prodotta.*

*Fate domande su dove lavorava il morto.*

*Fate domande sull'altro uomo.*

### La soluzione

*L'uomo morto era il nano da circo più piccolo del mondo. È steso sul letto nel suo caravan. Il nano era cieco e per questo aveva l'abitudine di misurarsi tutte le mattine con uno speciale bastone (esattamente della sua stessa misura) per essere sicuro di non essere cresciuto in altezza durante la notte. L'altro uomo era il secondo nano da circo più piccolo del mondo ed era molto geloso dell'uomo morto perché era più piccolo di lui e, anche se non lo conosceva personalmente – perché lavorava in un altro circo – sapeva delle sue abitudini di misurarsi. Così è entrato di nascosto nel caravan, ha tagliato il bastone a metà e ne ha portato via un pezzo. Il nano più piccolo si è svegliato la mattina, ha preso il bastone e si è misurato. Ha creduto di essere cresciuto e di non essere – quindi – il nano da circo più piccolo del mondo e si è ucciso. L'altro uomo è andato nel caravan, ha aperto la porta, ha sorriso nel vedere che il suo trucco aveva funzionato ed è andato via, contento di essere ora lui il nano più piccolo del mondo.*

## Un giallo: “Suicidio! Ma come?”

**Passato prossimo**

Stessa presentazione del Mistero della segatura.

### La storia

*La polizia entra in una stanza e trova un uomo impiccato ad un soffitto altissimo. La stanza è completamente vuota, a parte una grande pozza d'acqua. La stanza è chiusa a chiave da dentro e non ci sono finestre.*

*Ovviamente è un suicidio, ma come?*

### La soluzione

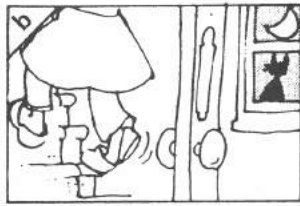
*L'uomo ha costruito una piattaforma di ghiaccio, che si è poi sciolta.*

# Una storia illustrata

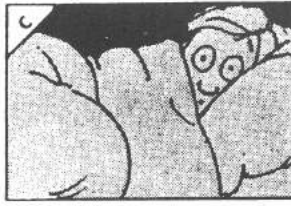
Mettete i disegni nell'ordine giusto e scrivete la storia.



accendere la luce



salire al primo piano



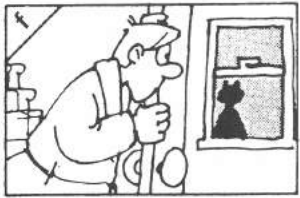
svegliarsi



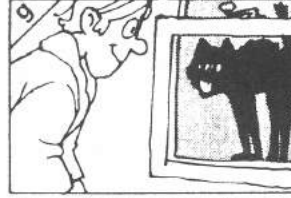
mettersi a letto



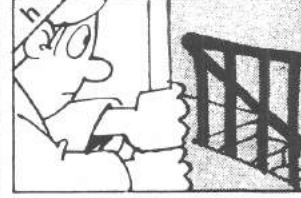
togliersi la vestaglia



aprire la porta



vedere un gatto fuori  
dalla finestra



aprire la porta  
della camera



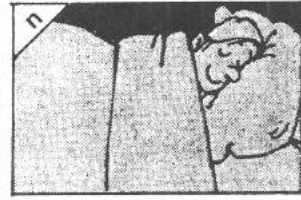
sentire un rumore



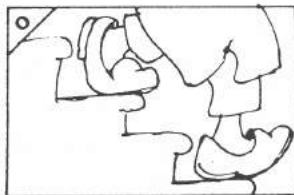
mettersi la vestaglia



spegnere la luce



addormentarsi



scendere al pianterreno



mettersi dietro la porta



alzarsi

Iniziate così:

Ieri notte... Franco si è svegliato. (c) Ha sentito un rumore. (i)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





# Accoppiamenti 1

**Avverbi di modo:** *Guida pericolosamente.*

A coppie o individualmente, i giocatori devono scrivere una frase per ogni disegno. Lo studente, o la coppia, che lo fa nel più breve tempo possibile vince.

## Risposte:

- |                                    |                           |
|------------------------------------|---------------------------|
| 1. Guida pericolosamente.          | 6. Dorme profondamente.   |
| 2. Parlano italiano correntemente. | 7. Canta male.            |
| 3. Grida forte.                    | 8. Disegna accuratamente. |
| 4. Studia assiduamente.            | 9. Suonano bene.          |
| 5. Corrono velocemente.            |                           |

## Il gioco dell'invenzione

**Avverbi di modo:** *Parlavo tranquillamente.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Scrivete la frase iniziale *Parlavo...* e spiegate alle squadre che devono scrivere il maggior numero di frasi possibili usando questo inizio accompagnato da un avverbio. Le frasi devono avere senso. Per esempio le squadre possono scrivere *Parlavo... tranquillamente, correntemente, lentamente, bene, forte*. Stabilite un tempo limite di cinque minuti e poi fate leggere le frasi a turno. Mentre un caposquadra legge le risposte gli altri devono cancellare le parole già usate presenti nella loro lista. La squadra che rimane con più parole vince.

La frase iniziale può cambiare:

- Dipinge...*
- Ha guidato...*

## Il gioco dei mimi

**Avverbi di modo:** *goffamente*

Chiedete a qualcuno in classe di scrivere un avverbio su una striscia di carta e poi di consegnarlo a voi senza che gli altri possano leggerlo. Mimare l'avverbio e il resto della classe deve indovinare. A turno tutti devono mimare un avverbio scritto da un'altra persona.

## Impariamo ad imparare

Gli avverbi che terminano in *-mente* derivano da un aggettivo. Sapreste trovare il maschile e il femminile degli aggettivi corrispondenti a ciascun avverbio?

# Accoppiamenti 1

Abbinare i disegni agli avverbi e scrivere una frase.



Guidare



Parlare italiano



Gridare



Studiare



Correre



Dormire



Cantare



Disegnare



Suonare

Usate questi avverbi:

velocemente

assiduamente

male

bene

profondamente

correntemente

forte

accuratamente

pericolosamente

1 Guida pericolosamente.

2 .....

3 .....

4 .....

5 .....

6 .....

7 .....

8 .....

9 .....

# Ingrandimenti 1

**Futuro:** *Suonerà il pianoforte.*

A coppie o individualmente, i giocatori devono scrivere che cosa farà la donna in ogni disegno. Lo studente, o la coppia, che lo fa correttamente vince.

## Risposte:

- |                           |                                 |
|---------------------------|---------------------------------|
| 1. Suonerà il pianoforte. | 5. Cucirà un bottone.           |
| 2. Accenderà la radio.    | 6. Raccoglierà una moneta.      |
| 3. Aprirà una lattina.    | 7. Attaccherà un francobollo.   |
| 4. Farà una telefonata.   | 8. Tirerà su la chiusura lampo. |

## Il gioco dell'invenzione

**Futuro + pronome diretto:** *Lo porterò allo zoo.*

Avete bisogno di una borsa. Dite agli studenti di passarsi la borsa e di inventare un oggetto che potrebbe contenere chiedendo poi al vicino *Che cosa ne farai?* Il giocatore che deve rispondere pensa ad una risposta appropriata alla domanda, usando il futuro e un pronome diretto. Ad esempio:

Giocatore 1: passa la borsa al giocatore 2

Giocatore 2: guarda nella borsa

*C'è una tenda nella borsa. Che cosa ne farai?*

Giocatore 1: *La userò per andare in campeggio.*

Il giocatore 2 allora passa la borsa al giocatore 3 e così via per tutta la classe. Dite agli studenti che devono pensare a qualcosa di strano da trovare nella borsa per rendere più difficile il gioco. I giocatori ricevono un punto negativo se (a) non riescono a pensare ad un motivo per il quale hanno l'oggetto in borsa (non si può rispondere: *Lo venderò o lo butterò via*); o se (b) impiegano troppo tempo a rispondere. Esempio:

Giocatore 1: passa la borsa al giocatore 2

Giocatore 2: guarda nella borsa

*C'è una tenda nella borsa. Che cosa ne farai?*

Giocatore 1: *La userò per andare in campeggio.*

Giocatore 2: passa la borsa al giocatore 3

Giocatore 3: guarda nella borsa

*C'è un serpente nella borsa. Che cosa ne farai?*

Giocatore 2: *Lo porterò allo zoo.*

Giocatore 3: passa la borsa al giocatore 4

Giocatore 4: guarda nella borsa

*C'è dell'erba nella borsa. Che cosa ne farai?*

Giocatore 3: *La darò al mio cavallo.*

Giocatore 4: passa la borsa al giocatore 5

Giocatore 5: *C'è una bomba nella borsa. Che cosa ne farai?*

Giocatore 4: (Il giocatore non riesce a trovare una risposta adatta e riceve un punto negativo)

Giocatore 5: passa la borsa al giocatore 6

Giocatore 6: *C'è un registratore nella borsa. Che cosa ne farai?*

Giocatore 5: *Lo accenderò per ascoltare della musica.*

E così via. Il giocatore con il minor numero di punti negativi vince.

**Suggerimenti:** Fate un giro di prova e date a tutti una seconda possibilità di pensare ad una risposta, se la prima non è accettabile.

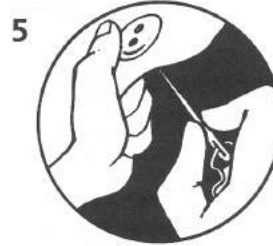
## Impariamo ad imparare

Paragonate la forma del futuro in italiano con quella nella vostra lingua materna. In che cosa si assomigliano e in che cosa sono diverse? Cercate di precisare la vostra riflessione per iscritto.



# INGRANDIMENTI 1

Sapete dire che cosa farà Maria dopo pranzo?



Usate questi verbi:

aprire

tirare su

fare

attaccare

suonare

cucire

accendere

raccogliere

1 Suonerà il pianoforte.

2

3

4

5

6

7

8

## Il quiz comparativo

**Comparativi:** *Il mare è più grande del lago.*

**Superlativi:** *L'oceano è il più grande.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. I capisquadra, aiutati dalle squadre, devono completare il quiz. La squadra che lo finisce in modo corretto vince.

### Risposte:

1. Oceano, mare, lago. L'oceano è il più grande. Il mare è più grande del lago.
2. Maggiore, capitano, sergente. Il maggiore è il più importante. Il capitano è più importante del sergente.
3. Città, cittadina, paese. La città è la più popolata. La cittadina è più popolata del paese.
4. Grappa, vino, birra. La grappa è la più forte. Il vino è più forte della birra.
5. Platino, oro, argento. Il platino è il più prezioso. L'oro è più prezioso dell'argento.
6. Autostrada, strada, vicolo. L'autostrada è la più ampia. La strada è più ampia del vicolo.
7. Fiume, ruscello, pozzanghera. Il fiume è il più profondo. Il ruscello è più profondo della pozzanghera.
8. Aereo, treno, bicicletta. L'aereo è il più veloce. Il treno è più veloce della bicicletta.
9. Televisione, cinema, teatro. La televisione è la più diffusa. Il cinema è più diffuso del teatro.
10. Neonato, bambino, ragazzo. Il neonato è il più giovane. Il bambino è più giovane del ragazzo.

## Il quiz comparativo – ampliamento

**Comparativi:** *La città Z è più grande della città Y.*

**Superlativi:** *La città X è la più grande.*

Proseguendo con lo stesso gioco, chiedete questa volta agli studenti di scrivere le tre parole da mettere in relazione l'una con l'altra. Le parole possono riguardare la città o il paese dove si sta svolgendo il corso, per esempio: *Città X, Y, Z (grande); Fiume A, B, C (lungo); Giornale X, Y, Z (letto).*

Controllate che le parole non siano troppo difficili e che le squadre che hanno scritto le parole sappiano le risposte. Assicuratevi anche che non ci siano troppe parole uguali. In alternativa, preparatene alcune voi da dare agli studenti.

## Il gioco dei paragoni

**Comparativi:** *Le riviste di solito sono più costose.  
Le riviste di solito sono più colorate.*

Scrivete alla lavagna *Giornali/Riviste*. Chiedete agli studenti di pensare a tutte le differenze possibili tra un giornale e una rivista. Date voi alcuni esempi:

- Le riviste di solito sono più costose.*
- Le riviste di solito sono più colorate.*

Poi chiedete agli studenti di pensare ad altre differenze.

Scrivete alla lavagna *Cinema/Teatro*. Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra. I capisquadra, aiutati dal resto della squadra, devono scrivere il maggior numero di differenze possibili tra il cinema e il teatro. Stabilite un tempo limite di quattro minuti. Ad esempio:

- Il cinema è più diffuso.*
- Il teatro è più grande.*
- A teatro devi prenotare.*
- I cinema sono più comodi.*
- I teatri sono più costosi.*
- La gente va a teatro vestita in modo più elegante.*

Le squadre poi leggono le loro frasi e la squadra con il maggior numero di frasi vince. Non accettate una frase se il resto della classe non crede che le differenze siano reali. Continuate il gioco con altre parole, ad esempio:

- Viaggiare in aereo/treno.*
- La TV nel paese X/paese Y.*
- Politici/Uomini d'affare.*
- Cucina cinese/indiana.*
- Calcio/Football americano.*
- Vacanze nel paese X/paese Y.*
- Gente del paese X/paese Y.*

# Il quiz comparativo

Mettete le parole nell'ordine giusto e scrivete delle frasi usando il comparativo e il superlativo.

1 Grande



mare

oceano

lago

Oceano, mare, lago. L'oceano è il più grande. Il mare è più grande del lago.

2 Importante



capitano

sergente

maggiore

Il maggiore è...

3 Popolato



città

paese

cittadina

4 Forte



grappa

birra

vino

5 Prezioso



oro

platino

argento

6 Ampio



autostrada

vicolo

strada

7 Profondo



pozzanghera

fiume

ruscello

8 Veloce

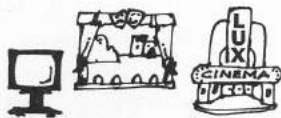


treno

aereo

bicicletta

9 Diffuso



cinema

televisione

teatro

10 Giovane



neonato

ragazzo

bambino



## Memoria 2

**Passato prossimo + già/non... ancora:** *Giorgia ha già fatto la valigia.*  
*Giovanni non ha ancora fatto la valigia.*

**Per questo gioco fotocopiate le pagine 31 e 88.**

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Distribuite le fotocopie della pagina 31 e date agli studenti due minuti per guardare il disegno e memorizzare i particolari. Poi, fate coprire il disegno, distribuite la pagina 88 e guardate gli esempi insieme. I capisquadra, aiutati dal resto della squadra, scrivono le cose che Giorgia, Giovanni e i bambini hanno o non hanno fatto. Gli studenti non possono riguardare la prima pagina. La squadra che scrive il maggior numero di frasi corrette vince.

### Risposte:

1. Giorgia ha già fatto la valigia.
2. Ha già fatto il letto.
3. Non ha ancora spento le luci.
4. Ha già annaffiato le piante.
5. Giovanni non ha ancora fatto la valigia.
6. Ha già preso le chiavi della macchina.
7. Non ha ancora spento lo scaldabagno.
8. Non ha ancora chiuso le finestre.
9. I bambini non hanno ancora messo in ordine la camera.
10. Hanno già fatto la doccia.
11. Si sono già lavati i capelli.
12. Non hanno ancora portato il gatto dai vicini.

### Il gioco della frase lunga

**Passato prossimo:** *Ho lavato i piatti.*

Iniziate il gioco dicendo *Oggi ho fatto tantissime cose. Ho lavato i piatti.* Spiegate che il primo giocatore deve ripetere la vostra frase e aggiungerne un'altra, ad esempio *Ho lavato i piatti e ho preparato la cena.* Il gioco continua: ogni giocatore prova a ricordare tutto quello che il precedente compagno ha detto e aggiunge un'altra frase. I giocatori ricevono un punto negativo se (a) fanno un errore di memoria; o (b) impiegano troppo tempo a rispondere. Non penalizzate gli errori di grammatica, ma correggeteli e fate proseguire il gioco.

Giro di prova:

Giocatore 1: *Ho lavato i piatti e ho preparato la cena.*

Giocatore 2: *Ho lavato i piatti, ho preparato la cena e ho apparecchiato la tavola.*

Giocatore 3: *Ho lavato i piatti, ho preparato la cena, ho apparecchiato la tavola e ho lavato il pavimento.*

Giocatore 4: *Ho lavato i piatti...* (Questo giocatore riceve un punto negativo perché non si ricorda la frase.)

Giocatore 5: *Ho lavato i piatti, ho preparato la cena, ho apparecchiato la tavola, ho lavato il pavimento e ho spolverato i mobili.*

Giocatore 6: *Ho lavato i piatti...*

E così via. Potete iniziare un nuovo giro con una frase diversa, ad esempio *Ho fatto molte cose belle questa settimana. Sono andato al cinema...* Il giocatore con il minor numero di punti negativi, vince.

**Suggerimenti:** Fate un giro di prova prima di iniziare a giocare.

### Che differenza c'è?

**Passato prossimo:** *Hai aperto la scatola di fiammiferi.*

Per questo gioco avete bisogno di una serie di oggetti, come una scatola di fiammiferi, dei fiammiferi, un quaderno, un foglio di carta, un cestino della carta, etc. Mettete gli oggetti su un tavolo e date un minuto agli studenti per memorizzarli. Poi, senza farvi vedere dalla classe, fate dei cambiamenti, per esempio *Mettete i fiammiferi nella scatola, strappate un foglio dal quaderno, buttate la carta nel cestino, etc.* La classe deve dire che differenze ci sono: *Hai aperto la scatola, hai strappato un foglio dal quaderno, hai buttato la carta nel cestino.* Potete anche chiedere agli studenti stessi di fare dei cambiamenti.

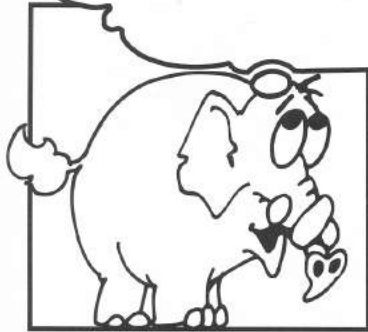
### Impariamo ad imparare

Il passato prossimo è molto usato in italiano. Fate un confronto con la vostra lingua materna: quale tempo verbale o quale altra struttura usereste per questa attività?

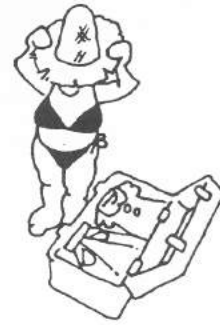
Secondo voi questa attività vi è servita a:

- imparare la struttura del passato prossimo?
- imparare la forma di certi participi passati? Quali?
- imparare il significato di verbi o sostantivi? Quali?

# Memoria 2



Giorgia, Giovanni e i bambini si stanno preparando per andare in vacanza. Cosa hanno già fatto e cosa non hanno ancora fatto?



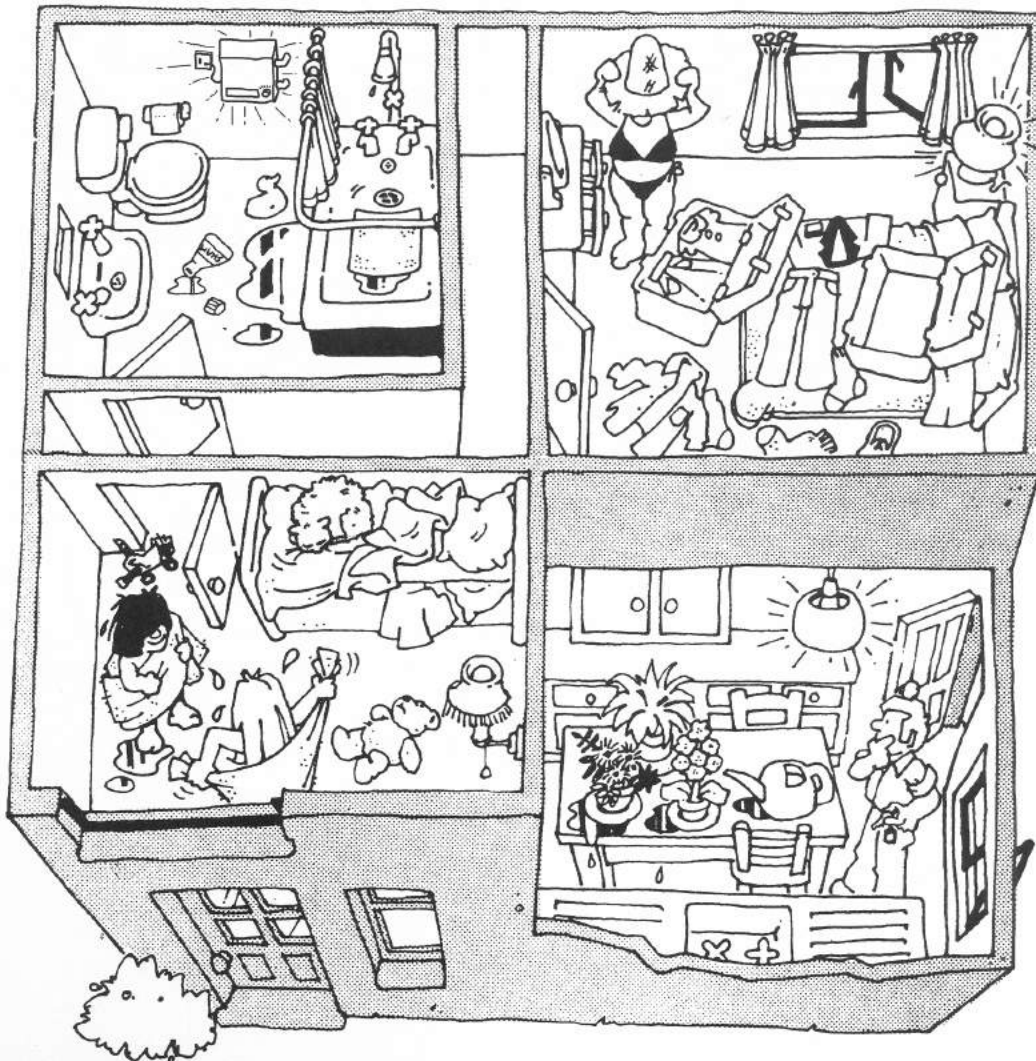
1 Guardate il disegno per due minuti.



2 Girate la pagina.



3 Guardate la seconda pagina.



## Osservazione 2

**Imperativo negativo (voi):** *Non guidate la macchina nel parco.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. La prima squadra che scrive cinque frasi sul disegno usando l'imperativo negativo alla seconda persona plurale vince.

**Suggerimenti:** Dopo, potete controllare che gli studenti abbiano capito tutte le parole scritte nel disegno.

### Risposte:

Non giocate a palla nel parco.  
Non raccogliete i fiori.  
Non calpestare l'erba.  
Non date da mangiare alle anitre.  
Non pescate nel lago.

### Dove siamo?

**Imperativo (voi):** *Pagate il biglietto all'entrata.*

**Imperativo negativo (voi):** *Non parlate a voce alta.*

Dite alla classe che darete loro degli ordini e loro dovranno indovinare in che posto si trovano. Ad esempio:

*Pagate il biglietto all'entrata. Non parlate a voce alta.*

*Non mettete i piedi sulle sedie della fila di fronte.*

Se non indovinano, date voi la soluzione: Al cinema. Poi a coppie o individualmente, gli studenti preparano un'attività simile e la propongono alla classe. Se necessario, date dei suggerimenti (es. in una biblioteca, su un aereo, in classe, in ospedale, in chiesa, in piscina). Potete dare un punto al primo giocatore che indovina e toglierlo se la risposta non è giusta.

### Impariamo ad imparare

Come avete svolto questa attività?

- Avete imitato la frase modello?
- Avete letto tutti i cartelli prima, poi avete immaginato le parole del guardiano?
- Avete già fatto un'altra attività in cui qualcuno dava degli ordini? Che differenza c'è tra la forma del verbo usata per dare ordini e quella usata per le proibizioni?

# Osservazione 2

Nel parco, alcune persone stanno facendo qualcosa che non dovrebbero fare. Il guardiano li sgrida. Che cosa dice?



Non guidate la macchina nel parco.

Trovate le altre cinque trasgressioni e scrivete che cosa dice il guardiano.

.....

.....

.....

.....

.....



## Accoppiamenti 2

### Imperativo (voi) e pronomi diretti:

*Una casa? Cercatela all'agenzia immobiliare.*

I giocatori devono prima unire ogni oggetto con un edificio (es. *il libro con la biblioteca*) e poi scrivere una frase usando l'imperativo con il pronome, per dare un consiglio al plurale. Stabilite un tempo limite di quindici minuti. Il giocatore con il maggior numero di risposte giuste vince.

### Risposte:

1-F Una casa? Cercatela all'agenzia immobiliare.  
2-A Una pizza? Mangiatela al ristorante.  
3-B Un libro? Prendetelo in prestito in biblioteca.  
4-D Una vacanza? Prenotatela all'agenzia di viaggi.

5-G Un film? Vedetelo al cinema.  
6-E Un assegno? Riscuotetelo in banca.  
7-C Un pacco? Speditelo all'/dall'ufficio postale.  
8-H Un biglietto del treno? Compratelo alla stazione.

## Il gioco dei consigli

### Imperativo (voi) e pronomi diretti:

*Portatela dal dottore.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Scrivete alla lavagna la frase *Elena è malata. Che facciamo?* Spiegate che gli studenti devono dare il maggior numero di consigli possibili usando l'imperativo e il pronome. Le frasi devono avere senso. Ad esempio gli studenti possono scrivere:

*Portatela dal dottore.*  
*Fatela stare a letto.*  
*Tenetela coperta.*

Le squadre non possono usare gli stessi verbi (es. *portatela dal dottore, portatela in ospedale*, etc.). Stabilite un tempo limite di tre minuti e poi fate leggere ad ogni squadra le frasi. Mentre una squadra legge, le altre cancellano le frasi che hanno in comune. Alla fine, la squadra che ha il maggior numero di frasi vince. Controllate che tutte le frasi siano pertinenti.

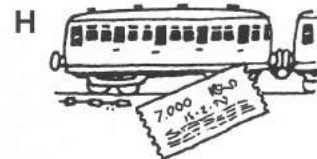
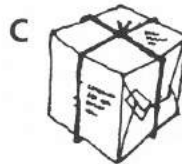
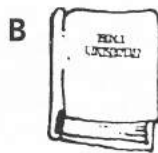
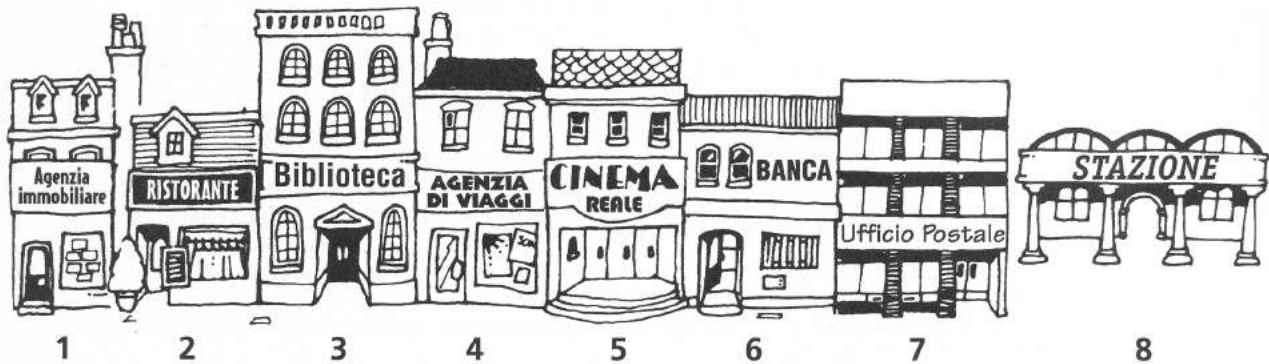
## Impariamo ad imparare

Luoghi, oggetti, azioni: ecco gli elementi che avete dovuto collegare. Che procedimento avete seguito?

- Avete seguito le istruzioni alla lettera: prima avete collegato gli oggetti con gli edifici, poi avete cercato un verbo per fare la frase.
- Oppure avete seguito un altro procedimento: sapreste spiegarlo per iscritto nella vostra lingua?

# Accoppiamenti 2

Unite gli oggetti con gli edifici e poi scrivete una frase per ogni coppia.



Usate questi verbi:

vedere

comprare

cercare

riscuotere

prendere in prestito

spedire

mangiare

prenotare

1-F Una casa? Cercatela all'agenzia immobiliare.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





## Memoria 3

**Presente di stare + gerundio e pronomi indiretti:** *Un infermiere le sta portando un paravento.*

**Per questo gioco fotocopiate le pagine 37 e 89.**

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Distribuite la pagina 37 e date alle squadre due minuti di tempo per studiare il disegno. Poi chiedete alle squadre di coprire il disegno e distribuite la pagina 89. Leggete gli esempi insieme a tutta la classe. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono che cosa stanno facendo le persone della corsia dell'ospedale, senza guardare l'altra pagina. Assicuratevi che gli studenti capiscano che devono usare i pronomi indiretti in ogni frase. La squadra con il maggior numero di risposte giuste vince.

### Risposte:

1. Un infermiere le sta portando un paravento.
2. La caposala le sta facendo una iniezione.
3. Una visitatrice le sta portando dei fiori.
4. Un'infermiera gli sta passando il termometro.
5. Una paziente le sta prestando una penna.
6. Un visitatore gli sta versando un bicchiere d'acqua.
7. Un dottore gli sta mostrando una radiografia.

## Il gioco dei mimi

**Presente di stare + gerundio e pronomi indiretti:** *Gli stai mostrando un libro?*

Dite agli studenti che devono indovinare le azioni che vengono mimate. Scrivete un'azione su un foglio di carta: *Gli sto mostrando le foto della vacanza.* Scegliete uno o due giocatori per mimare e fategli leggere la frase. Mentre gli studenti mimano, il resto della classe prova ad indovinare: *Gli stai mostrando un libro? Gli stai mostrando una lettera?* Gli studenti che mimano possono rispondere solo *sì* o *no*. Se necessario, date dei suggerimenti. Il giocatore che indovina dovrà mimare l'azione successiva, e così via fino a quando tutti gli studenti hanno avuto la possibilità di mimare.

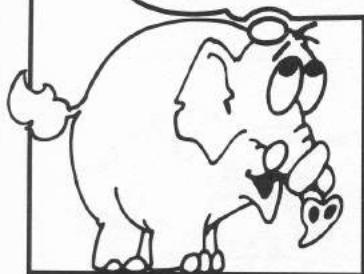
Esempi di azioni: *Gli sto dando la mancia, Le sto passando il sale, Gli sto raccontando una barzelletta, Le sto offrendo una birra, Gli sto chiedendo la strada, etc.*

## Impariamo ad imparare

Per svolgere questa attività dovevate essere capaci di fare due cose: memorizzare le azioni di pagina 37 e riconoscere le parole che potrebbero esprimere queste azioni.

- Avete avuto problemi di memoria?
- Avete capito tutti i vocaboli senza aver bisogno di usare il dizionario o di chiedere spiegazioni all'insegnante?
- Avete usato correttamente i pronomi indiretti? Che regola potete dedurne?

# Memoria 3



Guardate questo disegno di una corsia d'ospedale. Provate a ricordare tutto quello che certe persone stanno facendo ad altre persone.



Avete due minuti.



Ora completate le frasi nella seconda pagina.



## Sorpresa!

**Imperativo (voi) e pronomi indiretti:**

*Regalatele un disco di musica classica.*

I giocatori, a coppie o individualmente, devono consigliare i regali più adatti alle persone del disegno. Usando l'imperativo alla seconda persona plurale, ogni coppia – o singolo giocatore – scriverà una frase per ogni persona. Vince il giocatore – o la coppia – che completa l'attività in modo giusto.

### Risposte:

1. Regalatele un disco di musica classica.
2. Regalategli una macchina sportiva.
3. Regalateci un viaggio a Roma.
4. Regalatele un anello di diamanti.
5. Regalategli un libro d'avventure.
6. Regalatevi un gatto.
7. Regalateci una macchina fotografica.

## Il gioco dei regali

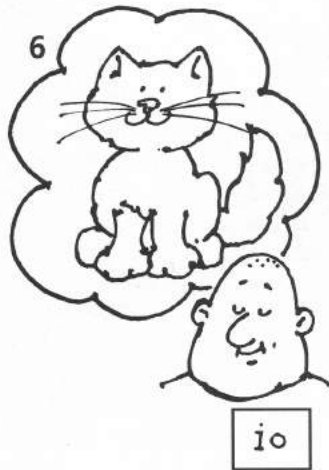
**Imperativo (voi) e pronomi indiretti:**

*Regalatele un gatto siamese.*

Dividete la classe in squadre di cinque giocatori. Ogni gruppo deve avere due scatole o sacchetti: in uno ogni giocatore metterà un foglietto con il suo nome, e nell'altro cinque foglietti con i nomi di regali interessanti o strani che gli piacerebbe ricevere o fare ai membri del gruppo. Ogni giocatore pescherà un nome da un sacchetto e un regalo dall'altro, li leggerà (es. Maria/un gatto siamese) e dirà: Regalatele un gatto siamese. Se il giocatore pesca il suo nome dirà: Regalatevi... Tutti i membri del gruppo possono commentare ogni "regalo".

# SORPRESA!

Scegliete il regalo giusto per ogni persona e date il vostro consiglio.



- 1 ..... (lei) Regalatele un disco di musica classica.
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....



## Memoria 4

**Imperfetto:** *Facevo la fila.*

**Per questo gioco fotocopiate le pagine 41 e 90.**

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Distribuite la pagina 41 e date alle squadre due minuti di tempo per studiare il disegno. Poi chiedete alle squadre di coprire il disegno e distribuite la pagina 90. Leggete gli esempi insieme a tutta la classe. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono le risposte alle domande della pagina 90, senza guardare l'altra pagina. La squadra con il maggior numero di risposte giuste vince.

### Risposte:

1. Facevo la fila.
2. C'era una donna dietro di me.
3. Portava un vestito.
4. Teneva in mano una busta.
5. Il cliente spediva un pacco.
6. Portava jeans e camicia.
7. L'impiegata aveva in mano tre francobolli.
8. I due uomini portavano una borsa.
9. Guardavano il postino.
10. Il postino apriva la cassetta delle lettere.

## L'investigatore privato

**Imperfetto:** *Che cosa portavi? Portavo un vestito.*

Avete bisogno, per questo gioco, di due fotografie che illustrano una serie di persone in due situazioni differenti, ad esempio *In un negozio*, *Alla stazione*. Le due fotografie dovrebbero avere più o meno la stessa struttura. Dividete la classe in due squadre, A e B, ed eleggete i capisquadra. Ogni squadra prende una delle due fotografie e sceglie una persona nella foto con la quale identificarsi. Date alle squadre due minuti per memorizzare la situazione illustrata dalle fotografie. Poi le due squadre si scambiano le foto, ed i capisquadra, aiutati dagli altri componenti della squadra, scrivono otto domande sulla persona scelta usando l'imperfetto. Ad esempio:

*Che cosa portavi?*

*Chi ti stava vicino?*

*Che cosa faceva la donna in piedi davanti a te?*

*Chi entrava dalla porta?*

Controllate che le domande siano espresse in modo corretto, con l'uso dell'imperfetto. La squadra A fa alla squadra B la prima domanda, senza che la squadra B possa vedere la foto. Un giocatore della squadra B, dopo una consultazione con gli altri, dà la risposta. I giocatori possono rispondere a turno e ricevono due punti se la risposta è giusta grammaticalmente e nel contenuto; un punto solo se è giusto solo il contenuto. Scrivete il punteggio alla lavagna. La squadra B fa una domanda alla squadra A e così via, fino ad esaurire le domande. La squadra con il punteggio più alto vince.

## Un giallo

**Imperfetto:** *Il barman conosceva l'uomo?*

Leggete la storia in classe spiegando tutte le parole difficili. Spiegate che la classe deve fare la parte dell'investigatore e cercare di dare una spiegazione a questa storia un po' strana.

### La storia

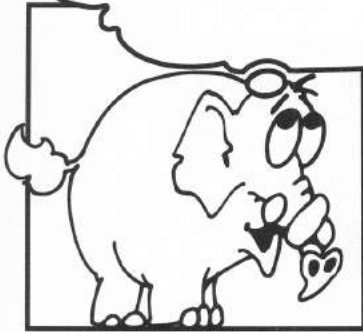
*Un uomo entra in un bar e chiede al barman un bicchiere d'acqua. Il barman tira fuori una pistola e la punta contro l'uomo. L'uomo sorride e dice "Grazie".*

La classe ora comincia a fare le domande per scoprire la soluzione della storia. Alle domande si può rispondere solo con *sì/no*, ad esempio *Il barman conosceva l'uomo?* Aiutate gli studenti a porre le domande dicendo *Chiedetemi cosa faceva l'uomo quando è entrato nel bar. Fatemi domande sul perché il barman ha tirato fuori una pistola.*

### La soluzione

*L'uomo aveva il singhiozzo. È entrato nel bar per un bicchiere d'acqua. Il barman si è accorto che l'uomo aveva il singhiozzo così ha tirato fuori la pistola per spaventarlo e fargli passare il singhiozzo. L'uomo si è così spaventato che gli è passato il singhiozzo ed era così riconoscente che ha ringraziato il barman.*

# Memoria 4



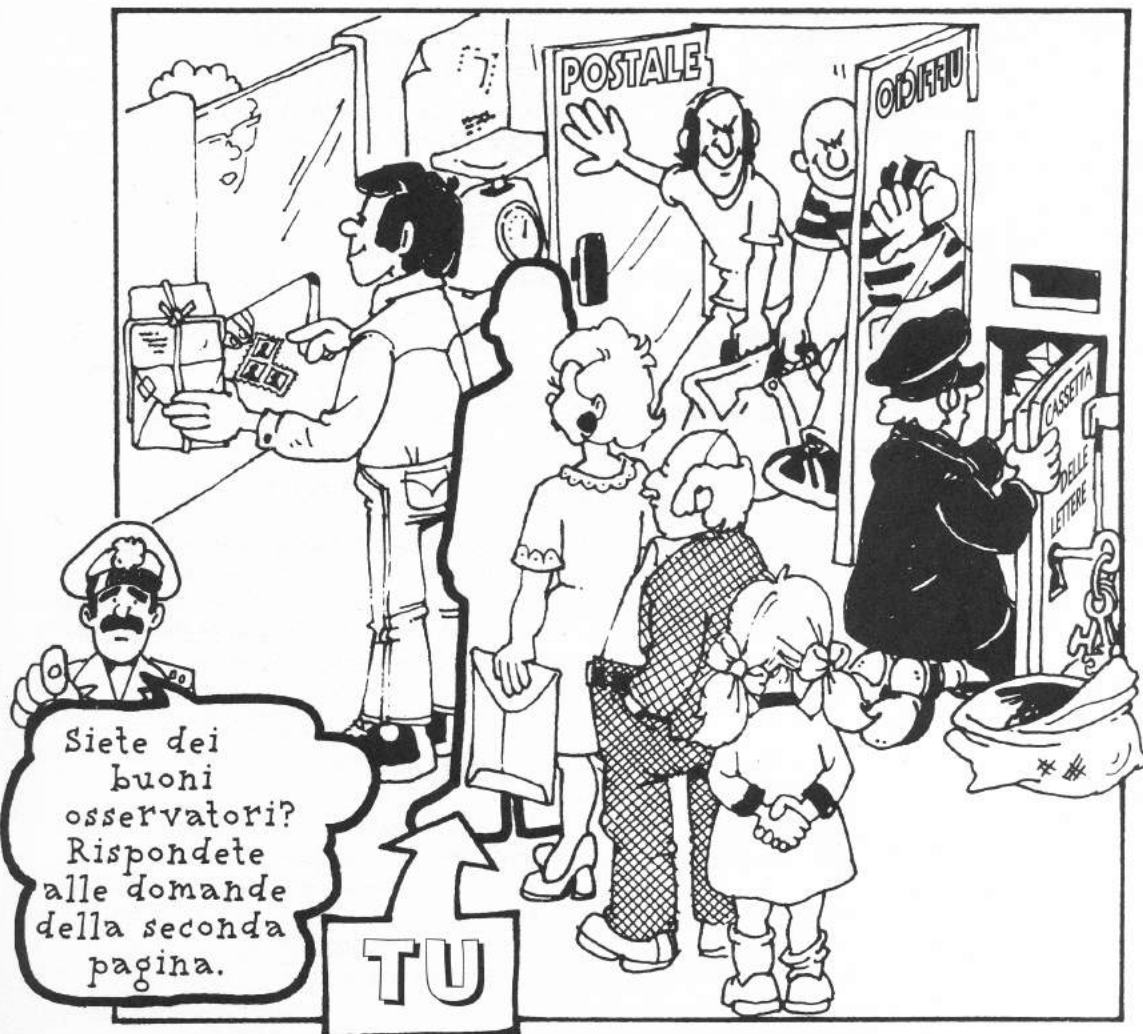
1 Guardate il disegno per due minuti.



2 Girate la pagina.



3 Guardate la seconda pagina.





## Trovate le differenze 3

**Passato prossimo:** *Ha lavato gli asciugamani.*

**Passato prossimo + ancora:** *Non ha ancora lavato i piatti.*

I giocatori – a coppie o individualmente – scrivono le cose che Franco ha fatto e quelle che deve ancora fare nel disegno B. Stabilite un tempo limite di dieci minuti. Vince il giocatore – o la coppia – con il maggior numero di frasi giuste.

### Risposte:

Ha lavato gli asciugamani.

Ha appeso la giacca.

Ha passato l'aspirapolvere.

Ha stirato.

Ha messo a posto i piatti.

Non ha ancora lavato i piatti.

Non ha ancora pulito la cucina a gas.

Non ha ancora buttato via l'immondizia.

Non ha ancora pulito le scale.

Non ha ancora spaccchiato.

## Il gioco delle invenzioni

**Passato prossimo:** *Ho letto il dialogo.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Scrivete alla lavagna la frase *Ho... il dialogo*. Spiegate che le squadre devono scrivere il maggior numero di frasi possibili al passato usando questa struttura ed aggiungendo diversi participi passati. Le frasi devono avere senso. Ad esempio una squadra potrebbe scrivere:

*Ho letto il dialogo. Ho scritto il dialogo. Ho ascoltato il dialogo. Ho guardato il dialogo.*

*Ho imparato il dialogo.*

Stabilite un tempo limite di tre minuti e poi chiedete alle squadre di leggere a turno le loro frasi. Mentre una squadra legge, le altre cancelleranno dalla loro lista le frasi uguali. La squadra con il maggior numero di frasi vince.

Potete utilizzare altre strutture per fare continuare il gioco, come:

*Lei ha... il suo fidanzato.*

*Noi abbiamo... il bambino.*

*Lui ha... molti soldi.*

*Loro hanno... la lavatrice.*

*Io ho... la casa.*

## Il gioco delle azioni

**Stare per + infinitivo:** *Stai per aprire la porta.*

**Presente di stare + gerundio:** *Stai aprendo la porta.*

**Passato prossimo + appena:** *Hai appena aperto la porta.*

Dite alla classe che mimerete alcune azioni che avverranno nel futuro, altre che stanno avvenendo nel presente ed altre ancora che sono avvenute nel passato. Gli studenti devono indovinare le azioni. Iniziate a mimare l'azione di andare ad aprire la porta e il primo studente dovrà dire *Stai per aprire la porta*. Poi aprite la porta e il secondo studente dirà *Stai aprendo la porta*. Infine indicate la porta aperta mentre il terzo studente dice *Hai appena aperto la porta*. Il gioco proseguirà in questo modo e voi darete un punto negativo se (a) gli studenti non dicono la frase giusta; o (b) impiegano troppo tempo a dirla.

Giro di prova:

Andate ad aprire la porta.

Giocatore 1: *Stai per aprire la porta.*

Aprite la porta.

Giocatore 2: *Stai aprendo la porta.*

Indicate la porta aperta.

Giocatore 3: *Hai appena aperto la porta.*

Andate a prendere il registratore.

Giocatore 4: *Stai per prendere il registratore.*

Questo giocatore impiega troppo tempo e riceve un punto negativo.

Prendete il registratore.

Giocatore 5: *Stai prendendo il registratore.*

Indicate il registratore.

Giocatore 6: *Hai appena preso il registratore.*

E così via. Vince il giocatore con il minor numero di punti negativi.

**Suggerimenti:** Fate un giro di prova prima di iniziare il gioco.

# Trovate le differenze 3

Franco fa le faccende domestiche il sabato mattina. Nel disegno A Franco ha appena iniziato a mettere a posto la cucina. Nel disegno B Franco è ancora al lavoro, ma è passata un'ora. Quali sono le cose che Franco ha fatto e quelle che deve ancora fare?



Usate questi verbi:

- pulire
- appendere
- stirare
- mettere a posto
- lavare
- buttare via
- sparecchiare
- passare

Ha lavato gli asciugamani.

Non ha ancora lavato i piatti.

Scrivete altre quattro cose che Franco ha fatto e quattro che deve ancora fare.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Memoria 5

**Non... nessuno/Non... niente:** *Non c'era nessuno che sceglieva un libro?  
Non c'era niente scritto sulla lavagna?*

**Per questo gioco fotocopiate le pagine 45 e 91.**

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Distribuite la pagina 45 e date alle squadre due minuti di tempo per studiare il disegno. Poi chiedete alle squadre di voltare la pagina e distribuite la pagina 91. Leggete gli esempi insieme a tutta la classe. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono le risposte alle domande della pagina 91, senza guardare l'altra pagina. La squadra con il maggior numero di risposte giuste vince.

### Risposte:

1. sì	3. sì	5. no	7. sì	9. sì
2. no	4. sì	6. no	8. sì	

## Memoria 5 – ampliamento

**Non... nessuno/Non... niente:** *Non c'è nessuno nella stanza con una maglietta blu?  
Non c'è niente sul pavimento vicino alla porta?*

Dite alla classe che voi avete una memoria fantastica e che ora loro possono metterla alla prova. Scrivete alcune domande alla lavagna, come esempio di quelle che poi gli studenti vi faranno:

*Non c'è nessuno nella stanza con una maglietta blu?*

*Non c'è niente sul pavimento vicino alla porta?*

Dite agli studenti che dovranno includere sia domande con risposta positiva che domande con risposta negativa. Datevi trenta secondi per studiare la stanza, le persone presenti e tutto quello che la stanza contiene. Quando i trenta secondi sono terminati, dite alla classe di farvi le domande per mettere alla prova la vostra memoria, sedetevi in modo tale da non poter vedere la stanza e rispondete alle domande.

**Suggerimenti:** Potrete ampliare questo gioco dividendo a squadre la classe ed usando fotografie che illustrano scene diverse. Dopo un tempo stabilito le squadre possono farsi le domande a vicenda sulle fotografie osservate. Date un punto per ogni risposta esatta.

## Impariamo ad imparare

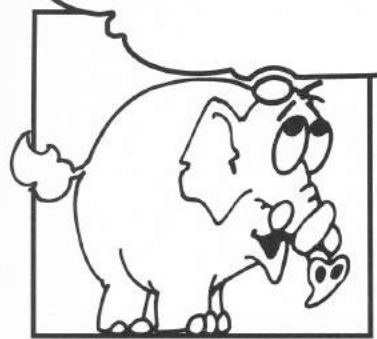
Riflettete sulle vostre strategie di memorizzazione.

- Avete cercato di memorizzare le azioni guardando l'immagine dall'alto in basso? Da destra a sinistra? Senza alcun ordine?
- Avete cercato di verbalizzare mentalmente le azioni nella vostra lingua materna? Direttamente in italiano?
- Pensate di aver usato una buona strategia? O pensate che alla prossima occasione cercherete una strategia più adatta?

# Memoria 5

Guardate questa classe di una scuola di lingue.

Avete due minuti per memorizzare la situazione.



## Come si scrive?

### Vocabolario, aggettivi, nomi plurali

A coppie o individualmente, i giocatori devono completare il quiz. Il giocatore con il maggior numero di risposte esatte vince.

**Suggerimenti:** Potete ampliare il quiz così:

**Suffissi:** Chiedete agli studenti di pensare una frase per ogni aggettivo.

**Differenze:** Dettate le parole agli studenti e poi controllate se hanno scritto giusto.

**Opposti:** Assicuratevi che gli studenti sappiano il significato di tutte le parole.

**Plurali:** Chiedete agli studenti di pensare ad altri plurali irregolari.

### Risposte:

#### Suffissi

-oso	-ibile	-ale	-ivo
famoso	sensibile	ideale	possessivo
coraggioso	terribile	musicale	sportivo
pauroso	orribile	stradale	estivo

#### Differenze

1. lavare	5. bocche
2. cappelli	6. aglio
3. cuochi	7. rosa
4. ricci	8. ghio

#### Opposti

<i>dis-</i>	<i>s-</i>	<i>in-</i>
disoccupato	scorretto	incapace
disattento	scomodo	insufficiente
disordinato	scontento	indiretto
disonesto	scoperto	incomprensibile

#### Plurali

braccia, labbra, uova, città, uomini, dita, ossa, radio, università

## Una partita a tennis

### Vocabolario

Dividete la classe in due squadre, A e B. Potete paragonare il gioco ad una partita di tennis. La squadra A **serve** una parola alla squadra B che deve **rispondere** al servizio rimandando alla squadra A un'altra parola. Questa parola deve iniziare con la penultima lettera della parola della squadra A. La squadra A deve rispondere di nuovo con un'altra parola, che abbia come lettera iniziale la penultima della parola precedente, e così via fino a quando una delle due squadre non perde un punto (a) impiegando troppo tempo a rispondere; (b) non essendo in grado di trovare la parola. Assegnate un punto alla squadra avversaria ogniquale volta una squadra fa un errore. Giro di prova:

Squadra A: *Allarme*

Squadra B: *Montagna*

Squadra A: *Nuotare*

Squadra B: (impiega troppo tempo a trovare la parola – un punto per la squadra A)

Squadra A: (ricomincia) *Finestra*

Squadra B: *Ristorante*

etc.

Giocate fino a che una delle due squadre non raggiunge un punteggio stabilito (es. 10 punti).

**Suggerimenti:** Giocate velocemente e, se volete, assegnate i punti come se steste giocando a tennis (quindici-zero; trenta-zero etc.).

## Impariamo ad imparare

In genere, l'ortografia crea dei problemi per chi impara una lingua.

- Avete problemi di ortografia nella vostra lingua materna? Se sì, che cosa fate per correggere i vostri errori?  
Decidete di:
  - leggere molto?
  - ricopiare parecchie volte la stessa parola?
  - imparare delle regole di ortografia?
  - altre decisioni...
- E per l'ortografia delle parole italiane, che cosa avete pensato di fare?

# Come si scrive?

## Suffissi

Formate un aggettivo da queste parole aggiungendo il suffisso giusto. A volte dovrete in parte modificare la parola.

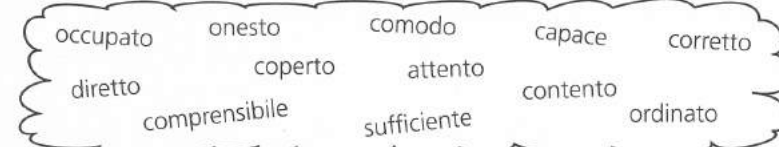
Esempio: *fama* + *oso* = *famoso*



-oso	-ibile	-ale	-ivo
<i>famoso</i> .....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....

## Opposti

Mettete gli aggettivi nelle colonne giuste per formare gli opposti.



dis-	s-	in-
<i>disoccupato</i> .....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....










## Differenze

Queste coppie di parole hanno significato differente ma si scrivono in modo molto simile. Unite la parola al disegno giusto.

- 1 lavorare/lavare 
- 2 capelli/cappelli 
- 3 cuochi/cuoci 
- 4 ricci/ricchi 
- 5 bocce/bocche 
- 6 aglio/agio 
- 7 rosa/rossa 
- 8 giro/ghiro 

## Plurali

Scrivete il plurale di queste parole:

 braccio = <i>braccia</i>	 uovo	 uomo	 città
 dito	 labbro	 osso	 radio
			 università





## Accoppiamenti 3

**Anche/Neanche:** *Anch'io. Neanche a me.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Stabilite un tempo limite di tre minuti durante i quali i capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, devono unire le frasi. La squadra con il maggior numero di risposte giuste vince.

**Suggerimenti:** Alla fine chiedete agli studenti di leggere il dialoghi a coppie.

### Risposte:

A5 B4 C6 D3 E1 F8 G7 H2

### Sei d'accordo?

**Anche/Neanche:** *Anch'io. Neanche a me.*

Preparate un elenco di frasi brevi, come:

*Non mi sento bene. Mi piacciono i cani. I miei genitori sono in vacanza. La sua macchina è rotta. Non ho soldi. Non mi piace giocare a carte. Il mio capo è molto simpatico. Mia zia è molto vecchia. Non ho figli. Vorrei vivere in campagna.*

Spiegate alla classe che deve rispondere usando *Anche/Neanche* e che ogni giocatore ha due vite (o tre se la classe è più piccola) e scrivete un due per ogni giocatore come se steste disegnando la classe alla lavagna con i numeri al posto dei nomi. Ad esempio:

22    22    22    22

Cambiate i numeri ogni volta che un giocatore perde una vita, correggendo  $\neq$ . I giocatori perdono una vita se (a) fanno un errore grammaticale o (b) impiegano troppo tempo a rispondere.

Un giro d'esempio:

Voi: *Non mi sento bene.*  
Giocatore 1: *Neanch'io.*  
Voi: *Mi piacciono i cani.*  
Giocatore 2: *Anche a me.*  
Voi: *I miei genitori sono in vacanza.*  
Giocatore 3: *I miei no.*  
Voi: *La sua macchina è rotta.*  
Giocatore 4: *Anche la mia.*  
Voi: *Non ho soldi.*  
Giocatore 5: *Anche a me.* (Il giocatore sbaglia e perde una vita.)  
Voi: *Non mi piace giocare a carte.*  
Giocatore 6: *A me sì.*

E così via. Alla fine del gioco chi "rimane in vita" vince.

**Suggerimenti:** Fate un giro di prova e poi giocate velocemente.

# Accoppiamenti 3

Unite le frasi giuste.

Sono russo.



Anche a me.



Non mi piacciono i biscotti.



Anche il mio.



Ho il raffreddore.



Neanch'io.



Neanche a me.



Mi piace abbronzarmi.



Non ho soldi.



Anch'io.



Mia madre non è molto generosa.



Io no.



I miei vicini sono in vacanza.



I miei no.



Il mio giardino è bellissimo.



La mia sì.



A-5

.....

.....

.....

.....



## Osservazione 3

**Imperativo (tu):** *Pota l'albero.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Stabilite un tempo limite di cinque minuti durante i quali i capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, devono scrivere gli ordini che il marito di Ivana le ha impartito prima di andare al lavoro. La squadra con il maggior numero di frasi giuste vince.

### Risposte:

Pittura lo stucco.  
Innaffia le piante.  
Pulisci le finestre.  
Ripara il cancello.  
Butta l'immondizia.  
Taglia l'erba.

### La pagina dei consigli

**Imperativo (tu):** *Compra il giornale.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Stabilite un tempo limite di cinque minuti durante i quali i capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, devono scrivere alcuni consigli per i vostri problemi. Scrivete alla lavagna i problemi (es. *Non trovo una casa. Cerco un marito. Voglio imparare il giapponese. Ho perso il gatto.*) e controllate che gli studenti usino l'imperativo alla seconda persona. Ogni squadra poi legge i suoi consigli mentre gli altri cancellano i loro, se sono gli stessi. La squadra con il maggior numero di frasi vince.

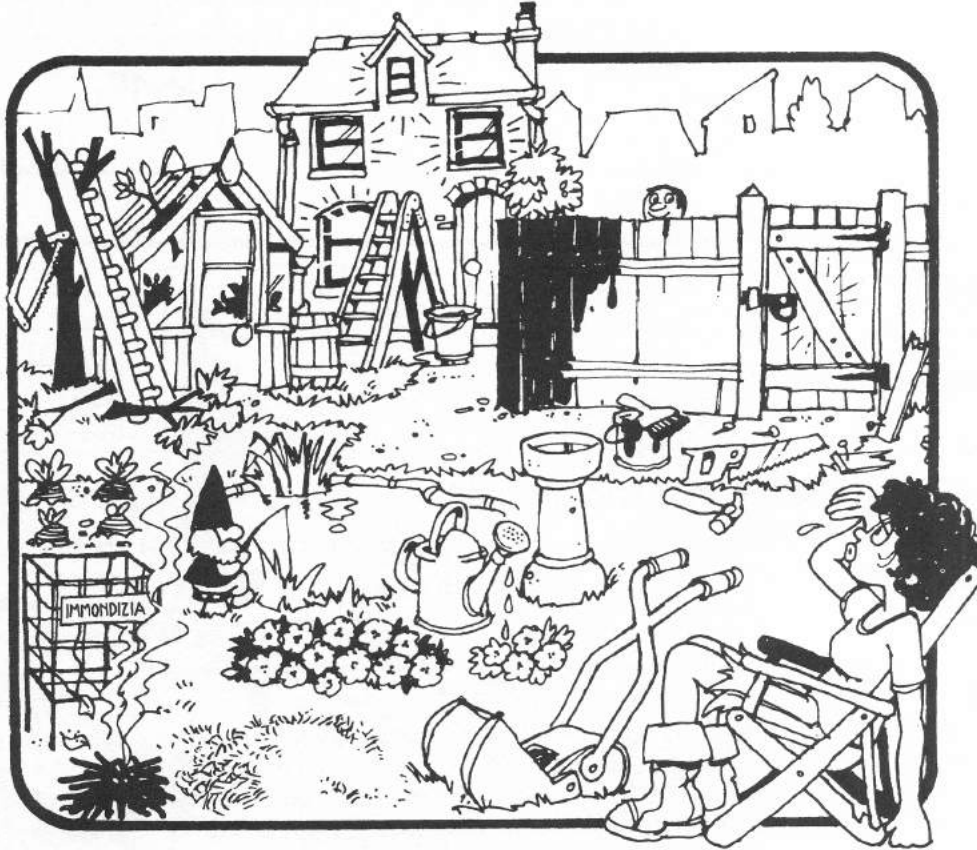
### Impariamo ad imparare

Secondo voi questa attività vi è servita a:

- imparare la forma del "tu" dell'imperativo?
- imparare ad osservare i piccoli dettagli?
- imparare a giustificare le vostre scelte oralmente?
- altre cose...

# osservazione 3

Ivana ha fatto tantissime cose, seguendo gli ordini del marito. Cosa ha lasciato scritto il marito?



Pota l'albero.

Scrivete gli altri ordini che Ivana ha trovato sul messaggio del marito.

Usate questi verbi:

tagliare

innaffiare

pulire

pitturare

riparare

buttare

.....

.....

.....

.....

.....

## Memoria 6

**Imperfetto di stare + gerundio:** *Stava ascoltando la radio.*

**Per questo gioco fotocopiate le pagine 53 e 92.**

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Distribuite la pagina 53 e date alle squadre due minuti di tempo per studiare il disegno. Poi chiedete alle squadre di voltare la pagina e distribuite la pagina 92. Leggete l'esempio insieme a tutta la classe. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono cosa stavano facendo le persone in ufficio quando il capo è entrato, senza guardare l'altra pagina. La squadra con il maggior numero di risposte giuste vince.

**Suggerimenti:** Dopo avere finito il gioco chiedete cosa stanno facendo le persone ora che il capo è in ufficio. Ad esempio:

1. *Sta facendo una telefonata.*
2. *Sta leggendo un rapporto.*

### Risposte:

1. Stava ascoltando la radio.
2. Stava leggendo una rivista.
3. Si stava tagliando le unghie.
4. Stava dormendo.
5. Stava facendo un cruciverba.
6. Stavano giocando a carte.
7. Stavano guardando le fotografie delle vacanze.

## Un giallo: "Omicidio in pieno giorno"

**Imperfetto di stare + gerundio:** *Stavano camminando sullo stesso lato della strada?*

**Imperfetto:** *Conoscevano la donna?*

Leggete la storia in classe spiegando tutte le parole difficili. Spiegate che la classe deve fare la parte dell'investigatore e cercare di dare una spiegazione a questa storia un po' strana.

### La storia

*Due uomini stavano camminando per una strada di città quando improvvisamente uno dei due ha tirato fuori una pistola e ha ucciso una donna che stava camminando sull'altro lato della strada. La polizia è arrivata immediatamente e ha arrestato l'uomo. In tribunale il giudice ha dichiarato: "Questo è un chiaro caso di omicidio. Ci sono molti testimoni ed il crimine è stato commesso in pieno giorno. Lei è colpevole di omicidio ma io non la posso mandare in prigione. Lei è libero."*

La classe ora comincia a fare le domande per scoprire la soluzione della storia. Alle domande si può rispondere solo con *si/no*, ad esempio *I due uomini stavano camminando sullo stesso lato della strada? Conoscevano la donna? Erano amici?*

Aiutate gli studenti a porre le domande dicendo *Chiedetemi qualcosa sul rapporto tra i due uomini, o come stavano camminando, o cos'è successo al processo.*

### La soluzione

*L'assassino non conosceva la donna che ha ucciso – il crimine era senza movente. I due uomini – l'assassino e suo fratello – sono gemelli siamesi. Il giudice ha dovuto liberare l'assassino perché altrimenti l'altro fratello sarebbe dovuto andare in prigione con lui.*

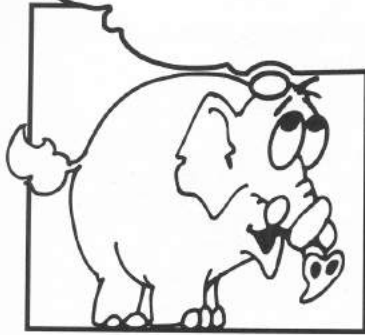
## Impariamo ad imparare

Un conto è ricordarsi quello che si è visto, un conto è saperlo esprimere.

- Vi siete ricordati le azioni compiute da tutti questi personaggi?
- Avete saputo esprimerle in italiano?
- Quali sono stati i vostri problemi principali?
- Quali soluzioni riuscite a pensare per questi problemi?

Confrontate le vostre riflessioni con quelle dei compagni.

# Memoria 6



Ognuno in ufficio pensava che il capo sarebbe stato fuori tutto il giorno ma improvvisamente...

Guardate il disegno. Avete due minuti di tempo per memorizzarlo.





## Il quiz degli sport

**Dovere:** Una squadra deve portare le cuffie blu.

**Potere:** Ogni squadra può avere fino a undici giocatori.

A coppie o individualmente, i giocatori devono decidere a quale sport appartengono le regole. Stabilite un tempo limite di dieci minuti. Il giocatore che ha il maggior numero di risposte esatte vince.

### Risposte:

A7 B5 C3 D1 E9 F4 G2 H8 I6

## Il quiz degli sport – ampliamento

### **Dovere e potere**

Chiedete ai giocatori di scrivere una o due serie di regole per sport o giochi diversi da quelli precedenti. Controllate che le regole non siano troppo difficili, che gli studenti usino *dovere* e *potere* e che gli sport non si ripetano. A turno i giocatori leggono le regole alla classe e gli altri cercano di indovinare lo sport o il gioco.

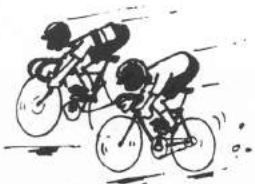
### Impariamo ad imparare

- Per svolgere l'esercizio, avete letto per esteso ogni breve testo?
- Se avete letto i testi per esteso, siete ancora convinti che fosse necessario?
- Se non avete letto i testi per esteso, sapreste dire perché avete seguito questo procedimento?

"Si legge sempre per una ragione ben precisa e non si legge mai nello stesso modo": siete d'accordo con questa affermazione? Date degli esempi per giustificare la vostra opinione.

# IL QUIZ DEGLI SPORT

Abbinare gli sport alle regole. Scrivete il numero dello sport nell'apposita casella.



1 ciclismo



2 pugilato



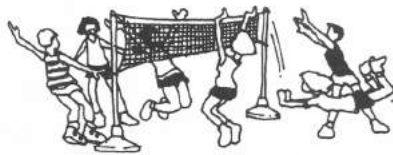
3 ping-pong



4 hockey su ghiaccio



5 judo



6 pallavolo



7 pallanuoto



8 calcio



9 pallacanestro

A Ogni squadra può avere fino a undici giocatori, solo sette dei quali possono giocare allo stesso tempo. Una squadra deve portare le cuffie blu, l'altra bianche. I giocatori non possono schizzare l'acqua in faccia ai giocatori della squadra avversaria.

B I due giocatori devono inchinarsi l'uno di fronte all'altro prima dell'inizio dell'incontro. Devono essere vestiti di bianco e possono attaccare solo le gambe o le braccia dell'avversario. Non devono diventare troppo aggressivi.

C La partita può essere giocata da due o quattro giocatori. I giocatori non possono essere vestiti di bianco e devono cambiare posizione dopo ogni partita. La palla deve toccare il tavolo su entrambi i lati della rete ogni volta che viene colpita.

D I concorrenti devono indossare un casco. Non possono bloccare un avversario che li sta superando, non si possono aiutare e possono mangiare e bere durante la corsa.

E Ogni squadra può avere fino a dieci giocatori, di cui solo cinque possono giocare allo stesso tempo. I giocatori non possono lasciare il campo senza permesso. La palla può essere tirata ma non portata a mano o calciata. Una squadra deve cercare di fare un goal nei primi trenta secondi in cui ha il possesso della palla.

F Ogni squadra può avere fino a diciassette giocatori, di cui solo sei possono giocare allo stesso tempo. I giocatori devono indossare i pattini e le magliette numerate.

G I partecipanti vengono pesati prima dell'incontro. I loro assistenti devono lasciare il ring prima dell'inizio dell'incontro. I partecipanti all'incontro devono indossare i guantoni e non devono colpire l'avversario dietro il collo.

H Ogni squadra deve avere undici giocatori. Le due squadre devono essere vestite di colori diversi. Solo il portiere può toccare la palla con le mani o con le braccia.

I Ogni squadra deve avere sei giocatori. La persona che serve può colpire la palla con le mani o con una parte del braccio e deve lanciare la palla in aria prima di colpirla. I giocatori non devono toccare la rete.

## Ingrandimenti 2

**Potrebbe essere:** *Potrebbe essere un orologio.*

A coppie o individualmente, i giocatori devono scrivere delle frasi dicendo che oggetti potrebbero essere quelli illustrati nel disegno. Stabilite un tempo limite di dieci minuti. Il giocatore che ha il maggior numero di risposte esatte vince.

### Risposte:

1. Potrebbe essere un orologio.
2. Potrebbe essere una lampadina.
3. Potrebbe essere un temperino.
4. Potrebbe essere una moneta.
5. Potrebbe essere una penna a sfera.
6. Potrebbe essere un bicchiere.
7. Potrebbe essere un rubinetto.
8. Potrebbe essere un telefono.
9. Potrebbe essere una radio.

### Caccia al rumore

**Potrebbe/Dev'essere:** *Potrebbe/Dev'essere un paio di forbici.*

Per questo gioco è necessario avere uno schermo che nasconda gli oggetti da utilizzare. Prendete alcuni oggetti che producono un rumore che si possa riconoscere, come *un paio di forbici, una chiusura lampo, un timbro per le date, un giornale, un orologio, una scatola di fiammiferi, dei fiammiferi, un temperamatite*. Mettete gli oggetti dietro lo schermo e chiamate un volontario che produca i rumori dietro lo schermo. Il resto della classe, individualmente o a squadre, deve cercare di indovinare l'oggetto a seconda del rumore dicendo *Potrebbe essere... o, se fosse sicuro, Dev'essere ...*

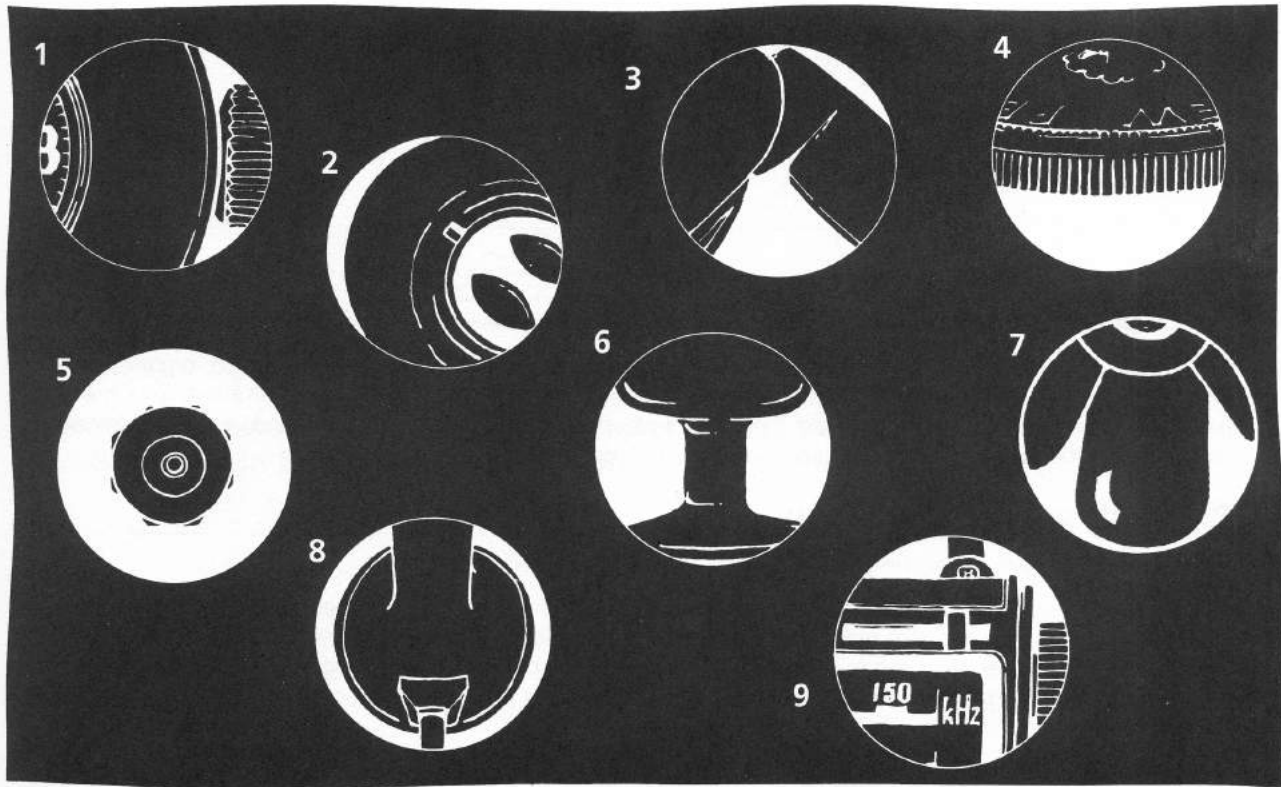
**Suggerimenti:** Se giocate a squadre, si potrebbe assegnare un punto per ogni risposta indovinata con *Potrebbe essere...*; due punti con *Dev'essere*, ma due punti negativi per una risposta sbagliata con *Dev'essere ...*

Potete fare alcune varianti di questo gioco usando i profumi (*lavanda, menta, aglio, caffè*), i sapori o facendo toccare gli oggetti senza poterli vedere. In tutte queste varianti, i giocatori dovrebbero essere bendati.



# INGRANDIMENTI 2

Sapete riconoscere questi oggetti?



Usate queste parole:

telefono

radio

temperino

orologio

rubinetto

lampadina

moneta

penna a sfera

bicchiere

- 1 Potrebbe essere un orologio.....  
2 .....  
3 .....  
4 .....  
5 .....  
6 .....  
7 .....  
8 .....  
9 .....



## Categorie 2

**Espressioni di frequenza e di tempo:** *mai/dieci anni fa*

A coppie o individualmente, i giocatori devono scrivere le espressioni sotto la colonna giusta in ordine crescente di frequenza (A) e in sequenza dal passato al futuro (B). Il giocatore che ha il maggior numero di risposte esatte vince.

### Risposte:

A	B
mai	dieci anni fa
quasi mai	tre mesi fa
ogni tanto	la settimana scorsa
qualche volta	l'altro ieri
abbastanza spesso	ieri
spesso	stamattina
molto spesso	dopodomani
sempre	l'anno prossimo

### L'ultima volta che...

**Passato prossimo + espressioni di tempo:** *Sono andato al cinema la settimana scorsa.*

Gli studenti devono preparare una lista di azioni, come *andare al cinema, sciare, fare un viaggio, organizzare una festa, comprare un vestito*, etc. A coppie, devono domandarsi a turno quando è stata l'ultima volta che hanno fatto queste cose. Potete ampliare il gioco, chiedendo agli studenti di fare le stesse domande ad almeno altri cinque studenti e poi riferire alla classe i risultati dell'indagine.

### Propositi per il nuovo anno

**Futuro + espressioni di frequenza:** *Quest'anno non dirò mai bugie.*

Invitate gli studenti a dire quali saranno i loro buoni propositi per il nuovo anno. Potete cominciare voi con una frase come *Quest'anno non dirò mai bugie* e poi a turno ogni giocatore ripeterà la frase precedente e ne aggiungerà un'altra, sempre usando le espressioni di frequenza come *spesso, mai, ogni tanto*, etc. I giocatori ricevono un punto negativo se (a) non riescono a ricordare tutte le frasi precedenti o (b) impiegano troppo tempo a dire la loro frase.

Giro di prova:

Giocatore 1: *Quest'anno non dirò mai bugie.*

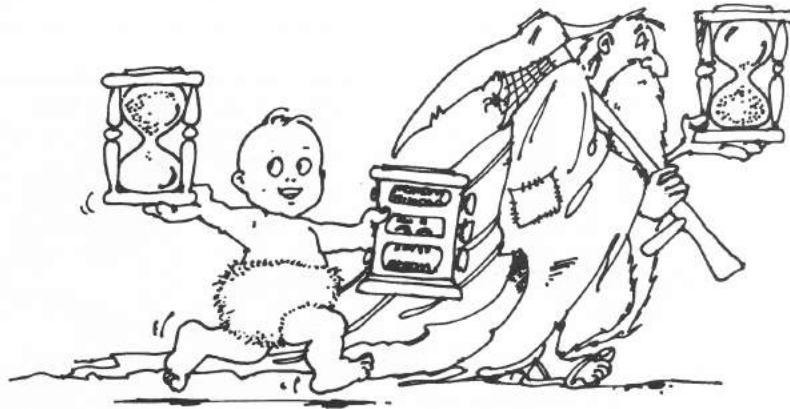
Giocatore 2: *Quest'anno non dirò mai bugie e andrò sempre a scuola.*

Giocatore 3: *Quest'anno non dirò mai bugie, andrò sempre a scuola e non prenderò mai il motorino di mio fratello.*

Giocatore 4: *Quest'anno non dirò...* (non ricorda la frase e riceve un punto negativo).

Giocatore 5: *Quest'anno non dirò mai bugie, andrò sempre a scuola, non prenderò mai il motorino di mio fratello e andrò spesso a trovare mia nonna, etc.*

# Categorie 2



Dividete queste espressioni in due gruppi: in A ci sarà un ordine crescente di frequenza e in B una sequenza temporale dal passato al futuro.

mai      dieci anni fa      abbastanza spesso      ieri      qualche volta  
molto spesso      dopodomani      tre mesi fa      sempre      la settimana scorsa  
spesso      quasi mai      ogni tanto      l'altro ieri      l'anno prossimo  
stamattina

**A**

mai

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**B**

dieci anni fa

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....





## Osservazione 4

**Passato prossimo:** *I due bambini hanno fatto il bagno.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Date alle squadre dieci o quindici minuti durante i quali i capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono che cosa hanno fatto le persone del disegno. Vince la squadra con il maggior numero di frasi esatte.

### Risposte:

1. I due bambini hanno fatto il bagno.
2. L'uomo ha camminato molto.
3. I due uomini hanno visitato la zona.
4. La donna ha preso il sole.
5. Il ragazzo ha giocato a tennis.
6. Le due persone hanno fatto immersioni.
7. La donna ha fatto spese.
8. L'uomo ha dipinto un quadro.

## Il gioco della storia strana

**Passato prossimo:** *Un elefante è entrato in salotto.*

Spiegate che comincerete una storia dicendo una frase strana al passato prossimo e ogni studente a turno aggiungerà un'altra frase collegata in qualche modo alla precedente. Ad esempio:

- Voi: Un elefante è entrato in salotto.  
Giocatore 1: Ha mangiato i fiori sul tavolino e...  
Giocatore 2: ... ha bevuto l'acqua del vaso con la proboscide.  
Giocatore 3: In quel momento è entrata la padrona di casa...  
Giocatore 4: che si è spaventata ed è svenuta...

Assegnate un punto per ogni passato prossimo e togliete un punto per gli errori e le esitazioni.

**Suggerimenti:** Quando notate che gli studenti hanno esaurito la loro inventiva, ricominciate daccapo con un'altra storia. Potete preparare alcuni "inizi" precedentemente. Ad esempio:

*Un ragazzo è scomparso dentro il televisore...*

*Ho deciso di andare a vivere su un albero...*

*Mia sorella ha portato a casa un baobab...*

## Impariamo ad imparare

Ecco un piccolo test sulle modalità di apprendimento. Rispondete, poi guardate la soluzione sotto. Per ricordare e riutilizzare il passato prossimo, quale strategia vi sembra più utile e/o più divertente?

- 1 Memorizzare le parole (camminare molto, ecc.) per ricostruire il passato prossimo.
- 2 Rievocare la situazione e i personaggi della reception dell'albergo per ricostruire le frasi.
- 3 Memorizzare la struttura del passato prossimo per coniugare i verbi.
- 4 Una mescolanza di strategie:... (Precisate).

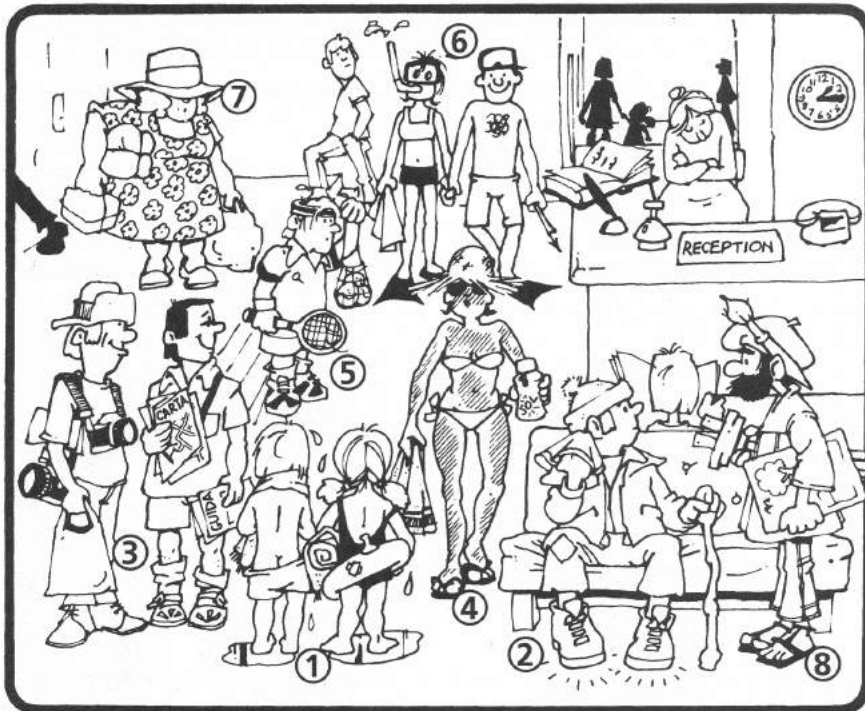
### Soluzione:

- 1 Appartenete piuttosto al genere lessicale. Il vostro approccio alla grammatica avviene in modo semantico. Vi piace scoprire il senso della frase e associare dei significati alle strutture grammaticali.
- 2 Il vostro stile è piuttosto visivo. Ricordate le informazioni stabilendo un rapporto tra la situazione, il contesto e i nuovi elementi linguistici.
- 3 Siete dei tipi analitici e vi piace costruire delle strutture generali e anche delle regole. Forse non vi piacciono tanto le eccezioni, e certamente detestate fare errori.
- 4 Se avete risposto "una mescolanza di strategie" cercate di descrivere il vostro modo di apprendimento.

# osservazione 4



Guardate il disegno della reception di un albergo. Cosa hanno fatto questa mattina gli ospiti dell'albergo?



1 *I due bambini hanno fatto il bagno.*



2 *L'uomo ha camminato molto.*

Scrivete altre sei frasi usando queste espressioni:

visitare la zona	dipingere un quadro	fare immersioni	giocare a tennis
fare spese	prendere il sole		

- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....
- 8 .....



## Memoria 7

### Imperfetto:

*C'era un ufficio postale.  
Non c'era un supermercato.*

### Per questo gioco fotocopiate le pagine 63 e 93.

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Distribuite la pagina 63 e date alle squadre due minuti di tempo per studiare il disegno. Poi chiedete alle squadre di coprire il disegno e distribuite la pagina 93. Leggete gli esempi insieme a tutta la classe. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono come è cambiata la strada dagli anni '50, senza guardare l'altra pagina. La squadra con il maggior numero di risposte giuste vince.

**Suggerimenti:** Dopo avere finito il gioco potete chiedere agli studenti di pensare ad altri possibili cambiamenti in una città dagli anni '50 ad oggi. Ad esempio:

*Non c'era così tanto traffico.  
C'era più verde.*

### Risposte:

*C'era un fruttivendolo/macellaio/giornalaio./  
C'erano dei piccoli negozi.  
C'era una scuola.  
C'era un bar.  
C'era un cinema.*

*Non c'era un parcheggio./Non c'erano molte  
macchine.  
Non c'era una discoteca.  
Non c'era un ristorante cinese.  
Non c'era una buca delle lettere.*

### Bei tempi!

**Imperfetto e si impersonale:** *Si conservava sotto sale.*

Fate alla classe delle domande su come si facevano certe cose prima di alcune invenzioni, ad esempio:

*Come si manteneva la carne fresca prima dell'invenzione del frigorifero?  
Si conservava sotto sale.*

Dividete la classe in due squadre, A e B, ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono alcune domande simili alle quali le altre squadre dovranno rispondere. Controllate che le domande non siano troppo difficili, che le squadre sappiano le risposte alle proprie domande e che le domande non si ripetano. La squadra A fa la prima domanda alla squadra B, che si può consultare prima di dare una risposta. Aiutate la squadra B con le parole difficili. Sarà poi il turno della squadra B per fare una domanda alla squadra A e così via. Assegnate un punto per ogni risposta esatta. Vince la squadra con il maggior numero di punti.

Esempi di domande:

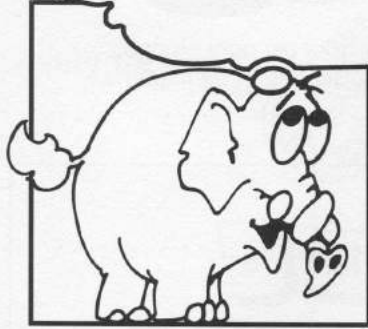
*Come si faceva a dire l'ora prima dell'invenzione dell'orologio?  
Come si chiudevano le case prima dell'invenzione delle serrature?  
Come si accendeva il fuoco prima dell'invenzione dei fiammiferi?  
Come si cucinava prima dell'invenzione della cucina a gas?  
Come si viaggiava in mare prima dell'invenzione della bussola?  
Come si scriveva prima dell'invenzione della carta?  
Come si facevano i libri prima dell'invenzione della stampa?  
Come si compravano le merci prima dell'invenzione dei soldi?*

### Impariamo ad imparare

- Avete una buona memoria? Qual è la prima cosa che ha attirato la vostra attenzione:
  - la visione dell'insieme?                      – le persone?
  - le scritte?    – i piccoli dettagli?
  - altre cose...
- Sareste capaci di identificare la direzione seguita dal vostro sguardo al momento di passare alla memorizzazione:
  - dal centro verso l'alto?                      – dal centro verso il basso?
  - avete seguito altre direzioni?

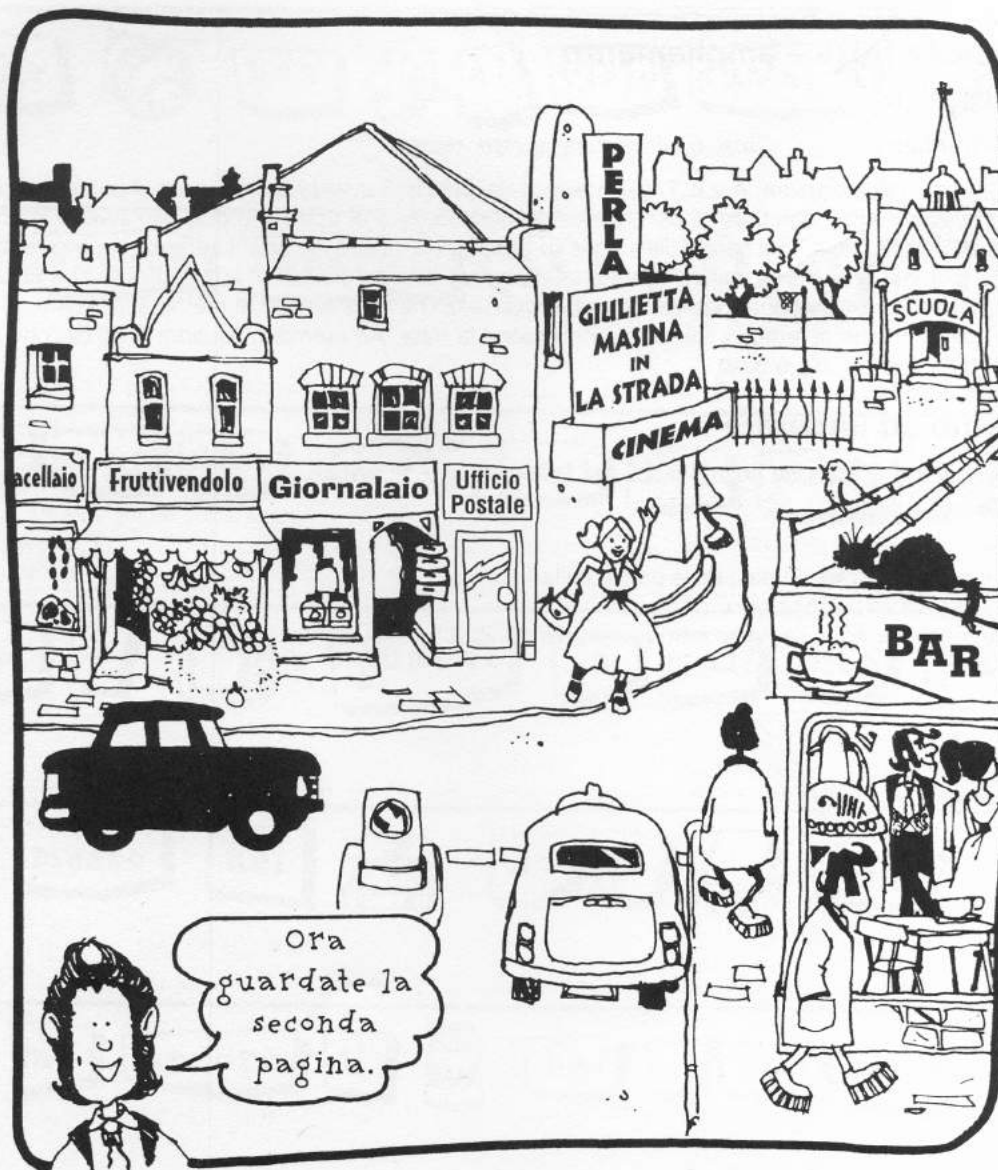
Le vostre risposte a queste domande vi forniranno delle informazioni utili sul vostro modo di percepire e sulle vostre strategie di osservazione e di memorizzazione.

# Memoria 7



## Bei tempi!

Ecco com'era una tipica strada italiana alla fine degli anni '50. Guardate il disegno. Avete due minuti di tempo per memorizzare tutti i dettagli.



## Ordine nella frase

### Ordine delle parole

**Avverbi di tempo:** *Non ho ancora imparato il giapponese.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, devono mettere in ordine le sei frasi in tre minuti. La squadra che riesce a farlo in modo corretto vince.

### Risposte:

1. Non l'ho visto davanti al cinema alle sette e un quarto.
2. Non ho ancora imparato il giapponese.
3. Non ho mai guidato una macchina così veloce.
4. La televisione? Non la guardo quasi mai!
5. Ho appena messo la carta nel cassetto.
6. Non mi hai ancora passato il sale!

## Ordine nella frase – ampliamento

### Ordine delle parole

**Avverbi di frequenza:** *mai, qualche volta, spesso, sempre*

Dividete la classe in due squadre, A e B. Fate un elenco dei principali avverbi di frequenza. Assicuratevi che tutti gli studenti ne capiscano il significato e poi chiedete ad ogni squadra di usare uno di questi avverbi in una frase. Gli studenti devono scrivere ogni parola della frase su una diversa striscia di carta. La frase deve essere di almeno otto parole e se è una domanda il punto interrogativo deve essere scritto su un'altra striscia di carta. Ogni squadra consegna la propria frase alla squadra avversaria che deve cercare di metterla in ordine. Assegnate i punti in base al tempo impiegato a ricomporre la frase. Ad esempio: Squadra A 35 (secondi). Vince la squadra con il punteggio più basso.

## Impariamo ad imparare

Vi piace questo tipo di esercizio dove si gioca con la lingua come se fosse un puzzle? Scegliete un'espressione per valutare questi esercizi:

- divertenti
- interessanti per imparare l'ordine delle parole nella frase;
- troppo limitanti perché sono poco creativi;
- irritanti per l'elemento di caos che introducono nella lingua;
- altre cose...

# ORDINE NELLA FRASE

Avete tre minuti  per mettere in ordine, completare e scrivere le sei frasi

è alle  si ieri 

ieri si è svegliato alle sette e mezza.

1 alle  non  al visto davanti  ho

2 ancora imparato  ho non il

3 ho mai una  così non guidato veloce

4 la ?  guardo la mai! non quasi

5 messo nel  ho la  appena

6 mi ancora il  hai ! non passato



## Osservazione 5

**Riflessivi al passato prossimo:**

*Si è presa la scossa.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. Stabilite un tempo limite di dieci minuti, durante i quali i capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, devono unire i verbi alle parole e poi scrivere cosa hanno fatto le persone nel disegno. La squadra con il maggior numero di risposte giuste vince.

### Risposte:

1. Si è presa la scossa.
2. Si è arrampicato sull'albero.
3. Si è seduta sulla vernice fresca.
4. Si è tagliata con un coltello.
5. Si è sdraiata al sole.
6. Si è avvicinato ad un cane.
7. Si è divorato tutte le mele.
8. Si è tuffato nel laghetto.

### Chi è?

**Riflessivi al passato prossimo:**

*Si è alzato alle cinque.*

Preparate la descrizione della giornata di ieri di un personaggio famoso e leggetela agli studenti. Chi indovina il personaggio vince. Gli studenti possono, a turno, pensare ad un personaggio famoso e cercare di descrivere cosa ha fatto ieri dando informazioni che possano aiutare gli altri ad indovinare.

### Impariamo ad imparare

I verbi elencati in questo esercizio sono riflessivi anche nella vostra lingua materna?

Per coniugare i verbi riflessivi, bisogna stare attenti all'ausiliare, alla forma e alla posizione dei pronomi riflessivi (soggetto e complemento).

Quali sono i pronomi personali soggetto?

Quali sono i pronomi personali complemento usati nella coniugazione dei riflessivi?

# osservazione 5

Le otto persone nel disegno hanno fatto un picnic ieri. Cosa hanno fatto di pericoloso o di imprudente?

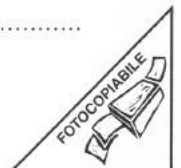
Unite le parole ai verbi e scrivete le frasi.



- A**
- con un coltello
  - al sole
  - sull'albero
  - sulla vernice fresca
  - ad un cane
  - la scossa
  - tutte le mele
  - nel laghetto

- B**
- sdraiarsi
  - tagliarsi
  - sedersi
  - tuffarsi
  - avvicinarsi
  - prendersi
  - divorarsi
  - arrampicarsi

- 1 Si è presa la scossa.
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....
- 8 .....



# Definizioni

**Chi + presente:** *Giornalista – chi scrive in un giornale.*

Dividete la classe in due squadre, A e B, ed eleggete un caposquadra per ogni squadra. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono le definizioni dei lavori. Vince la squadra che completa per prima l'attività.

**Suggerimenti:** Potete ampliare il gioco chiedendo alle due squadre di scrivere altre otto professioni ciascuna da dare alla squadra avversaria per scrivere le giuste definizioni. Controllate che le professioni non siano troppo difficili e che non si ripetano.

## Risposte:

- |   |   |
|---|---|
| 1. Giornalista – chi scrive in un giornale.           | 6. Ottico – chi controlla la vista delle persone.   |
| 2. Meccanico – chi ripara le macchine.                | 7. Cameriere – chi serve da mangiare al ristorante. |
| 3. Guardiano dello zoo – chi si occupa degli animali. | 8. Maestra – chi insegna ai bambini.                |
| 4. Fruttivendolo – chi vende la frutta e la verdura.  | 9. Ladro – chi ruba.                                |
| 5. Cuoco – chi cucina in un ristorante.               | 10. Falegname – chi fa i mobili di legno.           |

## Cruciverba

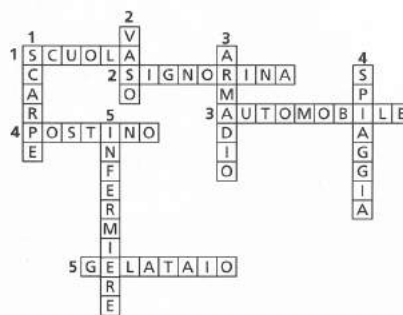
**Pronomi relativi:** *che, chi, di cui, nel quale/in cui*

Scrivete due cruciverba su due fogli di carta. Ad esempio:

Cruciverba A



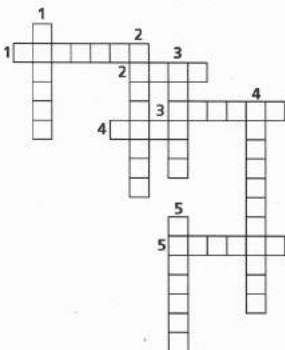
Cruciverba B



Dividete la classe in due squadre, A e B, ed eleggete un caposquadra. Date un cruciverba ad ogni squadra e spiegate che devono scrivere le definizioni. Ad esempio:

- 1 Verticale: *Chi ha un marito.*
- 1 Orizzontale: *Chi cura i malati.*
- 2 Verticale: *L'animale che ha il naso più lungo.*
- 2 Orizzontale: *Quello di cui abbiamo bisogno per vedere.*
- 3 Verticale: *Il posto nel quale/in cue la gente vede i film.*
- 3 Orizzontale: *Chi ha un nonno.*

Quando hanno finito di scrivere le definizioni, gli studenti devono disegnare la griglia del cruciverba e dare definizioni e griglia alla squadra avversaria che dovrà risolvere il cruciverba. Esempio per il cruciverba A:



Poi ogni squadra può inventare un proprio cruciverba da proporre all'altra squadra.

# Definizioni

Trovate la definizione giusta per ogni professione.



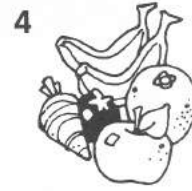
scrivere in un giornale



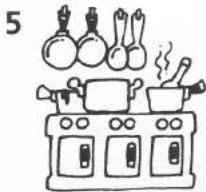
riparare le macchine



occuparsi degli animali



vendere la frutta e la verdura



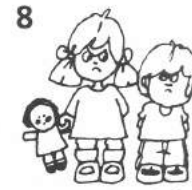
cucinare in un ristorante



controllare la vista delle persone



servire da mangiare al ristorante



insegnare ai bambini



rubare



fare i mobili di legno

Usate queste parole:

giornalista

cuoco

guardiano dello zoo

cameriere

ladro

falegname

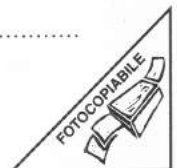
fruttivendolo

ottico

maestra

meccanico

- 1 Giornalista - chi scrive in un giornale.
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....
- 8 .....
- 9 .....
- 10 .....



## Memoria 8

**Preposizione *di* + articolo:** *C'erano delle uova. Non c'era dell'uva.*

**Per questo gioco fotocopiate le pagine 71 e 94.**

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra. Distribuite la pagina 71 e date alle squadre due minuti di tempo per studiare il disegno. Poi chiedete alle squadre di voltare la pagina e distribuite la pagina 94. Leggete gli esempi insieme a tutta la classe. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono il maggior numero di frasi possibili con quello che c'era in cucina, senza guardare l'altra pagina. La squadra con il maggior numero di frasi giuste vince.

### Risposte:

- |                         |                           |                                |
|-------------------------|---------------------------|--------------------------------|
| 1. C'erano delle uova.  | 5. Non c'era del latte    | 9. Non c'erano dei pomodori.   |
| 2. Non c'era dell'uva.  | 6. C'erano dei limoni.    | 10. C'era dell'olio.           |
| 3. C'era del formaggio. | 7. C'era della carne.     | 11. C'era del succo d'arancia. |
| 4. C'era del burro.     | 8. C'erano delle cipolle. | 12. C'erano delle salsicce.    |

## Il gioco della frase lunga

**Preposizione *di* + articolo:** *C'erano degli spaghetti.*

Iniziate il gioco dicendo *Oggi sono andata al supermercato e c'erano degli spaghetti*. Spiegate che il primo giocatore deve ripetere la vostra frase e aggiungerne un'altra, ad esempio *C'erano degli spaghetti e non c'era la marmellata*. Il gioco continua: ogni giocatore prova a ricordare tutto quello che il precedente compagno ha detto e aggiunge un'altra frase. I giocatori ricevono un punto negativo se (a) fanno un errore di memoria; o (b) impiegano troppo tempo a rispondere. Non penalizzate gli errori di grammatica, ma correggeteli e fate proseguire il gioco.

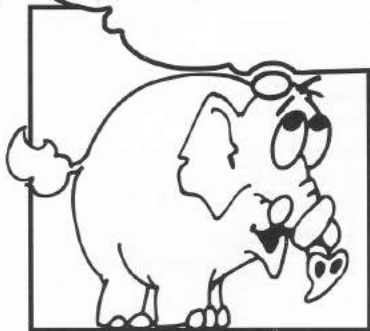
Giro di prova:

- Giocatore 1: *C'erano degli spaghetti e non c'era la marmellata.*
- Giocatore 2: *C'erano degli spaghetti, non c'era la marmellata e c'erano i mandarini.*
- Giocatore 3: *C'erano degli spaghetti, non c'era la marmellata, c'erano i mandarini e c'era la limonata.*
- Giocatore 4: *C'erano degli spaghetti...* (Questo giocatore riceve un punto negativo perché non si ricorda la frase.)
- Giocatore 5: *C'erano degli spaghetti, non c'era la marmellata, c'erano i mandarini, c'era la limonata e... etc.*

E così via. Potete iniziare un nuovo giro con una frase diversa, ad esempio *Sono andata al centro commerciale...* Il giocatore con il minor numero di punti negativi, vince.

**Suggerimenti:** Fate un giro di prova prima di iniziare a giocare.

# Memoria 8



1 Guardate il disegno per due minuti.



2 Girate la pagina.



3 Guardate la seconda pagina.





## Il quiz degli opposti

**Aggettivi:** *inesatto, scomodo, disonesto*

A coppie o individualmente, i giocatori scrivono i contrari degli aggettivi illustrati usando uno dei quattro prefissi. Vince chi li scrive correttamente e finisce prima.

### Risposte:

- |               |                  |                  |
|---------------|------------------|------------------|
| 1. inesatto   | 5. spiacevole    | 9. insufficiente |
| 2. scomodo    | 6. sfortunato    | 10. impossibile  |
| 3. disonesto  | 7. disobbediente | 11. ingiusto     |
| 4. imperfetto | 8. insoddisfatto | 12. impaziente   |

## Il gioco del voto

**Aggettivi:** *inesatto, scomodo, disonesto*

Per questo gioco avete bisogno di una lista di aggettivi e verbi che possono prendere il prefisso per formare l'opposto. Ad esempio *(in)capace, (dis)obbediente, (s)gradevole*. Chiedete ad ogni giocatore di scrivere a lettere maiuscole *S-*, *DIS-*, *IN-*, su tre fogli di carta separati. Spiegate che voi leggerete delle parole e loro dovranno votare il prefisso giusto per ognuna delle parole, alzando l'apposito foglio di carta. Gli studenti dovranno votare tutti insieme e non guardare le scelte degli altri prima di mostrare il loro foglio. I giocatori ricevono un punto negativo se (a) scelgono il prefisso sbagliato; o (b) impiegano troppo tempo a sceglierlo. Iniziate a leggere le parole, dando tempo agli studenti di scegliere il prefisso per ogni parola. Vince il giocatore con il minor numero di punti negativi.

**Suggerimenti:** Fate un giro di prova prima di iniziare a giocare.

### Esempi di gruppi di parole:

*S-* *montare, valutare, contento, cucire, coprire*

*DIS-* *umano, attento, ordinato, abitato, uguale*

*IN-* *decente, diretto, tollerante, stabile, fedele*

*Impariamo ad imparare*

*I meccanismi per costruire le parole presentano analogie e differenze nelle varie lingue. Aggiungere dei prefissi è una strategia comune a molte lingue.*

*Confrontate il funzionamento dei prefissi in questo esercizio con esempi di altre lingue che conoscete.*

*Fate un elenco contrastivo che indichi le analogie e le differenze tra le lingue per esprimere il contrario di una parola:*

- quali sono i prefissi che esprimono opposizione o negazione?*
- è possibile aggiungere un prefisso a tutte le parole in tutte le lingue?*
- altre cose...*

## Impariamo ad imparare

*I meccanismi per costruire le parole presentano analogie e differenze nelle varie lingue.*

*Aggiungere dei prefissi è una strategia comune a molte lingue.*

*Confrontate il funzionamento dei prefissi in questo esercizio con esempi di altre lingue che conoscete.*

*Fate un elenco contrastivo che indichi le analogie e le differenze tra le lingue per esprimere il contrario di una parola:*

- quali sono i prefissi che esprimono opposizione o negazione?*
- è possibile aggiungere un prefisso a tutte le parole in tutte le lingue?*
- altre cose...*

# IL QUIZ DEGLI OPPOSTI

Scrivete gli opposti di queste parole iniziando con:

dis...

s...

im...

in...

1

$$\begin{array}{r} 2 \\ +2 \\ \hline 5 \end{array} X$$

esatto

2



comodo

3



onesto

4



perfetto

5



piacevole

6



fortunato

7



obbediente

8

RECLAMI



soddisfatto

9



sufficiente

10



possibile

11



giusto

12



paziente

- |   |          |    |       |
|---|----------|----|-------|
| 1 | inesatto | 7  | ..... |
| 2 | .....    | 8  | ..... |
| 3 | .....    | 9  | ..... |
| 4 | .....    | 10 | ..... |
| 5 | .....    | 11 | ..... |
| 6 | .....    | 12 | ..... |



## Dove?

**Futuro:** *Se andrai a Berlino, vedrai la Porta di Brandeburgo.*

Dividete la classe in due squadre, A e B, ed eleggete un caposquadra per ogni squadra. I capisquadra, aiutati dai componenti delle squadre, scrivono sette frasi che iniziano con *Se andrai a...*, *vedrai...* abbinando i monumenti famosi alle loro città. Vince la prima squadra che completa l'attività.

**Suggerimenti:** Potete ampliare questo gioco chiedendo alle due squadre di scrivere cinque frasi che iniziano con *Se andrai...* + un posto famoso e cinque con *Vedrai...* + un monumento famoso. I cinque posti non devono essere collegati ai cinque monumenti. Ad esempio una squadra può scrivere:

*Se andrai a Pisa...; Se andrai ad Atene...; Se andrai a Parigi...; Se andrai a Rio...; Se andrai in Nepal...*

*Vedrai la Casa Bianca; Vedrai il monte Etna; Vedrai le Piramidi; Vedrai il Colosseo; Vedrai il Ponte dei Sospiri.*

Ogni squadra a turno chiede alla squadra avversaria di completare una metà di una frase, ad esempio:

*Se andrai a Pisa, vedrai la Torre Pendente.*

Assegnate un punto per ogni frase giusta. Vince la squadra con il maggior numero di punti.

### Risposte:

1. Se andrai a Berlino, vedrai la Porta di Brandeburgo.
2. Se andrai ad Istanbul, vedrai Santa Sofia.
3. Se andrai a New York, vedrai la Statua della Libertà.
4. Se andrai a Roma, vedrai il Colosseo.
5. Se andrai a Londra, vedrai il Ponte della Torre.
6. Se andrai a San Francisco, vedrai il Golden Gate.
7. Se andrai a Kyoto, vedrai il Tempio d'Oro.
8. Se andrai a Parigi, vedrai l'Arco di Trionfo.

## Il quiz della città

**Futuro:** *Che cosa vedrete in Piazza di Spagna?*

Dividete la classe in due squadre, A e B, ed eleggete un caposquadra. I capisquadra, aiutati dai componenti delle squadre, scrivono un quiz di otto domande su una città che conoscono bene e lo sottopongono all'altra squadra. Le domande devono essere al futuro. Ad esempio, se il posto è Roma, una squadra può chiedere:

*Che cosa vedrete in Piazza di Spagna? Chi potrete vedere a San Pietro? Cosa vedrete a piazza Fontana di Trevi? Quanto spenderete per andare da Piazza Navona a Via del Corso in autobus? Che parco vedrete vicino a Piazza del Popolo?*

Incoraggiate gli studenti ad iniziare le domande in modi diversi, controllate che non ci siano ripetizioni delle stesse domande e che ogni squadra sappia le risposte alle proprie domande. Controllate anche che gli studenti usino il futuro in modo giusto. Assegnate un punto per ogni risposta esatta. Vince la prima squadra con il maggior numero di punti.

## Impariamo ad imparare

Nelle proposte di apprendimento, vi è sempre un obiettivo principale e uno secondario. Talvolta questi obiettivi coincidono per l'autore dell'esercizio e per lo studente, ma non sempre.

- Qual è secondo voi l'obiettivo didattico principale per l'apprendimento dell'italiano in questo esercizio?
- Quali informazioni o dati culturali servono a stimolare la realizzazione dell'esercizio?
- Siete d'accordo con l'autore di questa proposta di apprendimento?
  - Avete trovato gli aspetti culturali molto interessanti: sì/no.
  - Avete trovato gli aspetti culturali più interessanti dei contenuti grammaticali: sì/no.
  - Avete imparato cose nuove sulle città menzionate nell'esercizio: sì/no.
  - L'obiettivo secondario presentato come stimolo culturale ha creato per voi difficoltà supplementari: sì/no.

# DOVE?



## Il quiz dei monumenti famosi

Per vedere tutti questi monumenti famosi, dove dovrò andare?



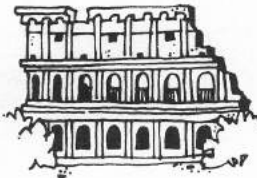
1 La Porta di Brandeburgo



2 Santa Sofia



3 la Statua della Libertà



4 il Colosseo



5 il Ponte della Torre



6 il Golden Gate



7 il Tempio d'Oro



8 l'Arco di Trionfo

Usate queste parole:

Kyoto

Parigi

San Francisco

Istanbul

Londra

Berlino

Roma

New York

- 1 ..... Se andrai a Berlino, vedrai la Porta di Brandeburgo.  
2 .....  
3 .....  
4 .....  
5 .....  
6 .....  
7 .....  
8 .....

## Osservazione 6

**Stare per + infinito:** *Una donna sta per tuffarsi in acqua.*

**Passato prossimo:** *Un uomo si è appena tuffato in acqua.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono quattro frasi su cosa stanno per fare alcune persone nel disegno e quattro su cosa altre persone hanno appena fatto. La squadra che completa l'attività in modo giusto vince.

### Risposte:

Una donna sta per vestirsi.

Un ragazzo sta per gettare la palla.

Un ragazzo sta per comprare un gelato.

Un cameriere sta per versare dell'acqua.

Un ragazzo ha appena mangiato un gelato.

Una donna è appena uscita dall'acqua.

Un uomo si è appena tagliato un dito.

Un uomo ha appena fatto la doccia.

### Appena fatto

**Passato prossimo + appena:** *Hai appena avuto un incidente?*

Preparate alcune strisce di carta, ognuna con una frase al passato prossimo + *appena*, come:

*Ho appena visto un fantasma.*

*Ho appena fatto la doccia.*

*Ho appena perso le chiavi della macchina.*

*Ho appena perso l'autobus.*

*Sono appena stato dal dentista.*

*Mi sono appena alzato.*

*Mi sono appena tagliato un dito.*

*Ho appena mangiato un dolce.*

Scegliete uno studente che deve mimare una frase mentre gli altri cercano di indovinarla facendo domande che iniziano con *Hai appena...?* Lo studente risponderà *sì* o *no*. Date al giocatore che indovina un'altra frase da mimare.

### Che cosa c'è di diverso?

Chiedete ad uno studente di guardare attentamente la classe e poi di chiudere gli occhi per un momento. Velocemente cambiate, con l'aiuto degli altri studenti, la disposizione di alcuni oggetti o persone, ad esempio: *aprite un cassetto, fate togliere la giacca ad uno studente, fate cambiare posto a due studenti, mettete una borsa sul tavolo, scrivete qualcosa alla lavagna*. Il giocatore poi apre gli occhi e prova ad individuare tutto ciò che è cambiato, dicendo: *Hai appena aperto un cassetto*, etc. Assegnate un punto per ogni osservazione giusta e ripetete il gioco con gli altri studenti. Vince chi ha il punteggio più alto.

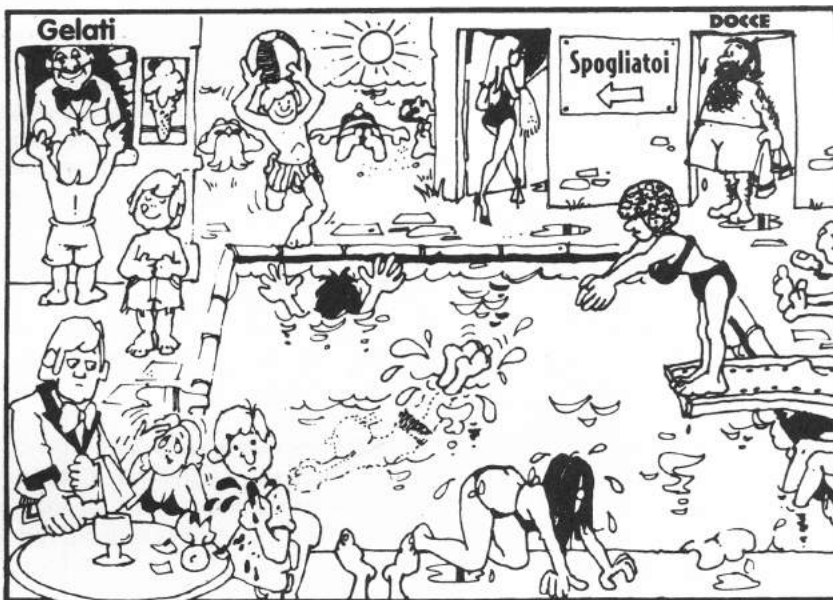
### Impariamo ad imparare

L'idea di futuro e l'idea di passato comportano molte sfumature. Chi parla o chi scrive può scegliere di presentare un'azione passata o futura secondo diversi punti di vista e in modo più o meno ravvicinato al momento in cui parla o scrive. Avvicinare o allontanare nel tempo le azioni sono strategie valide sia per il passato che per il futuro.

L'obiettivo dell'esercizio che avete appena fatto era di aiutarvi a padroneggiare questa ricchezza della lingua: il futuro molto vicino e il passato recente. Quali altre forme del passato e del futuro conoscevate già?

# Osservazione 6

Guardate questo disegno. In piscina alcune persone stanno per fare qualcosa ed altre hanno appena fatto qualcosa.



Una donna sta per tuffarsi in acqua.



Un uomo si è appena tuffato in acqua.

Scrivete otto frasi su cosa **stanno per fare** quattro persone e su cosa **hanno appena fatto** altre quattro persone. Usate questi verbi:

mangiare      versare      uscire      comprare      fare  
 tagliarsi      vestirsi      gettare

.....

.....

.....

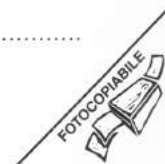
.....

.....

.....

.....

.....





## Categorie 3

**Verbi senza/con preposizioni:** *Voglio comprare una camicia nuova.*  
*Mi occupo dei bambini.*

A coppie o individualmente, i giocatori devono completare le frasi, scegliendo i verbi e – dove necessario – le preposizioni. Vince il primo giocatore che completa l'esercizio in modo giusto.

### Risposte:

1. Voglio buttare la camicia vecchia.
2. Mi occupo dei bambini.
3. Telefono a Giovanni tutte le sere.
4. Devo restituire i libri.
5. Puoi andare più piano, per favore?
6. Ascolto la radio tutte le mattine.
7. Voglio smettere di fare il pugile: è troppo pericoloso.
8. Ho appena finito di sparecchiare la tavola.
9. Gioco a tennis tutti i venerdì.
10. Devo compilare un modulo.
11. Cerco i miei occhiali da una settimana.
12. Inizio a lavorare alle nove e mezza.
13. Ho spedito la lettera due settimane fa.
14. Ho paura dei ragni.
15. Ho bisogno di una macchina nuova.

## Il gioco delle frasi

**Verbi con a + infinito**

**Verbi con di + infinito**

Dividete la classe in due squadre, A e B. Fate due elenchi di verbi mescolando verbi che richiedono *di* + infinito e verbi che richiedono *a* + infinito: assicuratevi che tutti ne capiscano il significato. Chiedete ad ogni squadra di scrivere una frase per ogni verbo del suo elenco, usando la giusta preposizione seguita dall'infinito. Decidete quanto tempo concedere e alla fine fate leggere le frasi ad alta voce. Vince la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Esempi di verbi che richiedono *a*:

*provare*  
*riuscire*  
*cominciare*  
*insegnare*  
*imparare*  
*invitare*  
*abituarsi*  
*aiutare*  
*esercitarsi*

Esempi di verbi che richiedono *di*:

*cercare*  
*finire*  
*sperare*  
*dire*  
*consigliare*  
*promettere*  
*proibire*  
*decidere*  
*ricordarsi*  
*dimenticarsi*

# Categorie 3

Completate le frasi usando questi verbi e – dove necessario – le preposizioni *a* o *di*.

giocare	telefonare	occuparsi	smettere	avere paura	cercare
	volere	potere		finire	avere bisogno
ascoltare	restituire	compilare	iniziare		spedire



1 Voglio ..... buttare la camicia vecchia.



2 Mi occupo dei bambini.



3 ..... Giovanni tutte le sere.



4 Devo ..... i libri.



5 ..... andare più piano, per favore?



6 ..... la radio tutte le mattine.



7 Voglio ..... fare il pugile: è troppo pericoloso.



8 Ho appena ..... sparecchiare la tavola.



9 ..... tennis tutti i venerdì.



10 Devo ..... un modulo.



11 ..... i miei occhiali da una settimana.



12 ..... lavorare alle nove e mezza.



13 ..... la lettera due settimane fa.



14 ..... ragni.



15 ..... una macchina nuova.

## Il quiz dei regali

**Futuro + pronome diretto:** *Lo indosserò.*

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra per ogni gruppo. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono undici frasi per descrivere cosa faranno le diverse persone con gli oggetti che sono nel disegno. La squadra che completa l'attività in modo giusto vince.

**Suggerimenti:** Potete estendere questa attività chiedendo cosa faranno con altri possibili oggetti. Ad esempio:

*Cosa farai con la collana di perle? La indosserò.*

*Cosa farai con i fuochi d'artificio? Li accenderò.*

*Cosa farai con il panino? Lo mangerò.*

*Cosa farai con la valigia? La userò.*

*Cosa farai con il libro? Lo leggerò.*

### Risposte:

1. Il cardigan? Lo indosserò.

2. Il libro di ricette? Lo leggeremo.

3. L'assegno? Lo riscuoterai.

4. Le fragole? Le mangeranno.

5. Le spezie? Le metterete nell'arrosto.

6. I fiori? Li inaffierò.

7. I soldi? Li spenderai.

8. Il motorino? Lo guideremo.

9. I bulbi? Li planteranno.

10. Il poster? Lo appenderete.

11. Il profumo? Lo metterà.

12. La batteria? La suonerà.

### Predire il futuro

**Futuro:** *Riceverai un mucchio di soldi.*

Dividete la classe in squadre di quattro o cinque giocatori e spiegate che ciascuno deve "predire il futuro" per gli altri membri del suo gruppo, scrivendo due o tre frasi al futuro per ciascun membro. Alla fine ciascuno legge le sue "predizioni" agli altri che potranno commentarle dicendo se sono realistiche, impossibili, etc. Ad esempio:

*Riceverai un mucchio di soldi.*

*Farai il giro del mondo.*

*Sarai invitato a visitare Cape Canaveral.*

**Suggerimenti:** Per un gioco "a sorpresa" i fogli con le frasi possono essere mescolati, e ciascun giocatore tira a sorte un foglio e legge ad alta voce "il proprio futuro".

### Impariamo ad imparare

- Quanti sostantivi avete memorizzato?
- Quanti verbi avete memorizzato?
- Come si coniuga il futuro in italiano?
- A quale di queste domande vi è sembrato più facile rispondere?

# Il quiz dei regali



Che cosa faranno le persone con questi regali?



Usate questi verbi:

- |            |            |                        |          |
|------------|------------|------------------------|----------|
| guidare    | indossare  | leggere                | spendere |
| riscuotere | appendere  | piantare               | mettere  |
| mangiare   | innaffiare | mettere nell'arrostato | suonare  |

- 1 (io) ...Il cardigan? Lo indosserò.....
- 2 (noi).....
- 3 (tu).....
- 4 (loro).....
- 5 (voi).....
- 6 (io).....
- 7 (tu).....
- 8 (noi).....
- 9 (loro).....
- 10 (voi).....
- 11 (lei).....
- 12 (lui).....



## Memoria 9

**Passato prossimo passivo:** *Il quadro è stato tolto dal muro.*

**Per questo gioco fotocopiate le pagine 83 e 95.**

Dividete la classe in piccoli gruppi di due o tre giocatori ed eleggete un caposquadra. Distribuite la pagina 83 e date alle squadre due minuti di tempo per studiare il disegno. Poi chiedete alle squadre di voltare la pagina e distribuite la pagina 95. Leggete gli esempi insieme a tutta la classe. I capisquadra, aiutati dai componenti della squadra, scrivono le cose che sono state cambiate da una figura all'altra, senza guardare la prima pagina. La squadra con il maggior numero di frasi giuste vince.

In alternativa potete assegnare due punti se le frasi sono grammaticalmente corrette e se dicono cosa è cambiato veramente, un punto solo se c'è un errore di grammatica, ma il contenuto è giusto.

### Risposte:

Il portacenere è stato usato.  
Il cassetto è stato chiuso.  
Il cestino è stato svuotato.  
La luce della scrivania è stata accesa.

Il computer è stato spento.  
Le persiane sono state aperte.  
La cassetta è stata tolta dal registratore.

## Memoria 9 – ampliamento

**Passato prossimo passivo:** *Le luci sono state accese.*

Chiedete a due o tre studenti di osservare attentamente la classe. Poi mandateli fuori un attimo e – con l'aiuto degli altri studenti – fate cinque cambiamenti nella stanza. Ad esempio: *accendete le luci, cancellate le parole scritte sulla lavagna, spostate il registratore, togliete un poster dal muro, chiudete una persiana.* Poi fate rientrare gli studenti e chiedetegli di dire che cambiamenti sono stati fatti. Ad esempio:

*Le luci sono state accese, il registratore è stato spostato, il poster è stato tolto dal muro, una persiana è stata chiusa.*

Assegnate un punto per ogni cambiamento che gli studenti hanno notato e continuate il gioco chiedendo a turno a diversi studenti di uscire dalla classe.

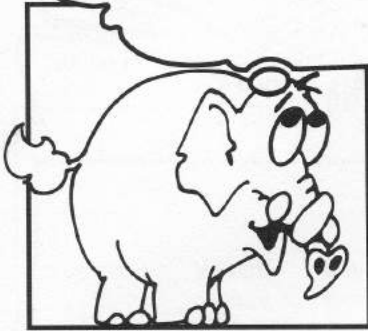
## Impariamo ad imparare

Avete potuto constatare che le azioni sono state compiute, ma non si sa da chi. Ecco uno dei vantaggi della forma passiva: ci permette di lasciare nell'anonimato l'autore delle azioni.

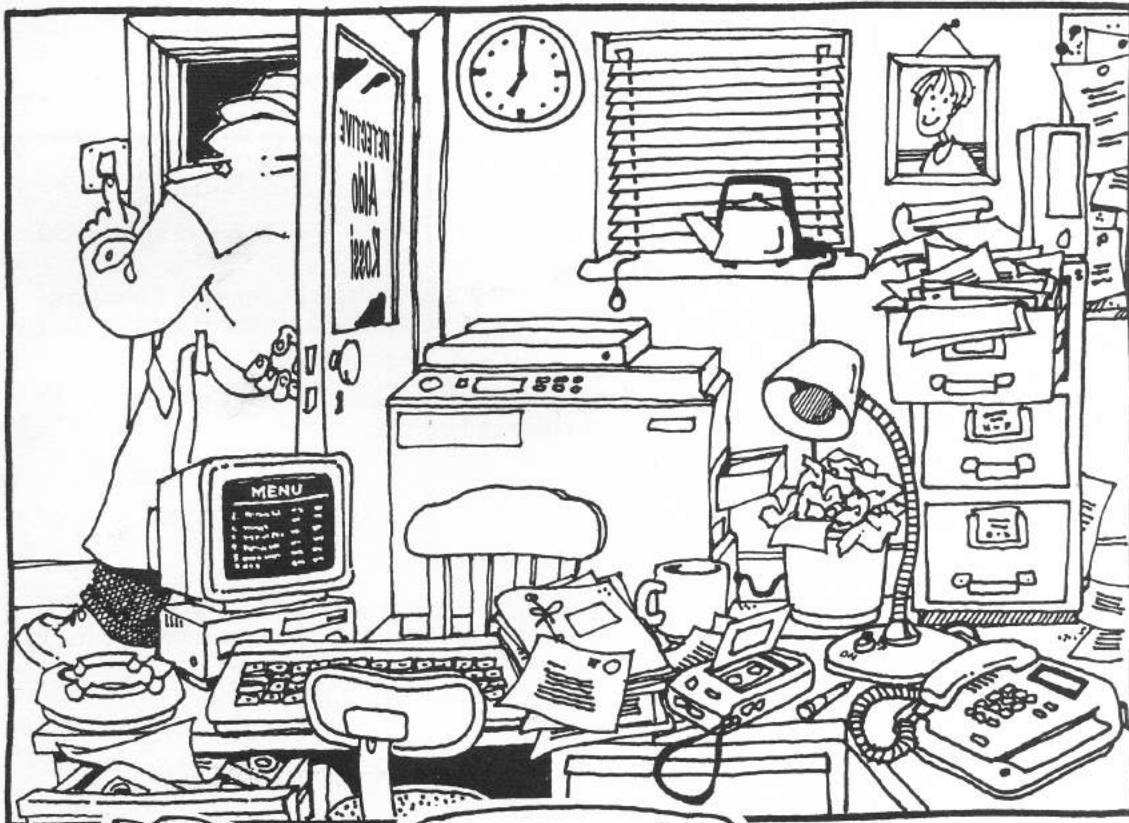
Per la stessa ragione questa forma verbale ci offre l'occasione di suggerire diversi autori possibili per le azioni.

Per esempio: Il cestino è stato svuotato dalla donna delle pulizie. Proponete degli esempi e confrontate le vostre idee con quelle dei compagni.

# Memoria 9



Guardate l'ufficio dell'investigatore privato. Sono le sette di sera e l'investigatore sta uscendo. Avete due minuti per memorizzare tutti gli oggetti nella stanza.



Ora rispondete alle domande della seconda pagina.





# Il quiz lessicale

## Vocabolario

### Revisione

A coppie o individualmente, i giocatori devono completare le quattro parti del quiz. Stabilite un tempo limite di cinque minuti ed assegnate un punto per ogni risposta giusta. Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

### Risposte:

#### La parola che non va

Vestiti – capelli      Mobili – stivali      Cibo – coltello      Professioni – stampante

#### Opposti

duro/morbido  
scuro/chiaro  
bello/brutto  
grande/piccolo  
ruvido/liscio  
dolce/amaro  
mettersi/togliersi  
comprare/vendere

#### Sinonimi

chiedere = domandare  
pazzo = matto  
niente = nulla  
ora = adesso  
abito = vestito  
capire = comprendere  
veramente = davvero  
purtroppo = sfortunatamente

#### Verbi

firmare un assegno  
riempire un modulo  
schizzare l'acqua  
giocare a palla  
piegare la carta  
cucire un bottone  
lucidare le scarpe  
appendere un cappotto

## Il gioco dell'ABC

### Vocabolario

#### Revisione

Chiedete al primo giocatore di scegliere una categoria e poi ditela a tutta la classe (es. *animali*). Il giocatore scelto deve dire un animale che inizia con la lettera A. Il giocatore successivo dovrà trovare un animale che inizia con la lettera B e così via.

Spiegate alla classe che ogni giocatore ha tre vite e scrivete un tre per ogni giocatore come se steste disegnando la classe alla lavagna con i numeri al posto dei nomi. Ad esempio:

33                              33                              33                              33

Cambiate i numeri ogni volta che un giocatore perde una vita, correggendo 3<sup>2</sup>.

I giocatori perdono una vita se (a) non riescono a trovare una parola della categoria che inizia con la lettera giusta o se (b) impiegano troppo tempo a dirlo. Se un giocatore perde una vita, il giocatore successivo sceglie una nuova categoria ed inizia con l'ultima lettera giocata.

Un giro d'esempio:

Giocatore 1: (annuncia la prima categoria) *Animali*.

*Antilope.*

Giocatore 2: *Bufalo.*

Giocatore 3: *Cammello.*

Giocatore 4: (Questo giocatore impiega troppo tempo a trovare la parola.)

Giocatore 5: (annuncia la nuova categoria) *Posti in Italia.*

*Domodossola.*

Giocatore 6: *Empoli.*

E così via. Alla fine del gioco chi "rimane in vita" vince.

**Suggerimenti:** Assicuratevi che gli studenti non scelgano categorie troppo difficili. Esempi di categorie: *mobili, paesi, frutta e verdura, vestiti, parti del corpo, colori, professioni, oggetti della casa, strumenti musicali, oggetti di un ufficio, materiali, strumenti di lavoro, mezzi di trasporto, sport, negozi.*

# Il quiz lessicale



## La parola che non va

### Vestiti

maglione  
capelli  
sciarpa  
vestito  
pantofole

### Mobili

sedia  
armadio  
stivali  
scrivania  
scaffali

### Cibo

panino  
spinaci  
coltello  
pesce  
torta

### Professioni

decoratore  
chirurgo  
 falegname  
stampante  
idraulico

## Opposti

Trovate gli opposti.

piccolo            chiaro  
                                 togliersi  
                                 bello            togliersi  
                                 duro            morbido  
                                 scuro  
                                 brutto  
                                 liscio  
                                 grande  
                                 vendere            ruvido  
                                 dolce            ruvido  
                                 amaro            mettersi  
                                 comprare

duro/morbido

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Sinonimi

Trovate le parole con lo stesso significato.

chiedere            davvero  
                                 adesso  
                                 comprendere  
                                 pazzo  
                                 purtroppo            niente  
                                 ora            matto  
                                 domandare            nulla  
                                 sfortunatamente  
                                 abito            veramente  
                                 capire            vestito

chiedere - domandare

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Verbi

Unite i verbi con la parola più appropriata.

**A**

riempire            lucidare  
                                 appendere  
                                 schizzare            firmare  
                                 giocare a  
                                 piegare            cucire

**B**

modulo            cappotto  
                                 assegno            carta  
                                 scarpe            bottone  
                                 palla            acqua

firmare un assegno

.....

.....

.....

.....

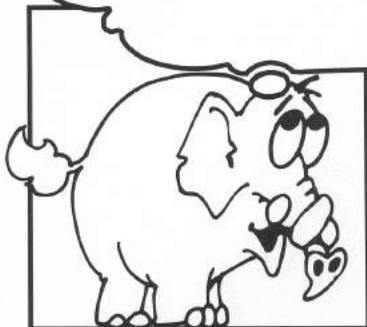
.....

.....

.....

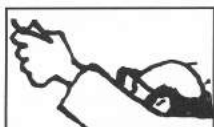


# Memoria 1



Rispondete a queste domande relative all'albergo, senza guardare la pagina precedente.

Segnate con un  la risposta esatta.



1 Qual è il numero della sua camera?

- quattrocentodue
- quarantadue
- quattordici



2 Quanti piani ha l'albergo?

- otto
- sette
- sei



3 A quale piano vuole andare la signora?

- quinto
- secondo
- quarto



4 Che ora è nel disegno?

- mezzogiorno e un quarto
- l'una meno cinque
- l'una meno un quarto



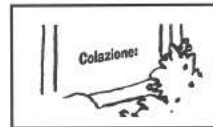
5 Che giorno è nel disegno?

- il sedici maggio
- il sei maggio
- il ventisei maggio



6 Quante persone sono state arrestate alla partita di calcio?

- centodieci
- centouno
- cento



7 Fino a che ora si può fare colazione?

- le undici e mezza
- le dieci e mezza
- le otto e mezza



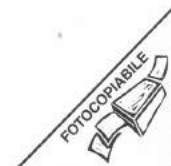
8 Quanto costa una camera singola a notte?

- settantacinquemila lire
- ottantacinquemila lire
- centotrentamila lire

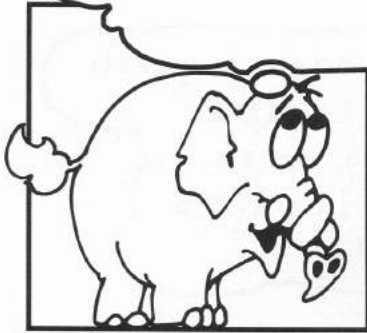


9 Che autobus aspettano?

- il sette
- il diciassette
- il settanta



# Memoria 2



Ecco le cose che Giorgia, Giovanni e i bambini devono fare prima di andare in vacanza. Provate a ricordarvi cosa hanno già fatto e cosa non hanno ancora fatto.



Giorgia

- 1 fare la valigia
- 2 fare il letto
- 3 spegnere le luci
- 4 annaffiare le piante

- 1 Giorgia ha già fatto la valigia.
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....



Giovanni

- 5 fare la valigia
- 6 prendere le chiavi della macchina
- 7 spegnere lo scaldabagno
- 8 chiudere le finestre

- 5 Giovanni non ha ancora fatto la valigia.
- 6 .....
- 7 .....
- 8 .....
- 9 .....



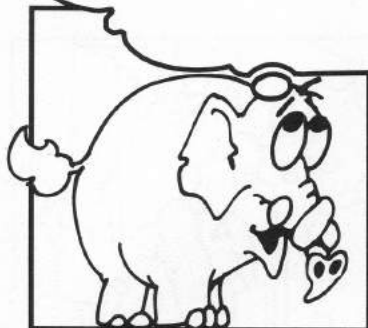
I bambini

- 9 mettere in ordine la camera
- 10 fare la doccia
- 11 lavarsi i capelli
- 12 portare il gatto dai vicini

- 10 .....
- 11 .....
- 12 .....



# Memoria 3



Completate queste frasi sull'ospedale, senza guardare la pagina precedente.



1 Un infermiere ...le..... sta portando .....un paravento.....



5 Una paziente ..... sta prestando .....



2 La caposala ..... sta facendo .....



6 Un visitatore ..... sta versando .....



3 Una visitatrice ..... sta portando .....

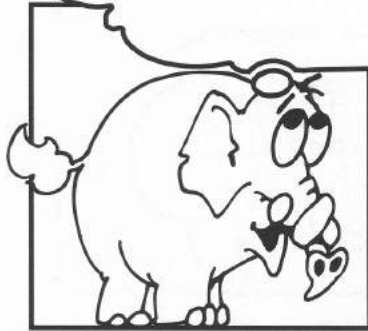


7 Un dottore ..... sta mostrando .....

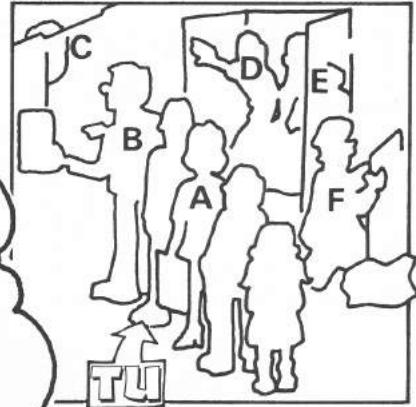


4 Un'infermiera ..... sta passando .....

# Memoria 4



Ora  
rispondete  
alle domande  
senza guardare  
la pagina  
precedente.



1 Che cosa facevi? (colazione, i compiti, la fila)

Facevo la fila.

2 Chi c'era dietro di te? (una donna, un uomo, una ragazza)

C'era una donna ...

3 Che cosa portava la donna? (una gonna e un maglione, una giacca e una gonna, un vestito)

4 Che cosa teneva in mano? (un pacco, una busta, un modulo)

5 Che cosa spediva il primo cliente della fila? (un telegramma, una lettera, un pacco)

6 Che cosa portava? (un vestito, jeans e camicia, jeans e giacca)

7 Che cosa aveva in mano l'impiegata? (tre francobolli, una busta, un modulo)

8 Che cosa portavano i due uomini che stavano entrando? (una borsa, un pacco, una valigia)

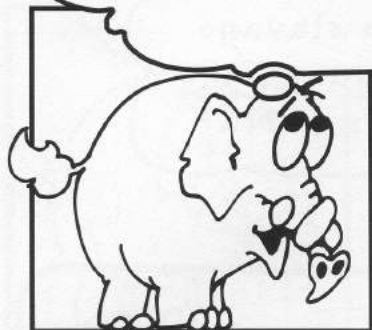
9 Chi guardavano? (te, il postino, l'impiegata)

10 Che cosa apriva il postino? (la porta principale, la cassaforte, la cassetta delle lettere)





# Memoria 5

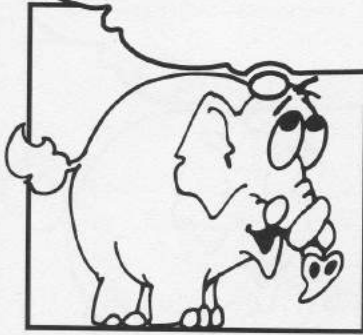


- 1 Non c'era nessuno che sceglieva un libro? sì/no
- 2 Non c'era nessuno che guardava gli avvisi? sì/no
- 3 Non c'era nessuno che faceva un test? sì/no
- 4 Non c'era nessuno che parlava con l'insegnante? sì/no
- 5 Non c'era nessuno che usava la macchina per le bevande? sì/no
- 6 Non c'era niente scritto sulla lavagna? sì/no
- 7 Non c'era niente nelle mani dell'insegnante? sì/no
- 8 Non c'era niente per terra? sì/no
- 9 Non c'era niente sul registratore? sì/no



Rispondete a queste domande sulla scuola di lingue, senza guardare la pagina precedente.

# Memoria 6



Che cosa stavano facendo quando ho aperto la porta?

Scrivete quello che stavano facendo gli impiegati quando il capo ha aperto la porta, senza guardare la pagina precedente.



1 ... Stava ascoltando la radio.

2 .....

3 .....

4 .....

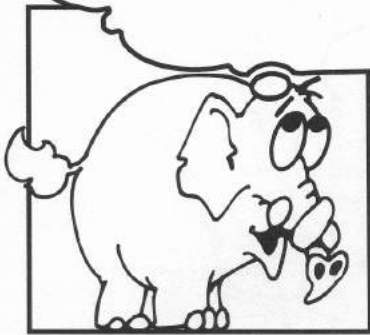
5 .....

6 .....

7 .....



# Memoria 7



Ecco com'è la strada oggi.



Come è cambiata? Scrivete alcune frasi come queste:

C'era un ufficio postale.

Non c'erano dei grandi magazzini.

Scrivete altre quattro frasi che iniziano con *C'era/C'erano* e quattro con *Non c'era/Non c'erano*. Non guardate l'altra pagina fino a quando non avete finito.

.....

.....

.....

.....

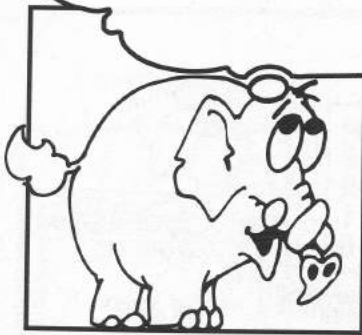
.....

.....

.....

.....

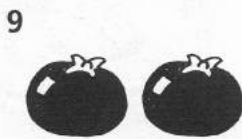
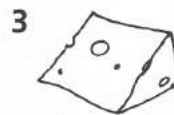
# Memoria 8



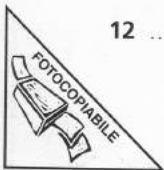
Che cosa c'era in cucina?



Scrivete delle frasi seguendo l'esempio e senza guardare l'altra pagina.

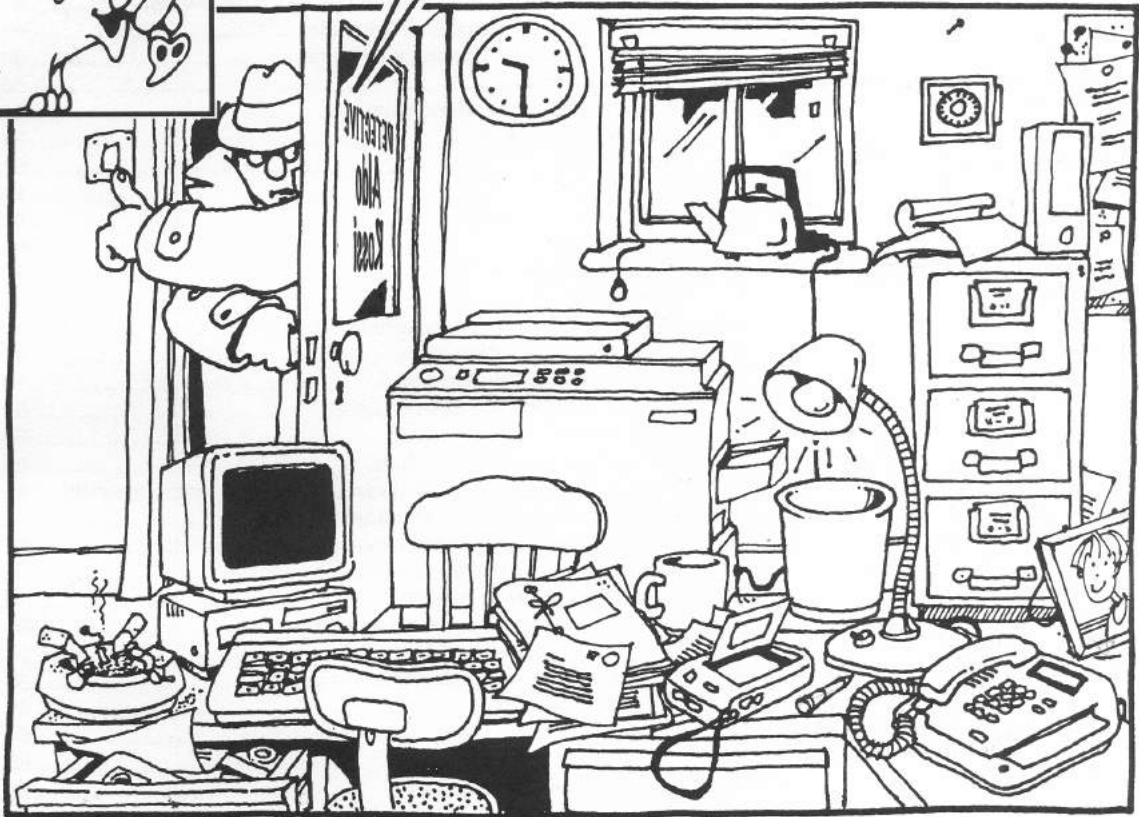
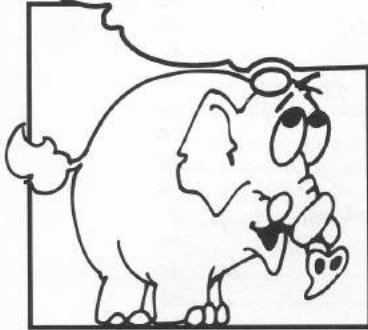


- 1 C'erano delle uova.....
- 2 Non c'era dell'uva.....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....
- 8 .....
- 9 .....
- 10 .....
- 11 .....
- 12 .....



# Memoria 9

Sono le nove e mezza.  
So che qualcuno è stato  
nel mio ufficio perché otto cose  
sono state cambiate.



Il quadro è stato tolto dal muro.

Quali sono le altre cose?

Usate queste parole:

togliere

svuotare

aprire

accendere

chiudere

spegnere

usare

- 1 .....
- 2 .....
- 3 .....
- 4 .....
- 5 .....
- 6 .....
- 7 .....



## INDICE DELLE STRUTTURE E DEI PUNTI DI GRAMMATICA

<b>Aggettivi</b>	È abbastanza grande ma non molto pesante.....	20, 72
(comparativi)	Il mare è più grande del lago.....	28
(superlativi)	L'oceano è il più grande.....	28
(suffissi)	famoso, sensibile, ideale, possessivo.....	46
(prefissi)	disoccupato, scorretto, incapace.....	46
<b>Anche</b>	Anch'io.....	48
<b>Ancora</b>	Non ha ancora lavato i piatti.....	42
<b>Appena</b>	Un uomo si è appena tuffato in acqua.....	76
<b>Avverbi di modo</b>	Guida pericolosamente.....	24
<b>Avverbi di tempo</b>	Non ho ancora imparato il giapponese.....	64
<b>C'è/Ci sono</b>	C'è della macedonia. Non ci sono delle patatine fritte.....	8
<b>Chi</b>	Giornalista – chi scrive in un giornale.....	68
<b>Dovere</b>	Una squadra deve portare le cuffie blu.....	54
<b>Espressioni di frequenza e di tempo</b>	mai/dieci anni fa.....	58
<b>Essere</b>	È una cucina a gas. Sono piatti.....	6
<b>Futuro</b>	Suonerà il pianoforte.....	26, 74, 76, 80
<b>Imperativo (tu)</b>	Pota l'albero.....	50
<b>Imperativo (voi)</b>	Pulite i fucili!.....	18, 34, 38
<b>Imperativo negativo (voi)</b>	Non guidate la macchina nel parco.....	32
<b>Imperfetto</b>	Facevo la fila.....	40, 62
<b>Imperfetto di stare + gerundio</b>	Stava ascoltando la radio.....	52
<b>Neanche</b>	Neanche a me.....	48
<b>Nessuno</b>	Non c'era nessuno che sceglieva un libro?.....	44
<b>Niente</b>	Non c'era niente scritto sulla lavagna?.....	44
<b>Numeri</b>	quattrocentodieci, il quinto piano.....	14
<b>Ordine delle parole</b>	Ieri si è svegliato alle sette e mezza.....	64
<b>Passato prossimo</b>	Franco si è svegliato.....	22, 30, 42, 60, 76
<b>Passivo (passato prossimo)</b>	Il quadro è stato tolto dal muro.....	82
<b>Plurali irregolari</b>	braccia, labbra, uova, città, uomini, dita, ossa, radio, università.....	46
<b>Potere</b>	Ogni squadra può avere fino a undici giocatori.....	54, 56
<b>Preposizioni articolate: di + articolo</b>	C'è della macedonia. Non ci sono delle patatine fritte.....	8, 70
<b>Preposizioni di luogo</b>	L'asciugamano va dietro la porta.....	16
<b>Presente</b>	I falegnami lavorano il legno.....	12, 20
<b>Presente di stare + gerundio</b>	Un infermiere le sta portando un paravento.....	36
<b>Pronomi diretti</b>	Una casa? Cercatela all'agenzia immobiliare.....	34, 64, 80
<b>Pronomi indiretti</b>	Un infermiere le sta portando un paravento.....	36, 38
<b>Pronomi relativi</b>	che, chi, di cui, nel quale/in cui.....	68
<b>Questo/Questa/Questi/Queste</b>	Che cos'è questa? Che cosa sono questi?.....	6
<b>Riflessivi (al passato prossimo)</b>	Si è presa la scossa.....	66
<b>Si impersonale</b>	Si usa per fare le fotografie.....	20
<b>Stare per + infinito</b>	Stai per aprire la porta.....	42, 76
<b>Va/Vanno</b>	L'asciugamano va dietro la porta.....	16
<b>Verbi con/senza preposizioni</b>	Voglio comprare una camicia nuova. Mi occupo dei bambini.....	78
<b>Vocabolario</b>	cibo, vestiti, parti del corpo, mezzi di trasporto, posti, mobili.....	10, 84