

Bli

Grammatichiamo!

3



Edizione 1974

Heinemann: L'italiano come lingua straniera
Halley Court, Jordan Hill, Oxford OX2 8EJ, Gran Bretagna

Heinemann è una società del gruppo
Reed Educational & Professional Publishing Limited

OXFORD MADRID FLORENCÉ ATHENS PRAGUE SÃO PAULO
MEXICO CITY CHICAGO PORTSMOUTH (NH) TOKYO SINGAPORE
KUALA LUMPUR MELBOURNE AUCKLAND JOHANNESBURG
IBADAN GABORONE

Heinemann è un marchio registrato di Reed Educational & Professional Publishing Limited

ISBN 0 435 30022 9

© Colin Granger e John Plumb 1997

Edizione italiana: Anna di Stefano

Sezioni *Impariamo ad imparare* © Maria Luisa Villaneva Alfonso e Rosaura Serra Escorihuela

Realizzazione grafica e illustrazioni © Reed Educational & Professional Publishing Limited 1997

Illustrazioni: John Plumb

Disegno di copertina: Mark McConnell

AUTORIZZAZIONE ALLE FOTOCOPIE

Tutti i diritti del libro sono riservati. È consentito, comunque, fotocopiare le pagine contrassegnate dal simbolo FOTOCOPIABILE.

I privati possono fotocopiare per uso personale o per i loro studenti. Le scuole possono fare fotocopie solo per uso del corpo insegnante e degli studenti della scuola. Questa autorizzazione non è estesa alle filiali delle scuole o di eventuali istituti che acquistassero una copia del libro per uso proprio.

Per fotocopiare in qualsiasi altra circostanza, è necessario ottenere una autorizzazione scritta dalla casa editrice.

Stampato da Thomson Litho Limited, East Kilbride, Scozia

Rilegato da Hunter & Foulis Limited, Edinburgh, Scozia

Giochiamo in italiano


Grammatichiamo! 1	0 435 30020 2
Grammatichiamo! 2	0 435 30021 0
Grammatichiamo! 3	0 435 30022 9
Parolissimo! 1	0 435 30023 7
Giochi e rebus 1	0 435 30024 5
Dietro le quinte 1	0 435 30025 3

INDICE

Premessa per l'insegnante	5	Accoppiamenti 2	28
Categorie 1	6	Passato prossimo + imperfetto: Ho perduto le chiavi della macchina. Erano nella mia borsa.	
Aggettivi: gelato, fresco, bollente		Il quiz delle ragioni	28
Categorie 1 – ampliamento	6	Passato prossimo + imperfetto preceduto da <i>perché</i> : Conosco una persona che ha perduto il lavoro perché arrivava sempre tardi.	
Aggettivi (che descrivono persone): vecchio, pesante, magro		Memoria 4	30
Descrizioni	6	<i>Spera di</i> + infinito: Spera di fare amicizia.	
Aggettivi (che descrivono oggetti): Ha un lungo bastone.		Programmi futuri	30
Trovate le differenze 1	8	<i>Spero di</i> + infinito: Spero di fare una passeggiata.	
<i>Qualcuno</i> : Qualcuno ha acceso la televisione.		Che cosa manca?	32
Il disegno rivelatore	8	<i>Sapere e potere</i> : Sa tagliare i capelli, ma non può tagliarli senza forbici.	
<i>Qualcuno/Nessuno – Qualcosa/Niente</i>		Il gioco delle domande	32
Accoppiamenti 1	10	<i>Potere e sapere</i>	
Avverbi di modo: "Stai zitto!" ha detto rabbiosamente.		Il gioco delle domande – ampliamento	32
Il gioco delle invenzioni	10	<i>Potere e sapere</i>	
Avverbi di modo: Mio figlio scrive molto bene.		Trovate le differenze 4	34
Sciarade	10	<i>Meno/più ... che</i> : Nella figura B c'è più carta straccia che nella figura A.	
Avverbi di modo: Guidi velocemente?		Differenze culinarie	34
Memoria 1	12	<i>Più/meno ... che</i> : Si beve più caffè in Italia che in Inghilterra.	
<i>Lo/la/li/le</i> + passato prossimo con <i>avere</i> : Sì, l'ha salutata.		<i>Più/meno ... di</i> : Gli italiani bevono più caffè degli inglesi.	
Un test di memoria	12	Memoria 5	36
<i>Lo/la/li/le</i> + passato prossimo con <i>avere</i> : Hai preparato la valigia? Sì, l'ho preparata.		Durata con presente + <i>da</i> : Sono in nuovo appartamento da due settimane.	
Osservazione 1	14	Durata con passato prossimo + <i>per</i> : Ho vissuto a Roma per quattro anni.	
<i>Potresti/Potreste</i> (richieste) + infinito: Potresti comprarmi un gelato?		Memoria 5 – ampliamento	36
Il gioco del mimo	14	Durata con <i>da</i> + presente: Da quanto tempo vivi a Madrid?	
<i>Potresti/Potreste</i> (richieste) + infinito: Potresti darmi il tuo numero di telefono?		Durata con <i>per</i> + passato prossimo: Per quanto tempo hai vissuto a Madrid?	
Memoria 2	16	Accoppiamenti 3	38
Imperfetto dei verbi riflessivi: Si guardava allo specchio.		Aggettivi seguiti da preposizioni: È terrorizzata dai ragni.	
Il gioco del mimo	16	Accoppiamenti 3 – ampliamento	38
Imperfetto dei verbi riflessivi: Ti guardavi allo specchio.		Aggettivi seguiti da preposizioni: Sei brava a indovinare.	
Il quiz della personalità	18	Definizioni tranello	40
Aggettivi: socievole		Pronomi relativi: <i>chi/che/cui/il cui</i> : Un astemio è chi beve tè. Il condimento è qualcosa che fa crescere le piante. Il magazzino è un posto in cui si leggono notizie di cronaca. Un vedovo è un giovane la cui vista è ottima.	
Chi è?	18	Definizioni tranello – ampliamento	40
Aggettivi: Ha i capelli, lunghi e scuri. È gentile e pronta ad aiutare gli altri.		Pronomi relativi: <i>chi/che/cui/il cui</i> .	
Armando	18	Il quiz dei divi	40
<i>Così/Troppo</i> + aggettivi: Ci piace Armando perché è così attivo. Non ci piace Armando perché è troppo aggressivo.		Pronomi relativi: <i>che/cui/il cui</i> : È l'attore che è morto recentemente?	
Trovate le differenze 2	20	Accoppiamenti 4	42
Differenze fra verbi simili: Non andare lì. Vieni qui.		Richieste con <i>Le/ti dispiacerebbe</i> : Ti dispiacerebbe aiutarmi con queste lettere?	
Trovate le differenze 2 – ampliamento	20	Un favore	42
Differenze fra verbi simili: guardare – vedere		Richieste con <i>Le/ti dispiacerebbe</i> : Ti dispiacerebbe aprire la porta?	
Qual è la vostra opinione?	22	Memoria 6	44
<i>Penso che sia</i> : Penso che il libro sia interessante.		Passato prossimo e <i>mentre</i> + imperfetto: Sono caduto dalla sedia mentre prendevo i biscotti.	
Votiamo	22	Memoria 6 – ampliamento	44
<i>Penso che sia</i> + aggettivo: Penso che sia rilassante.		Passato prossimo e <i>mentre</i> + imperfetto: Ho sbattuto contro un palo della luce mentre camminavo.	
<i>Penso che abbia</i> + sostantivo: Penso che abbia paura.		Trasformazioni	46
Memoria 3	24	<i>Farsi</i> + infinito: Si fa tingere i capelli.	
<i>Ne e ci</i> nelle risposte: Quanti anni ha? Ne ha 21.		Il gioco dei miglioramenti	46
Il quiz indiscreto	24	<i>Fare</i> + infinito: Devo far riparare i treni.	
<i>Ne e ci</i> nelle risposte: Ne beve due.		Accoppiamenti 5	48
Trovate le differenze 3	26	Verbi ed espressioni seguiti da <i>di o a</i> + sostantivo: Telefona al suo amico Francesco.	
Passivo: forma del passato – <i>è stato fatto</i> : La porta di casa è stata riparata. Le tende sono state appese.			
Qual è la differenza?	26		
Passivo: forma del passato – <i>è stato fatto</i> : La lavagna è stata pulita.			

Accoppiamenti 5 – ampliamento	48	Andare o venire?	70
Verbi ed espressioni seguiti da varie preposizioni: Non sono d'accordo con le sue opinioni politiche.		<i>Andare e venire</i> col passivo: Il vino bianco va tenuto in frigo fino al momento di servirlo. In guerra i soldati vengono mandati al fronte.	
Ordine nella frase 1	50	Il gioco degli esperti	70
Ordine delle parole; avverbi di frequenza: Siete mai stati a Venezia?		<i>Andare</i> col passivo	
Ordine nella frase 1 – ampliamento	50	Vero o falso?	72
Ordine delle parole		Comprensione	
Osservazione 2	52	Vero o falso? – ampliamento	72
<i>Stava per</i> : Qualcuno stava per farsi la barba.		Comprensione	
Il gioco delle scuse	52	Memoria 10	74
<i>Stavo per</i> : Stavo per farli, ma ho dovuto uscire.		Discorso indiretto introdotto da <i>se</i> o <i>di</i> .	
Ordine nella frase 2	54	Il gioco delle domande	74
Ordine delle parole; congiunzioni subordinative: Si è fatto male mentre sciava in Svizzera.		Discorso indiretto con gli interrogativi: Mi ha chiesto come sto. Discorso indiretto con <i>se</i> : Mi ha chiesto se mi piacciono le telenovela.	
Comparativo degli avverbi: Non supererai l'esame se non lavori più diligentemente.		Il detective	76
Il gioco dei primati	54	Futuro anteriore (supposizione): Si sarà nascosto nell'armadio o nella cassapanca.	
Comparativo degli avverbi: Vede più lontano. Vede più lontano di lui.		Il gioco delle deduzioni	76
Memoria 7	56	Futuro anteriore (supposizione): I gatti saranno stati ciechi.	
Discorso indiretto: L'annuncio dice che tutti i passeggeri in partenza per Trieste sono pregati di recarsi immediatamente all'uscita cinque.		La telenovela	78
Telegrafo senza fili	56	Frase relative incidentali: Marina, il cui fidanzato Aldo è sempre in ritardo, aspettava davanti alla chiesa alle 11, quando doveva aver luogo il matrimonio.	
Discorso indiretto: Professore, lei ha detto che non si sente bene.		Il quiz di cultura generale	78
Il quiz delle istruzioni	58	Frase relative incidentali: Luciano Pavarotti, la cui voce è eccezionale, canta nei migliori teatri del mondo.	
Imperativo nella forma del <i>Lei</i> : Continui dritto. Guardi nello specchietto. Non sorpassi per ora.		Il gioco impersonale	80
Il quiz delle istruzioni – ampliamento	58	Espressioni impersonali + congiuntivo: È importante che abbia le foto per fare il passaporto.	
Imperativo nella forma del <i>Lei</i> .		Il gioco impersonale – ampliamento	80
Il gioco delle istruzioni mimate	58	Espressioni impersonali + congiuntivo passato: È probabile che si sia dimenticato.	
Imperativo nella forma del <i>Lei</i> : Venga qui, per favore.		Categorie 2	82
Memoria 8	60	Verbi con <i>di</i> o <i>a</i> + infinito: Mi rifiuto di muovermi. Vorrei invitarti a prendere qualcosa.	
Passato prossimo e imperfetto: Quando Mario è uscito da scuola, era quasi buio.		Verbi senza preposizione + infinito: Mi piace stare a letto.	
Vero o falso?	60	Il gioco creativo	82
Passato prossimo e imperfetto.		Verbi con <i>di</i> o <i>a</i> + infinito: Il direttore ha chiesto di parlare con l'avvocato. Avevo cinque anni quando ho cominciato ad andare a scuola.	
Pronuncia	62	Verbi senza preposizione + infinito: Mi è dispiaciuto sentire la triste notizia.	
Una storiella	62	Osservazione 4	84
Pronuncia e punteggiatura		Periodo ipotetico: Se avessi le scarpe chiuse, non mi bagnerei i piedi.	
Consonanti doppie		Il gioco dei desideri	84
Pronuncia e ortografia		<i>Se fossi/se avessi</i> : Che faresti se tu fossi un marziano? Che faresti se tu avessi un castello?	
Plurali		Memoria 1	86
Pronuncia e ortografia		Memoria 2	87
Il gioco delle particolarità – ampliamento	62	Memoria 3	88
Pronuncia e vocabolario		Memoria 4	89
Il gioco delle votazioni – ampliamento	62	Memoria 5	90
Pronuncia e vocabolario		Memoria 6	91
Memoria 9	64	Memoria 7	92
<i>Credo che</i> + congiuntivo passato: Credo che sia stata in piscina.		Memoria 8	93
Un gioco di memoria	64	Memoria 9	94
<i>Credo che</i> + congiuntivo passato: Credo che abbia lavorato fino a tardi.		Memoria 10	95
Osservazione 3	66	Indice delle strutture e degli elementi di grammatica	96
<i>Ancora e già</i> + il trapassato prossimo: Non avevano ancora creato il rock and roll. Avevano già inventato il giradischi.			
Osservazione 3 – ampliamento	66		
<i>Ancora e già</i> + il passato prossimo.			
Il testimone oculare	68		
<i>Stava</i> + gerundio: Un uomo stava salendo sull'autobus. <i>Stava per</i> + infinito: Un uomo stava per prendere un taxi.			
Un buon osservatore	68		
<i>Stava</i> + gerundio; <i>stava per</i> + infinito.			

Premessa per l'insegnante

In **GRAMMATICHIAMO! 3** troverete **40 giochi principali** nelle pagine fotocopiable 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! 3 in due modi:

- *sistematicamente*, facendo a turno tutti i giochi principali seguiti da quanti giochi di ampliamento riterrete necessari. 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! 3 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! 3 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.

Categorie 1

Aggettivi: *gelato, fresco, bollente*

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori e designate un rappresentante per ogni squadra. I rappresentanti di squadra, aiutati dagli altri giocatori della loro squadra, dovranno scrivere gli aggettivi sotto la categoria appropriata. Vince la squadra che completa prima il compito correttamente.

Risposte:

Temperatura	Superficie	Forma	Misura	Gusto	Colore
gelato	ruvido	rettangolare	smisurato	agro	chiaro
fresco	liscio	ovale	minuto	amaro	scuro
bollente	duro	quadrato	minuscolo	dolce	pallido
ghiacciato	soffice	circolare	enorme	piccante	luminoso
caldo	compatto	rotondo	largo	salato	fluorescente
tiepido	levigato	triangolare	grosso	insipido	scialbo

Categorie 1 – ampliamento

Aggettivi (che descrivono persone): *vecchio, pesante, magro*

Scrivete le seguenti categorie: *età, peso, corporatura, colore di capelli, personalità, aspetto, altezza, intelligenza, colore della carnagione.*

Dite ai rappresentanti di squadra di scrivere i nomi delle categorie e poi, con l'aiuto degli altri giocatori della loro squadra, di scrivere quanti più aggettivi possono sotto ogni categoria. Per esempio:

Età	Peso	Corporatura	Colore di capelli	Personalità
<i>vecchio</i>	<i>pesante</i>	<i>magro</i>	<i>biondo</i>	<i>generoso</i>
<i>giovane</i>	<i>leggero</i>	<i>snello</i>	<i>scuro</i>	<i>gentile</i>

Date dieci minuti di tempo. Ogni squadra legge poi a voce alta la sua lista di aggettivi. I rappresentanti di squadra devono cancellare dalle loro liste tutti i doppietti letti da un'altra squadra. Alla fine vince la squadra con il maggior numero di aggettivi. Controllate che gli aggettivi siano elencati sotto la categoria corretta.

Descrizioni

Aggettivi (che descrivono oggetti): *Ha un lungo bastone.*

Dite alla classe che leggerete una descrizione e loro dovranno indovinare l'oggetto. Cominciate a leggere. Per esempio:

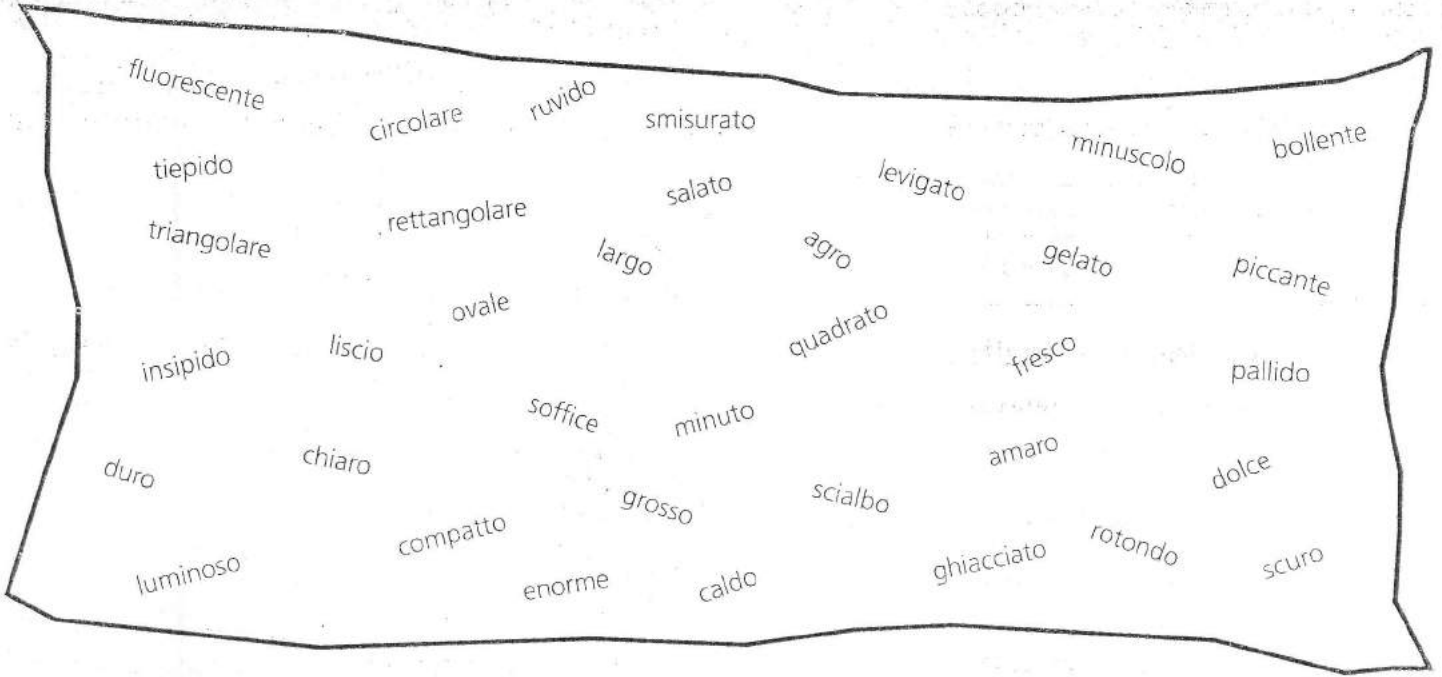
Ha un lungo bastone. Il bastone normalmente è fatto di metallo ed ha un'estremità ricurva che forma il manico. Il manico normalmente è fatto di legno o di plastica. Sulla parte superiore del bastone c'è una struttura di metallo. La struttura è coperta di stoffa – cotone o fibra sintetica. Il materiale è impermeabile. Che cos'è? (Un ombrello)

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori e designate un rappresentante per ogni squadra. I rappresentanti di squadra dovranno scrivere, aiutati dagli altri giocatori della loro squadra, una descrizione simile per un altro oggetto. Aiutateli se necessario. Raccogliete le descrizioni e leggetele a voce alta. Le squadre dovranno indovinare quali sono gli oggetti descritti. Ogni squadra può provare ad indovinare una volta sola: interrompendovi mentre leggete oppure alla fine. Alla squadra che indovina per prima verrà assegnato un punto. Vince la squadra con il maggior numero di punti.

Suggerimento: Potreste anche ampliare il gioco facendo scrivere descrizioni di personaggi noti.

CATEGORIE 1

Mettete questi aggettivi nella categoria giusta.



Temperatura



Superficie



Forma

gelato

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



Misura

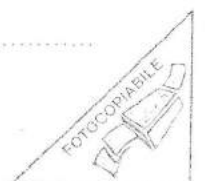


Gusto



Colore

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



Trovate le differenze 1

Qualcuno:

Qualcuno ha acceso la televisione.

Guardate l'esempio insieme alla classe. Poi lavorando individualmente o in squadre di due o tre giocatori, i giocatori scrivono le differenze tra le due figure. Date cinque minuti di tempo per eseguire il compito. Vince il giocatore/la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Risposte:

Qualcuno ha acceso la televisione.

Qualcuno ha versato il succo di arancia.

Qualcuno ha rotto un piatto.

Qualcuno ha aperto la credenza.

Qualcuno ha mangiato tutti i panini.

Qualcuno ha disegnato sul muro.

Qualcuno ha legato un bambino alla sedia.

Qualcuno ha buttato i fiori per terra.

Il disegno rivelatore

Qualcuno/Nessuno – Qualcosa/Niente

Dividete la classe in squadre. Fate scrivere ad ogni squadra una serie di azioni diverse su foglietti di carta, per esempio: *visitare, parlare, uscire, litigare, telefonare*, etc. Assicuratevi che scrivano azioni diverse, potrete sempre aiutarli voi con dei suggerimenti. Poi le squadre si scambiano i foglietti. Un giocatore per ogni squadra a turno legge uno dei foglietti, senza mostrarlo al resto della squadra. Dovrà quindi disegnare l'azione suggerita sul foglietto mentre i compagni tentano di indovinare, con domande come:

Hai invitato qualcuno?

Sei uscito con qualcuno?

Sei andato al cinema con qualcuno?

Hai visto qualcuno?

Al disegnatore non è permesso aiutare i compagni. Ma, quando la risposta è negativa, dovrà rispondere come in questi esempi, fino a quando l'azione non verrà indovinata:

No, non ho invitato nessuno.

No, non sono uscito con nessuno.

No, non sono andato al cinema con nessuno.

Date un minuto di tempo per ogni azione da indovinare. La squadra riceverà i punti in relazione ai secondi che impiega per indovinare l'azione corretta. Per esempio, se la risposta corretta sarà data entro 10 secondi, alla squadra saranno assegnati 10 punti; se la squadra indovinerà in 30 secondi, le saranno assegnati 30 punti. Vince la squadra con il numero di punti più basso.

Suggerimento: Potreste anche far praticare *qualcosa-niente*, invece di *qualcuno-nessuno*, scrivendo voi una lista di verbi, come: *comprare, cucinare, mangiare, perdere, aprire, rompere, leggere*, etc. o facendoli scrivere ai giocatori stessi che poi se li scambieranno. Per esempio: *Hai comprato qualcosa? No, non ho comprato niente.* Sottolineate che non devono indovinare l'oggetto, ma solo l'azione.

Trovate le differenze 1

Lo scorso fine settimana c'è stata la festa di compleanno di Luisa.

Quando sua madre è andata in cucina a prendere la torta, tutto andava bene.



Ma che cosa hanno fatto i bambini mentre era via?

Sono successe otto cose nella figura B.

Trovatele.



Usate questi verbi:

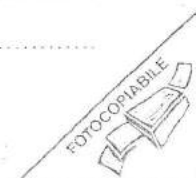
rompere mangiare

accendere aprire

buttare disegnare

versare legare

- 1 Qualcuno ha acceso la televisione.....
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8



Accoppiamenti 1

Avverbi di modo:

"Stai zitto!" ha detto rabbiosamente.

Lavorando individualmente o in coppia, i giocatori devono decidere quale frase si adatta meglio all'avverbio di modo della lista. Vince il giocatore o la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Il gioco delle invenzioni

Avverbi di modo:

Mio figlio scrive molto bene.

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori. Designate dei rappresentanti di squadra. Scrivete una lista di verbi, per esempio *scrivere, lavorare, guidare, ballare, cantare, mangiare*. Spiegate che i rappresentanti di squadra devono scrivere, con l'aiuto della loro squadra, il maggior numero possibile di avverbi di modo per ciascuno dei sei verbi. Fate degli esempi.

Scrivere	Lavorare	Guidare	Ballare	Cantare	Mangiare
<i>bene</i>	<i>duramente</i>	<i>male</i>	<i>goffamente</i>	<i>forte</i>	<i>lentamente</i>
<i>ordinatamente</i>	<i>pigramente</i>	<i>velocemente</i>	<i>elegantemente</i>	<i>bene</i>	<i>avidamente</i>

Date dieci minuti di tempo. Poi a turno ciascuna squadra legge le liste degli avverbi componendo con ciascuno una frase intera, per esempio *Mio figlio scrive molto bene. Voi scrivete molto ordinatamente*. Mentre le squadre leggono le loro risposte, i rappresentanti di squadra cancellano dalla loro lista gli avverbi uguali a quelli di altre squadre. Alla fine, vince la squadra con più avverbi sulla lista. (Controllate che gli avverbi siano adatti ai verbi.)

Risposte:

1. "Stai zitto!" ha detto rabbiosamente.
2. "Ora ti aiuto io." ha detto gentilmente.
3. "Non importa se aspetto." ha detto pazientemente.
4. "Se arriva in ritardo ancora una volta, la licenzio." ha detto minacciosamente.
5. "Ti adoro." ha detto appassionatamente.
6. "Ho superato l'esame di guida." ha detto entusiasticamente.
7. "No, e poi no! Non verrò." ha detto ostinatamente.
8. "Non mi guardare così." ha detto timidamente.
9. "Sono così sola." ha detto tristemente.
10. "Sono sicura che noi due andremo d'accordo." ha detto fiduciosamente.
11. "Togliti dai piedi!" ha detto aggressivamente.

Suggerimento: Potreste fare altri giri con verbi diversi, come: *dipingere, imparare, camminare, giocare, vestirsi, dormire*.

Sciarade

Avverbi di modo

Guidi velocemente?

Su un foglio di carta, scrivete un avverbio di modo, come *pericolosamente*. Passate il foglio ad un giocatore e spiegategli che deve mimare l'avverbio insieme ad un verbo adatto, per esempio *guidare pericolosamente*. Il resto della classe cercherà di indovinare l'avverbio facendo domande, come *Guidi la macchina? Guidi velocemente?* Il turno di mimare passerà quindi al giocatore che ha indovinato, e così via fino a quando tutti a turno hanno mimato.

Suggerimento: Una variante di questo gioco è che un giocatore va fuori mentre la classe sceglie un avverbio. Il giocatore ritorna e fa domande qualsiasi alla classe che risponderà comportandosi secondo l'avverbio scelto, per esempio *entusiasticamente, nervosamente, goffamente*, etc.

Impariamo ad imparare

- Scrivete l'aggettivo corrispondente a ciascuno degli avverbi usati.
- Confrontate ogni aggettivo con il suo avverbio e provate a formulare le regole della formazione degli avverbi di modo.

Nota per l'insegnante: Si tratta di un approccio grammaticale di tipo induttivo. Lo studente sviluppa la capacità di formulare le regole osservando gli esempi e organizzando le sue osservazioni in modo sistematico. Tuttavia l'insegnante guiderà la formulazione delle regole, indicando anche le particolarità.

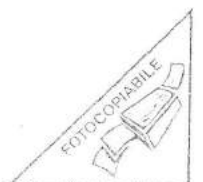
Accoppiamenti 1

Come sono dette queste frasi? Accoppiate le frasi con l'avverbio appropriato.



Per esempio:

- 1 "Stai zitto.....!" ha detto rabbiosamente.
- 2 ".....!" ha detto gentilmente.
- 3 ".....!" ha detto pazientemente.
- 4 ".....!" ha detto minacciosamente.
- 5 ".....!" ha detto appassionatamente.
- 6 ".....!" ha detto entusiasticamente.
- 7 ".....!" ha detto ostinatamente.
- 8 ".....!" ha detto timidamente.
- 9 ".....!" ha detto tristemente.
- 10 ".....!" ha detto fiduciosamente.
- 11 ".....!" ha detto aggressivamente.



Memoria 1

Lo/la/li/le + passato prossimo con avere: *Sì, l'ha salutata.*

Fotocopiate pagg. 13 e 86.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Distribuite pag. 13 e date alle squadre due minuti per osservare e memorizzare che cosa fanno i vari personaggi. Fate poi coprire o ritirate pag. 13 e distribuite pag. 86. Guardate l'esempio insieme alla classe. Dopo aver guardato pag. 86, i rappresentanti di squadra, con l'aiuto del resto della squadra, risponderanno alle domande sulle azioni fatte o non fatte dai vari personaggi. Date cinque minuti di tempo per formulare le risposte. Assicuratevi che non guardino la prima pagina mentre lavorano. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

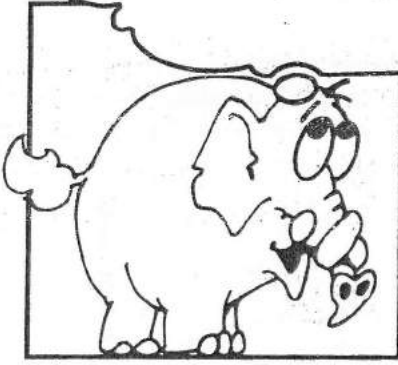
- | | |
|------------------------------|---------------------------------|
| 1. Sì, l'ha salutata. | 5. No, non l'ha aperto. |
| 2. Sì, l'ha comprato. | 6. No, non l'ha trovata. |
| 3. No, non li ha annaffiati. | 7. No, non le ha vendute tutte. |
| 4. Sì, le ha imbucate tutte. | 8. Sì, li ha mangiati tutti. |

Un test di memoria

Lo/la/li/le + passato prossimo con avere: *Hai preparato la valigia?*
Sì, l'ho preparata.

Dividete la classe in due squadre e designate dei rappresentanti di squadra. Date a ogni squadra una lista di situazioni, come: *andare in vacanza, traslocare, sposarsi, arredare la casa, trasferirsi all'estero*, etc. Per ogni situazione avrete anche elencato una serie di azioni pertinenti. Per esempio, se la situazione è *andare in vacanza*, i preparativi potranno essere: *preparare la valigia, chiudere il gas, informare il portiere, ritirare i biglietti, prendere il passaporto, prendere le chiavi di casa, chiudere la porta a chiave*, etc. I giocatori dovranno scegliere di aver o non aver fatto alcune delle azioni elencate. I rappresentanti di squadra scriveranno accanto ad ogni azione le scelte dei giocatori della loro squadra mettendo un segno per indicare **sì** o una croce per indicare **no**. Le squadre si scambieranno quindi le liste e i giocatori a turno formuleranno domande e risposte, come: *Hai preparato la valigia? – Sì, l'ho preparata/No, non l'ho preparata; Hai chiuso il gas? – Sì, l'ho chiuso/No, non l'ho chiuso*, cercando di ricordare le risposte che avevano segnato sulla loro lista. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette, cioè corrispondenti a quelle date originariamente.

Memoria 1



Che cosa vedete dalla finestra sulla piazza?
Osservate bene questa figura. Avete due minuti per memorizzare che cosa fanno le varie persone.



Ora andate alla
seconda pagina.



Osservazione 1

Potresti/Potreste (richieste) + infinito: *Potresti comprarmi un gelato?*

Guardate l'esempio insieme alla classe. Poi dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Date dieci minuti di tempo perché i rappresentanti di classe completino, con l'aiuto del resto della loro squadra, le frasi con *Potresti* o *Potreste* seguiti dall'infinito e dalle espressioni contenute nel riquadro sottostante la figura. Vince la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Risposte:

- | | |
|--|--|
| 1. Potresti comprarmi un gelato? | 5. Potresti tirarmi la palla? |
| 2. Potresti asciugarmi con l'asciugamano? | 6. Potreste farmi vedere la rivista? |
| 3. Potresti portarmi il secchiello? | 7. Potresti darmi da bere? |
| 4. Potresti aiutarmi a fare il castello di sabbia? | 8. Potreste andare a prendermi una sdraio? |

Il gioco del mimo.

Potresti/Potreste (richieste) + infinito: *Potresti darmi il tuo numero di telefono?*

Dite alla classe che mimerete un'azione e che loro devono indovinare che cosa state chiedendo. Scrivete su un foglio di carta un'azione, come *Potresti darmi il tuo numero di telefono?* Mimate l'azione indicando uno studente come se la domanda fosse rivolta a lui, e sollecitate la classe ad indovinare la vostra richiesta: *Potresti telefonarmi?* (Fate cenno di no.) *Potresti darmi qualcosa?* (Fate cenno di sì, ma che c'è altro da aggiungere.) *Potresti darmi il tuo nome?* (Fate cenno di no.) *Potresti darmi il tuo numero di telefono?* (Sì!) Continuate con altre azioni, scegliendo di volta in volta uno studente per chiedere *Potresti...?* o più studenti per chiedere *Potreste...?* Meglio se non siete abili nella mimica, così i vostri studenti dovranno fare più domande. Ripetete i gesti se hanno difficoltà ad indovinare e aiutateli con qualche parola.

Dopo un po' di pratica potreste anche far scrivere agli studenti delle domande da far indovinare al resto della classe.

Esempi di azioni:

- Potresti passarmi la penna?*
- Potreste aprire la finestra?*
- Potresti spegnere/accendere la luce?*
- Potresti darmi dei soldi?*
- Potreste parlare più forte?*
- Potresti andarmi a prendere la borsa?*
- Potresti darmi un po' d'acqua?*
- Potreste pulire la lavagna?*

Impariamo ad imparare

Spiegate perché in alcuni casi viene usata la forma del *Voi* (*Potreste*): a chi parla la bambina della frase 6? e il bambino della frase 8?

Siete d'accordo sull'uso del *Tu* (*Potresti*) in tutti gli altri casi? Ci sono dei casi in cui preferireste usare la forma del *Lei* (*Potrebbe*)? Guardate il disegno.

osservazione 1

Guardate che cosa succede in spiaggia.
 Che cosa chiedono questi bambini ai genitori?



Usate queste parole: portarmi aiutarmi il secchiello la rivista con l'asciugamano
 comprarmi andare a prendermi una sdraio un gelato a fare il castello di sabbia
 asciugarmi darmi farmi vedere tirarmi da bere la palla

1 Potresti comprarmi un gelato?

2

3

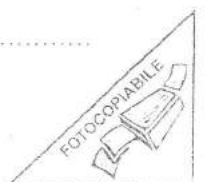
4

5

6 Potreste

7

8 Potreste



Memoria 2

Imperfetto dei verbi riflessivi:

Si guardava allo specchio.

Fotocopiate pagg. 17 e 87 per questo gioco.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori e designate un rappresentante per ogni squadra. Distribuite pag. 17 e date alle squadre due minuti di tempo per memorizzare la figura. Fate coprire o ritirare pag. 17 e distribuite pag. 87. Guardate gli esempi insieme alla classe. Spiegate che i verbi sono tutti riflessivi all'imperfetto. I rappresentanti di squadra, aiutati dagli altri giocatori della loro squadra, dovranno scrivere che cosa facevano i ragazzi. Date dieci minuti di tempo per completare le frasi. Assicuratevi che non guardino la prima pagina mentre lavorano. Vince la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Risposte:

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1. Si guardava allo specchio. | 5. Si faceva la barba col rasoio elettrico. |
| 2. Si lavava nel ruscello. | 6. Si vestiva dietro l'albero. |
| 3. Si asciugava con l'asciugamano. | 7. Si sentiva male. |
| 4. Si riposava sotto l'albero. | 8. Si serviva di salsicce. |

Il gioco del mimo

Imperfetto dei verbi riflessivi:

Ti guardavi allo specchio.

Scrivete una serie di azioni su foglietti di carta. Alcuni verbi possono anche non essere riflessivi. Per esempio: *guardarsi allo specchio, vestirsi, lavarsi le mani, cucinare, concentrarsi, imparare a suonare la chitarra*. Passate quindi il foglietto con la prima azione ad uno studente, senza mostrarlo agli altri e chiedetegli di mimare l'azione. Gli altri dovranno indovinare che cosa stava facendo. Se dicono: *Guardavi dalla finestra o Guardavi la televisione*, riceveranno dei segnali negativi dallo studente che mima l'azione. Ma se dicono *Guardavi in uno specchio*, lo studente darà segnali di approssimazione, e *Ti guardavi allo specchio* riceverà piena approvazione. Il turno di mimare passa alla persona che indovina l'azione mimata.

Esempi di azioni:

*Cucinare qualcosa
Farsi male con un martello
Farsi la barba
Arrabbiarsi
Rilassarsi
Cercare di concentrarsi
Imparare a suonare la chitarra
Andare a lezione di pianoforte
Sentirsi tristi
Dipingere*

Impariamo ad imparare

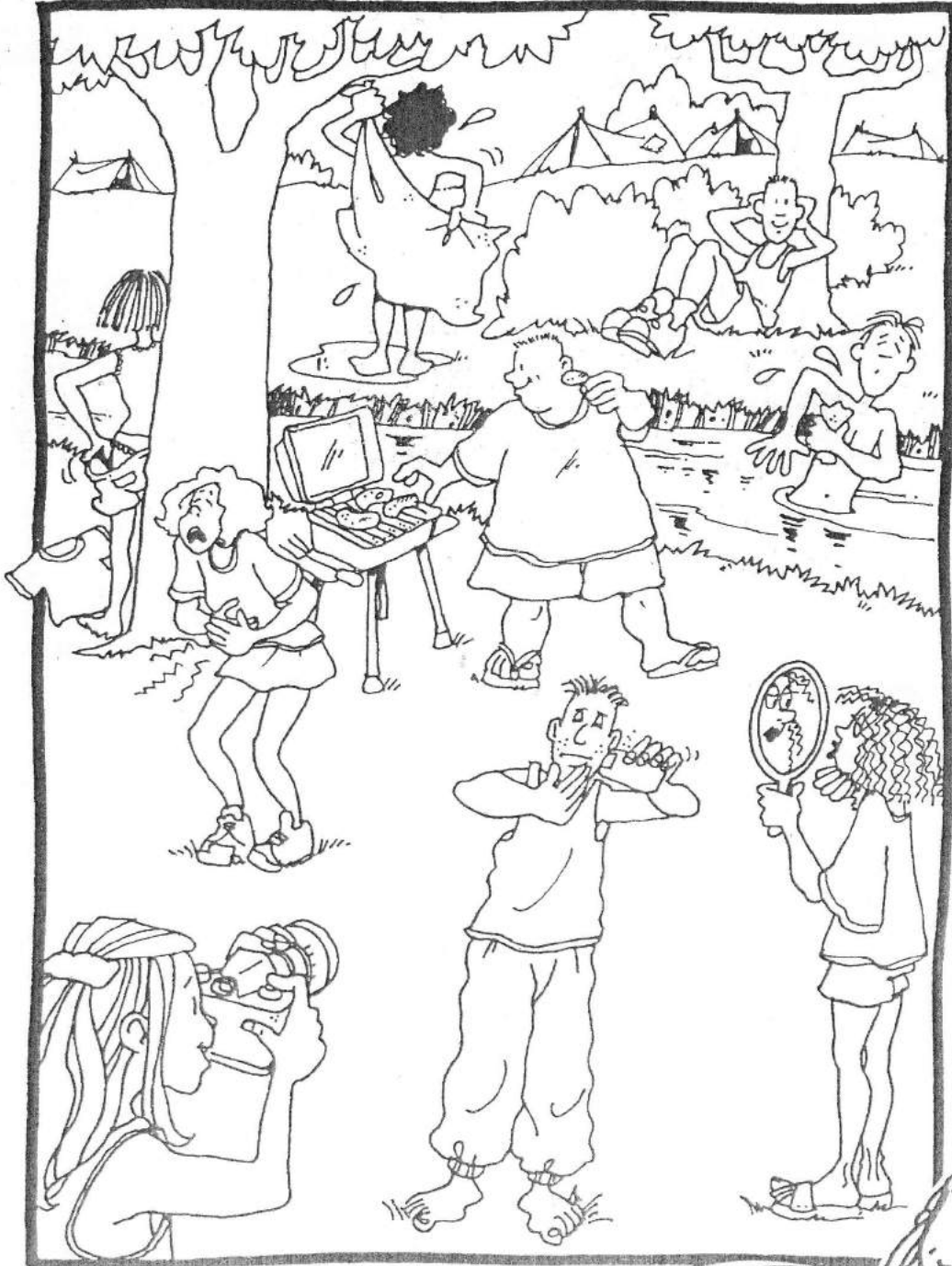
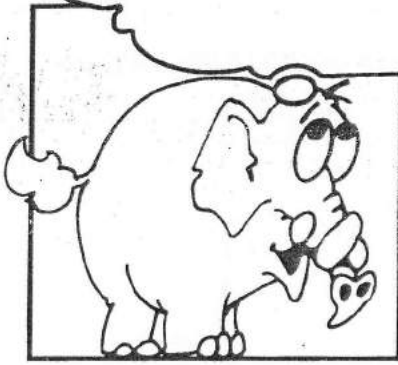
Vi sembra di avere usato una strategia efficace per memorizzare tutte le azioni dei ragazzi nei due minuti di tempo concessi? Sono state usate altre strategie nella vostra squadra? E nella classe?

Memoria 2

Osservate questi ragazzi in campeggio.



Avete due minuti per memorizzare che cosa fa ognuno di loro.



Ora andate alla
seconda pagina.



Il quiz della personalità

Aggettivi: *socievole*

Guardate l'esempio insieme alla classe. Poi dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e fate accoppiare gli aggettivi alle persone nelle figure.

Risposte:

1H 2A 3N 4C 5M 6E 7L 8B 9D 10I 11F 12G

Chi è?

Aggettivi: *Ha i capelli lunghi e scuri. È gentile e pronta ad aiutare gli altri.*

Preparate delle descrizioni di persone note ai vostri studenti. Potranno essere uomini politici, divi del cinema, gente dell'ente o istituto per cui lavorate, personaggi di telenovela, campioni dello sport, etc. Usate un misto di aggettivi che descrivano personalità e aspetto fisico. Leggete le descrizioni, per esempio:

È abbastanza giovane. Ha i capelli lunghi e scuri ed è abbastanza alta e snella. In questo momento è molto triste. È gentile e sempre pronta ad aiutare gli altri. Non è mai egoista ed è estremamente generosa.

La classe farà delle domande per scoprire chi è questa persona. Possono fare un massimo di 10 domande, per esempio:

- Studente: *È qualcuno in questa classe?*
Voi: *No, non è qualcuno in questa classe.*
Studente: *È una cantante?*
Voi: *No, non è una cantante.*
Studente: *Lavora in televisione?*
Voi: *Sì, lavora in televisione.*
Studente: *Lavora in (nome di un programma o una telenovela)?*
Voi: *Sì.*
Studente: *È (nome del personaggio)?*
Voi: *Sì.*

Dividete la classe in un numero pari di squadre di due o tre giocatori. Fate scrivere ad ogni squadra tre descrizioni di personaggi famosi. Aiutate con il vocabolario qualora lo richiedano. Poi abbinare le squadre e a turno una squadra legge le proprie descrizioni da far indovinare all'altra. Ogni squadra riceverà un punto per ogni descrizione indovinata entro 10 domande. Vincono le squadre con il maggior numero di punti.

Armando

Così/Troppo + aggettivi: *Ci piace Armando perché è così attivo. Non ci piace Armando perché è troppo aggressivo.*

Dividete la classe in due squadre (A e B). Spiegate che alla squadra A Armando piace, mentre alla squadra B non piace. Per ricevere i punti le due squadre dovranno spiegare perché Armando piace ad una e perché non piace all'altra, usando *così* e *troppo* con aggettivi che cominciano con la stessa lettera dell'alfabeto. Per esempio, se la squadra A usa la lettera A, potrebbe dire: *A noi piace Armando perché è così attivo*, mentre la squadra B potrebbe dire: *A noi non piace Armando perché è troppo aggressivo*. Verrà assegnato un punto per ogni frase accettabile. I due aggettivi dovranno cominciare con la stessa lettera ed esprimere l'uno una qualità positiva e l'altro una qualità negativa. Continuate così con il resto dell'alfabeto: *così bravo – troppo brusco; così coraggioso – troppo cattivo*, etc. Vince la squadra con il punteggio più alto.

Il quiz della personalità

Accoppiate gli aggettivi che descrivono il carattere o la personalità con le persone.

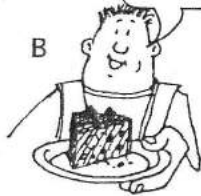
Sono una musicista d'eccezione. Ho molto orecchio.

A



Prendila tu l'ultima fetta!

B



Non do mai soldi a nessuno per la strada.

C



Sono proprio adorabile stamattina, vero?

D



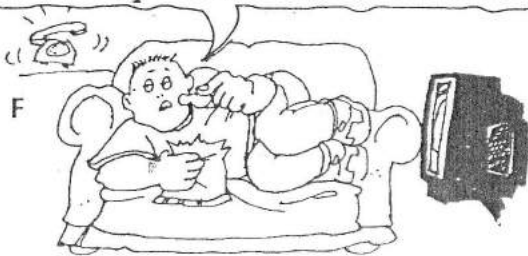
Sono certo che supererò l'esame.

E



Sono troppo stanco per alzarmi. Puoi rispondere tu al telefono?

F



Non aiutarmi. Voglio farlo da solo.

G



Adoro stare con la gente.

H



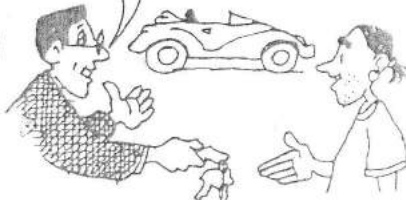
Poverino! Ti fa tanto male, vero?

I



Ecco le chiavi della macchina. Usala quando vuoi.

N



Non guardate quel gallo nero. Porta sfortuna.

L



Io i compiti non li faccio!

M



- 1 socievole
- 2 presuntuoso
- 3 generoso
- 4 tirchio
- 5 ribelle
- 6 sicuro di sé
- 7 superstizioso
- 8 altruista
- 9 vanitoso
- 10 comprensivo
- 11 pigro
- 12 indipendente

Trovate le differenze 2

Differenze fra verbi simili:

Non andare lì. Vieni qui.

Guardate l'esempio insieme alla classe. Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. I rappresentanti di squadra, con l'aiuto del resto del gruppo, completeranno le frasi con i verbi appropriati. Vince la squadra che finisce per prima.

Risposte:

1. Non andare lì. Vieni qui.
2. Prendi i cappotti. Ti porto a casa in macchina.
3. Ascolta! Senti quel rumore?
4. Sai chi è quella? – No, non la conosco.
5. Guarda da quella parte. Vedi l'aereo?
6. Certo che so suonare la chitarra, ma oggi non posso. Mi sono tagliato un dito.
7. Ti posso prestare i soldi per il taxi, ma non puoi prendere in prestito la mia macchina.
8. OK, hai vinto le ultime sei partite, ma questa volta ti batto.
9. Quel tipo parla molto, ma non dice niente di interessante.

Trovate le differenze 2 – ampliamento

Differenze fra verbi simili:

guardare – vedere

Preparate dei cartoncini scrivendo su ognuno due verbi di significato simile, per esempio: *guardare – vedere, marciare – passeggiare, ridere – sorridere*, etc. Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori. Mescolate i cartoncini e distribuiteli tra le squadre. Chiedete a ciascuna squadra di discutere la coppia di verbi e di trovare due esempi che dimostrino chiaramente la differenza. Potranno farlo sia a parole che mimando. Per esempio, una squadra cerca di dimostrare la differenza fra *guardare* e *vedere* con la frase: *Ho guardato nella mia borsa ma non le ho viste (le chiavi)*, oppure mimando l'azione di guardare fra le cose che si trovano dentro una borsa con uno sguardo preoccupato.

Assegnate un punto per le distinzioni ben chiare. Vince la squadra con il maggior numero di punti.

Esempi di verbi: (da adattare al livello della classe)

guardare – vedere
marciare – passeggiare
ridere – sorridere
reclamare – brontolare
sussurrare – parlare
parlare – dire
sentire – ascoltare
partire – uscire
arrostire – bollire
pranzare – cenare
potere – sapere
sapere – conoscere
alzarsi – essere alzato
essere affezionato – essere innamorato
camminare – andare a piedi
essere giusto – avere ragione
essere sbagliato – avere torto
dare un pugno – dare un calcio
cadere – precipitare

Trovate le differenze 2

Inserite il verbo appropriato nella forma corretta.

1 andare/venire

Non andare lì. Vieni qui.



2 portare/prendere

..... i cappotti. Ti a casa in macchina.



3 sentire/ascoltare

..... ! quel rumore?



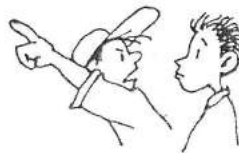
4 sapere/conoscere

..... chi è quella? - No, non la



5 vedere/guardare

..... da quella parte. l'aereo?



6 potere/sapere

Certo che suonare la chitarra, ma oggi non Mi sono tagliato un dito.



7 prestare/prendere in prestito

Ti posso soldi per il taxi, ma non puoi la mia macchina.

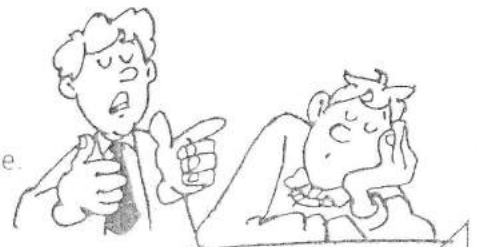


8 battere/vincere

OK, hai le ultime sei partite, ma questa volta ti

9 dire/parlare

Quel tipo molto, ma non niente di interessante.



Qual è la vostra opinione?

Penso che sia:

Penso che il libro sia interessante.

Guardate l'esempio insieme alla classe. Poi lavorando individualmente o in squadre di due o tre, i giocatori scriveranno una frase per ogni figura scegliendo fra i due aggettivi. Vince il giocatore/la squadra che completa prima le frasi correttamente.

Risposte:

1. Penso che il libro sia interessante.
2. Penso che lei sia annoiata.
3. Penso che il film sia emozionante.
4. Penso che lei sia imbarazzata.
5. Penso che lui sia stanco.
6. Penso che la storia sia divertente.
7. Penso che lui sia preoccupato.
8. Penso che l'articolo sia scioccante.
9. Penso che lui sia depresso.

Votiamo

Penso che sia + aggettivo:

Penso che sia rilassante.

Penso che abbia + sostantivo:

Penso che abbia paura.

Chiedete ad ogni giocatore di scrivere su due fogli separati a grandi lettere *SIA* e *ABBIA*. Scrivete poi una lista mista di nomi che richiedono *avere*, per esempio: *freddo, fame, nostalgia*, e aggettivi che richiedono *essere*, per esempio *caro, povero, bello*, etc. Poi fate un esempio usando la prima parola della lista, per esempio *rilassante*, e dite *Penso che ... rilassante*. La classe dovrà votare sollevando il foglio col verbo che completa la frase, in questo caso *SIA*. La votazione dovrà avvenire sollevando i fogli tutti insieme senza esitare o aspettare la decisione degli altri. Fate un altro esempio con *avere paura*: *Penso che ... paura*. Ora cominciate a giocare, togliendo un punto a chi: a) esita troppo a lungo, b) solleva il foglio sbagliato. Alla fine, vince chi ha il maggior numero di punti.

Esempi di aggettivi con *essere* e di sostantivi con *avere*:

essere	avere
<i>stanco</i>	<i>paura</i>
<i>divertente</i>	<i>freddo</i>
<i>arrabbiato</i>	<i>fame</i>
<i>rilassante</i>	<i>sete</i>
<i>caro</i>	<i>nostalgia</i>
<i>economico</i>	<i>caldo</i>
<i>brutto</i>	<i>torto</i>
<i>ricco</i>	<i>fretta</i>
<i>povero</i>	<i>sonno</i>
<i>bello</i>	<i>ragione</i>

Qual è la vostra opinione?

Completate le frasi con il verbo e l'aggettivo appropriati.



1

interessato/interessante

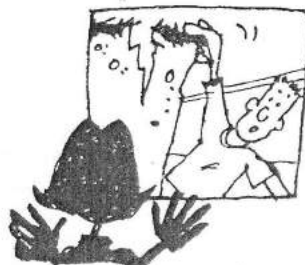
Penso che il libro sia interessante.



2

annoiato/noioso

Penso che lei



3

emozionato/emozionante

Penso che il film



4

imbarazzato/imbarazzante

Penso che lei



5

stanco/stancante

Penso che lui



6

divertito/divertente

Penso che la storia



7

preoccupato/preoccupante

Penso che lui



8

scioccato/scioccante

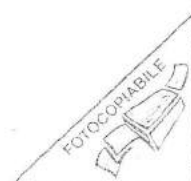
Penso che l'articolo



9

depresso/deprimente

Penso che lui



Memoria 3

Ne e ci nelle risposte:

Quanti anni ha? Ne ha 21.

Fotocopiate pagg. 25 e 88.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Distribuite pag. 25 e date alle squadre cinque minuti per studiare e memorizzare la figura. Fate poi coprire o ritirare pag. 25 e distribuite pag. 88. Guardate l'esempio insieme alla classe. Dopo avere guardato pag. 88, i rappresentanti di squadra, con l'aiuto del resto della squadra, dovranno completare le risposte. Date otto minuti di tempo. Assicuratevi che non guardino la prima pagina mentre lavorano. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

- | | |
|--------------------------------|--|
| 1. Ne ha ventuno. | 7. No, non ne ha bevuto (per niente, affatto). |
| 2. Ci/C'è stata in/a febbraio. | 8. Sì, ci pensa ancora. |
| 3. Ci/C'è andato sabato. | 9. Sì, ne parla spesso. |
| 4. Ne fuma dieci. | 10. Ci ha messo le foto. |
| 5. Sì, ci sa giocare bene. | 11. Sì, ne ha molti (tanti/tantissimi). |
| 6. No, non ci/c'è mai andato. | 12. Ne ha mangiati tre. |

Il quiz indiscreto

Ne e ci nelle risposte:

Ne beve due.

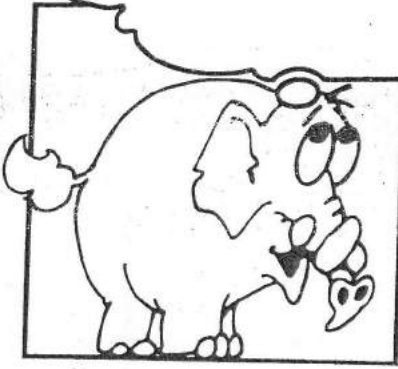
Dividete la classe in due squadre, A e B. Ogni squadra sceglierà un giocatore di cui scriverà il profilo con dettagli su: abitudini, luoghi visitati, cose che possiede, la sua famiglia, etc. Decidete con le squadre quante informazioni dovranno scrivere per avere alla fine lo stesso numero di domande da farsi a vicenda. Le squadre si scambieranno quindi i profili. Date tre minuti per memorizzare le informazioni del profilo. Ogni squadra ridarà quindi il profilo all'altra squadra e a turno i giocatori di una squadra faranno domande ai giocatori dell'altra squadra per verificare che cosa ricordano. Esempio di domande e di risposte possibili:

Domande: *Beve molti caffè al giorno?
Va spesso a ballare?
È mai stato in Italia?
Ha molte paia di scarpe?
Quanti fratelli ha?*

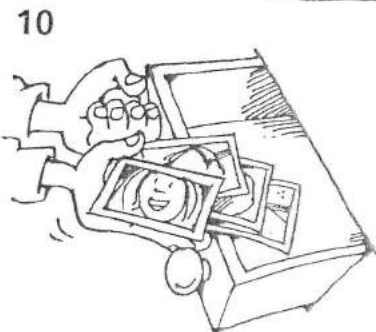
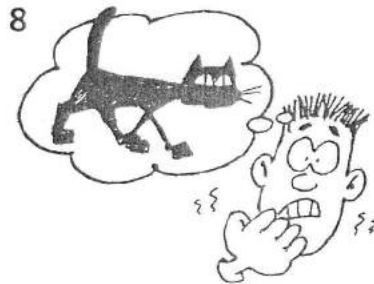
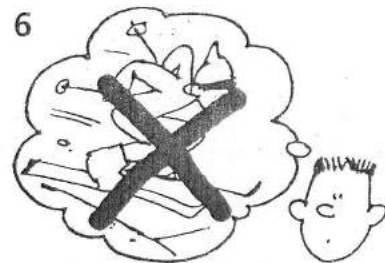
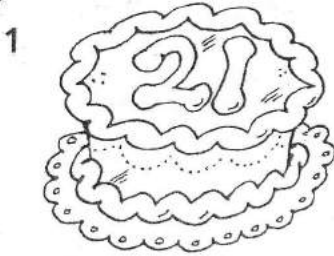
Risposte: *Ne beve due.
Non ci va mai.
Ci è stato l'anno scorso.
Ne ha solo tre.
Non ne ha.*

Le squadre metteranno un **si** accanto all'informazione se la risposta è corretta e un **no** se è sbagliata. Vincerà la squadra con il maggior numero di **si**.

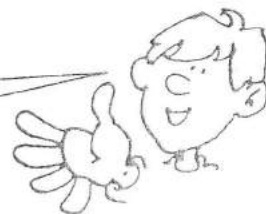
Memoria 3



Osservate bene queste figure. Avete cinque minuti per memorizzarle.



Ora andate alla seconda pagina.



Trovate le differenze 3

Passivo: forma del passato – è stato fatto: *La porta di casa è stata riparata.
Le tende sono state appese.*

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori. Designate dei rappresentanti di squadra. I rappresentanti di squadra cercheranno di trovare, aiutati dal resto della squadra, altre sei differenze fra la figura A e la figura B. Date cinque minuti di tempo. Vince la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Risposte:

Il bagno è stato modernizzato.
Lo stucco è stato riparato.
Il riscaldamento centrale è stato installato.

L'erba è stata tagliata.
La porta di casa è stata verniciata.
Il tetto è stato ricoperto di tegole.

Qual è la differenza?

Passivo: forma del passato – è stato fatto: *La lavagna è stata pulita.*

Chiedete ad un giocatore di osservare la stanza attentamente e poi di uscire per un momento. Nel frattempo, con l'aiuto del resto della classe cambiate cinque cose nella stanza, per esempio: pulite la lavagna, vuotate il cestino della carta, aprite/chiudete la finestra, spegnete/accendete la luce. Il giocatore ritornando in classe deve scoprire che cosa è stato cambiato. Per esempio:

*La lavagna è stata pulita.
Il cestino è stato vuotato.
La finestra è stata aperta.*

Assegnate un punto per ogni osservazione corretta. Chiedete poi ad un altro giocatore di uscire per un po' mentre la classe fa altri cinque cambiamenti, e così di seguito fino a quando tutti i giocatori hanno giocato. Alla fine, vince il giocatore con il maggior numero di punti.

Suggerimento: Con una classe numerosa, potete mandare fuori i giocatori a coppie.

Impariamo ad imparare

In questa attività si trattava di osservare e poi di esprimere le differenze.

- Le parole del riquadro erano sufficienti?
- Avete dovuto cercarne altre nel dizionario?
- Avete capito il senso delle parole dal contesto/disegno?
- Avete usato la struttura della forma passiva, presentata negli esempi?
- Avreste preferito usare un'altra struttura? Quale?

(Per esempio: *Hanno riparato la porta di casa.* Questa struttura viene usata nell'attività a pag. 67.)

Trovate le differenze 3

Confrontate queste due figure. La figura A è una casa in cattive condizioni, la figura B è la stessa casa alcuni mesi dopo. Scrivete che lavori sono stati fatti.



Usate queste parole: la porta di casa il tetto l'erba la porta di casa verniciare
 il bagno lo steccato il riscaldamento centrale modernizzare appendere
 riparare installare tagliare le tende riparare ricoprire di tegole

La porta di casa è stata riparata.

Le tende sono state appese.

Trovate altre sei differenze nella figura B.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6



Accoppiamenti 2

Passato prossimo + imperfetto:

Ho perduto le chiavi della macchina. Erano nella mia borsa.

Guardate l'esempio insieme alla classe. Poi, lavorando individualmente o in piccole squadre di due o tre, i giocatori devono accoppiare le persone nelle varie figure alle frasi che dicono. Devono poi completare le frasi con il passato prossimo o l'imperfetto degli infiniti nel riquadro. Date dieci minuti di tempo per completare il gioco. Vince il giocatore o la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

1. A *Ho perduto* le chiavi della macchina. *Erano* nella borsa.
2. H *Ho comprato* una gonna nuova. *Costava* solo L 50.000.
3. D *Sono andato* dal dentista. *Avevo* un dente cariato.
4. C *Mi sono fatta male*, mentre *aprivo* una scatola di pelati.
5. E *Ho trovato* lavoro. *C'era* un annuncio sul giornale.
6. G *Ho superato* l'esame. Non era difficile. Ho preso 28.
7. F *Ho litigato* con il mio ragazzo. Mi ha detto che non capivo niente.
8. B *Ho rotto* gli occhiali sbattendo contro un muro. *Mancava* la luce.

Il quiz delle ragioni

Passato prossimo + imperfetto preceduto da perché:

Conosco una persona che ha perduto il lavoro perché arrivava sempre tardi.

Preparate voi o fate preparare agli studenti una lista di cose che sono successe ad alcune persone. Decidete quante frasi volete far scrivere ad ogni squadra. Per esempio:

- a. *Conosco una persona che ha vinto molti soldi.*
- b. *Conosco una persona che è andata in ospedale.*
- c. *Conosco una persona che ha perduto molto peso.*
- d. *Conosco una persona che è ritornata abbronzata dalle vacanze.*
- e. *Conosco una persona che ha superato l'esame a pieni voti.*

Assicuratevi che non ci siano doppioni. Ogni squadra a turno leggerà quindi la prima frase della propria lista e l'altra squadra riceverà un punto, se darà una ragione plausibile per la quale quel fatto è stato possibile. Vince la squadra con il maggior numero di punti. Esempi di ragioni per i fatti elencati sopra:

- a. *perché giocava alla lotteria.*
- b. *perché era ammalata/aveva bisogno di un'operazione.*
- c. *perché faceva una cura dimagrante/era troppo grassa.*
- d. *perché stava ogni giorno al sole per tre ore.*
- e. *perché studiava anche la notte.*

Accoppiamenti 2

Che cosa dicono queste persone al telefono? Accoppiate le figure alle frasi.

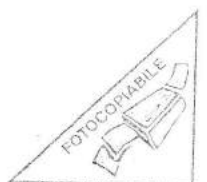


- 1 Ho perduto le chiavi della macchina.
- 2 Ho comprato una gonna nuova.
- 3 Sono andato dal dentista.
- 4 Mi sono fatta male.
- 5 Ho trovato lavoro.
- 6 Ho superato l'esame.
- 7 Ho litigato con il mio ragazzo.
- 8 Ho rotto gli occhiali sbattendo contro un muro.

Adesso completate le frasi.

Usate questi verbi: mancare litigare superare aprire avere costare capire trovare
 essere esserci comprare essere rompere andare perdere farsi male

- 1 A Ho perduto le chiavi della macchina. Erano nella borsa.
- 2 una gonna nuova. solo L 50.000.
- 3 dal dentista. un dente cariato.
- 4 , mentre una scatola di pelati.
- 5 lavoro. un annuncio sul giornale.
- 6 l'esame. Non difficile. Ho preso 28.
- 7 con il mio ragazzo. Mi ha detto che non niente.
- 8 gli occhiali sbattendo contro un muro la luce.



Memoria 4

Spera di + infinito:

Spera di fare amicizia.

Fotocopiate pagg. 31 e 89.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Distribuite pag. 31 e date alle squadre cinque minuti per memorizzare la figura. Fate poi coprire o ritirare pag. 31 e distribuite pag. 89. Guardate l'esempio insieme alla classe. Dopo avere guardato pag. 89, i rappresentanti di squadra, con l'aiuto del resto della squadra, dovranno completare le risposte con i verbi del riquadro. Date dieci minuti di tempo. Assicuratevi che non guardino la prima pagina mentre lavorano. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

1. Spera di trovarsi in un buon albergo.
2. Spera di fare amicizia.
3. Spera di incontrare gente simpatica.
4. Spera di mangiare bene.
5. Spera di bere Sangria.
6. Spera di non pensare al lavoro.
7. Spera di prendere tanto sole.
8. Spera di rilassarsi durante il giorno.
9. Spera di andare a fare delle escursioni.
10. Spera di divertirsi tanto.

Programmi futuri

Spero di + infinito:

Spero di fare una passeggiata.

Dividete la classe in due squadre. Scrivete su foglietti di carta dei periodi di tempo, come *dopo cena, prima di pranzo, dopo la lezione, dopo gli esami, prima delle vacanze*, etc. e distribuiteli fra le due squadre. Ogni squadra chiederà ai giocatori dell'altra squadra, per esempio *Che cosa farai dopo cena?* e i giocatori dell'altra squadra dovranno dare ciascuno una risposta appropriata, per esempio: *Spero di fare una passeggiata/di prendere un caffè/di guardare la televisione*, etc. La squadra riceve un punto per ogni risposta appropriata, verrà invece penalizzata perdendo un punto se i giocatori: a) non sanno che cosa dire, b) esitano troppo a lungo. Per esempio:

Squadra A: *Che cosa farai dopo cena?*

Squadra B

Giocatore 1: *Spero di fare una passeggiata.*

Giocatore 2: *Spero di prendere un caffè.*

Giocatore 3: *Spero di guardare la televisione.*

Giocatore 4: *Spero di ... (esita troppo a lungo e perde un punto)*

Ora, tocca alla squadra B porre le domande e alla squadra A rispondere. Per esempio:

Squadra B: *Che cosa farai dopo la laurea?*

Squadra A

Giocatore 1: *Spero di fare un lungo viaggio.*

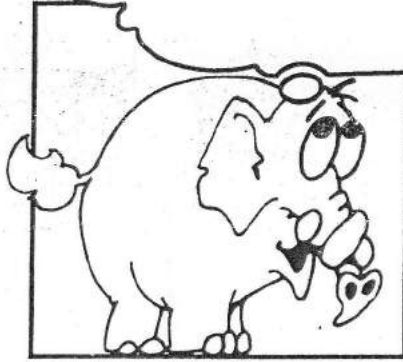
Giocatore 2: *Spero di riposarmi.*

Giocatore 3: *Spero di preparare un buon CV.*

Giocatore 4: *Spero di trovare lavoro, etc ...*

Vince la squadra con il maggior numero di punti.

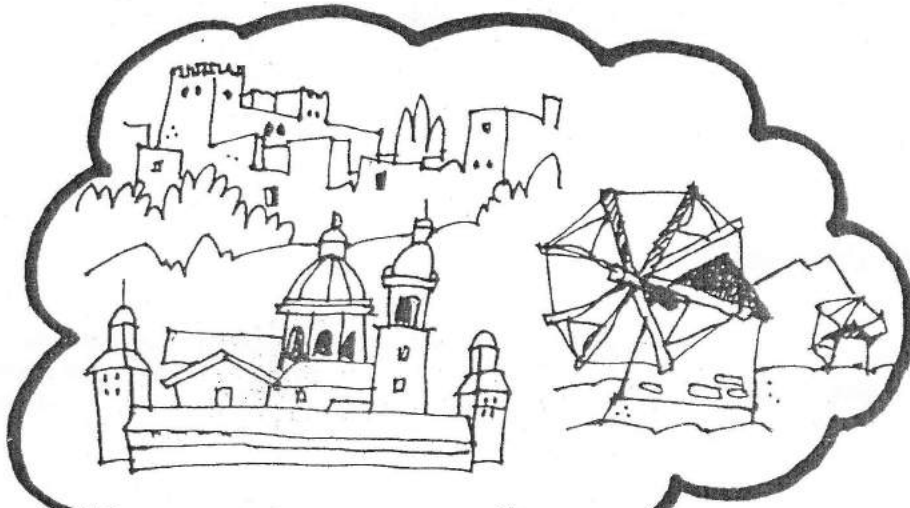
Memoria 4



Guardate la figura.
Avete cinque minuti
per memorizzare
quello che succede.



Ho pensato di andare in vacanza
in Spagna. Ma sono un po'
preoccupata per quello che troverò.



Ora andate alla seconda pagina.



Che cosa manca?

Sapere e potere:

Sa tagliare i capelli, ma non può tagliarli senza forbici.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori. Designate dei rappresentanti di squadra che, con l'aiuto del resto della loro squadra, dovranno completare le frasi nel più breve tempo possibile. Vince la squadra che per prima dà il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

1. B Sa tagliare i capelli, ma non può tagliarli senza forbici.
2. D Sanno recitare, ma non possono recitare senza copione.
3. E Sa pulire la casa, ma non può pulirla senza aspirapolvere.
4. C Sa cucinare gli spaghetti, ma non può cucinarli senza acqua.
5. L Sanno ballare, ma non possono ballare senza musica.
6. F Sa guidare la macchina, ma non può guidarla senza volante.
7. A Sanno costruire le case, ma non possono costruirle senza mattoni.
8. M Sa cucire i vestiti, ma non può cucirli senza ago.
9. I Sa suonare il violino, ma non può suonarlo senza spartito.
10. G Sanno fare fotografie, ma non possono farle senza macchina fotografica.
11. N Sa scrivere libri, ma non può scriverli senza idee.
12. H Sa usare il computer, ma non può usarlo senza tastiera.

Il gioco delle domande

Potere e sapere

Per questo gioco preparate una lista mescolando espressioni con cui gli studenti dovranno usare *potere*, come: *prestarmi dei soldi, ridarmi il libro, aprire la finestra, chiudere la porta, darmi un passaggio, farmi un favore, venire presto*, etc. e verbi ed espressioni con cui dovranno usare *sapere*, come: *sciare, leggere la musica, giocare a tennis, pattinare, andare a cavallo, parlare giapponese, nuotare*, etc.

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori, designate i rappresentanti di squadra che, aiutati dal resto della loro squadra, scriveranno una domanda per ogni espressione della lista usando *sapere* o *potere* a seconda del caso. Decidete voi se far praticare la forma del *Lei* o del *Tu* o del *Voi*. Date otto minuti di tempo. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

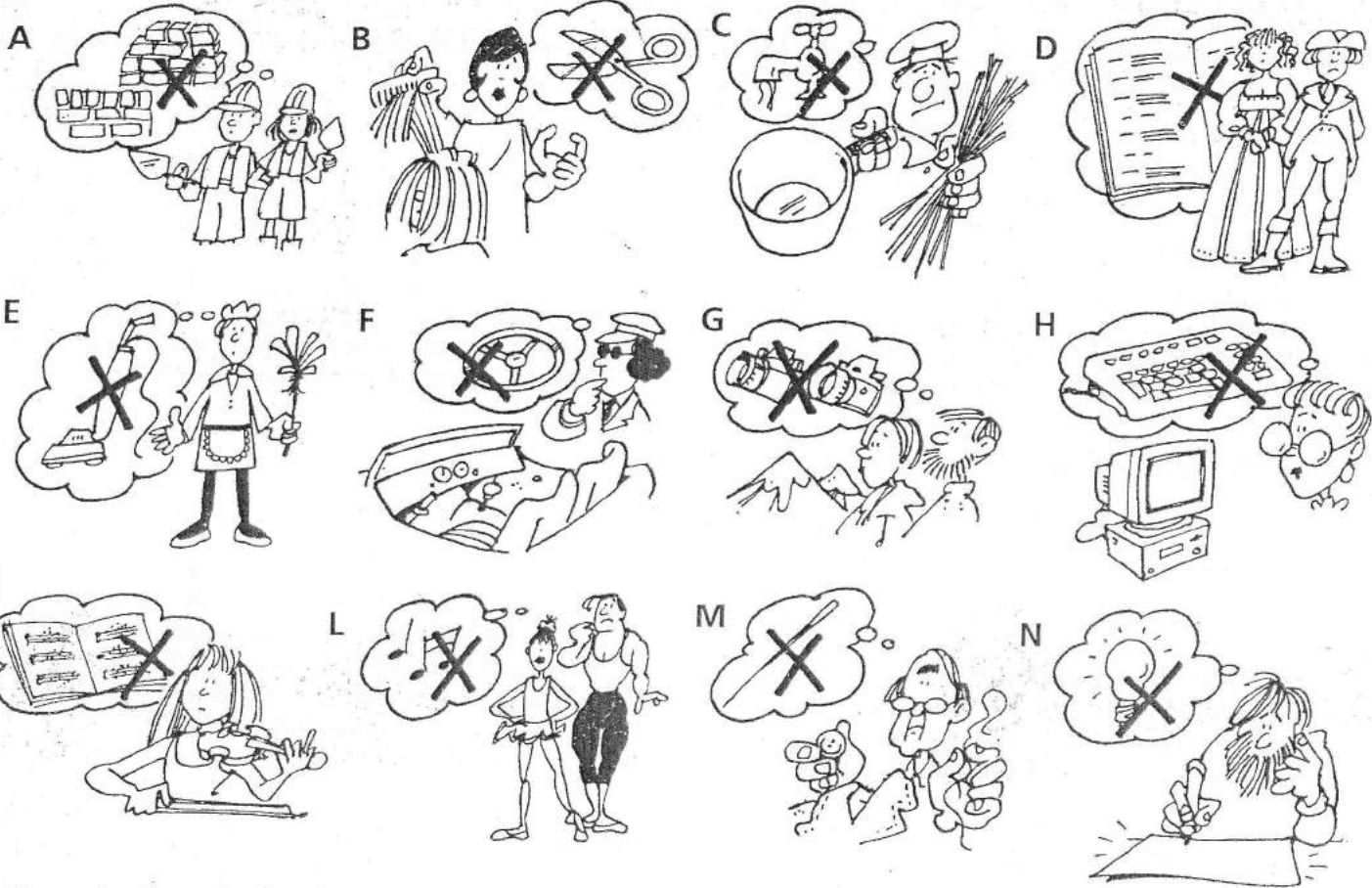
Il gioco delle domande – ampliamento

Potere e sapere

Dopo aver controllato le domande insieme alla classe, potreste fare un esercizio orale chiedendo ad ogni squadra a turno di fare una delle domande scritte. Assegnate un punto per ogni risposta con la forma corretta di *potere* o *sapere*, e un altro punto per gli extra usati, come i pronomi diretti: *lo/la*, etc o il pronome *ci*, o avverbi come: *bene/male/per niente*, etc. Vince la squadra con il maggior numero di punti.

Che cosa manca?

Accoppiate le frasi alle figure inserendo nella casella la lettera corrispondente.



Trovate la parola che manca in ogni frase. Poi completate le frasi con il verbo adatto.

Usate queste parole: forbici ago aspirapolvere acqua musica mattoni
 copione macchina fotografica idee tastiera volante spartito

- 1 B Sa tagliare i capelli, ma non può tagliarli senza forbici.....
- 2 D Sanno recitare, ma non possono recitare senza copione.....
- 3 pulire la casa, ma non pulirla senza
- 4 cucinare gli spaghetti, ma non cucinarli senza
- 5 ballare, ma non ballare senza
- 6 guidare la macchina, ma non guidarla senza
- 7 costruire le case, ma non costruirle senza
- 8 cucire i vestiti, ma non cucirli senza
- 9 suonare il violino, ma non suonarlo senza
- 10 fare fotografie, ma non farle senza
- 11 scrivere libri, ma non scriverli senza
- 12 usare il computer, ma non usarlo senza



Trovate le differenze 4

Meno/più ... che:

Nella figura B c'è più carta straccia che nella figura A.

Lavorando individualmente o in coppia, i giocatori scrivono le differenze tra le figure A e B. Date cinque minuti di tempo. Vince il giocatore con il maggior numero di frasi corrette.

Suggerimento: Dopo che i giocatori hanno completato il gioco, potreste chiedere dove sono esattamente gli oggetti nella figura B. Per esempio:

Nella figura B c'è più carta straccia nel cestino.

Nella figura B ci sono meno francobolli sul tavolo.

Risposte:

Nella figura B ci sono meno penne che nella figura A.

Nella figura B c'è più caffè che nella figura A.

Nella figura B c'è meno colla che nella figura A.

Nella figura B ci sono più buste che nella figura A.

Nella figura B c'è meno carta da scrivere che nella figura A.

Nella figura B ci sono meno soldi che nella figura A.

Nella figura B ci sono meno pratiche che nella figura A.

Nella figura B c'è più spago che nella figura A.

Differenze culinarie

Più/meno ... che:

Si beve più caffè in Italia che in Inghilterra.

Più/meno ... di:

Gli italiani bevono più caffè degli inglesi.

Dividete la classe in due squadre (A e B). Date a ciascuna squadra una lista con frasi come *Si beve più caffè in Italia che in Inghilterra*. Un giocatore della squadra A leggerà la frase alla squadra B che dovrà trasformarla in modo da usare *di* davanti al secondo termine di paragone, per esempio: *Gli italiani bevono più caffè degli inglesi*. Se un giocatore della squadra B commette un errore, toccherà alla squadra B fare le domande e alla squadra A rispondere. Se invece i giocatori della squadra B non fanno errori, la squadra A continuerà a fare domande fino al completamento della loro lista. Assegnate 1 punto per ogni trasformazione corretta. Vince la squadra con il maggior numero di punti.

Esempi di frasi:

Si beve più caffè in Italia che in Inghilterra.

Si mangia più pasta nel Sud che nel Nord dell'Italia.

Si beve più birra in Germania che in Italia.

Si consuma meno frutta in Germania che in Italia.

Si produce meno olio in Irlanda che in Grecia.

Si beve meno tè in Inghilterra che in Cina.

Si mangia più pesce fresco in Spagna che in Austria.

Si produce meno vino in Belgio che in Francia.

Si mangia più riso in Cina che in Francia.

Si consuma più sugo di pomodoro in Italia che in Germania.

Suggerimento: Potete fare altri giri con differenze e confronti creati dagli studenti sempre nel campo della cucina o altri argomenti, quali divertimenti, gusti nella musica, sport, abitudini domenicali, vacanze, gusti nei libri, etc.

Trovate le differenze 4

Confrontate le due figure. Scrivete che cosa c'è di diverso nella figura B rispetto alla figura A.



Usate queste parole: caffè buste lettere francobolli pratiche
 carta straccia penne colla carta da scrivere soldi spago

Nella figura B c'è più carta straccia che nella figura A.

Nella figura B ci sono meno francobolli che nella figura A.

Nella figura B ci sono più lettere che nella figura A.

Trovate altre otto differenze nella figura B.

1 Nella figura B

2 Nella figura B

3 Nella figura B

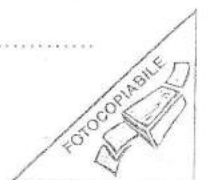
4 Nella figura B

5 Nella figura B

6 Nella figura B

7 Nella figura B

8 Nella figura B



Memoria 5

Durata con presente + da:

Sono in un nuovo appartamento da due settimane.

Durata con passato prossimo + per:

Ho vissuto a Roma per quattro anni.

Fotocopiate pagg. 37 e 90.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Distribuite pag. 37 e date alle squadre otto minuti per memorizzare la figura. Fate poi coprire o ritirate pag. 37 e distribuite pag. 90. Guardate l'esempio insieme alla classe. Spiegate che sono usate entrambe le forme di durata: il presente + *da*, il passato prossimo + *per*. I rappresentanti di squadra dovranno completare le frasi con l'aiuto del resto della squadra. Date dieci minuti di tempo. Assicuratevi che non guardino la prima pagina mentre lavorano. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

1. Sono nata a Trento, in Trentino.
2. Ho 25 anni.
3. Ho due sorelle e un fratello.
4. Non sono sposata.
5. Sono andata a Roma quando avevo 10 anni.
6. Ho vissuto a Roma per sei anni.
7. A 16 anni sono andata a vivere a Napoli.
8. Lì ho frequentato il liceo scientifico per due anni.
9. Ho studiato chimica all'università per cinque anni.
10. Ho lavorato in una banca per sei mesi.
11. Sono in un nuovo appartamento da due settimane.
12. Lavoro per una casa farmaceutica da sette mesi.
13. Faccio scuola guida da un mese.
14. Vivo a Firenze da otto mesi.
15. Ho un'amica di nome Annalisa.
16. Conosco Annalisa da due anni.
17. Sono a dieta da tre mesi.

Memoria 5 – ampliamento

Durata con *da* + presente:

Da quanto tempo vivi a Madrid?

Durata con *per* + passato prossimo:

Per quanto tempo hai vissuto a Madrid?

Fate inventare a ciascuno studente l'identità di un agente segreto sul modello di Clelia Donati. Incoraggiateli a scrivere dettagli nuovi, ma che includano le due forme di durata, con *da* + il presente e con *per* + il passato prossimo. Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e accoppiate le squadre in modo che si scambino i profili scritti. I giocatori dovranno cercare di memorizzare i dettagli dei profili ricevuti. Poi li ridaranno all'altra squadra e a turno interrogheranno ciascun giocatore sulla loro nuova identità. Per esempio:

Squadra A: *Dove sei nato?*

Giocatore B: *A Parigi.*

Squadra A: *Quando sei andato a Madrid?*

Giocatore B: *Nel 1988.*

Squadra A: *Per quanto tempo hai vissuto a Madrid?*

Giocatore B: *Per cinque anni.*

Squadra A: *Da quanto tempo lavori in banca?*

Giocatore B: *Da due anni.*

Squadra A: *Da quanto tempo sei sposato?*

Giocatore B: *Da due mesi.*

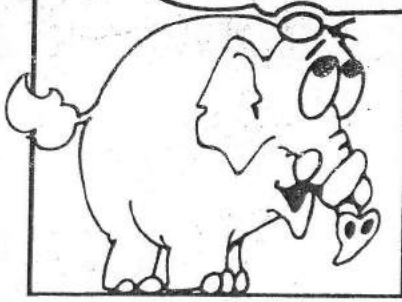
Se il giocatore fa un errore, vorrà dire che è stato scoperto e la squadra passa a interrogare il prossimo agente. I vincitori sono i giocatori che non si fanno scoprire e rispondono a tutte le domande correttamente. Le squadre vincenti sono quelle i cui agenti hanno risposto a tutte le loro domande correttamente.

Impariamo ad imparare

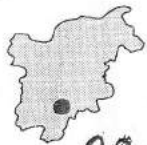
Avevate già memorizzato i dettagli della nuova identità del personaggio. Poi al momento di ricordarli, avete trovato a pag. 90 alcuni disegni e alcune parole per ogni frase. Riflettete sull'utilità di questi spunti:

- vi hanno aiutato
- vi hanno creato ulteriori difficoltà
- avreste preferito usare semplicemente la vostra memoria per ricordare le varie informazioni
- al momento della memorizzazione vi eravate già accorti che c'erano 17 frasi
- avete confuso le informazioni perché avevate cercato di memorizzare l'identità del personaggio in modo più globale e non così dettagliato.

Memoria 5



Clelia Donati è un agente di polizia segreto. Per eseguire un certo lavoro, deve far finta di essere un'altra persona. Questi sono i dettagli della sua nuova identità. Fate finta di essere Clelia e cercate di ricordarli. Avete otto minuti di tempo.



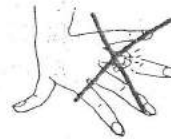
1 È nata a Trento, in Trentino.



2 Ha 25 anni.



3 Ha due sorelle e un fratello.



4 Non è sposata.



5 È andata a Roma quando aveva 10 anni.



6 Ha vissuto a Roma per sei anni.

7 A 16 anni è andata a vivere a Napoli.

8 Lì ha frequentato il liceo scientifico per due anni.



9 Ha studiato chimica all'università per cinque anni.



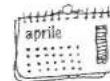
10 Ha lavorato in una banca per sei mesi.



11 È in un nuovo appartamento da due settimane.



12 Lavora per una casa farmaceutica da sette mesi.



13 Fa scuola guida da un mese.



14 Vive a Firenze da otto mesi.



15 Ha un'amica di nome Annalisa.



16 Conosce Annalisa da due anni.



17 È a dieta da tre mesi.



Accoppiamenti 3

Aggettivi seguiti da preposizioni: *È terrorizzata dai ragni.*

Guardate l'esempio insieme alla classe. Lavorando individualmente o in squadre di due o tre giocatori, fate prima accoppiare le figure alle frasi e poi completare le frasi con le preposizioni corrette. Ricordate agli studenti di fare attenzione perché ad alcune preposizioni va aggiunto l'articolo. Date otto minuti per completare il gioco. Vince il giocatore/la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Risposte:

- | | |
|--|---|
| 1. D È terrorizzata dai ragni. | 7. A Sei fidanzata con lui? |
| 2. L Dov'è scritto: "Attenti al cane!"? | 8. M È famoso per il suo gelato. |
| 3. H Sono molto arrabbiato con te. | 9. G Sono molto interessata alla cucina. |
| 4. E Sono proprio negato per il disegno. | 10. I Sei molto gentile a farmi un regalo. |
| 5. C Sono stufo di questo libro. | 11. B Non essere così impertinente con tuo padre. |
| 6. N È molto diversa da suo fratello. | 12. F Sono preoccupato per l'esame di domani. |

Accoppiamenti 3 – ampliamento

Aggettivi seguiti da preposizioni: *Sei brava a indovinare.*

Scrivete una lista di aggettivi da un lato della lavagna, per esempio:

1. *contento*
2. *sorpreso*
3. *bravo* (etc., v. lista qui sotto)

Poi scrivete una lista di preposizioni alla rinfusa dall'altra parte della lavagna, per esempio:

a, verso, di, con (etc., v. lista qui sotto)

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Fate un esempio, indicando il primo aggettivo della lista e dicendo: *Mia sorella mi vuole molto bene. È sempre contenta ... vedermi.* La classe, dopo avere guardato la lavagna, sceglie la preposizione che manca nella frase. Poi cominciate a comporre frasi con i vari aggettivi della lista omettendo le preposizioni che normalmente li seguono. Date un po' di tempo perché i rappresentanti di squadra, aiutati dal resto della squadra, possano scrivere le frasi. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Esempi di aggettivi e frasi possibili: (da adattare al livello della classe)

ansioso di	<i>Mia sorella è partita ieri. Sono ansioso di avere sue notizie.</i>
sorpreso di	<i>Non è stato sorpreso ... vedermi.</i>
deluso da	<i>Sono stato molto deluso ... voti che ho ricevuto.</i>
disgustato di/da	<i>Non me lo aspettavo. Sono disgustato ... suo comportamento.</i>
portato per	<i>Mia sorella sì, io invece non sono portato ... la musica.</i>
malato di	<i>È stato in ospedale. È malato ... fegato.</i>
colpito da	<i>Ho visto Roma e sono rimasta molto colpita ... monumenti.</i>
gentile con	<i>Mi piace molto. È sempre gentile ... tutti.</i>
contento di	<i>Sei contento ... regali che hai ricevuto per Natale?</i>
rispettoso verso	<i>Il ragazzo è poco rispettoso ... gli insegnanti.</i>
rosso di	<i>Non l'avevo mai visto così rosso ... collera.</i>
responsabile di	<i>È colpa sua. Lui è responsabile ... errori commessi.</i>
scosso da	<i>Sono rimasto molto scosso ... brutta notizia.</i>

Impariamo ad imparare

Imparare l'uso delle preposizioni in una lingua straniera è spesso piuttosto difficile. Avete mai pensato che anche l'uso delle preposizioni nella vostra lingua è difficile per uno straniero?

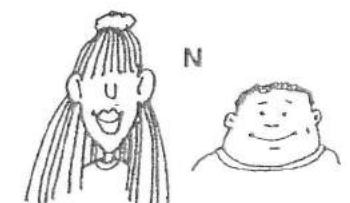
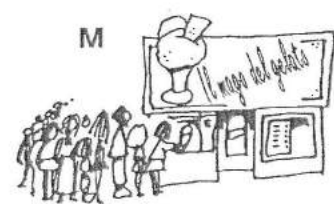
Provate a pensare a qualche esempio di uso di preposizioni nella vostra lingua che sarebbe difficile per un italiano, o per chi parla altre lingue straniere.

Accoppiamenti B

Accoppiate le figure alle frasi qui sotto. Poi completate le frasi con le preposizioni del riquadro.



- 1 D È terrorizzata dai ragni.
- 2 Dov'è scritto: "Attenti cane!"?
- 3 Sono molto arrabbiato te.
- 4 Sono proprio negato il disegno.
- 5 Sono stufo questo libro.
- 6 È molto diversa suo fratello.
- 7 Sei fidanzata lui?
- 8 È famoso il suo gelato.
- 9 Sono molto interessata cucina.
- 10 Sei molto gentile farmi un regalo.
- 11 Non essere così impertinente tuo padre.
- 12 Sono preoccupato l'esame di domani.



da con
di a
per



Definizioni tranello

Pronomi relativi: *chi/che/cui/il cui*

Un astemio è chi beve tè.

Il condimento è qualcosa che fa crescere le piante.

Il magazzino è il posto in cui si leggono notizie di cronaca.

Un vedovo è un giovane la cui vista è ottima.

Dividete la classe in due squadre A e B. Designate dei rappresentanti di squadra, che decideranno, aiutati dal resto della loro squadra, qual è la corretta definizione delle varie parole. Vince la squadra che per prima dà tutte le definizioni corrette.

Risposte:

1b, 2c, 3a, 4b, 5c, 6c, 7a, 8b

Definizioni tranello – ampliamento

Pronomi relativi: *chi/che/cui/il cui*

I rappresentanti di squadra devono trovare, con l'aiuto del resto della squadra, otto parole da definire con tre alternative di cui una sola giusta. Spiegate che devono scegliere parole relativamente difficili (possono usare il dizionario) e che siano un misto di persone, luoghi e cose, in modo da poter usare una varietà di pronomi relativi. Assicuratevi che le parole e le definizioni scelte non siano né troppo difficili né troppo facili, e che non ci siano doppioni tra le due squadre.

Poi a turno le squadre leggono le proprie definizioni. La squadra che deve indovinare potrà consigliarsi prima di scegliere una delle tre definizioni. Assegnate un punto per ogni scelta corretta. Vince la squadra con il maggior numero di punti.

Il quiz dei divi

Pronomi relativi: *che/cui/il cui:*

È l'attore che è morto recentemente?

Scrivete il nome di un personaggio famoso su un foglio di carta, per esempio Charlie Chaplin. Dite alla classe che devono trovare il nome di un attore famoso morto il cui nome comincia con C. Spiegate che devono fare domande, come: *È l'attore che/la cui ...?* e che possono fare domande dirette come: *Si chiama (NOME)?*, solo se hanno ricevuto una risposta positiva ad una delle loro domande indirette. Per esempio:

Giocatore: *È l'attore che è morto recentemente?*

Voi: *No.*

Giocatore: *È l'attore la cui moglie gli ha fatto causa per un milione di dollari?*

Voi: *No.*

Giocatore: *È l'attore che ha sempre avuto dei piccoli baffi?*

Voi: *Sì.*

Giocatore: *È Charlie Chaplin?*

Voi: *Sì.*

Chi indovina ha la possibilità di scegliere il nome del prossimo personaggio famoso da far indovinare agli altri e così via, fino a quando hanno giocato tutti. Ogni giocatore dovrebbe presentare il personaggio scelto dicendo, per esempio:

È uno sportivo il cui nome comincia con la lettera S.

È uno scrittore il cui nome comincia con la lettera H.

Impariamo ad imparare

- Come siete arrivati a capire il senso delle parole?
- Quali aspetti delle definizioni hanno attirato di più la vostra attenzione?
- Che cosa avete imparato svolgendo questa attività (oltre al significato delle parole)?
- Suggeste un'attività che aiuti a memorizzare i vocaboli.
- Confrontate le vostre risposte con quelle dei compagni.

Definizioni tranello

Qual è la definizione corretta? Mettete un segno accanto alla risposta corretta.



- | | | | |
|------------------|--|---|--------------------------|
| | è chi beve tè. | a | <input type="checkbox"/> |
| 1 Un astemio | è chi non beve alcol. | b | <input type="checkbox"/> |
| | è chi non sa contare. | c | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | | |
| | è il posto in cui si leggono notizie di cronaca. | a | <input type="checkbox"/> |
| 2 Il magazzino | è il posto in cui vive la gente povera. | b | <input type="checkbox"/> |
| | è il posto in cui si conservano le merci. | c | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | | |
| | è lo strumento con cui si taglia il legno. | a | <input type="checkbox"/> |
| 3 L'ascia | è lo strumento con cui si svitano i bulloni. | b | <input type="checkbox"/> |
| | è lo strumento con cui si estraggono i chiodi. | c | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | | |
| | è un giovane la cui vista è ottima. | a | <input type="checkbox"/> |
| 4 Un vedovo | è un uomo la cui moglie è morta. | b | <input type="checkbox"/> |
| | è un bambino i cui genitori sono morti. | c | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | | |
| | è qualcosa che fa crescere le piante. | a | <input type="checkbox"/> |
| 5 Il condimento | è qualcosa che si mette nei vestiti per stirarli meglio. | b | <input type="checkbox"/> |
| | è qualcosa che si mette sul cibo per renderlo più gustoso. | c | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | | |
| | sono persone a cui piacciono i fantasmi. | a | <input type="checkbox"/> |
| 6 Gli spettatori | sono persone a cui piacciono le partite di calcio. | b | <input type="checkbox"/> |
| | sono persone a cui piacciono spettacoli vari. | c | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | | |
| | è la parte della casa in cui si tiene la macchina. | a | <input type="checkbox"/> |
| 7 Il box | è la parte della casa in cui si gioca a carte. | b | <input type="checkbox"/> |
| | è la parte della casa in cui si conserva il cibo. | c | <input type="checkbox"/> |
| <hr/> | | | |
| | è chi celebra la vigilia delle feste rimanendo sveglio. | a | <input type="checkbox"/> |
| 8 Un vigliacco | è chi fugge davanti al pericolo. | b | <input type="checkbox"/> |
| | è chi è di turno in una fabbrica di automobili. | c | <input type="checkbox"/> |



Accoppiamenti 4

Richieste con *Le/ti dispiacerebbe*:

Ti dispiacerebbe aiutarmi con queste lettere?

Guardate gli esempi insieme alla classe. Poi lavorando individualmente o in squadre di due o tre giocatori, gli studenti accoppiano le figure alle frasi. Dovranno completare le frasi con *Ti/Le dispiacerebbe*, e i verbi del riquadro. Date dieci minuti di tempo per completare il gioco. Vince il giocatore con il maggior numero di frasi corrette.

Risposte:

- | | |
|---|--|
| 1. D Ti dispiacerebbe aiutarmi con queste lettere? | 5. B Le dispiacerebbe spedire quel pacco? |
| 2. F Le dispiacerebbe copiarci questa ricetta? | 6. C Le dispiacerebbe venire un attimo in ufficio? |
| 3. A Ti dispiacerebbe portarmi un altro caffè, per favore? | 7. H Ti dispiacerebbe rispondere al telefono? |
| 4. E Ti dispiacerebbe prestarmi un po' di soldi? Sono al verde! | 8. G Ti dispiacerebbe accendere il ventilatore? Sto scoppiando di caldo. |

Un favore

Richieste con *Le/ti dispiacerebbe*:

Ti dispiacerebbe aprire la porta?

Dividete la classe in due squadre e designate dei rappresentanti di squadra. Chiedete loro di scrivere una serie di richieste per cose che sia possibile fare in classe, come: *aprire la porta, accendere la luce, pulire la lavagna, passare un libro, aprire la finestra, svuotare il cestino*, etc. Ogni squadra a turno chiede all'altra squadra di eseguire i favori richiesti. Assegnerete un punto per ogni richiesta eseguita correttamente. Esempio:

Squadra A

Ti dispiacerebbe aprire la porta?

Ti dispiacerebbe svuotare il cestino?

Ma certamente. (esegue correttamente e la squadra riceve un punto)

Squadra B

Sì, con piacere (esegue correttamente, la squadra riceve un punto)

Non capisco cestino ...

(la squadra perde un punto e la squadra B deve fare le domande)

Ti dispiacerebbe pulire la lavagna?

Il gioco continua fino all'esaurimento delle rispettive liste. Vince la squadra con più punti.

Suggerimento: Assicuratevi che non ci siano doppioni prima di cominciare.

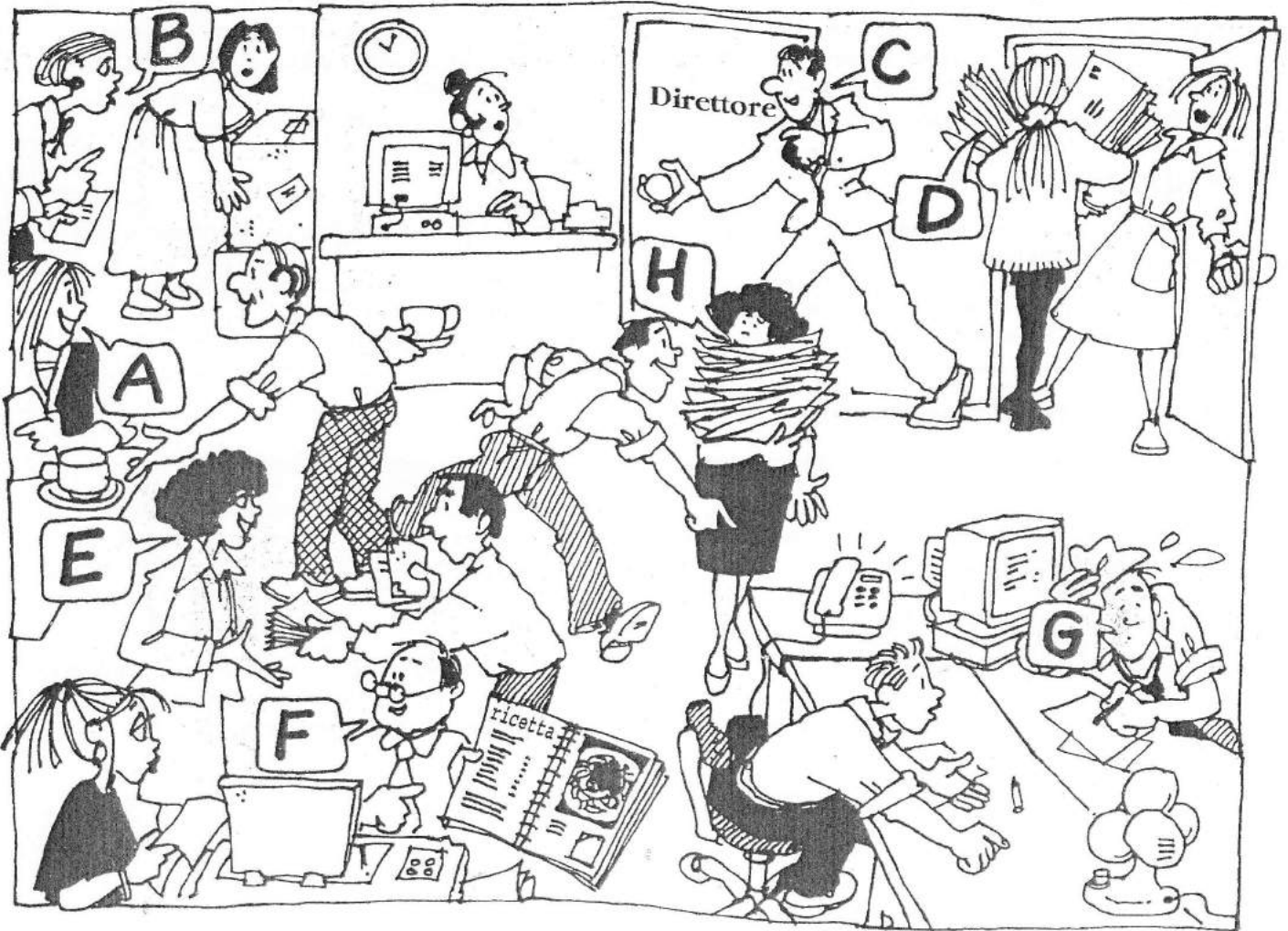
Impariamo ad imparare

Confrontate le vostre risposte con quelle dei compagni. Discutete l'uso del *Lei* (*Le dispiacerebbe*) e del *Tu* (*Ti dispiacerebbe*). Quale avete scelto per ogni richiesta e perché?

Fate un confronto con la vostra lingua e con altre lingue e culture: esistono una o più forme 'di cortesia'? in quali casi si usano?

Accoppiamenti 4

Che cosa dicono queste persone? Accoppiate le frasi alle figure.



Completate le frasi. Usate questi verbi con *Ti dispiacerebbe* o *Le dispiacerebbe*.

accendere venire aiutarmi prestarmi copiarci spedire portarmi rispondere

- 1 D *Ti dispiacerebbe aiutarmi* con queste lettere?
- 2 F *Le dispiacerebbe copiarci* questa ricetta?
- 3 un altro caffè, per favore?
- 4 prestarmi un po' di soldi? Sono al verde!
- 5 quel pacco?
- 6 un attimo in ufficio?
- 7 al telefono?
- 8 il ventilatore? Sto scoppiando di caldo.



Memoria 6

Passato prossimo e *mentre* + imperfetto: *Sono caduto dalla sedia mentre prendevo i biscotti.*

Fotocopiate pagg. 45 e 91 per questo gioco.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori. Designate dei rappresentanti di squadra. Distribuite pag. 45 e date alle squadre due minuti per memorizzare che cosa fanno i vari personaggi delle figure. Fate poi coprire o ritirate pag. 45 e distribuite pag. 91. Guardate l'esempio insieme alla classe. Dopo avere guardato quest'altra pagina, le squadre dovranno scrivere che cosa risponderà ciascun personaggio alle domande del dottore in ospedale. Date dieci minuti di tempo per formulare le risposte. Assicuratevi che non guardino la prima pagina mentre lavorano. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

1. Sono inciampata mentre camminavo su un sentiero.
2. Ho avuto un incidente mentre andavo in macchina.
3. Ho bevuto troppi liquori mentre ero alla festa.
4. Ho ricevuto un pugno mentre litigavo con un compagno.
5. È scoppiata la bombola mentre accendevo il gas.
6. La palla è finita oltre lo steccato mentre giocavamo/ giocavo a calcio.
7. Mi sono tagliato mentre affettavo il pane guardando la televisione.
8. Sono caduto dalla sedia mentre prendevo i biscotti.

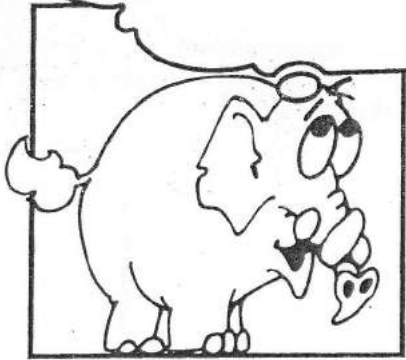
Memoria 6 – ampliamento

Passato prossimo e *mentre* + imperfetto: *Ho sbattuto contro un palo della luce mentre camminavo.*

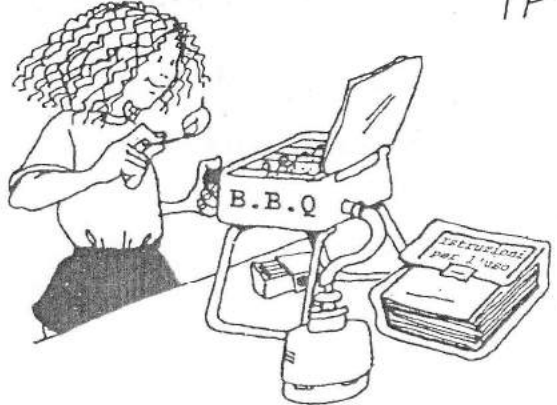
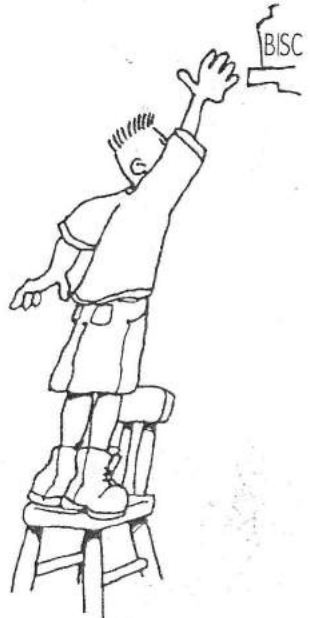
Dividete la classe in due squadre. Distribuite a ciascuna una lista con dei problemi di salute, per esempio: *avere un occhio gonfio, rompersi un dente, avere la testa fasciata, avere un occhio bendato, avere mal di piedi, etc.* Ciascuna squadra a turno chiede all'altra squadra spiegazioni su uno dei problemi elencati, per esempio: *Perché hai un occhio gonfio?* E l'altra squadra dovrà dare una spiegazione: *Ho sbattuto contro un palo della luce mentre camminavo, o La porta si è aperta mentre passavo, o Mi ha punto un'ape mentre dormivo.*

Gli studenti sono liberi di inventare spiegazioni incredibili, infatti ancora meglio se sono inverosimili purché abbiano una certa relazione con la causa. Assegnate un punto per ogni spiegazione accettabile e togliete un punto per quelle che non hanno nessuna relazione con il problema. Vince la squadra con il maggior numero di punti.

Memoria 6



Cercate di ricordare che cosa stanno facendo queste persone. Avete due minuti di tempo.



Ora andate alla seconda pagina.



Trasformazioni

Farsi + infinito:

Si fa tingere i capelli.

Guardate l'esempio insieme alla classe. Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. I rappresentanti di squadra, aiutati dal resto della squadra, scriveranno una frase per ogni figura usando un verbo del riquadro. Vince la prima squadra che riesce a completare correttamente tutte le frasi.

Risposte:

- | | |
|----------------------------------|--------------------------------|
| 1. Si fa tingere i capelli. | 6. Si fa stirare la camicia. |
| 2. Si fa massaggiare la schiena. | 7. Si fa lucidare le scarpe. |
| 3. Si fa tagliare le unghie. | 8. Si fa rammendare i calzini. |
| 4. Si fa accorciare la barba. | 9. Si fa pulire il vestito. |
| 5. Si fa controllare la vista. | 10. Si fa fare una fotografia. |

Il gioco dei miglioramenti

Fare + infinito:

Devo far riparare i freni.

Preparate delle descrizioni di cose da fare o appena fatte usando la struttura *fare + infinito*. Per esempio:

Ci sono molte cose che non vanno bene. Devo far riparare i freni. Poi devo far aggiustare la frizione e installare tergicristalli nuovi.

Spiegate agli studenti che leggerete alcune descrizioni e che loro dovranno indovinare di quale oggetto parlate. Fate un esempio leggendo la descrizione sopra. La classe dovrà indovinare che si tratta di una macchina. Dividete poi la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra che dovranno scrivere, con l'aiuto del resto della loro squadra, il nome dell'oggetto di cui si parla. Cominciate a leggere le descrizioni fermandovi alla fine di ciascuna per dar tempo alle squadre di discutere e scrivere le risposte. Vince la squadra che indovina più oggetti.

Descrizioni di oggetti:

Ci sono molte cose che non vanno bene. Devo far riparare i freni. Poi devo far aggiustare la frizione e installare tergicristalli nuovi. (macchina)

L'hò fatto tingere di nero. Il colore di prima non mi piaceva. Ho fatto anche cambiare i bottoni e accorciare le maniche. (cappotto, vestito, cardigan, etc)

Dovrei far riparare il tetto. Dovrei anche far fare un impianto idraulico nuovo e dipingere dappertutto. (casa)

Dovresti far riparare la gomma anteriore. Dovresti far rimettere i due raggi della ruota posteriore che sono rotti. Dovresti anche far alzare la sella. (bicicletta)

Falli tagliare più corti o falli tingere. Così non ti stanno bene. (capelli)

Le sto facendo sviluppare proprio adesso. Poi farò fare l'ingrandimento e le metterò in cornice. (fotografie)

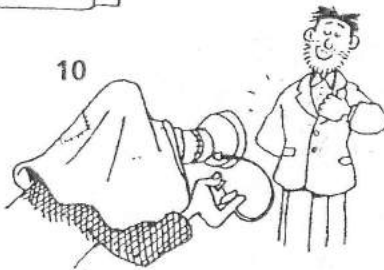
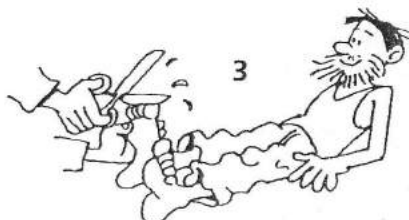
Ne ho fatto togliere due e otturare tre. Poi li ho fatti pulire e lucidare. Adesso si che sono belli, vero? (denti)

Impariamo ad imparare

Qual è stata la parte più interessante dell'attività: il ripasso dei vocaboli o l'apprendimento di una nuova struttura? Dite perché.

Trasformazioni

Che cosa si fa fare quest'uomo?



Usate questi verbi:
massaggiare

controllare

fare

stirare

pulire

tagliare

tingere

accorciare

rammendare

lucidare

1 Si fa tingere i capelli.

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Accoppiamenti 5

Verbi ed espressioni seguiti da *di* o *a* + sostantivo:

Telefona al suo amico Francesco.

Guardate l'esempio insieme alla classe. Lavorando individualmente o in coppia, i giocatori devono prima accoppiare le figure alle frasi, e poi completare le frasi con la preposizione corretta. Fate notare che spesso dovranno unire l'articolo alla preposizione scelta. Date otto minuti di tempo. Vince il giocatore o la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Risposte:

- | | |
|---|---|
| 1. M Telefona <i>al</i> suo amico Francesco. | 7. C Perché ridete <i>di</i> me? |
| 2. G Chiede scusa <i>alla</i> donna perché è tardi. | 8. L I nuovi vicini stanno parlando <i>di</i> me. |
| 3. E Queste scarpe appartengono a lei? | 9. F Sono alla ricerca <i>dei</i> calzini. |
| 4. A Si lamenta <i>della</i> carne col direttore. | 10. H Perché non giochiamo a scacchi? |
| 5. N Perché non pensano <i>ai</i> compiti? | 11. I Mi sono subito innamorata <i>di</i> Lucio. |
| 6. B Il bimbo ha bisogno <i>della</i> mamma. | 12. D Puoi badare <i>ai</i> bambini un attimo? |

Accoppiamenti 5 – ampliamento

Verbi ed espressioni seguiti da varie preposizioni: *Non sono d'accordo con le sue opinioni politiche.*

Scrivete su un lato della lavagna una lista di verbi, per esempio

1. essere d'accordo
2. arrivare
3. chiedere

Sull'altro, scrivete alla rinfusa delle preposizioni, come: *di, con, a*, etc. Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Fate un esempio indicando il primo verbo della lista e dicendo: *Litigo spesso con mio fratello. Non sono d'accordo ... le sue opinioni politiche.* Fate cercare fra le preposizioni scritte quella che va con il verbo. Continuate in questo modo dando un po' di tempo ai rappresentanti di squadra per consultare le loro squadre e scrivere quali preposizioni vanno nelle frasi che leggerete loro. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Esempi: (da adattare al livello di abilità della classe)

<i>essere d'accordo con</i>	<i>Litigo spesso con mio fratello. Non sono d'accordo ... le sue opinioni politiche.</i>
<i>arrivare a</i>	<i>A che ora arriva il treno ... Milano?</i>
<i>chiedere a</i>	<i>Non chiedo mai soldi ... miei genitori.</i>
<i>credere a</i>	<i>Credi ... magia nera?</i>
<i>preoccuparsi di</i>	<i>Tua sorella non si preoccupa mai ... esami.</i>
<i>morire di</i>	<i>Mia nonna diceva che si muore ... malinconia.</i>
<i>dividere in</i>	<i>Dividerò la torta prima ... quattro e poi ... otto.</i>
<i>spiegare a</i>	<i>Elena ha capito subito quando l'hai spiegato ... Mariella.</i>
<i>insistere su</i>	<i>Non insistere su questo punto.</i>
<i>badare a</i>	<i>Potete badare ... bambini stasera?</i>
<i>sorridere a</i>	<i>Non sorride mai nemmeno ... me.</i>
<i>parlare a</i>	<i>Ho parlato ... mamma di quello che hai fatto.</i>
<i>soffrire di</i>	<i>Anche mio nonno soffriva ... emicranie.</i>

Impariamo ad imparare

Confrontate la costruzione di questi verbi con quella nella vostra lingua. Cercate di trarne delle conclusioni per analogia e per contrasto.

Quali sono le preposizioni più comuni usate dopo i verbi italiani? Provate ad elencare alcuni verbi seguiti da *a* + sostantivo e alcuni seguiti da *di* + sostantivo.

Accoppiamenti 5:

Accoppiate le figure alle frasi qui sotto. Poi completate le frasi con la preposizione *a* o *di*. Non dimenticate gli articoli!



- 1 M Telefona *al* suo amico Francesco.
- 2 Chiede scusa donna, perché è tardi.
- 3 Queste scarpe appartengono lei?
- 4 Si lamenta carne col direttore.
- 5 Perché non pensano compiti?
- 6 Il bimbo ha bisogno mamma.
- 7 Perché ridete me?
- 8 I nuovi vicini stanno parlando me.
- 9 Sono alla ricerca calzini.
- 10 Perché non giochiamo scacchi?
- 11 Mi sono subito innamorata Lucio.
- 12 Puoi badare bambini un attimo?



Ordine nella frase 1

Ordine delle parole; Avverbi di frequenza: *Siete mai stati a Venezia?*

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori. Designate dei rappresentanti di squadra. I rappresentanti di squadra, con l'aiuto del resto della loro squadra, scriveranno le sei frasi nei quattro minuti di tempo dati. Vince la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Risposte:

1. Siete mai stati a Venezia?
2. Non vado mai in biblioteca il sabato.
(Il sabato non vado mai in biblioteca.)
3. Quanti soldi gli dai di solito?
4. Non ho mai letto un libro più interessante.
5. Tuo zio cucina sempre così bene?
6. Lei prende spesso l'autobus delle otto.
7. Hai mai rubato le mele quando eri bambino?

Ordine nella frase 1 – ampliamento

Ordine delle parole

Chiedete a ciascuna squadra di pensare ad una frase di 10-14 parole. La frase può essere un'affermazione o una domanda. I rappresentanti di squadra dovranno scrivere le frasi su foglietti di carta separati, usando un foglietto per ogni parola. Ricordate loro di scrivere anche il punto interrogativo se la frase è una domanda.

Controllate che le frasi siano corrette e che ogni parola sia scritta su un foglietto separato. Incoraggiate a fare delle frasi relativamente complesse con frasi relative, frasi incidentali e avverbi di frequenza, come: *spesso, raramente, mai*, e avverbi di maniera, come: *velocemente, bene, stupidamente*, e aggettivi.

Ogni squadra passa quindi i foglietti all'altra squadra che dovrà riordinare la frase. Segnate quanto tempo ogni squadra impiega a finire (potreste anche usare un giocatore per aiutarvi a giudicare il tempo impiegato dalle squadre) e assegnate i punti a seconda dei secondi che hanno impiegato. Per esempio:

Squadra A – 35.

Decidete quante frasi ogni squadra dovrà scrivere e fate giocare in questo modo per ogni frase fino a quando tutte le frasi saranno state riordinate.

Alla fine, vincerà la squadra con il minor numero di punti.

Impariamo ad imparare

Che differenza c'è, secondo voi, tra mettere in ordine una frase e creare una frase? Che tipo di procedimento avete seguito per svolgere questa attività?

- Avete cercato la prima parola della frase?
- Avete cercato di immaginare il senso globale della frase e poi avete cercato di far dire alla frase quello che voi pensavate dovesse dire?
- Avete formato dei piccoli gruppi di parole e poi li avete messi insieme come si fa con i pezzi di un puzzle?

Ordine nella frase 1

Avete quattro minuti per scrivere le frasi.



stati ? a mai siete

1 Siete mai stati a Venezia?

mai sabato vado in biblioteca non il

2

gli quanti ? dai di solito

3

mai letto più ho un non interessante

4

così ? sempre zio bene tuo

5

spesso lei l' delle prende

6

? le rubato eri quando hai mai

7

Osservazione 2

Stava per:

Qualcuno stava per farsi la barba.

Lavorando individualmente o in coppia, i giocatori devono scrivere altre cinque frasi con *stava per*, che riguardano la figura. Vince il giocatore con più frasi corrette.

Risposte:

1. Qualcuno stava per farsi la barba.
2. Qualcuno stava per attaccare un bottone alla camicia.
3. Qualcuno stava per mangiare.
4. Qualcuno stava per scrivere il giornale di bordo.
5. Qualcuno stava per giocare a scacchi.
6. Qualcuno stava per aggiustare una scarpa.

Il gioco delle scuse

Stavo per:

Stavo per farli, ma ho dovuto uscire.

Spiegate che chiederete agli studenti individualmente perché non hanno fatto certe cose e loro dovranno rispondere con una scusa. Per esempio:

Voi: *Perché non hai fatto i compiti ieri?*
Giocatore 1: *Stavo per farli, ma ho dovuto uscire.*

Le scuse devono cominciare con *stavo per*. I giocatori perdono un punto se:

(a) non riescono a pensare a una scusa adatta (le scuse possono anche essere inverosimili ma devono sempre avere qualcosa a che vedere con l'azione che il giocatore è accusato di non aver fatto)

(b) esitano troppo a lungo.

Esempio di un giro con un gruppo di cinque giocatori:

Voi: *Perché non hai fatto i compiti ieri?*
Giocatore 1: *Stavo per farli, ma ho dovuto uscire.*
Voi: *Perché non ti sei alzata ieri?*
Giocatore 2: *Stavo per farlo, ma mi sono sentita male.*
Voi: *Perché non hai chiuso a chiave la porta quando sei uscito?*
Giocatore 3: *Stavo per farlo, ma ho perduto la chiave.*
Voi: *Perché non mi hai mandato una cartolina quando eri in vacanza?*
Giocatore 4: (Questo giocatore non riesce a pensare ad una scusa e gli viene tolto un punto)
Voi: *Perché non mi hai mandato una cartolina quando eri in vacanza?*
Giocatore 5: *Stavo per farlo, ma non ho trovato una cartolina adatta.*
Voi: *Perché non mi hai telefonato ieri come avevi promesso?*
Giocatore 1: *Stavo per farlo, ma ho dimenticato dove ho scritto il tuo numero.*

E così via. Vincono i giocatori con il maggior numero di punti.

Suggerimento: Fate un giro di prova. Fate domande più facili all'inizio e gradualmente più difficili.

Esempi di domande:

Perché non sei venuto alla festa ieri sera?
Perché non hai dato al tuo amico il messaggio che ti ho dato per lui?
Perché non mi hai invitato al tuo matrimonio?
Perché non mi hai salutato ieri quando mi hai visto?
Perché non mi hai detto che avevi un altro lavoro?
Perché non mi hai presentato alla tua amica l'altro giorno?
Perché non mi hai ancora ridato il libro che ti ho prestato?
Perché non mi hai detto che stavi male?

osservazione 2

La storia della *Mary Celeste* è uno dei più grandi misteri del mare.

La nave fu trovata abbandonata nell'Atlantico il quattro dicembre del 1872. Era in perfette condizioni e non mostrava segni di essere stata in una tempesta o di essere stata attaccata da pirati. Il giornale di bordo era completo fino al venticinque novembre, ma non conteneva nessuna spiegazione dell'improvvisa scomparsa dalla nave del suo equipaggio di otto uomini nel bel mezzo dell'oceano.

Questa è una foto della cabina della *Mary Celeste*.



Scrivete cinque frasi per descrivere che cosa stavano per fare i marinai prima della loro scomparsa.

1 Qualcuno stava per farsi la barba.

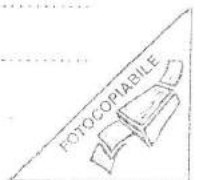
2

3

4

5

6



Ordine nella frase 2

Ordine delle parole; Congiunzioni subordinate: *Si è fatto male mentre sciava in Svizzera.*

Comparativo degli avverbi: *Non supererai l'esame se non lavori più diligentemente.*

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori. Designate dei rappresentanti di squadra. I rappresentanti di squadra, con l'aiuto del resto della loro squadra, scriveranno le sei frasi nei cinque minuti di tempo dati. Vince la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Risposte:

1. Si è fatto male mentre sciava in Svizzera.
2. Non supererai l'esame se non lavori più diligentemente.
3. Lavora a Napoli dove vive in una casa in periferia.
4. Perché ti tagli sempre quando ti fai la barba?
5. Chi parla italiano più correntemente nella tua classe?
6. Sono stanco anche se ho dormito bene ieri notte.
(Sono stanco anche se ieri notte ho dormito bene.)
7. Gli inglesi bevono più dei francesi?

Il gioco dei primati

Comparativo degli avverbi:

*Vede più lontano.
Vede più lontano di lui.*

Dividete la classe in squadre di tre o quattro giocatori. Spiegate che farete una serie di gare per scoprire chi riesce a fare le cose nel modo migliore o più velocemente, etc.

Annunciate che la prima gara serve per scoprire chi vede più lontano, e chiedete ad ogni squadra di scegliere un giocatore che la rappresenti. Fate sedere questi rappresentanti alla stessa distanza dalla lavagna. Scrivete delle righe di lettere, facendole diventare progressivamente più piccole come dall'oculista. Chiedete ai rappresentanti di squadra di scrivere quante più lettere riescono a vedere. Chiedete al gruppo di fare i confronti, per esempio: *Lei vede più lontano. Vede più lontano di lui.*


Continuate con altre gare per scoprire per esempio:

- Chi legge più velocemente.*
- Chi disegna più realisticamente.*
- Chi canta meglio (o peggio!).*
- Chi dice uno scioglilingua più velocemente.*
- Chi sta su una gamba sola più a lungo.*
- Chi fa le somme più accuratamente.*

Ordine nella frase 2

Avete cinque minuti per scrivere le frasi.





fatto  si è male in mentre



1 Si è fatto male mentre sciava in Svizzera.

non  se diligentemente lavori più l' supererai non



2

periferia  dove vive lavora in  a in una



3

ti  ? quando  ti sempre perché



4

classe  correntemente chi tua  nella più

5

anche  notte sono ieri  se ho bene

6

 bevono gli più  ? dei

7

Memoria 7

Discorso indiretto:

L'annuncio dice che tutti i passeggeri in partenza per Trieste sono pregati di recarsi immediatamente all'uscita cinque.

Fotocopiate pagg. 57 e 92 per questo gioco.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori. Designate dei rappresentanti di squadra. Distribuite pag. 57. I rappresentanti di squadra, con l'aiuto del resto della squadra, inseriranno in ogni fumetto vuoto la lettera corrispondente del fumetto in basso. Fate poi coprire o ritirate pag. 57 e distribuite pag. 92. Dopo avere guardato quest'altra pagina, le squadre dovranno riscrivere in discorso indiretto che cosa dicono le varie persone all'aeroporto.

Assicuratevi che non guardino la prima pagina mentre lavorano. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

- | | |
|---|--|
| A. L'annuncio dice che tutti i passeggeri in partenza per Trieste sono pregati di recarsi immediatamente all'uscita cinque. | F. La guardia gli dice di passare per il metal-detector. |
| B. La hostess dice che possono aspettare al banco del check-in. | G. La moglie dice che devono affrettarsi. |
| C. Il passeggero dichiara che viene dall'Australia. | H. La ragazza spiega che ha avuto un incidente. |
| D. L'uomo ricorda alla donna di scrivere. | I. La madre dice che l'aereo sta per atterrare. |
| E. L'uomo con la barba dice che non ha niente nella borsa. | L. L'uomo con lo zaino dice che rimane due settimane. |
| | M. Il giovane dice che è appena arrivato in aeroporto. |
| | N. Il vecchio racconta che ha avuto molta paura. |
| | O. Il marito dice che va a prendere un carrello. |

Telegrafo senza fili

Discorso indiretto:

Professore, lei ha detto che non si sente bene.

Con questo gioco potreste cominciare a praticare il discorso indiretto nella sua forma più semplice. Cominciate il gioco dicendo *Non mi sento bene*. Spiegate che il primo giocatore deve riferirvi che cosa avete detto voi e poi aggiungere qualcos'altro che il prossimo giocatore dovrà a sua volta riferire, per esempio: *Professore, lei ha detto che non si sente bene* (fate praticare la forma di cortesia, se volete!). *Io invece sto bene*. Il gioco continua così. Ogni giocatore dovrà cercare di riferire al suo interlocutore quello che ha detto e poi aggiungere qualcosa di nuovo. Assegnate un punto ad ogni giocatore che riferisce tutto correttamente. Nessun punto andrà invece a chi: a) dimentica qualcosa, b) esita troppo a lungo. Vince chi ha più punti.

Esempio di un giro con cinque giocatori:

Giocatore 1: *Lei ha detto che non si sente bene. Io invece sto bene.*

Giocatore 2: *Lei ha detto che non si sente bene. Tu hai detto che invece stai bene. Io stavo bene fino a poco fa.*

Giocatore 3: *Lei ha detto che non si sente bene. Tu hai detto che invece stai bene. Tu hai detto che stavi bene fino a poco fa. Io esco.*

Giocatore 4: *Lei ha detto* (Il giocatore non ricorda quello che segue e non riceve punti.)

Giocatore 5: *(ricomincia con un'altra frase) Sono molto felice.*

Giocatore 1: *Tu hai detto che sei molto felice. Io invece sarò felice quando finirà la lezione.*

Suggerimento: Fate un giro di prova.

Impariamo ad imparare

Pensate bene a come avete svolto l'attività:

- avete memorizzato le frasi a pag. 57 e poi le avete ripetute a pag. 92?
- oltre a tener conto delle informazioni appena lette, avete completato le frasi guardando la situazione di comunicazione o avete ricostruito le risposte partendo dall'inizio delle frasi?
- confrontate il vostro procedimento con quello dei compagni: alcuni hanno usato dei metodi più efficaci di altri? quali?

Memoria 7

Discorsi
d'aeroporto



Chi lo dice? Inserite le lettere giuste (A-O) nelle nuvolette dei disegni.

A



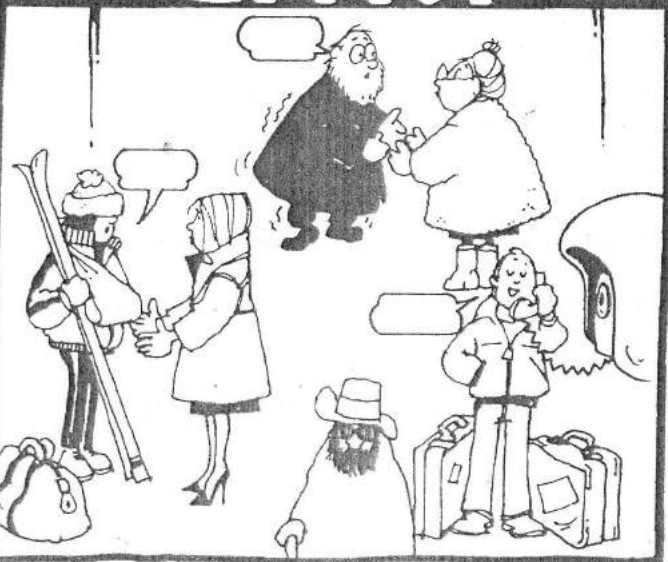
Adesso cercate di ricordarvi che cosa dicono. Avete cinque minuti di tempo.



partenze



arrivi



- A Tutti i passeggeri in partenza per Trieste sono pregati di recarsi immediatamente all'uscita cinque.
- B Potete aspettare al banco del check-in.
- C Vengo dall'Australia.
- D Ciao. Non dimenticarti di scrivere!
- E Non ho niente nella borsa.
- F Passi per il metal detector!
- G Dobbiamo affrettarci.
- H Ho avuto un incidente.
- I Guarda. Sta per atterrare.
- L Rimango due settimane.
- M ... Sì. Sono appena arrivato in aeroporto.
- N Ho avuto molta paura.
- O Vado a prendere un carrello.



Il quiz delle istruzioni

Imperativo nella forma del Lei:

Continui dritto. Guardi nello specchietto. Non sorpassi per ora.

Lavorando individualmente o in coppia, i giocatori dovranno accoppiare le istruzioni all'istruttore. Vince il giocatore che finisce per primo.

Suggerimento: Alla fine, assicuratevi che i giocatori abbiano capito bene le istruzioni delle figure, facendo loro delle domande dettagliate.

Risposte:

A6 B9 C1 D3 E2 F8 G4 H7 I5

Il quiz delle istruzioni – ampliamento

Imperativo nella forma del Lei.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori. Designate dei rappresentanti di squadra. I rappresentanti di squadra, aiutati dal resto della loro squadra, scrivono un certo numero di istruzioni che istruttori diversi da quelli di pag. 59 potrebbero dare, per esempio:

un poliziotto, un istruttore di volo, un dottore, un insegnante d'arte, un insegnante di scienze, un ufficiale dell'esercito, il boss di una banda di criminali, un prete.

Le istruzioni verranno lette al resto della classe che dovrà indovinare chi le dà.

Il gioco delle istruzioni mimate

Imperativo nella forma del Lei:

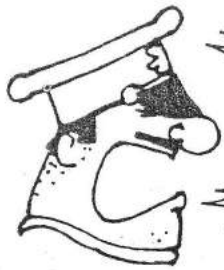
Venga qui, per favore.

Invitate uno studente con i gesti e la mimica ad avvicinarsi al vostro tavolo. Lo studente, o il resto della classe, deve indovinare e dire che istruzione gli state dando dal modo in cui la mimate, per esempio, in questo caso: *Venga qui, per favore.* È preferibile non essere troppo abili nel mimare, così gli studenti dovranno parlare di più per indovinare. Fate capire quando hanno indovinato. Poi di nuovo con i gesti e la mimica fate capire allo studente che lo avevate chiamato per farlo sedere. La classe dovrà indovinare anche questa istruzione: *Si sieda, per favore.* Continuate in questo modo con altre istruzioni del tipo: *Si alzi, Si tolga la giacca, Spenga la luce,* etc. Oppure lo studente che avete chiamato sceglierà un collega a cui dare lo stesso tipo di istruzioni.

Suggerimento: Assicuratevi, prima di iniziare il gioco, che tutti capiscano che devono usare la forma di cortesia dell'imperativo. Fate degli esempi o un giro di prova se lo ritenete necessario.

Impariamo ad imparare

- Indicate le parole o espressioni che vi hanno aiutato ad attribuire ogni testo ad un personaggio. Confrontate le vostre strategie con quelle dei compagni.
- Cercate i pronomi riflessivi e i pronomi complemento: qual è la loro posizione nell'imperativo nella forma del Lei?
- Elencate le espressioni che indicano il modo di compiere le azioni.
- Dividete le istruzioni in tre categorie, a seconda dell'atteggiamento di chi le pronuncia: 1 energico, 2 gentile, 3 neutro.



Il quiz delle istruzioni

Quale istruttore dà le istruzioni qui sotto? Scrivete il numero nella casella accanto alle istruzioni corrispondenti.



1 insegnante di ginnastica



2 maestra di danza



3 infermiera



4 istruttrice di nuoto



9 regista teatrale



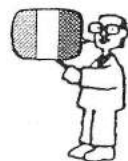
5 allenatore di tennis



6 istruttore di scuola guida



7 capocuoca



8 insegnante di lingue

Continui dritto. Guardi nello specchietto. Non sorpassi per ora. Aspetti. Adesso sì.

A

Non parli così forte. Lei è il suo innamorato. Le si avvicini.

B

Tocchi le punte dei piedi. Non pieghi le ginocchia. Tenga la schiena dritta.

C

Si assicuri che la temperatura sia giusta. Immerga piano la bambina nell'acqua. Sì, così. Non abbia paura.

D

Prima metta avanti il piede sinistro. Pieghi il corpo un po' indietro e poi faccia un bell'inchino.

E

Non cerchi di tradurre ogni parola. Ascolti attentamente, parli il più possibile.

F

Si distenda in acqua sul dorso. Tenga il corpo dritto. Non si spaventi. Adesso cominci a battere lentamente i piedi.

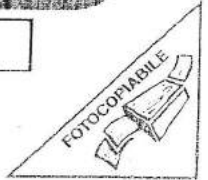
G

Mescoli sempre lentamente. Adesso aggiunga un po' d'acqua. Non la faccia bollire. Abbassi un po' la fiamma, se necessario.

H

Tenga il braccio dritto e guardi la palla. Non si sposti troppo di qua o di là.

I



Memoria 8

Passato prossimo e imperfetto:

Quando Mario è uscito da scuola, era quasi buio.

Fotocopiate pagg. 61 e 93 per questo gioco.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori e designate un rappresentante per ogni squadra. Distribuite pag. 61 e date cinque minuti di tempo per memorizzare la figura. Fate coprire o ritirare pag. 61 e distribuite pag. 93. Studiate gli esempi insieme alla classe. Spiegate che devono scegliere fra il passato prossimo e l'imperfetto da inserire negli spazi vuoti. I rappresentanti di squadra dovranno completare le frasi in dieci minuti, aiutati dagli altri giocatori della loro squadra. Assicuratevi che non guardino la prima pagina mentre lavorano. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

Quando Mario è uscito da scuola, era quasi buio. Parlava con un amico sui gradini, quando ha notato che il suo scuolabus era dall'altra parte della strada. Ha salutato velocemente l'amico, è sceso di corsa e ha attraversato in fretta la strada.

C'era molto traffico e quando ha raggiunto l'altro lato della strada, l'autobus era già partito. Così ha perduto l'autobus. Il prossimo autobus per il suo paese era due ore dopo.

Mario ha guardato l'orologio, erano le sei e mezzo e lui doveva essere a casa prima delle sette. I suoi genitori si arrabbiavano sempre molto, se arrivava in ritardo.

Allora ha avuto un'idea. Ogni martedì pomeriggio, c'era un mercato a pochi metri dalla scuola che finiva alle sei. Molti camion avrebbero lasciato il mercato e sarebbero passati dal suo paese.

Quando Mario è arrivato al mercato, ha visto un camion che stava partendo. Non appena il camion ha rallentato per far passare una macchina, senza avere tempo di parlare all'autista, Mario è saltato sul camion. Adesso era contento, perché sarebbe arrivato a casa in orario.

Il camion, però, era buio all'interno e Mario non ha visto dove si è seduto ma era senz'altro qualcosa di morbido. Ha guardato e che sorpresa quando si è accorto che si era seduto su un maialino! Il camion era pieno di maiali.

Ben presto il camion è arrivato al paese. Mario è saltato giù dal camion proprio vicino alla fermata del suo scuolabus. L'autobus non era ancora arrivato. Infatti alcuni genitori aspettavano i loro bambini.

Mario ha fatto una breve corsa per raggiungere casa sua. Quando è entrato ha trovato i genitori seduti a tavola e "Sei in anticipo, Mario!" gli ha detto suo padre. "Sì - ha risposto Mario - e anche molto sporco!"

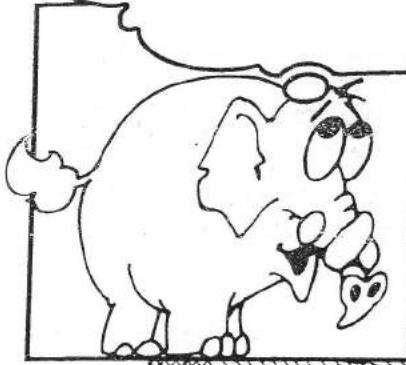
Vero o falso?

Passato prossimo e imperfetto.

Preparate due storie da raccontare alla classe: non dovrebbero durare più di tre minuti ciascuna e dovrebbero riguardare cose che vi sono successe nel passato. Una storia dovrebbe essere vera in tutti i dettagli, l'altra dovrebbe contenere cose esagerate o non vere. Scegliete degli eventi fuori dell'ordinario, delle coincidenze strane per esempio. Vi risulterà più facile creare la storia non vera basandovi su fatti veramente accaduti e alterando o esagerando certi dettagli. Create le storie al passato usando sia il passato prossimo che l'imperfetto.

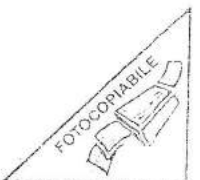
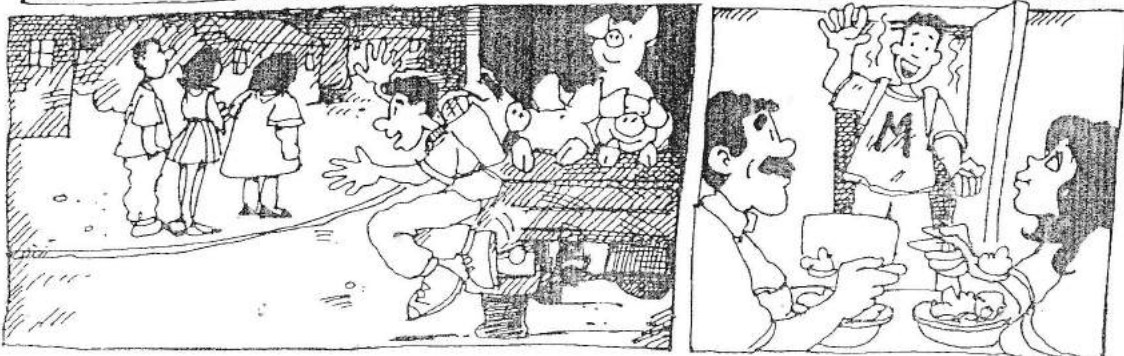
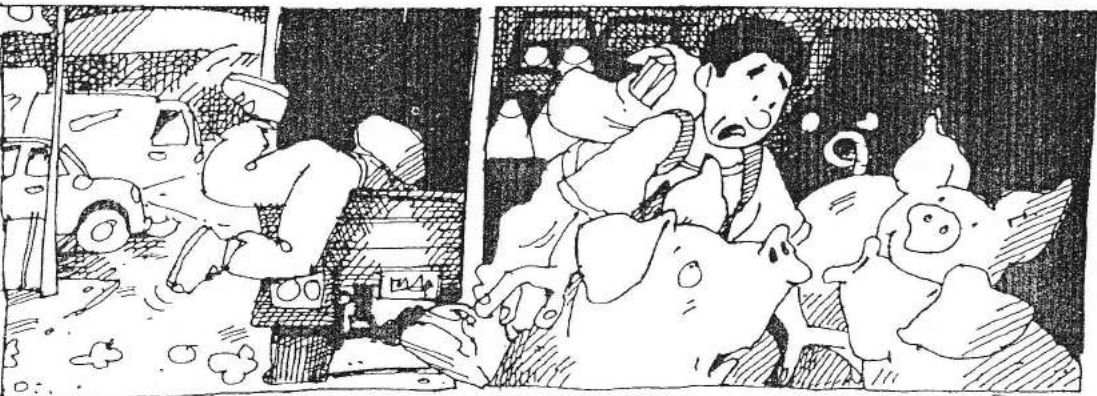
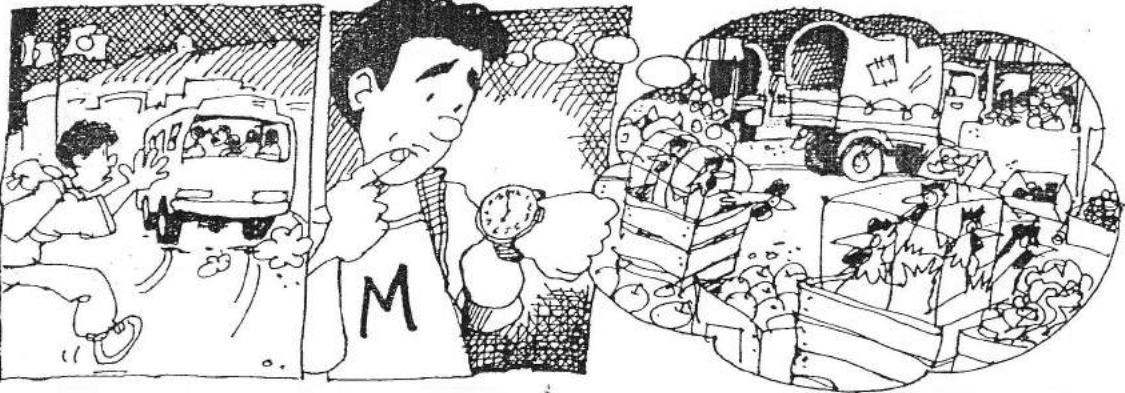
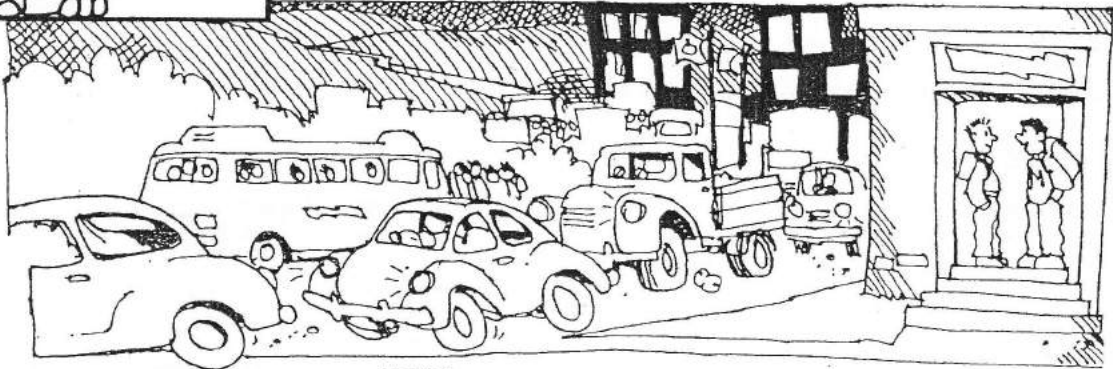
Dividete la classe in coppie e spiegate che racconterete due storie. Fra di loro dovranno discutere e decidere quale è vera e quale falsa. Chiedete poi a ciascuna coppia di preparare due storie, una per ciascuno studente. Lasciate decidere a loro chi creerà la storia vera e chi quella falsa. Gli studenti di ogni coppia racconteranno quindi le loro storie al resto della classe e la classe dovrà poi votare per decidere quale delle storie era falsa e quale vera.

Memoria 8



Guardate queste figure. Avete cinque minuti di tempo per memorizzarle.

Poi andate alla seconda pagina.



Pronuncia

Una storiella

Pronuncia e punteggiatura

Chiedete a un giocatore di cominciare a leggere la storiella di Cristoforo Colombo. Appena un giocatore fa un errore nel leggere (per esempio, fermandosi dove non dovrebbe o viceversa) fermatelo e chiedete ad un altro di leggere, ricominciando dall'inizio. Continuate così fino a quando la storia non sia stata letta tutta di fila e correttamente da un solo giocatore. Chiedete poi a tutti di inserire la punteggiatura nel brano.

Suggerimento: Si può estendere il gioco riscrivendo dei brani senza la punteggiatura e le maiuscole e giocando sempre allo stesso modo. (Monologhi presi da commedie sono un ottimo materiale per far questo tipo di esercizio.)

Consonanti doppie

Pronuncia e ortografia

Lavorando individualmente o in coppia, i giocatori devono scrivere correttamente le parole illustrate.

Plurali

Pronuncia e ortografia

Lavorando individualmente o in coppia, i giocatori devono trovare i plurali delle parole elencate.

Risposte:

Una storiella

Un giorno, mentre Cristoforo Colombo si trovava ad un pranzo, uno degli invitati, parlando del Nuovo Mondo che il grande uomo aveva scoperto, ha detto che, dopotutto, non era stata una cosa tanto difficile e ha aggiunto la frase: "Bastava averci pensato." Cristoforo Colombo, che non aveva parlato fino a quel momento, ha preso un uovo e ha chiesto agli invitati: "Chi riesce a far stare ritto quest'uovo?" Alcuni hanno provato, ma senza successo e tutti hanno detto che era impossibile. Colombo ha battuto leggermente l'uovo su un piatto rompendo una delle estremità e l'uovo è rimasto in piedi. Tutti allora hanno esclamato: "Ma era semplice!" E Colombo ha ribattuto: "Certo, bastava solo averci pensato."

Consonanti doppie

- | | | |
|----------------|--------------|----------|
| 1. cappello | 4. bicchiere | 7. nonna |
| 2. cassetto | 5. serra | 8. raggi |
| 3. caffettiera | 6. tazza | |

Plurali

- | | | |
|-------------|---------------|----------------|
| 1. ricchi | 9. borghi | 17. antichi |
| 2. giochi | 10. psicologi | 18. pubblici |
| 3. amici | 11. medici | 19. colleghi |
| 4. greci | 12. sporchi | 20. drammatici |
| 5. alberghi | 13. meccanici | 21. chirurghi |
| 6. ciechi | 14. artistici | 22. carichi |
| 7. baci | 15. soci | 23. marchi |
| 8. archi | 16. dinamici | 24. pomeriggi |

Il gioco delle particolarità – ampliamento *Pronuncia e vocabolario*

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori. Designate dei rappresentanti di squadra, che, con l'aiuto della loro squadra, dovranno scrivere per esempio parole maschili tutte con la finale in e, come: *meze, cane, dente, animale, mobile, studente, professore*, etc. o con la finale in a come: *artista, poeta, tema, musicista, duca, problema, monarca*, etc. Date un limite di tempo, due minuti per esempio. Le squadre leggono quindi le parole scritte e i rappresentanti di squadra elimineranno i doppioni. Vince la squadra con il maggior numero di parole rimaste.

Suggerimento: Potrete scegliere naturalmente altri tipi di particolarità come: parole monosillabe, parti del corpo al plurale, parole che terminano in *-ità*, etc.

Il gioco delle votazioni – ampliamento *Pronuncia e vocabolario*

Per questo gioco preparate liste di parole con una certa consonante: in alcune sarà doppia, in altre singola. Chiedete a ciascun giocatore di scrivere a grandi lettere maiuscole e su due foglietti separati la consonante doppia e la stessa consonante singola, per esempio MM e M, LL e L. Spiegate che leggerete una parola alla volta e che, appena l'avrete letta, loro dovranno votare sollevando il foglio con la doppia consonante o con la singola. Dovranno votare tutti insieme e non esitare per vedere che cosa fanno gli altri. Saranno squalificati i giocatori che: a) esitano troppo a lungo, b) alzano il foglio sbagliato. Vince chi rimane in gioco fino all'ultimo.

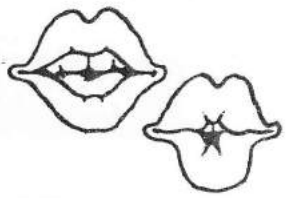
Esempi di liste:

- MM e M: *immagine, comunicazione, comandare, comunista, femminile, comitato*, etc.
- LL e L: *milione, allarme, controllo, colonnello, alluminio, filetto*, etc.

Suggerimento: Potrete naturalmente scegliere altre coppie di consonanti, come PP e P, TT e T, etc.



Pronuncia



Una storiella


Troverete questa storia difficile da leggere perché non c'è la punteggiatura. Provate a leggerla a voce alta in modo da dare senso alle frasi. Poi inserite la punteggiatura e le lettere maiuscole.

un giorno mentre cristoforo colombo si trovava ad un pranzo uno degli invitati parlando del nuovo mondo che il grande uomo aveva scoperto ha detto che dopotutto non era stata una cosa tanto difficile e ha aggiunto la frase bastava averci pensato cristoforo colombo che non aveva parlato fino a quel momento ha preso un uovo e ha chiesto agli invitati chi riesce a far stare dritto quest'uovo alcuni hanno provato ma senza successo e tutti hanno detto che era impossibile colombo ha battuto leggermente l'uovo su un piatto rompendo una delle estremità e l'uovo è rimasto in piedi tutti allora hanno esclamato ma era semplice e colombo ha ribattuto certo bastava solo averci pensato

Un giorno, mentre Cristoforo Colombo si trovava ad un pranzo, uno degli

Consonanti doppie

Come sono scritte le parole che corrispondono alle figure? Attenzione alle doppie!

1  ...cappello.....

6 

2 

4 

7 

3 

5 

8 

Plurali

Trovate i plurali di queste parole.

1 riccoricchi.....

9 borgo

17 antico

2 gioco

10 psicologo

18 pubblico

3 amico

11 medico

19 collegio

4 greco

12 sporco

20 drammatico

5 albergo

13 meccanico

21 chirurgo

6 cieco

14 artistico

22 carico

7 bacio

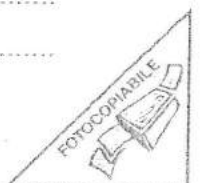
15 socio

23 marco

8 arco

16 dinamico

24 pomeriggio



Memoria 9

Credo che + congiuntivo passato:

Credo che sia stata in piscina.

Fotocopiate pagg. 65 e 94 per questo gioco.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori e designate un rappresentante per ogni squadra. Distribuite pag. 65 e date alle squadre tre minuti di tempo per memorizzare la figura. Fate coprire o ritirare pag. 65 e distribuite pag. 94. Guardate gli esempi insieme alla classe. Assicuratevi che la formazione del congiuntivo passato sia chiara a tutti. I rappresentanti di squadra dovranno rispondere alle domande per iscritto, aiutati dagli altri giocatori della loro squadra. Date dieci minuti di tempo per rispondere. Assicuratevi che non guardino la prima pagina mentre lavorano. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

1. Credo che sia stata in piscina.
2. Credo che il ragazzo l'abbia aiutata.
3. Credo che abbia fatto la spesa.
4. Credo che abbiano fatto una corsa.
5. Credo che abbia scritto sui muri.
6. Credo che abbia riparato la motocicletta.
7. Credo che abbiano aspettato l'autobus per mezz'ora.
8. Credo che abbiano viaggiato tutto il giorno.
9. Credo che qualcuno abbia lavato la macchina.

Un gioco di memoria

Credo che + congiuntivo passato:

Credo che abbia lavorato fino a tardi.

Dividete la classe in piccole squadre e cominciate il gioco dicendo ad uno studente: *Anne mi sembra stanca.* Spiegate che a turno ogni giocatore dovrà esprimere la sua opinione dando una possibile spiegazione sulla causa della stanchezza di Anne, per esempio: *Credo che abbia lavorato fino a tardi;* e il prossimo giocatore ripeterà l'opinione del primo, aggiungendo la sua, *Mark crede che abbia lavorato fino a tardi. Io credo che sia andata in ufficio a piedi,* e così via. I giocatori perderanno un punto se (a) si dimenticano qualcosa, (b) danno spiegazioni non appropriate alla causa, (c) esitano troppo a lungo. Non togliete punti per errori di grammatica, correggete semplicemente gli errori e fate continuare il prossimo giocatore. Per esempio:

Giocatore 1: *Credo che abbia lavorato fino a tardi.*

Giocatore 2: *Mark crede che abbia lavorato fino a tardi. Io credo che sia andata in ufficio a piedi.*

Giocatore 3: *Mark crede che abbia lavorato fino a tardi. Angela crede che sia andata in ufficio a piedi. Io credo che non abbia dormito molto.*

Giocatore 4: *Mark crede che abbia lavorato fino a tardi. Angela crede che ...* (Questo giocatore esita troppo e gli viene tolto un punto.)

Giocatore 5: (continua) *Mark crede che abbia lavorato fino a tardi. Angela crede che sia andata in ufficio a piedi. Neil crede che non abbia dormito molto. Io credo che sia tornata ieri dalle vacanze.*

Giocatore 6: *Mark crede che sia andata tardi in ufficio. Angela crede che non abbia dormito molto.* (Questo giocatore si è dimenticato la giusta sequenza e gli viene tolto un punto.)

E così via. Vince chi ha il maggior numero di punti. Potreste fare altri giri usando: *contento, sorpreso, preoccupato, depresso, spaventato, eccitato, etc.*

Impariamo ad imparare

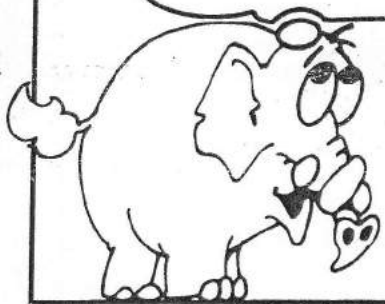
Dite la ragione per cui in tutte le risposte viene usato il congiuntivo.

Quale forma del verbo si userebbe per dare informazioni assolutamente certe?

Avete delle difficoltà ad usare il congiuntivo?

Fate un confronto con la vostra lingua: ha una forma del verbo corrispondente al congiuntivo? In quali casi si usa?

Memoria 9

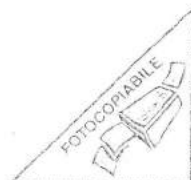


Guardate bene queste persone e le attività che svolgono.

Avete tre minuti di tempo per ricordarvi che cosa succede.



Adesso andate alla seconda pagina e rispondete alle domande.



Osservazione 3

Ancora e già + il trapassato prossimo: *Non avevano ancora creato il rock and roll.*

Avevano già inventato il giradischi.

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori. Designate dei rappresentanti di squadra, che scriveranno, con l'aiuto del resto della loro squadra, le frasi con *già* o *ancora* a seconda della parola in parentesi. Vince chi scrive le frasi correttamente.

Risposte:

1. Avevano già inventato il telefono.
2. Leonardo aveva già dipinto "La Gioconda". (inizi del '500)
3. Avevano già istituito la Borsa Valori.
4. Non avevano ancora scoperto la penicillina. (Fleming, 1940)
5. Non avevano ancora filmato "L'ultimo imperatore". (Bertolucci, 1987)
6. Non avevano ancora lanciato la bomba atomica. (1945)
7. Picasso non aveva ancora dipinto "Guernica". (1937)
8. Avevano già costruito lo Zeppelin. (Zeppelin, 1895)

Osservazione 3 – ampliamento

Ancora e già + il passato prossimo.

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori. Scegliete una squadra "sfidante" che dovrà giocare contro le altre squadre e al momento opportuno uscire dalla classe. Fate scegliere ad ognuna delle altre squadre un'azione da fare, come: *spegnere/accendere la luce, vuotare il cestino, scrivere alla lavagna, chiudere/aprire la finestra, aprire/chiudere la porta, riavvolgere il nastro, pulire la lavagna, aprire/chiudere il libro*, etc. Chiedete ad ogni squadra di scrivere e di menzionare l'azione scelta alla squadra sfidante. Mandate fuori della classe la squadra sfidante e date un po' di tempo alle altre rimaste in classe per fare o non fare le azioni scelte. Quando rientrano, i giocatori della squadra sfidante dovranno cercare di ricordare quale squadra doveva fare una certa azione, e controllare e dichiarare ad alta voce se l'azione è stata fatta o no. Per esempio:

La squadra A non ha ancora aperto la finestra.

La squadra B ha già pulito la lavagna.

La squadra C non ha ancora riavvolto il nastro.

La squadra D ha già vuotato il cestino.

Assegnerete un punto per ogni azione accoppiata alla squadra corretta, e toglierete un punto per ogni azione che non corrisponde. Vince la squadra con il maggior numero di punti.

Impariamo ad imparare

- Conoscevatene gli elementi di cultura generale necessari per svolgere questa attività?
- Le informazioni richieste sono note ad un pubblico generale o sono troppo specializzate?
- Sapreste suggerire un'altra illustrazione più adatta alle vostre conoscenze e a quelle della vostra classe?

Osservazione 3

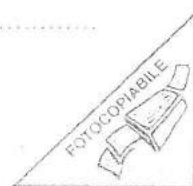
Questa scena mostra il famoso gangster americano Al Capone con la sua banda in un nightclub di Chicago nel 1929. Ci sono però degli anacronismi. Per ogni cosa tra parentesi, scrivete se esisteva già o non esisteva ancora al tempo di Al Capone.



Non avevano ancora creato il rock and roll. Avevano già inventato il giradischi.

Usate questi verbi: filmare istituire inventare lanciare dipingere scoprire dipingere costruire

- 1 (il telefono)
- 2 (Leonardo, "La Gioconda")
- 3 (la Borsa Valori)
- 4 (la penicillina)
- 5 ("L'ultimo imperatore")
- 6 (la bomba atomica)
- 7 (Picasso, "Guernica")
- 8 (lo Zeppelin)



Il testimone oculare

Stava + gerundio:

Un uomo stava salendo sull'autobus.

Stava per + infinito:

Un uomo stava per prendere un taxi.

La classe potrà lavorare o individualmente o in coppia. I giocatori dovranno osservare la figura, abbinare le persone alle frasi e segnare la casella della forma verbale che ritengono corretta. Vince il giocatore con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

- | | |
|--|--|
| 1. A Un uomo stava salendo sull'autobus. | 5. B Una macchina stava sorpassando l'autobus. |
| 2. G Una donna stava per scendere dalla macchina. | 6. F I bambini stavano per attraversare la strada. |
| 3. D Una donna stava attraversando sul passaggio pedonale. | 7. C Una donna stava passando con un cane. |
| 4. H Un furgone stava girando a destra. | 8. E Un uomo stava per entrare dal barbiere. |

Un buon osservatore

Stava + gerundio; stava per + infinito

Chiedete agli studenti di fare delle azioni come: *leggere un libro, scrivere qualcosa, guardare dalla finestra, cercare qualcosa nella borsa, prendere qualcosa dalla tasca, alzarsi, riordinare le proprie cose, prepararsi ad andarsene, prepararsi a fare i compiti, parlare con qualcuno*, etc. Poi scegliete un giocatore, dategli di guardare attentamente tutto quello che fanno i colleghi e fatelo uscire per un momento. Quando il giocatore è uscito, chiedete a ognuno di ricordarsi quello che stava facendo o stava per fare, quando il giocatore li guardava. Fate rientrare il giocatore che dovrà cercare di ricordare che cosa faceva ognuno quando ha lasciato la stanza. Per esempio:

Stavi per leggere un libro.

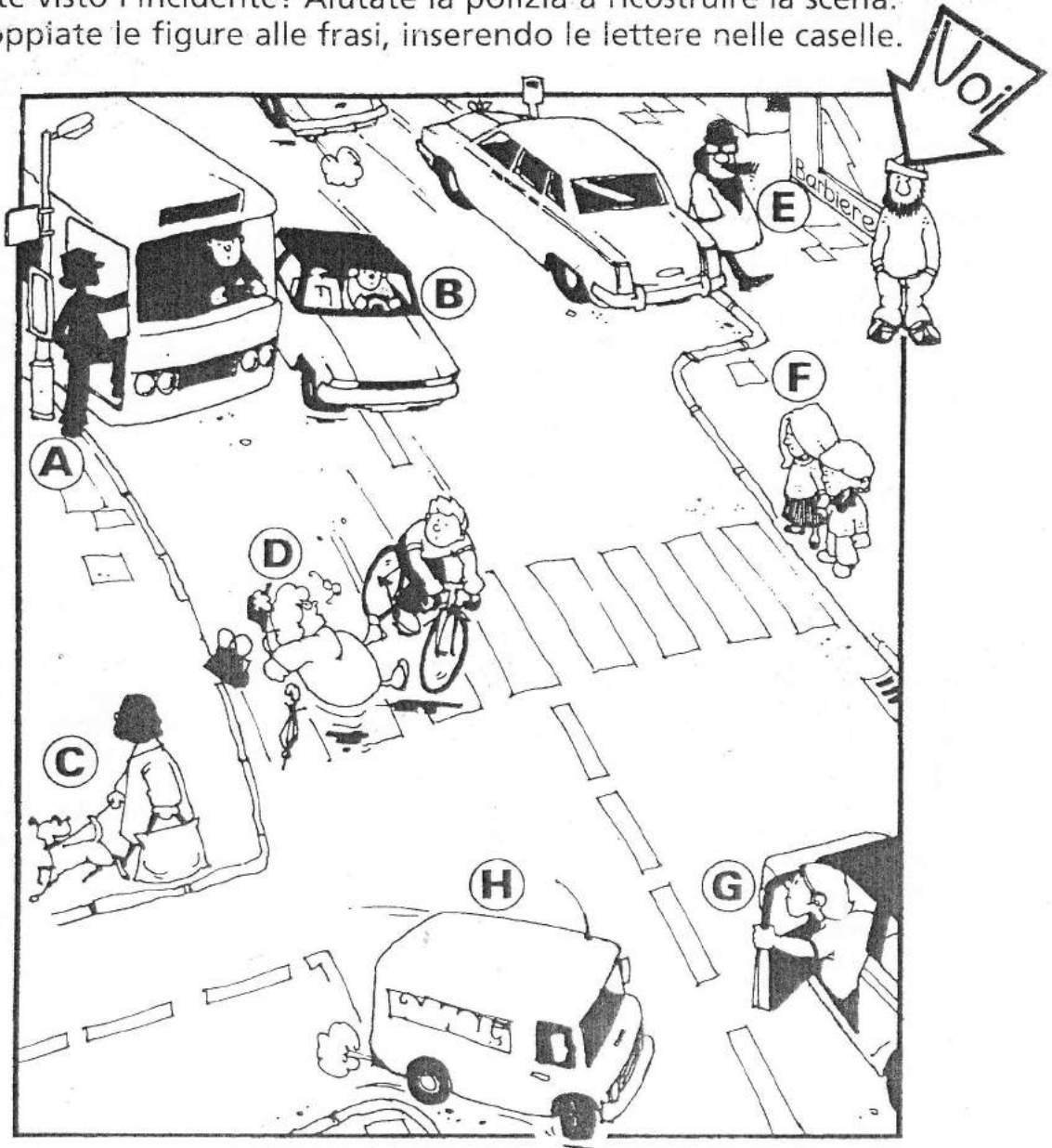
Stavi correggendo un esercizio.

Stavi parlando con il compagno alla tua sinistra.

Assegnerete un punto per ciascuna osservazione corretta. A turno fate giocare tutti i giocatori e stimolateli a pensare a cose nuove e interessanti da fare per ogni giro. Alla fine, vincerà il giocatore con il maggior numero di punti.

Il testimone oculare

Avete visto l'incidente? Aiutate la polizia a ricostruire la scena. Accoppiate le figure alle frasi, inserendo le lettere nelle caselle.



Adesso sottolineate la forma verbale corretta.

- 1 A Un uomo stava salendo/stava per salire sull'autobus.
- 2 Una donna stava scendendo/stava per scendere dalla macchina.
- 3 Una donna stava attraversando/stava per attraversare sul passaggio pedonale.
- 4 Un furgone stava girando/stava per girare a destra.
- 5 Una macchina stava sorpassando/stava per sorpassare l'autobus.
- 6 I bambini stavano attraversando/stavano per attraversare la strada.
- 7 Una donna stava passando/stava per passare con un cane.
- 8 Un uomo stava entrando/stava per entrare dal barbiere.

Andare o venire?

Andare e venire col passivo:

*Il vino bianco va tenuto in frigo fino al momento di servirlo.
In guerra i soldati vengono mandati al fronte.*

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Guardate i due esempi insieme alla classe. Ricordate ai giocatori che il passivo con il verbo *andare* esprime il significato di "dovere". I rappresentanti di squadra dovranno prima accoppiare le figure alle frasi e poi, sempre con l'aiuto del resto della loro squadra, completare le frasi con, *andare* o *venire* appropriatamente. Date otto minuti di tempo. Vince la squadra che riuscirà a scrivere, entro il tempo dato, il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

- | | |
|---|---|
| 1. G Il vino bianco va tenuto in frigo fino al momento di servirlo. | 7. N Il governo italiano viene eletto ogni cinque anni. |
| 2. H In guerra i soldati vengono mandati al fronte. | 8. C Il Colosseo viene visitato da molti turisti. |
| 3. A Il biglietto va pagato prima di salire sull'autobus. | 9. I Questo vestito va stirato a ferro quasi freddo. |
| 4. B I piatti vanno lavati a pranzo e a cena. | 10. D Dove va messa la data in una lettera? |
| 5. F L'inglese viene insegnato in tutte le scuole. | 11. M Le raccomandate vengono consegnate solo dietro firma. |
| 6. L La polenta va mescolata continuamente. | 12. E Il primo novembre vengono celebrati tutti i santi. |

Il gioco degli esperti

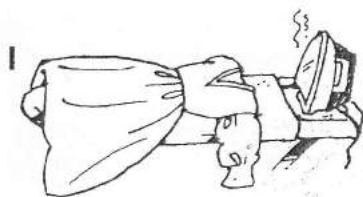
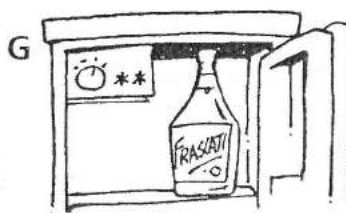
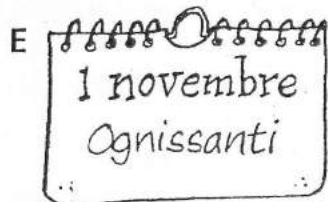
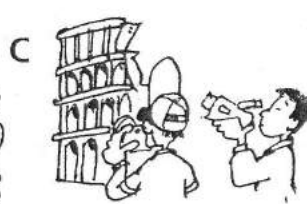
Andare col passivo

Preparate una lista di attività che per essere portate a compimento comprendano molte azioni diverse, come: *curare il giardino, cucinare una specialità, andare in vacanza, dipingere le pareti di una stanza, fare i preparativi per un matrimonio, cambiare casa*, etc. Dividete la classe in due squadre e designate un rappresentante per ogni squadra. Leggete la prima situazione: *curare il giardino*, e sollecitate i giocatori a pensare a tutte le attività connesse con la cura del giardino. Per esempio: *Le piante vanno annaffiate ogni giorno d'estate. Le foglie secche vanno spazzate in autunno. L'erba va tagliata spesso. I fiori vanno curati regolarmente. I semi vanno piantati in primavera. L'erbaccia va tolta anche d'inverno*, etc. Date tre minuti di tempo perché i rappresentanti di ciascuna squadra possano scrivere le frasi suggerite dai giocatori della loro squadra. Cominciate un nuovo giro con un'altra situazione fino ad esaurimento. Alla fine del gioco, i rappresentanti di squadra confronteranno le rispettive liste ed elimineranno i doppi. Vince la squadra con il maggior numero di frasi rimaste per situazione.

Suggerimento: Potreste far praticare la differenza con *venire*, chiedendo alle squadre di pensare e scrivere anche attività che si fanno ma che non implicano una necessità, come: *I fiori vengono scelti di diversi colori, o il giardino viene adornato con fontane e statue.*

Andare o venire?

Accoppiate ogni figura ad una delle frasi in basso.
Scrivete la lettera corrispondente nella casella.



Adesso completate le frasi, usando *andare* o *venire* + il participio passato del verbo.

- | | |
|--|---|
| 1 <input type="checkbox"/> G Il vino bianco (tenere) in frigo fino al momento di servirlo. | 1 Il vino bianco <u>va tenuto</u> in frigo fino al momento di servirlo. |
| 2 <input type="checkbox"/> H In guerra i soldati (mandare) al fronte. | 2 In guerra i soldati <u>vengono mandati</u> al fronte. |
| 3 <input type="checkbox"/> Il biglietto (pagare) prima di salire sull'autobus. | 3 |
| 4 <input type="checkbox"/> I piatti (lavare) a pranzo e a cena. | 4 |
| 5 <input type="checkbox"/> L'inglese (insegnare) in tutte le scuole. | 5 |
| 6 <input type="checkbox"/> La polenta (mescolare) continuamente. | 6 |
| 7 <input type="checkbox"/> Il governo italiano (eleggere) ogni cinque anni. | 7 |
| 8 <input type="checkbox"/> Il Colosseo (visitare) da molti turisti. | 8 |
| 9 <input type="checkbox"/> Questo vestito (stirare) a ferro quasi freddo. | 9 |
| 10 <input type="checkbox"/> Dove (mettere) la data in una lettera? | 10 |
| 11 <input type="checkbox"/> Le raccomandate (consegnare) solo dietro firma. | 11 |
| 12 <input type="checkbox"/> Il primo novembre (celebrare) tutti i santi. | 12 |



Vero o falso?

Comprensione

Lavorando individualmente o in coppia, i giocatori leggono le tre spiegazioni possibili e decidono qual è quella vera.

Risposta:

La risposta vera è C.

Vero o falso? – ampliamento

Comprensione

Potete fare altri giri di questo gioco inventando o trovando altre derivazioni interessanti di parole e leggendole poi ai giocatori che devono decidere se la spiegazione è vera o falsa. Per esempio:

Il nome dato alla Pizza Margherita deriva da un cuoco napoletano che battezzò questo tipo di pizza col nome della sua ragazza che gli aveva suggerito gli ingredienti.

(Falso: deriva dal più famoso cuoco napoletano, che nel 1889 preparò in onore della regina d'Italia, Margherita di Savoia, una pizza tricolore con mozzarella, pomodoro e basilico ed essendo piaciuta tanto alla regina, ottenne il permesso di chiamarla col suo nome.)

Il nome Ponte dei Sospiri a Venezia deriva dal fatto che questo era il ponte preferito delle coppie. Da lì si godeva infatti una magnifica vista sulla laguna e vi si vedeva in tutto il suo splendore la luna nelle notti di luna piena.

(Falso: Il Ponte dei Sospiri unisce il Palazzo Ducale e le prigioni di Venezia, chiamate Piombi, le cui celle giacevano per metà nell'acqua nei tempi di piena. Il nome deriva dai lamenti dei prigionieri che si udivano passando sul ponte.)

La parola Nozze deriva dal latino Nubere che significa coprire. Infatti nell'antica Roma la sposa veniva avvolta in un velo giallo con cui si simboleggiava il "rapimento" della sposa dalla casa del padre.

(Vero)

Suggerimento: Potreste anche far creare delle derivazioni vere o false ai giocatori stessi che le proporranno poi al resto della classe da indovinare.

Impariamo ad imparare

Fate una valutazione delle vostre capacità di comprensione:

- avete avuto difficoltà con il lessico?
- avete avuto difficoltà di ordine culturale?
- avete capito tutto perfettamente?
- non avete capito tutto, ma avete trovato che alcune delle storielle erano un po' strane?

Vero o falso?

Perché si dice "Ciao" quando si saluta un amico o un conoscente? Da che cosa deriva la parola?

Mettete un segno nella casella accanto alla storia vera.



I Romani sono rimasti famosi nella storia fra le altre cose perché amavano molto divertirsi e perché davano feste sontuose. Erano quindi dei padroni di casa eccellenti. I loro ospiti commentavano sempre andandosene: *cibus in abundantia omni tempore*. (Sempre tanto cibo!). Col tempo la T si è perduta e le altre iniziali sono rimaste a significare il saluto di un amico riconoscente.

A



L'origine della parola "Ciao" è molto antica e oscura. Una versione attendibile sembra risalire al tempo degli Etruschi. Quando due famiglie combinavano un matrimonio tra i loro figli, la famiglia dello sposo dava alla famiglia della sposa una collana di perle di vetro colorate chiamata *ciaiota*, che la bambina doveva indossare. Se la bambina perdeva la collana, il matrimonio si riteneva cancellato. Per questo la parola *ciaiota*, con le modifiche dovute al passare del tempo, è diventata simbolo di separazione.

B



In tempi molto remoti gli italiani avevano l'abitudine di salutare i loro conoscenti con le parole "*schiaivo vostro*", per indicare e dimostrare la loro disponibilità verso gli altri. Queste parole, nel dialetto veneziano, vennero a poco a poco trasformate in "*sciao vostro*" e poi col tempo sparirono la S, la parola "*vostro*" e il carattere di formalità.

C



Discorso indiretto introdotto da *se* o *di*.

Fotocopiate pagg. 75 e 95.

Dividete la classe in piccole squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Distribuite pag. 75 e date alle squadre cinque minuti per memorizzare la figura. Fate poi coprire o ritirare pag. 75 e distribuite pag. 95. Guardate gli esempi insieme alla classe, richiamando l'attenzione sui due modi di introdurre il discorso indiretto: con *chiedere* seguito da *se*, se si tratta di una domanda, e con *dire* seguito da *di* + infinito, se si tratta di un comando. Dopo aver guardato pag. 95, i rappresentanti di squadra, con l'aiuto del resto della squadra, dovranno completare le frasi riportando i discorsi dei villeggianti nel camping. Date quindici minuti di tempo. Assicuratevi che non guardino la prima pagina mentre lavorano. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

- | | |
|---|---|
| C. La madre gli dice di andare subito a pulirsi. | I. Il bambino gli chiede se può andare a giocare prima di mangiare. |
| D. Il vecchio le chiede se vuole sedersi lì con la bambina. | L. Il padre gli dice di prendere anche il cestino del pranzo. |
| E. L'uomo gli chiede se l'acqua è calda oggi. | M. L'uomo le chiede se ha portato i fiammiferi. |
| F. La ragazza gli chiede se sta parlando con lei. | N. La ragazza gli chiede se viene a ballare anche lui. |
| G. La ragazza le chiede se sa dove può prendere l'acqua. | O. La ragazza le dice di passarle il coltello. |
| H. Il ragazzo le dice di abbassare il volume del walkman. | |

Il gioco delle domande

Discorso indiretto con gli interrogativi: *Mi ha chiesto come sto.*

Discorso indiretto con *se*: *Mi ha chiesto se mi piacciono le telenovele.*

Date inizio al gioco facendo una domanda al giocatore più vicino, per esempio: *Come sta/stai?* Spiegate che il gioco consiste nel riferire indirettamente la vostra domanda al prossimo giocatore: *Mi ha chiesto come sto*, e di fare a questo un'altra domanda, per esempio: *Che cosa hai fatto ieri sera?* Il gioco continua così e ogni giocatore dovrà ricordare quello che è appena stato detto e aggiungere una nuova domanda. I giocatori perderanno un punto se: a) si dimenticano qualcosa, b) esitano troppo a lungo. Non togliete punti per errori di grammatica, correggeteli e fate continuare il giocatore seguente. Vince il giocatore con il maggior numero di punti. Esempio:

Giocatore 1: *Mi ha chiesto come sto. Che cosa hai fatto ieri sera?*

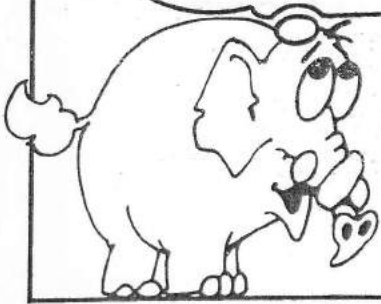
Giocatore 2: *Gli ha chiesto come sta. Lui mi ha chiesto che cosa ho fatto ieri sera. Qual è il tuo cibo preferito?*

Giocatore 3: *Gli ha chiesto come sta. Lui le ha chiesto se ...* (Il giocatore esita troppo a lungo e perde un punto.)

Giocatore 4: (Continua) *Gli ha chiesto come sta. Le ha chiesto che cosa ha fatto ieri sera. Mi ha chiesto qual è il mio cibo preferito. Ti piacciono le telenovele?*

Giocatore 5: *Gli ha chiesto come sta. Le ha chiesto che cosa ha fatto. Gli ha chiesto se le piacciono le telenovele.* (Questo giocatore ha dimenticato una frase e perde un punto.)

Memoria 10



Chi lo dice? Scrivete le lettere nelle nuvolette.

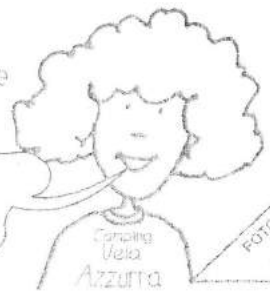
A

Poi cercate di ricordare che cosa dice ognuno. Avete cinque minuti di tempo.



- A Hai portato l'apriscatole?
- B Non comprare troppe cose. Siamo per partire.
- C Andate subito a pulirvi.
- D Vuole sedersi qui con la bambina?
- E È calda l'acqua oggi?
- F Stai parlando con me?
- G Sa dove posso prendere l'acqua?
- H Abbassa il volume del walkman.
- I Posso andare a giocare prima di mangiare?
- L Prendi anche il cestino del pranzo.
- M Hai portato i fiammiferi?
- N Vieni a ballare anche tu?
- O Passami il coltello.

Adesso andate alla seconda pagina.



Il detective

Futuro anteriore (supposizione):

Si sarà nascosto nell'armadio o nella cassapanca.

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori. Designate dei rappresentanti di squadra. I rappresentanti di squadra, con l'aiuto del resto della loro squadra, scrivono le risposte che riguardano il furto. Date tre minuti di tempo. Vince la squadra con il maggior numero di risposte corrette.

Risposte:

1. Si sarà nascosto nell'armadio o nella cassapanca.
2. Avrà usato la candela o la lampada.
3. Sarà salito sullo scrittoio o sullo sgabello.
4. Si sarà servito della spada o del pugnale.
5. Sarà uscito dalla finestra o dal lucernario.

Il gioco delle deduzioni

Futuro anteriore (supposizione):

I gatti saranno stati ciechi.

Per questo gioco avete bisogno di preparare alcuni rebus. Dividete la classe in due squadre e designate dei rappresentanti di squadra. Spiegate che leggerete una certa situazione che può essere spiegata in diversi modi:

C'era un tubo, lungo 1,5 m e largo 30 cm. Un gatto che passeggiava lungo un'estremità del tubo, vi ha guardato dentro. Un altro gatto che passeggiava lungo l'altra estremità, vi ha guardato dentro. Però non si sono visti. Quale potrebbe essere la spiegazione?

Discutete quindi le possibilità, per esempio:

- I gatti saranno stati ciechi.*
- Ci sarà stato molto buio.*
- Il tubo non sarà stato dritto.*
- Ci sarà stato qualcosa nel mezzo del tubo.*
- I gatti avranno chiuso gli occhi allo stesso momento.*

Se nessuno la suggerisce, date voi la spiegazione "vera": *I gatti hanno guardato nel tubo in momenti diversi.*

Leggete un'altra situazione:

Una macchina procedeva a luci spente. Un uomo ha attraversato la strada proprio davanti alla macchina. Era vestito completamente di nero. Dava le spalle al guidatore che perciò non poteva vedere la sua faccia. Non c'erano luci nella strada, eppure il guidatore è riuscito a frenare e a fermarsi in tempo. Quale potrebbe essere la spiegazione?

I rappresentanti di squadra, con l'aiuto del resto della loro squadra, scriveranno quante più spiegazioni riescono a trovare. Le spiegazioni possono essere immaginarie, anche inverosimili purché logicamente possibili. Per esempio:

- L'uomo avrà acceso una sigaretta.*
- Il guidatore avrà avuto una vista notturna eccezionale.*
- Il guidatore avrà voluto fermarsi comunque.*
- Ci sarà stata luna piena.*
- Il guidatore si sarà fermato per intuizione.*
- L'uomo si sarà messo a cantare ad alta voce.*

Le due squadre leggono poi le rispettive spiegazioni. I rappresentanti di squadra elimineranno i doppietti. Alla fine, vincerà la squadra con il maggior numero di frasi corrette rimaste. Se nessuno la dà, date voi la spiegazione "vera": *E successo durante il giorno.*

Impariamo ad imparare

Quali altre costruzioni si possono usare per esprimere una supposizione?

Provate a rispondere alle domande usando il verbo *dovere*, per esempio: *Deve essersi nascosto nell'armadio.*
Poi provate a rispondere con *penso*, che è il congiuntivo.



Il detective

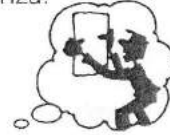
Un quadro di grande valore è stato rubato da questo museo la notte scorsa. La polizia pensa che il furto sia avvenuto così ...

È uscito dopo che il custode è andato via, ha tagliato i fili del dispositivo di allarme ed ha rubato il quadro.

Il ladro si è nascosto da qualche parte, mentre il custode controllava la stanza.

Per eseguire il furto deve aver usato oggetti che si trovavano già nel museo, perché tutti i visitatori vengono perquisiti quando entrano.

Un visitatore è rimasto dentro il museo quando è stato chiuso alle sette.



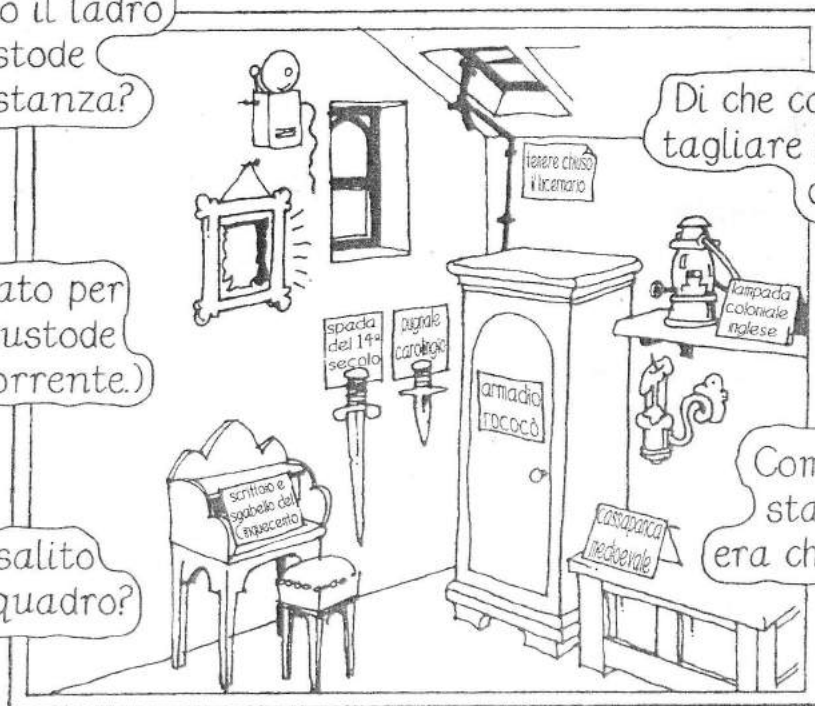
1 Dove si è nascosto il ladro mentre il custode controllava la stanza?

4 Di che cosa si è servito per tagliare i fili del dispositivo di allarme?

2 Che cosa ha usato per farsi luce? (Il custode aveva tolto la corrente.)

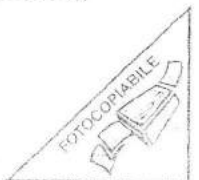
3 Su che cosa è salito per arrivare al quadro?

5 Come è uscito dalla stanza? (La porta era chiusa dall'esterno.)



Per ogni domanda scrivete due possibilità.

- 1 Si sarà nascosto nell'armadio o nella cassapanca.
- 2
- 3
- 4
- 5



La telenovela

Frase relative incidentali:

Marina, il cui fidanzato Aldo è sempre in ritardo, aspettava davanti alla chiesa alle 11, quando doveva aver luogo il matrimonio.

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Guardate l'esempio insieme alla classe. Spiegate che sono usati i vari pronomi relativi, *che, cui, il cui*, etc. I rappresentanti di squadra devono quindi completare, con l'aiuto del resto della loro squadra, la storia di questa giornata disastrosa. Vince la squadra che la completa per prima in modo corretto.

Risposte:

L'ordine delle immagini è: 1, 4, 5, 6, 3, 2.

Marina, il cui fidanzato Aldo è sempre in ritardo, aspettava davanti alla chiesa alle 11, quando doveva aver luogo il matrimonio. Stava già per andare a casa quando ha visto Aldo, il cui orologio si era fermato, arrivare di corsa.

Giancarlo, l'amico di Aldo, che doveva fare le fotografie del matrimonio, aveva dimenticato di comprare il rullino. Inoltre, Marina si è arrabbiata molto perché sua cugina Cinzia, il cui ragazzo è molto geloso, sorrideva un po' troppo ad Aldo.

Poi sono andati tutti all'Hotel Jolly, dove c'è stato il ricevimento. Il personale dell'albergo non era molto gentile e la torta, che era costata molto, era cattiva.

Il padre di Marina, che doveva pagare il conto del ricevimento, si è arrabbiato e si è lamentato con il direttore. Il direttore gli ha chiesto di andare nella hall dell'albergo, dove due portieri l'hanno buttato fuori.

La migliore amica di Marina, Chiara, è arrivata tardi verso le cinque, quando il ricevimento era finito e tutti erano usciti dall'albergo. Chiara, che lavora in un'agenzia di viaggio, ha scoperto di aver dimenticato i biglietti della nave, su cui Marina e Aldo dovevano passare la luna di miele facendo una crociera nell'Egeo.

Chiara è quindi ritornata di corsa in ufficio, dove aveva lasciato i biglietti, e ha detto a Marina e Aldo di andare direttamente al porto. Marina e Aldo hanno salutato tutti e sono saliti sulla macchina che avevano noleggiato per il matrimonio, ma la macchina non partiva e hanno dovuto prendere un taxi, che naturalmente è arrivato in ritardo. Sono arrivati al porto appena in tempo prima della partenza della nave!

Il quiz di cultura generale

Frase relative incidentali:

Luciano Pavarotti, la cui voce è eccezionale, canta nei migliori teatri del mondo.

Preparate alcune informazioni di cultura generale, adatte al livello culturale dei vostri studenti. Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Scrivete le informazioni alla lavagna su tre colonne, mescolando i dati, per esempio:

Luciano Pavarotti

ha scritto un diario

ha fatto tante scoperte scientifiche.

Anna Frank

i colleghi non credevano

canta nei migliori teatri del mondo.

Galileo Galilei

la voce è eccezionale

morì quando aveva 14 anni.

I rappresentanti di squadra, con l'aiuto del resto della squadra, abbineranno le informazioni correttamente e scriveranno delle frasi contenenti una relativa incidentale. Per esempio:

1. *Luciano Pavarotti, la cui voce è eccezionale, canta nei migliori teatri del mondo.*

Vince la squadra che completa correttamente il compito per prima. Il quiz può essere preparato secondo categorie, come: personaggi famosi, luoghi, animali. Assicuratevi che pratichino tutti i pronomi relativi. Per esempio:

– *La Torre di Londra, che è stata costruita come fortezza e prigione, è una delle attrazioni più popolari di Londra.*

– *Dall'Alambra, nei cui meravigliosi giardini si può passeggiare, si vede quasi tutta la città di Granada.*

– *Febbraio, quando ha luogo il famoso Carnevale, è il periodo in cui Rio de Janeiro è affollatissima.*

Impariamo ad imparare

Vi piace questo tipo di storia?

Spiegate come avete fatto a ricostruire l'ordine delle immagini:

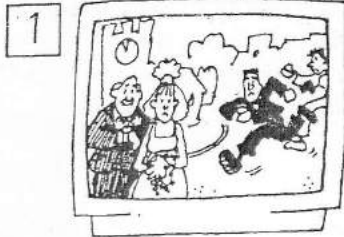
- avete letto tutto il testo prima?
- avevate già la prima immagine. Siete andati subito a cercare l'ultima?

Per riempire gli spazi vuoti avete usato le espressioni del riquadro e i pronomi relativi. Avreste preferito completare la storia seguendo la vostra immaginazione?

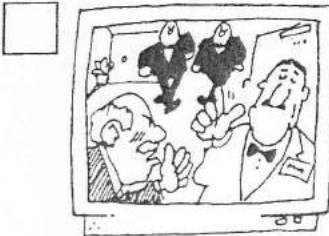
Ora provate a scrivere un'altra storia.

La telenovela

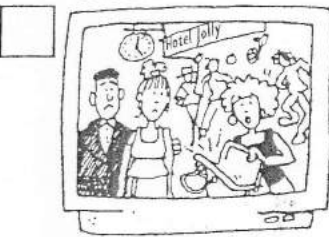
Guardate queste immagini dell'ultimo episodio della Telenovela intitolata *Vita italiana*. L'episodio riguarda la giornata disastrosa del matrimonio di Marina e Aldo. Mettete in ordine le immagini e poi completate la storia. Usate parole come: *cui, che, quando, dove* per inserire correttamente le espressioni del riquadro sottostante.



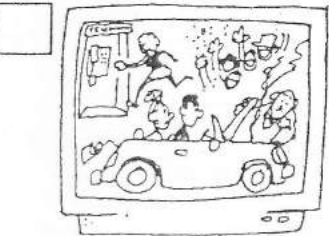
Marina, il cui fidanzato Aldo è sempre in ritardo, aspettava davanti alla chiesa alle 11, quando doveva aver luogo il matrimonio. Stava già per andare a casa quando ha visto Aldo,
..... arrivare di corsa.



Giancarlo, l'amico di Aldo,
aveva dimenticato di comprare il rullino. Inoltre, Marina si è arrabbiata molto perché sua cugina Cinzia,
sorrideva un po' troppo ad Aldo.



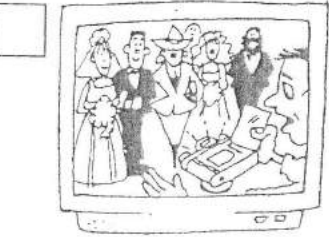
Poi sono andati tutti all'Hotel Jolly,
..... Il personale dell'albergo non era molto gentile e la torta,
....., era cattiva.



Il padre di Marina,
....., si è arrabbiato e si è lamentato con il direttore. Il direttore gli ha chiesto di andare nella hall dell'albergo,



La migliore amica di Marina, Chiara, è arrivata tardi verso le cinque,
..... e tutti erano usciti dall'albergo. Chiara,
....., ha scoperto di aver dimenticato i biglietti della nave,
..... facendo una crociera nell'Egeo.



Chiara è quindi ritornata di corsa in ufficio,
....., e ha detto a Marina e Aldo di andare direttamente al porto. Marina e Aldo hanno salutato tutti e sono saliti sulla macchina
....., ma la macchina non partiva e hanno dovuto prendere un taxi,
..... Sono arrivati al porto appena in tempo prima della partenza della nave!

doveva aver luogo il matrimonio era costata molto doveva pagare il conto del ricevimento
naturalmente è arrivato in ritardo orologio si era fermato due portieri l'hanno buttato fuori
lavora in un'agenzia di viaggio ragazzo è molto geloso avevano noleggiato per il matrimonio
aveva lasciato i biglietti doveva fare le fotografie del matrimonio c'è stato il ricevimento
fidanzato Aldo è sempre in ritardo il ricevimento era finito Marina e Aldo dovevano passare la luna di miele



Il gioco impersonale

Espressioni impersonali + congiuntivo: *È importante che abbia le foto per fare il passaporto.*

Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Guardate gli esempi insieme alla classe. Spiegate che i rappresentanti di squadra dovranno prima accoppiare le figure alle frasi in basso inserendo nella casella la lettera della figura corrispondente e poi, sempre aiutati dal resto della loro squadra, per ogni frase dovranno scriverne un'altra che cominci con una delle espressioni impersonali del riquadro che richiedono il congiuntivo. Vince la squadra che riscrive correttamente il maggior numero di frasi nel tempo più breve possibile. Alcune delle espressioni impersonali elencate si prestano ad essere usate in più di una frase.

Risposte:

- | | |
|---|--|
| 1. E È importante che abbia le foto per fare il passaporto. | 5. I È probabile che più tardi piova. |
| 2. H È preoccupante/incredibile che non siano ancora qui. | 6. D È impossibile che oggi possano partire col treno. |
| 3. F È incredibile che la madre non lo rimproveri. | 7. L Non è giusto che il padre viva quasi in miseria. |
| 4. B È male/Non è giusto che i bambini guardino i film dell'orrore. | 8. A È meglio che vadano al ristorante. |
| | 9. C È inutile che vada a vedere se il negozio è aperto. |
| | 10. G È imbarazzante/incredibile che non si ricordi il nome. |

Il gioco impersonale – ampliamento

Espressioni impersonali + congiuntivo passato: *È probabile che si sia dimenticato.*

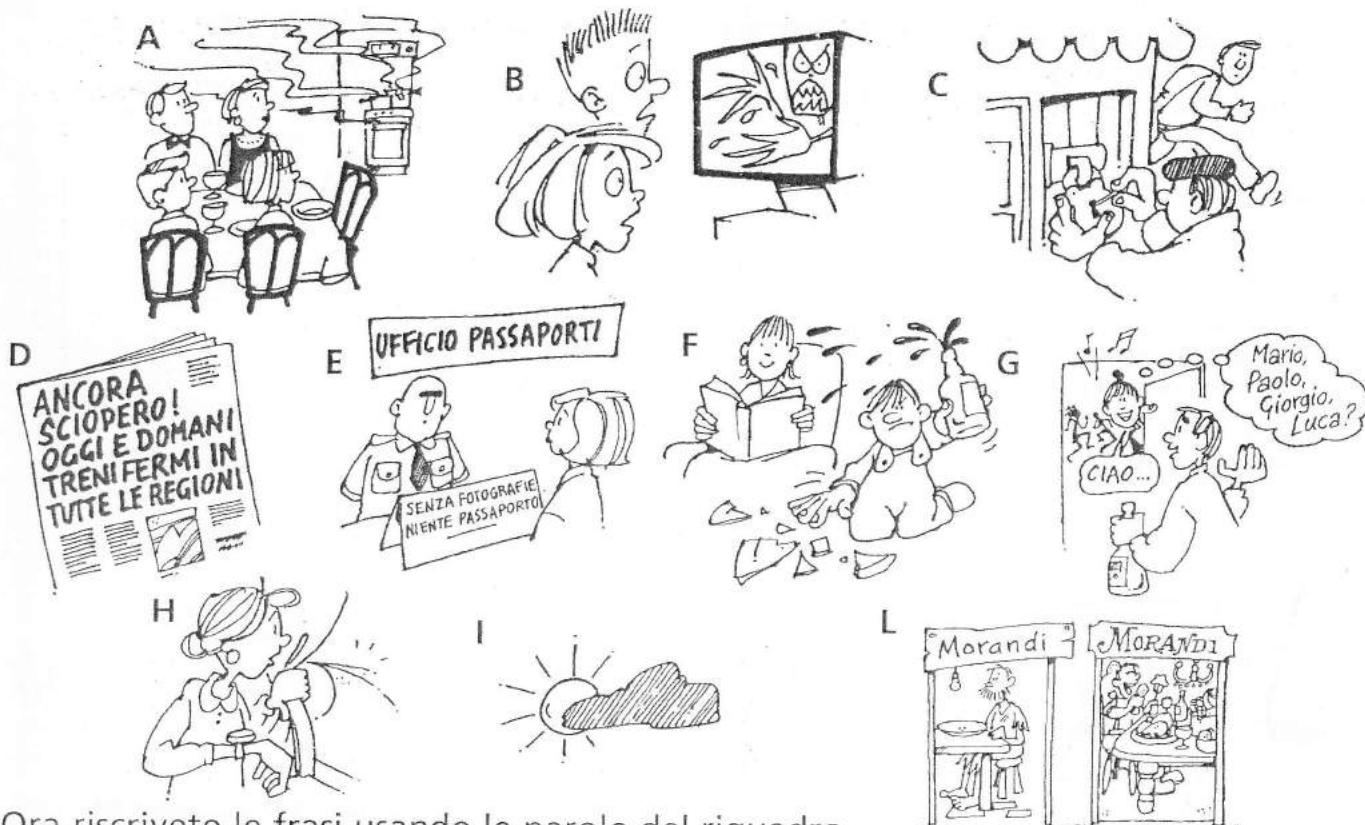
Preparate una lista di verbi o espressioni comuni, come: *dimenticarsi, sentire, partire, fare delle passeggiate, leggere, fare degli esercizi, andare in vacanza*, etc. Scrivete alla lavagna una lista di espressioni impersonali, come: *è meglio/probabile/difficile/impossibile/bene/deprimente/giusto/facile*, etc. Dividete la classe in due squadre e designate un rappresentante per ogni squadra. Leggete quindi il primo verbo della vostra lista, in questo caso: *dimenticarsi*, e sollecitate i giocatori a scegliere tutte le espressioni impersonali che si adattano al verbo dato. Per esempio:

- È probabile che si sia dimenticato.*
- È impossibile che si sia dimenticato.*
- È incredibile che si sia dimenticato.*

Date due minuti di tempo dopo ogni verbo, perché i rappresentanti di ciascuna squadra possano scrivere le frasi impersonali suggerite dai giocatori della loro squadra. Alla fine del gioco, i rappresentanti di squadra leggeranno ad alta voce le rispettive liste ed elimineranno i doppi. Considererete non valide le frasi che usano un'espressione impersonale non adatta al verbo dato, come: *È giusto che si sia dimenticato, È importante che si sia dimenticato*. Vince la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Il gioco impersonale

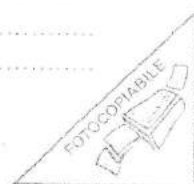
Ad ogni figura corrisponde una delle frasi in basso. Provate ad accoppiarle e scrivete la lettera corrispondente nell'apposita casella.



Ora riscrivete le frasi usando le parole del riquadro.

Usate queste parole: importante preoccupante incredibile male imbarazzante meglio probabile inutile non giusto impossibile

- | | |
|--|---|
| 1 <input type="checkbox"/> E Non ho le foto per fare il passaporto. | 1 <input type="checkbox"/> È importante che abbia le foto per fare il passaporto. |
| 2 <input type="checkbox"/> H Non capisco proprio! Non sono ancora qui. | 2 <input type="checkbox"/> È preoccupante che non siano ancora qui. |
| 3 <input type="checkbox"/> Ma come! La madre non lo rimprovera! | 3 |
| 4 <input type="checkbox"/> Non fa bene ai bambini guardare i film dell'orrore. | 4 |
| 5 <input type="checkbox"/> Forse più tardi piove. | 5 |
| 6 <input type="checkbox"/> Certamente oggi non potranno partire col treno. | 6 |
| 7 <input type="checkbox"/> Che ingiustizia! Il padre vive quasi in miseria. | 7 |
| 8 <input type="checkbox"/> Andranno al ristorante? | 8 |
| 9 <input type="checkbox"/> Vado a vedere se il negozio è aperto. | 9 |
| 10 <input type="checkbox"/> Oh, oh, non mi ricordo il nome! | 10 |



Categorie 2

Verbi con *di* o *a* + infinito:

*Mi rifiuto di muovermi.
Vorrei invitarti a prendere qualcosa.*

Verbi senza preposizione + infinito:

Mi piace stare a letto.

Guardate gli esempi insieme alla classe. Poi lavorando individualmente o in squadre di due o tre giocatori, i giocatori scriveranno una frase per ogni figura inserendola nella colonna corretta di verbi che richiedono *di* o *a* prima dell'infinito o che non richiedono nessuna preposizione. Vince chi completa il compito correttamente per primo.

Risposte:

di

Mi rifiuto di muovermi.

Ti prometto di scriverti.

Voglio evitare di incontrarlo.

Spero di non investire un pedone. Non riesco a smettere.

a

Vorrei invitarti

a prendere qualcosa.

Vado a fare il bagno.

Continuo a cercare lavoro.

senza preposizione

Mi piace stare a letto.

Non posso dormire.

Voglio vedere quel film.

Devo trovarmi un passatempo.

Il gioco creativo

Verbi con *di* o *a* + infinito:

*Il direttore ha chiesto di parlare con l'avvocato.
Avevo cinque anni quando ho cominciato ad andare a scuola.*

Verbi senza preposizione + infinito:

Mi è dispiaciuto sentire la triste notizia.

Preparate una lista di verbi che vogliono *di*, *a* o nessuna preposizione prima dell'infinito, per esempio: *Il direttore ha chiesto ... Avevo cinque anni quando ho cominciato ... Mi è dispiaciuto ...*

Scrivete la lista alla lavagna, per esempio:

chiedere cominciare dispiacere

Fate poi qualche esempio con tutta la classe. Indicate il primo verbo della lista, *chiedere*, e dite: *Il direttore ha chiesto ...* e sollecitate dei modi di finire la frase, per esempio: *Il direttore ha chiesto di parlare con l'avvocato. / di portargli la pratica. / di avere le lettere pronte alle tre.*

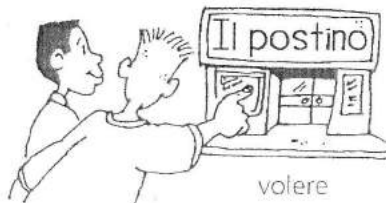
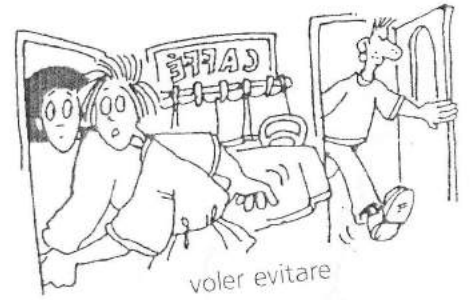
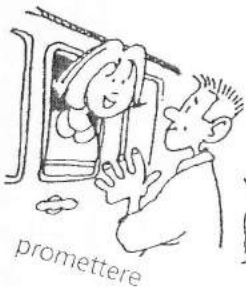
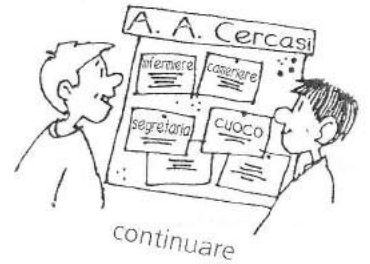
Dividete la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Spiegate che le squadre devono pensare a come finire le frasi che leggerete. Darete due minuti di tempo per consultarsi fra di loro dopo ogni frase. Spiegate che dovranno cercare di rispondere anche se non capiscono completamente la frase letta. Se non riescono a pensare a qualcosa in tempo, dovranno concentrarsi sulla prossima frase che leggerete.

Esempi di frasi:

1. *Il direttore ha chiesto ...*
2. *Quando ho cominciato ...*
3. *L'ascensore si è bloccato e abbiamo provato ...*
4. *Chi ti ha aiutato ...*
5. *Suo padre mi ha minacciato ...*
6. *Non fare tardi perché dobbiamo ...*
7. *Quando mi ha vista ha fatto finta ...*
8. *Volevo solo un tostapane ma mi ha convinto...*
9. *Il dottore ha finito ...*
10. *È vero che non basta solo ...*
11. *Non ho avuto paura ...*
12. *Il mio ragazzo ha imparato ...*
13. *Fino all'anno scorso non sapevo...*
14. *Ero stanco e ho deciso ...*
15. *L'estate scorsa ci divertivamo ...*
16. *Mi è dispiaciuto ...*

CATEGORIE 2

Guardate questi verbi. Alcuni sono seguiti da una preposizione prima dell'infinito, altri no. Scrivete una frase inserendola nella colonna appropriata. Usate le parole del riquadro e i verbi alla prima persona.



Usate queste parole: fare il bagno dormire stare a letto scriverti cercare lavoro muovermi
 non investire un pedone trovarmi un passatempo vedere quel film smettere prendere qualcosa incontrarlo

di	a	senza preposizione
Mi rifiuto di muovermi.....	Vorrei invitarti a prendere qualcosa.....	Mi piace stare a letto.....
.....
.....
.....
.....
.....



Osservazione 4

Periodo ipotetico:

Se avessi le scarpe chiuse, non mi bagnerei i piedi.

Guardate gli esempi con la classe. Dividete quindi la classe in squadre di due o tre giocatori e designate dei rappresentanti di squadra. Date dieci minuti di tempo ai rappresentanti di squadra per completare, aiutati dal resto della loro squadra, le frasi con i verbi e le espressioni del riquadro. Ricordate agli studenti che la frase principale del periodo ipotetico richiede il condizionale. Vince la squadra con il maggior numero di frasi corrette.

Risposte:

1. Se avessi le scarpe chiuse, non mi bagnerei i piedi.
2. Se parcheggiassi bene, non mi darebbero multe.
3. Se avessi l'ombrello, non mi bagnerei tutta.
4. Se corressi, potrei raggiungerlo.
5. Se avessi la macchina, non porterei queste borse a mano.
6. Se anch'io avessi amici così, non andrei al cinema da solo.
7. Se non fossi così testarda, non litigherei con il mio ragazzo.
8. Se uscissi di nascosto, eviterei di pagare questo conto.
9. Se non guidassi così velocemente, la polizia non mi fermerebbe.

Il gioco dei desideri

Se fossi/se avessi:

Che faresti se tu fossi un marziano? Che faresti se tu avessi un castello?

Preparate una lista di sostantivi o aggettivi da accoppiare a *Se fossi*, per esempio *un marziano, un poeta, un astronauta, ricco, più giovane*, etc. e una con nomi di oggetti o di cose desiderabili da accoppiare a *Se tu avessi*, per esempio: *un castello, una Ferrari, una villa alle Bermuda*, etc. Dividete la classe in due squadre (A e B) e designate dei rappresentanti di squadra. Spiegate che farete delle domande come *Che faresti se tu fossi un marziano?* o *Che faresti se tu avessi un castello?* e che i rappresentanti di squadra dovranno scrivere, aiutati dal resto della loro squadra, tutte le risposte che riescono a pensare nei due minuti che darete loro dopo ogni domanda. Controllate che le risposte siano rilevanti alle domande proposte. Alla fine i rappresentanti di squadra cancelleranno i doppietti e vincerà la squadra con il maggior numero di risposte.

Esempi di domande e risposte possibili:

Che faresti se tu fossi un marziano?

Se io fossi un marziano,

*visiterei altri pianeti.
conoscerei altre civiltà.
insegnerei tante cose agli esseri umani.
viaggerei sempre in astronave.
mangerei solo pillole.*

Che faresti se tu avessi un castello?

Se io avessi un castello,

*assumerei un maggiordomo.
dormirei ogni giorno in una stanza diversa.
avrei dieci camerieri.
farei tante feste.
conoscerei tante persone ricche.*

osservazione 4

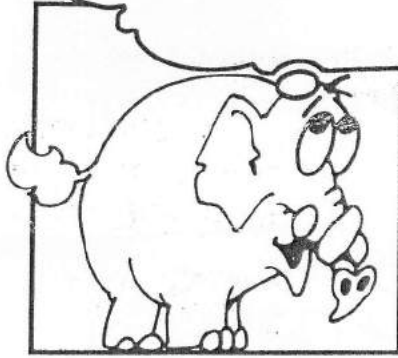
Guardate questa figura. Provate ad immaginare che cosa possano desiderare queste persone.



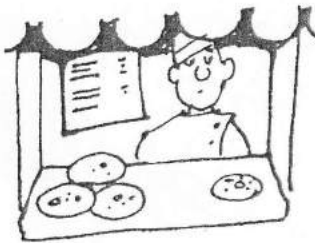
Usate queste parole: dare multe portare queste borse a mano andare al cinema da solo la polizia/fermare
 bagnarsi i piedi evitare di pagare questo conto bagnarsi tutta potere raggiungerlo litigare con il mio ragazzo

- 1 Se avessi le scarpe chiuse, non mi bagnerei i piedi.
- 2 Se parcheggiassi bene, non mi darebbero multe.
- 3 Se avessi l'ombrello,
- 4 Se corressi,
- 5 Se avessi la macchina,
- 6 Se anch'io avessi amici così,
- 7 Se non fossi così testarda,
- 8 Se uscissi di nascosto,
- 9 Se non guidassi così velocemente,

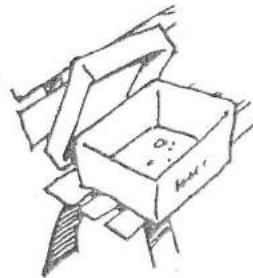
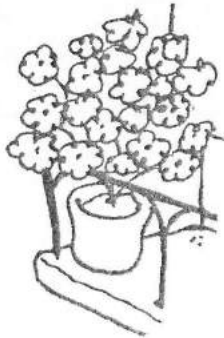
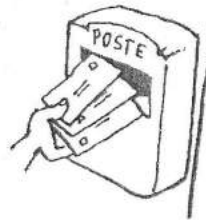
Memoria 1



Vi ricordate bene tutto quello che si vedeva dalla finestra sulla piazza? Provate a rispondere a queste domande.



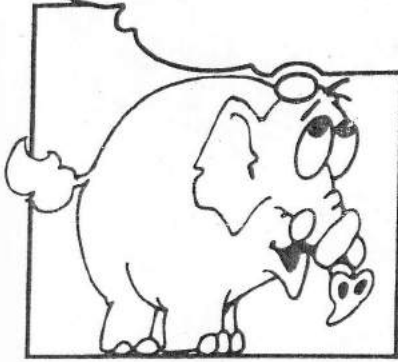
CIAO, ENZA



- 1 Mario ha salutato Enza?
- 2 La donna ha comprato il vino?
- 3 La ragazza ha annaffiato anche i fiori?
- 4 Il ragazzo ha imbucato tutte le lettere?
- 5 L'uomo ha aperto l'ombrello?
- 6 Il bambino ha trovato la palla?
- 7 Il ragazzo ha venduto tutte le pizzette?
- 8 La bambina ha mangiato tutti i biscotti?

- 1 Sì, l'ha salutata.
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Memoria 2



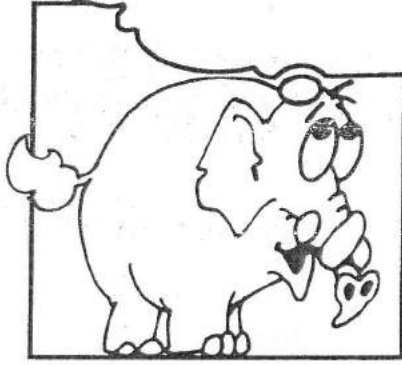
I ragazzi stanno guardando una foto fatta in campeggio. Scrivete che cosa facevano. Non guardate la prima pagina fino a quando non avete finito.

col rasoio elettrico con l'asciugamano male allo specchio salsicce nel ruscello
 sotto l'albero lavarsi guardarsi asciugarsi sentirsi
 farsi la barba riposarsi vestirsi servirsi di dietro l'albero

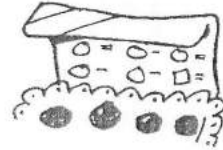
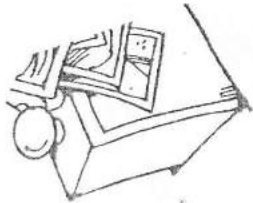
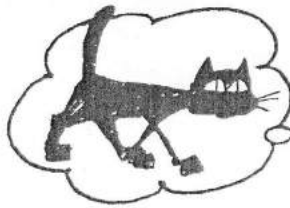
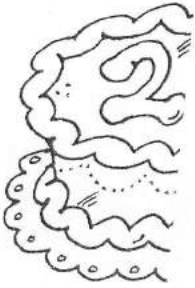
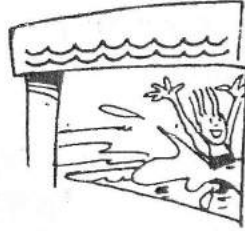
- 1 Si guardava allo specchio.....
- 2 Si lavava nel ruscello.....
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8



Memoria 3



Sapreste rispondere a queste domande?



- 1 Quanti anni ha?
- 2 Quando è stata a Roma?
- 3 Quando è andato in piscina?
- 4 Quante sigarette fuma al giorno?
- 5 Sa giocare a scacchi?
- 6 È mai andato a sciare?
- 7 Ha bevuto molto vino?
- 8 Pensa ancora al gatto nero?
- 9 Parla spesso di Maria?
- 10 Che cosa ha messo nel cassetto?
- 11 Ha molti amici?
- 12 Quanti cioccolatini ha mangiato?

Ne ha ventuno.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

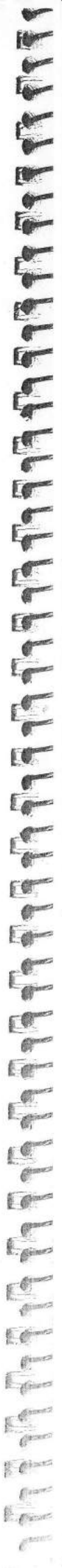
.....

.....

.....

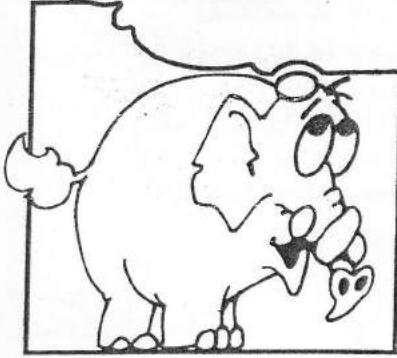
.....

.....



STABILE

Memoria 4



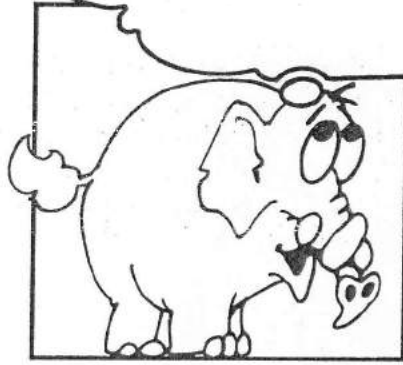
Che cosa spera di fare
Bettina in Spagna?

Usate questi verbi: bere rilassarsi andare a fare divertirsi incontrare
mangiare trovarsi prendere fare pensare

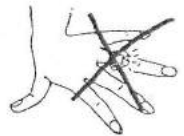
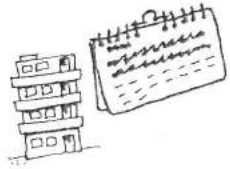
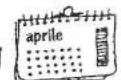
Completate le frasi con i verbi del riquadro.

- 1 Spera di trovarsi in un buon albergo.
- 2 Spera di amicizia.
- 3 Spera di gente simpatica.
- 4 Spera di bene.
- 5 Spera di Sangria.
- 6 Spera di non al lavoro.
- 7 Spera di tanto sole.
- 8 Spera di durante il giorno.
- 9 Spera di delle escursioni.
- 10 Spera di tanto.

Memoria 5



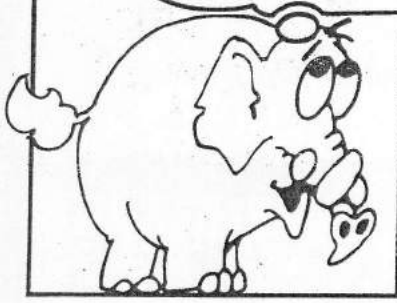
Vi ricordate la vostra nuova identità? Completate le frasi con le parole mancanti e usando appropriatamente i verbi in parentesi.



- 1 Sono nata a Trento, in Trentino. (nascere)
- 2 anni. (avere)
- 3 due e un fratello. (avere)
- 4 Non (sposare)
- 5 a quando avevo 10 anni. (andare)
- 6 a per sei anni. (vivere)
- 7 A 16 anni a vivere a (andare)
- 8 Li il per due anni. (frequentare)
- 9 chimica all' per cinque anni. (studiare)
- 10 in una banca per (lavorare)
- 11 in un da due settimane. (essere)
- 12 per da sette mesi. (lavorare)
- 13 da un mese. (fare scuola guida)
- 14 a Firenze da (vivere)
- 15 di nome Annalisa. (avere)
- 16 da due anni. (conoscere)
- 17 da tre (essere a dieta)



Memoria 6



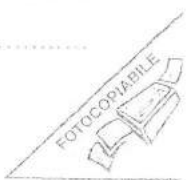
Che cosa rispondono i pazienti? Scrivete le loro risposte alle domande del dottore usando le parole del riquadro.



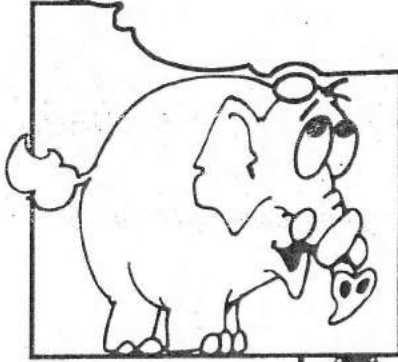
Usate queste parole:

bombola/scoppiare	andare in macchina	avere un incidente	guardando la televisione	affettare il pane
cadere dalla sedia	bere troppi liquori	essere alla festa	accendere il gas	camminare su un sentiero
giocare a calcio	palla/finire oltre lo steccato	ricevere un pugno	tagliarsi	prendere i biscotti
		litigare con un compagno		inciampare

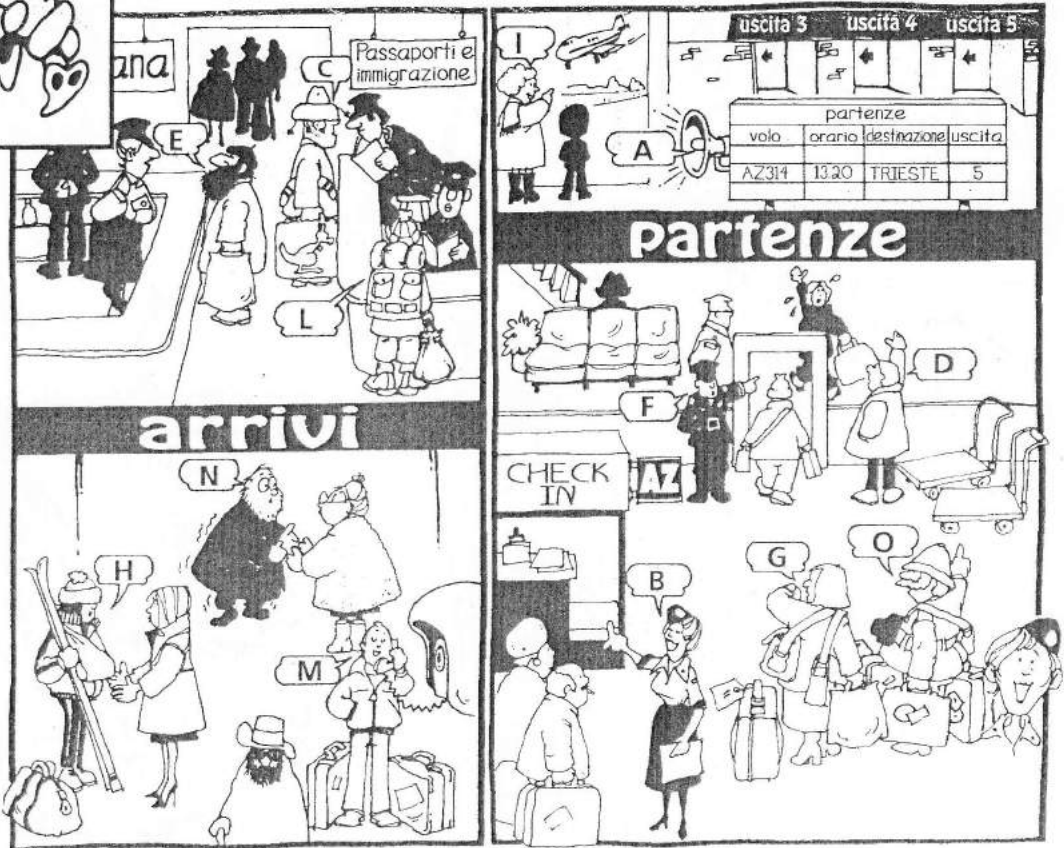
- 1 Come si è slogata la caviglia? Sono inciampata mentre camminavo su un sentiero.
- 2 Come si è fatta male al collo?
- 3 Come mai ha i crampi allo stomaco?
- 4 Come mai ha un occhio nero?
- 5 Come si è bruciata la mano?
- 6 Come si è scorticato il ginocchio?
- 7 Come si è tagliato il dito?
- 8 Come si è rotto il braccio?



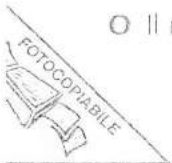
Memoria 7



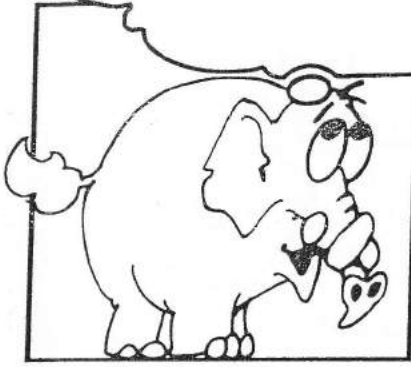
Che cosa dicono le persone all'aeroporto?



- A L'annuncio dice che tutti passeggeri in partenza per Trieste sono pregati di recarsi immediatamente all'uscita cinque.
- B La hostess dice che
- C Il passeggero dichiara che
- D L'uomo ricorda alla donna di
- E L'uomo con la barba dice che
- F La guardia gli dice di
- G La moglie dice che
- H La ragazza spiega che
- I La madre dice che l'aereo
- L L'uomo con lo zaino dice che
- M Il giovane dice che
- N Il vecchio racconta che
- O Il marito dice che



Memoria 8



Adesso completate la storia. Usate uno dei verbi in parentesi.

Quando Mario è uscito (è uscito/usciva) da scuola, era (è stato/era) quasi buio. (Ha parlato/Parlava) con un amico sui gradini, quando (ha notato/notava) che il suo scuolabus era dall'altra parte della strada. (Ha salutato/Salutava) velocemente l'amico, (è sceso/scendeva) di corsa e (ha attraversato/attraversava) in fretta la strada.

(C'è stato/C'era) molto traffico e quando (ha raggiunto/raggiungeva) l'altro lato della strada, l'autobus era già partito. Così (ha perduto/perdeva) l'autobus. Il prossimo autobus per il suo paese era due ore dopo.

Mario (ha guardato/guardava) l'orologio, erano le sei e mezzo e lui (ha dovuto/doveva) essere a casa prima delle sette. I suoi genitori (si sono arrabbiati/si arrabbiavano) sempre molto, se (è arrivato/arrivava) in ritardo.

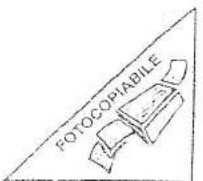
Allora ha avuto un'idea. Ogni martedì pomeriggio, (c'è stato/c'era) un mercato a pochi metri dalla scuola che (è finito/finiva) alle sei. Molti camion avrebbero lasciato il mercato e sarebbero passati dal suo paese.

Quando Mario (è arrivato/arrivava) al mercato, (ha visto/vedeva) un camion che stava partendo. Non appena il camion (ha rallentato/rallentava) per far passare una macchina, senza avere tempo di parlare all'autista, Mario (è saltato/saltava) sul camion. Adesso era contento, perché sarebbe arrivato a casa in orario.

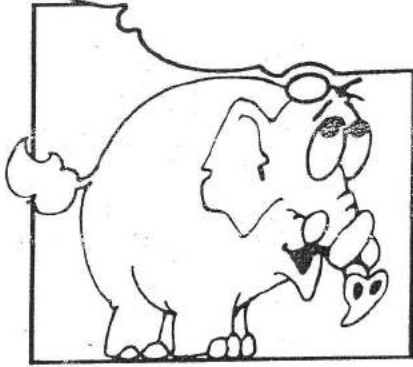
Il camion, però, (è stato/era) buio all'interno e Mario non (ha visto/vedeva) dove (si è seduto/si sedeva) ma era senz'altro qualcosa di morbido. (Ha guardato/Guardava) e che sorpresa quando (si è accorto/si accorgeva) che si era seduto su un maialino! Il camion era pieno di maiali.

Ben presto il camion (è arrivato/arrivava) al paese. Mario (è saltato/saltava) giù dal camion proprio vicino alla fermata del suo scuolabus. L'autobus non era ancora arrivato. Infatti alcuni genitori (hanno aspettato/aspettavano) i loro bambini.

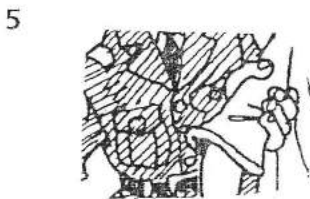
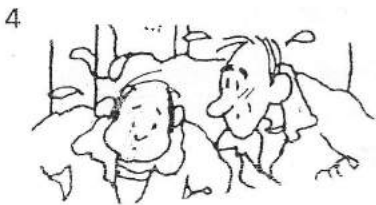
Mario (ha fatto/faceva) una breve corsa per raggiungere casa sua. Quando (è entrato/entrava), ha trovato i genitori seduti a tavola e "Sei in anticipo, Mario!" gli (ha detto/diceva) suo padre. "Sì - (ha risposto/rispondeva) Mario - e anche molto sporco!"



Memoria 9



Qual è la vostra opinione sulle attività di queste persone? Rispondete alle domande.

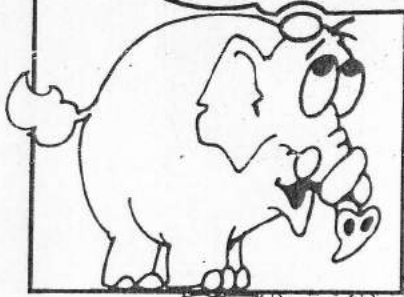


Usate queste parole: riparare la motocicletta fare la spesa essere in piscina viaggiare tutto il giorno
 aiutare scrivere sui muri lavare la macchina aspettare l'autobus per mezz'ora fare una corsa

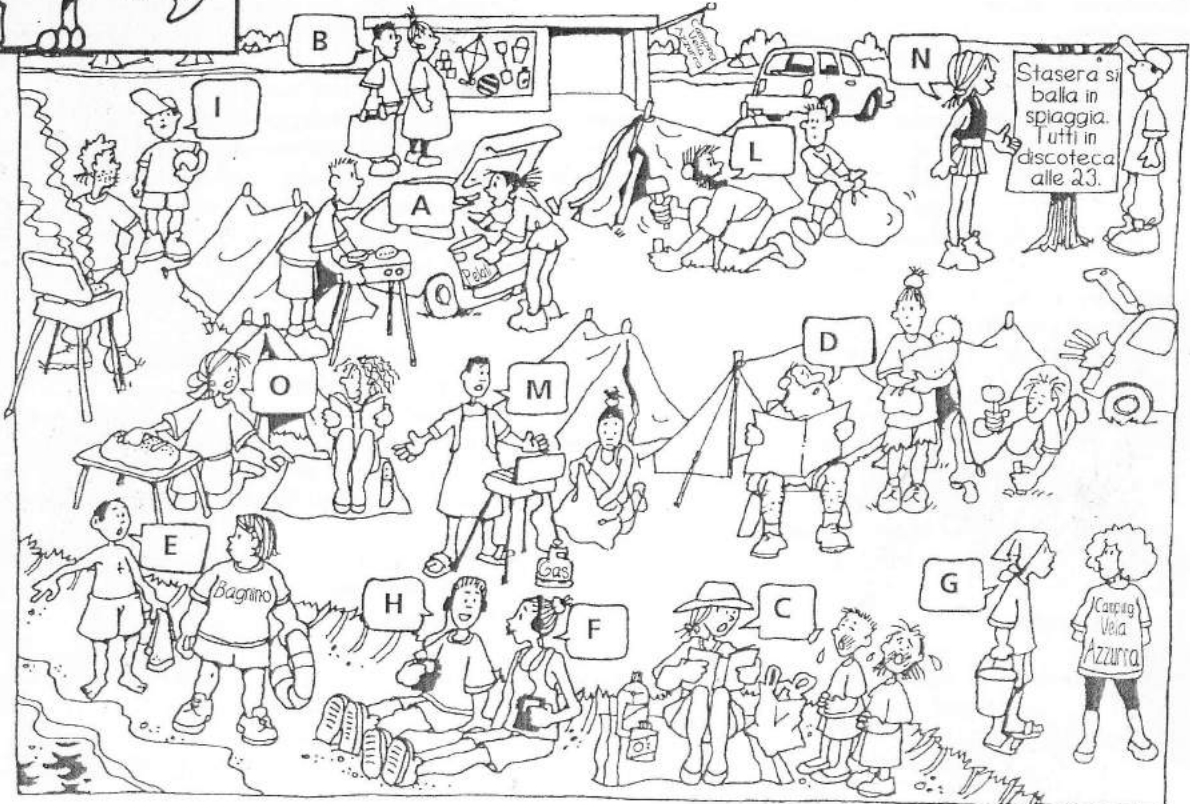
- 1 Perché i capelli della bambina sono bagnati? Credo che sia stata in piscina.
- 2 Perché la donna ha dato dei soldi al ragazzo?
- 3 Perché la donna porta tutte quelle borse?
- 4 Perché i due uomini sono sudati?
- 5 Perché il poliziotto arresta il ragazzo?
- 6 Perché l'uomo ha le mani sporche?
- 7 Perché i due signori sono così arrabbiati?
- 8 Perché marito e moglie sono così stanchi?
- 9 Perché c'è dell'acqua sotto la macchina?

RIPLICABILE

Memoria 10



Vi ricordate che cosa dicono le varie persone?



- A La ragazza gli chiede se ha portato l'apricatole.
- B Il marito le dice di non comprare troppe cose, perché stanno per partire.
- C La madre gli dice
- D Il vecchio le chiede
- E L'uomo gli chiede
- F La ragazza gli chiede
- G La ragazza le chiede
- H Il ragazzo le dice
- I Il bambino gli chiede
- L Il padre gli dice
- M L'uomo le chiede
- N La ragazza gli chiede
- O La ragazza le dice



INDICE DELLE STRUTTURE E DEGLI ELEMENTI DI GRAMMATICA

Aggettivi		gelato/fresco/bollente6, 18
	(+ preposizione)	È terrorizzata dai ragni38
<i>ancora</i>		Non avevano ancora creato il rock and roll66
Avverbi	(modo)	"Stai zitto!" ha detto rabbiosamente10
	(comparativi)	Vede più lontano di lui54
	(frequenza)	Siete mai stati a Venezia?50
<i>ci</i>	(nelle risposte)	Ci è stata in febbraio24
Comparativo	(meno/più...di/che)	Nella figura B c'è più carta straccia che nella figura A. ...34
Comprensione		Gli italiani bevono più caffè degli inglesi34
Consonanti doppie	72
<i>credo che</i>	(+ cong. passato)62
Differenze fra verbi simili		Credo che sia stata in piscina64
<i>dispiacerebbe</i>	(per richieste)	Non andare lì. Vieni qui20
Discorso indiretto	(+ <i>che</i>)	Ti dispiacerebbe aiutarmi con queste lettere?42
	(+ <i>di</i>)	L'annuncio dice che tutti i passeggeri in partenza per Trieste
	(+ <i>se</i>)	sono pregati di recarsi immediatamente all'uscita cinque. ...56
Durata	(presente + <i>da</i>)	La madre gli dice di andare subito a pulirsi74
	(passato prossimo + <i>per</i>)	Il vecchio le chiede se vuole sedersi lì con la bambina. ...74
Espressioni impersonali	(+ congiuntivo)	Sono in un nuovo appartamento da due settimane.36
<i>fare/farsi + infinito</i>		Per quanto tempo hai vissuto a Madrid?36
Futuro anteriore	(supposizione)	È importante che abbia le foto per fare il passaporto.80
<i>già</i>		Si fa tingere i capelli46
Imperfetto	(dei verbi riflessivi)	Si sarà nascosto nell'armadio o nella cassapanca.76
	(e passato prossimo)	Avevano già inventato il giradischi66
	(con <i>mentre</i>)	Si guardava allo specchio16
Imperativo	(forma del <i>Lei</i>)	Ho perduto le chiavi della macchina. Erano nella borsa.28, 44, 60
<i>Io/li - la/le</i>	(+ passato prossimo con <i>avere</i>)	Sono caduto dalla sedia mentre prendevo i biscotti.44
<i>ne</i>	(nelle risposte)	Continui dritto. Guardi nello specchietto. Non sorpassi per ora. ...58
<i>nessuno/niente</i>		Sì, l'ha salutata.12
Ordine delle parole		Quanti anni ha? Ne ha 21.24
Ortografia		No, non ho invitato nessuno.8
Passato prossimo e imperfetto		Siete mai stati a Venezia?50,54
	(durata con <i>per</i>)62
Passivo	(con <i>andare</i>)	Ho perduto le chiavi della macchina. Erano nella borsa.28, 44, 60
	(con <i>venire</i>)	Ho vissuto a Roma per quattro anni.36
<i>penso che</i>	(+ congiuntivo)	La porta di casa è stata riparata26
Periodo ipotetico		Il vino bianco va tenuto in frigo fino al momento di servirlo. ...70
Plurali		In guerrà i soldati vengono mandati al fronte70
<i>potere/sapere</i>		Penso che il libro sia interessante.22
<i>potresti/potreste</i>	(+ infinito)	Se avessi le scarpe da pioggia, non mi bagnerei i piedi. ...84
Pronuncia	62
Punteggiatura	62
<i>qualcuno</i>		Sa tagliare i capelli, ma non può tagliarli senza forbici. ...32
Relativi	(<i>chi, che, cui, il cui</i>)	Potresti comprarmi un gelato?14
	(nelle frasi incidentali)62
		Qualcuno ha acceso la televisione.8, 52
<i>se +</i>	(imperfetto congiuntivo)	Un astemio è chi beve tè.40
	(interrogativa indiretta)	Marina, il cui fidanzato Aldo è sempre in ritardo,
<i>spera di + infinito</i>		aspettava davanti alla chiesa alle 11, quando
<i>stava + gerundio</i>		doveva aver luogo il matrimonio.78
<i>stava per + infinito</i>		Se avessi le scarpe da pioggia, non mi bagnerei i piedi.84
Trapassato prossimo		Mi ha chiesto se mi piacciono le telenovelle74
Verbi	(con <i>di/a + sostantivo</i>)	Spera di fare amicizia30
	(con <i>di/a + infinito</i>)	Un uomo stava salendo sull'autobus68
	(con altre preposizioni)	Qualcuno stava per farsi la barba.52, 68
Vocabolario		Non avevano ancora creato il rock and roll66
		Telefona al tuo amico Francesco48
		Mi rifinto di muovermi82
		Non insistere su questo punto48
	62