

P. Arcaini, N. Bellone, A. Bignotti, G. Bottani,
M. Carbonari, S. Daz, C. Guaitoli, M. Perisutti,
O. Primucci, A. Satta

A2+|B1

PASSAGGI

per la scuola secondaria
di primo grado

GUIDA
per l'insegnante



ALMA
Edizioni

Gli autori del volume **PASSAGGI per la scuola secondaria di primo grado** e della presente guida sono insegnanti delle scuole secondarie di primo grado della provincia di Bolzano, seguiti per la consulenza scientifica dalla Professoressa Monica Piantoni (Unibg).

Direzione editoriale: Ciro Massimo Naddeo

Redazione: Chiara Sandri

Consulenza scientifica: Monica Piantoni

© 2018 ALMA Edizioni - Firenze

Tutti i diritti riservati

Printed in Italy

ISBN: 978-88-6182-584-0

Prima edizione: aprile 2018

ALMA Edizioni

Via dei Cadorna, 44

50129 Firenze

tel +39 055 476644

fax +39 055473531

alma@almaedizioni.it

www.almaedizioni.it

L'Editore è a disposizione degli aventi diritto per eventuali mancanze o inesattezze. I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione o di adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm, le riproduzioni digitali e le copie fotostatiche), sono riservati per tutti i Paesi.

AUTONOME PROVINZ
BOZEN - SÜDTIROL

Deutsche Bildungsdirektion
Pädagogische Abteilung



PROVINCIA AUTONOMA
DI BOLZANO - ALTO ADIGE

Direzione Istruzione e Formazione tedesca
Ripartizione pedagogica

INTRODUZIONE

Passaggi nasce da un progetto di creazione di materiali didattici focalizzati sulla comprensione di testi autentici o semi-autentici destinati agli apprendenti di italiano L2 del **terzo anno della scuola secondaria di primo grado** e del **biennio della scuola secondaria di secondo grado**.

L'obiettivo didattico è quello di avvicinare gli studenti a testi più complessi e più autentici rispetto a quelli che normalmente vengono proposti nei manuali per questa fascia d'età, perché possano confrontarsi con formati comunicativi più ricchi e variegati. Di conseguenza, gli autori hanno operato una selezione di testi basata principalmente su criteri tematici, ricercando una varietà di generi testuali adeguata al pubblico dei destinatari e dando allo stesso tempo a ciascun insegnante la possibilità di integrare i propri corsi in relazione alle specificità dei propri studenti (in termini di competenza, motivazione, ecc.).

Dal punto di vista delle competenze, all'interno di un generale approccio di tipo comunicativo basato sui testi, ci si è posti l'obiettivo di potenziare principalmente l'abilità di **comprensione** e lo **sviluppo del lessico**, nonché le abilità di **produzione scritta** e **orale**. La varietà dei testi, quasi totalmente autentici, sollecita un contatto continuo con la cultura italiana e quindi un confronto di tipo interculturale. Le modalità di lavoro proposte, in genere a coppie e in piccoli gruppi, hanno inoltre lo scopo di attivare costantemente la **competenza interazionale**, nella consapevolezza che lo sviluppo della L2 dipende sia dalla qualità dell'*input*, cioè dei testi che vengono processati, sia dagli stimoli costanti e motivanti a produrre lingua. Nelle attività di analisi proposte a partire dai testi, giocano un ruolo centrale il potenziamento del lessico e gli usi della lingua, mentre riveste una posizione marginale la riflessione sugli aspetti morfosintattici, che si suppongono affrontati e approfonditi, secondo un sillabo ragionato ed adeguato al livello proposto, nel manuale di lingua in uso.

STRUTTURA GENERALE DEI MODULI

Ogni volume presenta **4 moduli** aventi come titolo un verbo di uso comune che vuole alludere a diversi ambiti della sfera sociale e / o personale e che dovrebbe quindi evocare svariati contesti comunicativi. Questa scelta ha permesso non solo di avere una pluralità di punti di vista all'interno dei moduli stessi, ma anche di ritornare ciclicamente su alcuni temi per consolidare aree semantiche e funzionali nei diversi livelli di competenza.

Ciascun modulo si compone di **3 unità** e si apre con una pagina di attivazione / motivazione che presenta degli spunti di attività che l'insegnante potrà selezionare e strutturare autonomamente per introdurre i temi trattati. Alla fine del modulo è prevista un'attività di espansione, che può essere l'ascolto di una canzone o la lettura di un brano, pensata per una fruizione in autonomia senza attività didattiche specifiche. Ciascun modulo si chiude con una **sezione di riflessione** sulle strategie di apprendimento e di autovalutazione sul lavoro svolto.

Le unità si compongono invece di **2 percorsi** che sono costruiti a partire da un testo *input*, uno scritto e l'altro orale (audio o video). Ogni testo è introdotto da una breve attività di *warm-up*, seguita da diverse letture / ascolti accompagnati da esercizi di comprensione. La riflessione e l'analisi sono legate principalmente al lessico e alla fraseologia, benché sia talvolta presente uno spunto di osservazione e revisione di alcune strutture grammaticali presenti nei testi oppure funzionali alla realizzazione di specifici compiti. È prevista in genere un'attività di rinforzo delle funzioni linguistiche di base (chiedere informazioni, invitare a fare qualcosa, ecc.).

Ogni percorso si chiude con la proposta di almeno due attività di produzione, una scritta e l'altra orale, che permettono di reimpiegare quanto appreso.

La sequenza di lavoro di ciascun percorso è quindi strutturata in questo modo:

- attività di **motivazione** (introduzione di temi / parole chiave, previsione di contenuti, lavoro con immagini, ecc.);
- lettura / ascolto / visione con attività di **comprensione** globale seguita da comprensione analitica;
- attività di **riflessione / espansione linguistica** (lessico, strutture morfo-sintattiche);
- attività di **produzione orale** e **scritta**.

Le **consegne** definiscono il compito richiesto e indicano se l'attività deve essere svolta a coppie o in gruppo; in mancanza di specificazioni si ritiene che lo studente debba lavorare individualmente (salvo poi effettuare un confronto con i compagni). Le domande aperte di attivazione o di comprensione dovrebbero essere utilizzate dagli studenti per focalizzare individualmente le informazioni richieste oppure per un confronto orale con i compagni; la scrittura delle risposte potrà eventualmente costituire un ulteriore compito successivo alla fase di comprensione (potrebbero ad esempio essere assegnate come compito a casa per fare in modo che lo studente sia spinto a una rilettura autonoma e differita del testo).

Le **icone** guidano l'insegnante nella conduzione della lezione con questi obiettivi:

- le icone , ,  indicano di che natura è il testo (audio, video, scritto) e quindi quale tipo di supporto deve essere utilizzato; tutte le attività che seguono supportano la fase di comprensione;
- l'icona  segnala il percorso di comprensione vero e proprio e le attività di riflessione sulla lingua che possono essere direttamente legate al testo oppure generate da spunti di espansione;
- l'icona  caratterizza l'attività di produzione orale che viene svolta a coppie o in piccoli gruppi, secondo le indicazioni nella consegna;
- l'icona  caratterizza l'attività di produzione scritta (in genere individuale).

Modulo 1 - CONOSCERE

Il modulo ha l'obiettivo di mettere a fuoco i temi dello scoprire, dell'imparare, del conoscere.

Si apre con un'unità introduttiva sull'**imparare le lingue** (riflettere sulle differenze e le somiglianze tra le lingue, scoprire strumenti per impararle, ecc.).

Viene esercitata la funzione del "dare consigli" con l'imperativo.

La seconda unità ha per tema la **scoperta dei luoghi** (in particolare della città) e delle attività che vi si svolgono. Vengono esercitate le funzioni del "chiedere e dare indicazioni stradali" e del "riportare il discorso di altri"; viene approfondito il tema lessicale della musica.

La terza unità ha per tema la **vita nello spazio** e le abitudini alimentari degli astronauti e ha quindi come focus lessicale il cibo. Viene proposto un ripasso del passato prossimo e viene esercitata la funzione del "dare consigli" con il condizionale.

Il modulo si chiude con l'ascolto della canzone "Salirò" di D. Silvestri (testo da completare).

m1

Soluzioni delle attività a formato chiuso

PER COMINCIARE

1► L'immagine è stata utilizzata dalla Galleria di arte moderna di Roma per promuovere l'offerta didattica.

2► *Possibile soluzione:* conoscere una lingua / sapere una lingua; conoscere una canzone / imparare una canzone; conoscere nuovi metodi / sperimentare nuovi metodi; conoscere nuove culture / scoprire nuove culture.

UNITÀ 1 CONOSCERE LE LINGUE

PERCORSO 1

1► *Possibili risposte:* 1. Totò e il suo amico si trovano a Milano; 2. I due protagonisti chiedono al vigile un'informazione; 3. Non si capiscono perché Totò tenta di parlare in francese e in tedesco e il vigile non capisce questo strano miscuglio di lingue; 4. Il vigile interrompe la conversazione e Totò e il suo amico non ricevono le informazioni desiderate.

2► 1b; 2a; 3a; 4b.

3► *Possibili soluzioni:* a. La lingua crea il mondo; b. La lingua non conosce confini; c. Son tutte belle le lingue del mondo.

4► **Una lingua...** è quasi uno strumento magico, serve a comunicare, in qualche modo crea il mondo, crea un mondo diverso, è come un paio di occhiali colorati con cui guardiamo le cose che ci stanno attorno; **Parlare una lingua...** significa guardare il mondo con occhi diversi, non significa solo pronunciare certi suoni ma vuole dire pensare e vedere il mondo in un certo modo, vuole dire avere un'altra anima.

7► a. neve; b. deserto; c. mondo.

8► a. amico / italiano; Freund / tedesco; friend / inglese; ami / francese; amigo / portoghese; vriend / olandese; venn / norvegese; amigo / spagnolo; b. **Famiglia di lingue neolatine:** amico; amigo; ami; **Famiglia di lingue germaniche:** Freund; friend; venn; vriend. Le lingue che fanno parte di una stessa famiglia hanno un'origine comune.

9 ► *Possibile soluzione:* Secondo me conoscere una lingua è molto importante perché permette di comunicare con altre persone, comprendere discorsi in televisione o alla radio, capire cosa scrivono autori di altri paesi. Conoscere una lingua mi permette di viaggiare con più facilità, fare nuove amicizie, scoprire altre tradizioni e culture.

PERCORSO 2

1 ► *Possibile soluzione:* Sono annunci che si possono trovare nella bacheca di una scuola di lingue o in biblioteca; potrebbero interessare a persone che desiderano migliorare il loro livello linguistico in italiano o in tedesco.



Paola: Ciao Carlo, ehi... che ci fai qua in mediateca? Ti sei dato allo spagnolo?
Carlo: Eh, ciao Paola, sì, sì, sì, lo sai che quest'estate vado a Madrid in vacanza, e siccome...
Paola: Eh...
Carlo: ...mi ospitano degli amici dei miei...
Paola: Sì...
Carlo: ...allora ho pensato di iniziare a studiare un po' lo spagnolo per poter parlare un po' con loro sai, essendo ospite...
Paola: Sì, sì, certo.
Carlo: E qui ho trovato un sacco di materiale utile!
Paola: Beh, bello lo spagnolo... interessante! A me piacciono anche tanto il francese e pensa un po' anche il russo.
Carlo: Però...
Paola: Ma, per ora sto studiando l'inglese e da un po' e per ora mi basta l'inglese.
Carlo: Ci credo...
Paola: Ma tu come fai tu per imparare bene una lingua?
Carlo: Beh, intanto guarda, la cosa più importante per me è capire perché vuoi impararla la lingua...
Paola: Eh sì...
Carlo: ...perché se è per cercare lavoro, per trovare un lavoro, è un conto, se invece la vuoi imparare solamente...
Paola: Sì, certo...
Carlo: ...per parlare con amici conosciuti in vacanza è tutta un'altra storia.
Paola: Mmmm...
Carlo: A me studiare una lingua piace tantissimo, veramente!
Paola: Davvero?
Carlo: Sì, sì, guarda per me è un vero e proprio passatempo.
Paola: Ah, bello!
Carlo: Mi serve poi anche per, per usare internet...
Paola: Sì...
Carlo: ...per organizzare un viaggio all'estero...
Paola: Mmm, certo.
Carlo: ...serve un po', navighi, fai...
Paola: Io sto cercando dei libri in inglese perché mi piace leggere, mi è sempre piaciuto leggere, anche se all'inizio è difficile, perché...
Carlo: Beh...
Paola: ...pensi di dover capire tutto e poi non è importante in fondo capire ogni parola...
Carlo: No, assolutamente...
Paola: ...ogni frase...
Carlo: ...assolutamente.
Paola: Basta capire il senso.
Carlo: Hai ragione! Poi i film, ma anche le canzoni, anche le canzoni servono tantissimo.
Paola: Certo.

Carlo: Io ad esempio mi diverto tantissimo ad ascoltare i ritornelli delle canzoni e provare poi a cantarli! Mia sorella, assolutamente, non è contenta...

Paola: E ci credo!

Carlo: Ma io, così, sai quante parole memorizzo?

Paola: Beh, sì, sì hai ragione, hai ragione...

Carlo: Guarda, tantissime. In ogni caso non bisogna aver paura di usare la lingua in ogni occasione, veramente.

Paola: Guarda... io all'inizio, quando imparavo l'inglese i primi tempi, avevo un terrore di parlarlo e avevo sempre paura di sbagliare.

Carlo: Ahh, non pensare agli errori, guarda che sbagliando si impara e poi una lingua si impara solo parlando!

Paola: Eh sì, hai ragione!

Carlo: Io parlo con tutti quelli che trovo!

Paola: Eh, vedi come siamo diversi, io ho paura di parlare invece ho una memoria visiva e per questo leggo molto volentieri, perché questo mi aiuta a memorizzare più facilmente. Ad esempio quando dovevo imparare le parole della stanza in inglese, ho attaccato in camera mia tutti bigliettini con i nomi dei vari oggetti, mobili...

Carlo: Che brava!

Paola: ...il letto, l'armadio, la scrivania

Carlo: No...

Paola: E questo mi aiutava a memorizzare.

Carlo: Guarda, io credo comunque che per imparare bene una lingua il modo migliore sia fare un viaggio...

Paola: Eh sì...

Carlo: ...un soggiorno studio...

Paola: Certo.

Carlo: ...o una vacanza, ti fai un sacco di amici...

Paola: Sì, proprio...

Carlo: ...con cui parli la lingua e poi ti diverti anche tantissimo. È la cosa migliore!

Paola: Ah sì, ecco per questo hai deciso di andare a Madrid...

Carlo: Eh sì, eh...

Paola: Beato te, quando tornerai avrai imparato lo spagnolo...

Carlo: Speriamo!

Paola: ...e in più avrai tanti nuovi amici...

Carlo: Eh beh...

Paola: ...ma soprattutto amiche che poi ti verranno a trovare in Italia!

Carlo: Ah quello è sicuro!

2 ► Paola: 5, 8, 9; **Carlo:** 1, 4, 6, 10; **Nessuno:** 2, 3, 7.

3 ► Per imparare una lingua è utile... 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 13.

4 ► Sbagliando si impara significa che a volte bisogna sbagliare per capire che non si è fatta la cosa giusta o per fare meglio.

5 ► a5; b6; c1; d2; e3; f7; g8; h4.

6 ► 1. ascoltare; 2. chiedere; 3. studiare a memoria; 4. ripetere; 5. prendere appunti; 6. indovinare; 7. tradurre; 8. intuire; 9. ricopiare; 10. parlare.

☪ = A	☵ = H	✈ = Q
♈ = B	♋ = I	☼ = R
♊ = C	● = L	💧 = S
♍ = D	☀ = M	❄ = T
♌ = E	☠ = N	☸ = U
♎ = F	🏠 = O	♦ = V
♏ = G	◻ = P	☾ = Z



8 ► *Possibili soluzioni:* Pensa a ciò che ti piace fare; Cerca di capire perché desideri imparare una lingua; Annota in un diario ciò che fai e che cosa impari; Non preoccuparti di sbagliare; Scrivi vocaboli e regole grammaticali; Ripeti ad alta voce le frasi che senti; Leggi il più possibile nella lingua che stai imparando; Attacca biglietti con i nomi da memorizzare; Parla in ogni occasione nella lingua che stai studiando; Ascolta le canzoni alla radio; Fai un viaggio o un soggiorno studio.

UNITÀ 2 CONOSCERE UNA CITTÀ E LE SUE TRADIZIONI

PERCORSO 1

3 ► 1b; 2a; 3d; 4e; 5c.

4 ► **MONUMENTI DA VEDERE:** Piazza Duomo, Battistero, Palazzo del Comune, Teatro Ponchielli, Torrazzo, Palazzo Trecchi; **MUSEI DA VISITARE:** Museo del Violino; **PERSONAGGI FAMOSI:** Mina, Tognazzi, Amilcare Ponchielli, Stradivari; **SPECIALITÀ DA ASSAGGIARE:** Torrone, caramelle, salame; **ALTRO:** gelaterie, pasticcerie, botteghe dei liutai, parco del fiume Po

5 ► 1V; 2V; 3F/Amilcare Ponchielli è un musicista; 4F/Il torrazzo è un campanile; 5F/Stradivari era un liutaio; 6F/Le botteghe dei liutai si trovano nel centro storico; 7V; 8V; 9F/A Cremona c'è un museo del violino; 10F/Il fiume Po è navigabile.

6 ► 1a; 2c; 3a; 4c; 5b; 6a; 7a.

8 ► L'ortolano del pittore Arcimboldo si intitola così perché il cesto di verdura capovolto raffigura un volto umano, di un ortolano.

9 ►

L	O	R	I	O	T	O	P	L	A	B	I	C
N	O	D	T	L	I	E	A	L	A	R	T	A
P	I	A	E	T	L	A	S	T	A	T	O	M
O	E	Z	A	R	E	E	T	V	A	R	R	P
V	H	Z	T	C	I	I	X	U	M	B	R	A
	G	A	R	O	S	D	C	H	I	L	A	N
O	E	O	T	A	A	C	D	C	L	Z		
L	T	P	E	R	R	O	E	È	U	N	Z	L
	T	R	T	T	O	R	R	O	N	E	O	E
N	O	S	E	N	Q	U		A	D	R	O	P
O	B	R	L	I	U	T	E	R	I	A	E	V
E	A	I	D	R	A	B	M	O	L	R	S	I
I	R	E	N	R	A	U	G	B	I	L	E	!

L'ORTOLANO DEL PITTORE ARCIMBOLDO È UN QUADRO REVERSIBILE!

PERCORSO 2

1 ► 1a; 2c (deducibili dopo aver guardato il video).

2 ► 1b; 2c; 3a; 4c; 5b.



Giornalista: Andrea Schudtz oggi nel 2013 cosa significa e qual è l'emozione di un professionista come Lei nel fare questa tipologia di lavoro?

Schudtz: Beh, innanzitutto è un lavoro che ha, diciamo, più di trecento anni e al giorno d'oggi è cambiato veramente poco, nonostante l'evoluzione, nonostante tante cose, lo strumento come lo vediamo oggi è praticamente lo stesso come trecento anni fa e questa emozione di creare strumenti come al tempo di Stradivari e di Guarneri ci rende veramente unici e ci rende veramente molto felici, non so... faccio un esempio, io quando costruisco uno strumento, non so, per un musicista, per me è molto importante renderlo soddisfatto; infatti prima di cominciare a costruire uno strumento io parlo tantissimo con il musicista, delle sue esigenze, di come vorrebbe il suo strumento, il suono, il colore, il modello e tutto quanto e quando il lavoro viene terminato lo faccio provare ai musicisti e se (il) musicista diciamo che è contento, sono molto felice, ecco.

Giornalista: Che cosa oggi deve avere un maestro liutaio per poter trasferire l'arte nello strumento?

Schudtz: Beh, è una bella domanda, perché oggi giorno ci tocca non solo costruire gli strumenti, ma saperli vendere, dobbiamo muoverci, dobbiamo saperli suonare, dobbiamo fare un sacco di cose, diciamo non tanto per costruire, dobbiamo conoscere abbastanza della chimica, dobbiamo conoscere e capire il suono, le vibrazioni, il legno, riconoscere il legno buono dal legno cattivo, insomma un casino di cose e ripeto... nonostante che pratico questo lavoro da più di venticinque anni, sono ancora alla ricerca e in continuo sviluppo...

3 ► *Attività che si può proporre come gara - Istruzioni: Si scrivono alla lavagna le lettere dell'alfabeto italiano. Si decide chi comincia. L'insegnante pone le domande e l'alunno ha 20 secondi di tempo a disposizione: se risponde correttamente alla prima domanda può passare direttamente alla seconda e così via fino allo scadere del tempo. Quindi si scrive alla lavagna il nome dell'alunno accanto alla lettera corrispondente all'ultima risposta corretta data. Al suo turno successivo riprenderà il gioco dalla lettera successiva. Vince chi arriva per primo alla lettera Z. Se gli alunni si ricordano la domanda, possono dare subito la risposta e guadagnare tempo. Se gli alunni sono pochi, meno di 10, il turno prosegue fin quando non si sbaglia.*

1. ARTE; 2. BUONO; 3. CHIMICA; 4. DUOMO; 5. ESIGENZE; 6. FELICE; 7. GUARNERI; 8. HOTEL; 9. IMPORTANTE; 10. LIUTAIO; 11. MODELLO; 12. NOTE; 13. ORCHESTRA; 14. POCO; 15. QUADRI REVERSIBILI; 16. RICERCA; 17. STRADIVARI; 18. TRECENTO; 19. UNICO; 20. VENTICINQUE; 21. ZIUQ

4 ► 1c; 2h; 3d; 4m; 5g; 6e; 7b; 8f; 9i; 10a; 11l

5 ► *A pagina 11 si fornisce una tabella che il docente può usare a suo piacimento in abbinamento o in sostituzione del cruciverba.*

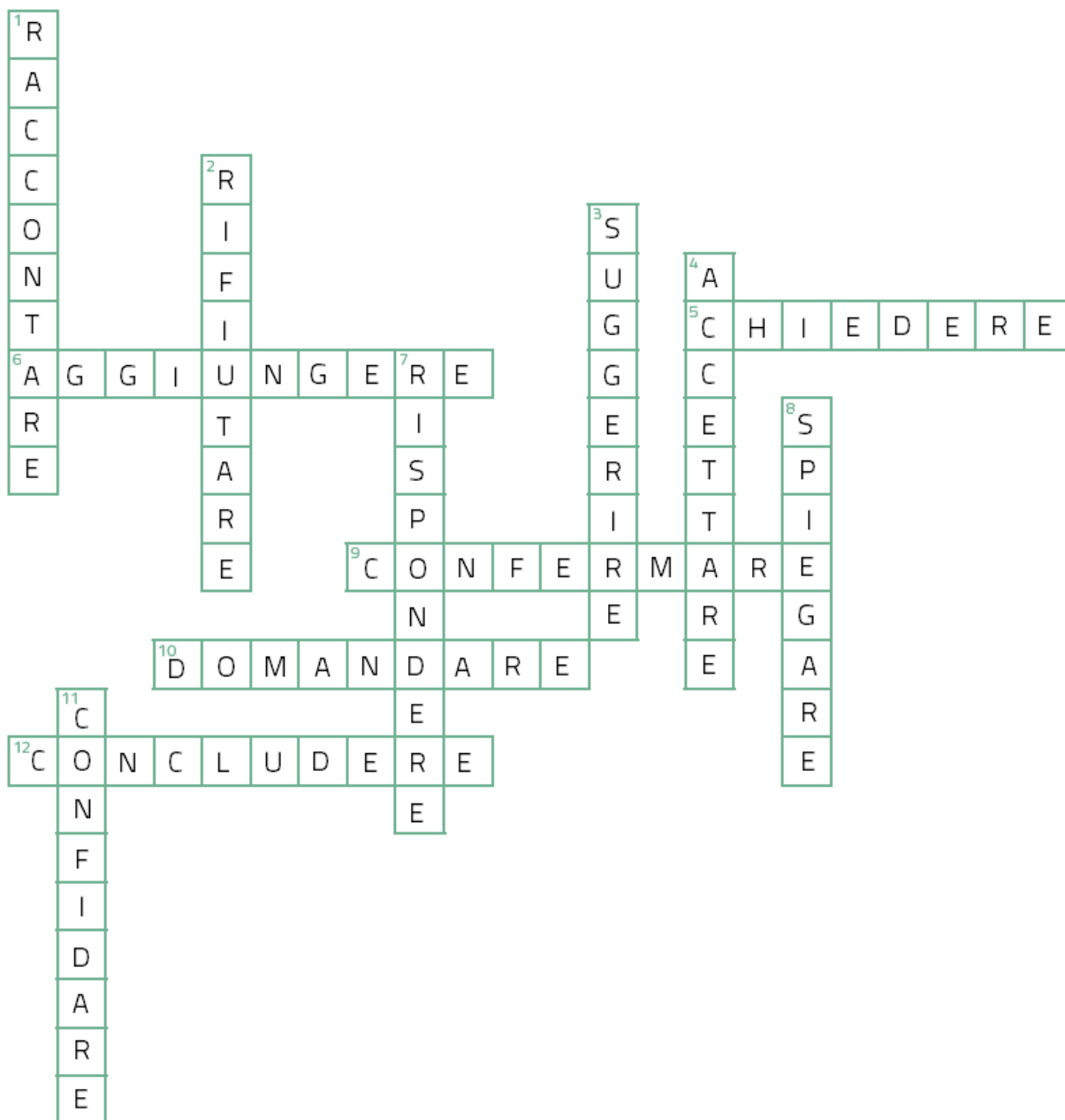
tabella 1

VERBI

DEFINIZIONI



chiedere	fare richieste
confidare	dire un segreto, qualcosa di personale
confermare	dire che è giusto
raccontare	dire una storia
rifiutare	non volere
spiegare	dire come è una cosa
domandare	fare domande
suggerire	dire qualcosa per aiutare
rispondere	dare una risposta
accettare	dire di sì
aggiungere	dire qualcosa in più
concludere	finire di dire una cosa



6 ► **Possibile soluzione:** Ciao a tutti! Durante le ore di italiano abbiamo ascoltato un'intervista a Andrea Schudtz, un liutaio. Sapete cos'è un liutaio? È un artigiano che costruisce violini! La giornalista **ha chiesto / ha domandato** che cosa prova un liutaio quando costruisce a mano uno strumento musicale e lui **ha risposto** che il suo lavoro non è cambiato molto negli ultimi tre secoli. **Ha raccontato** che è molto emozionante usare la stessa tecnica degli antichi liutai, ancora oggi famosi in tutto il mondo per la loro bravura. **Ha aggiunto** di essere felice quando riesce a soddisfare i musicisti per i quali costruisce uno strumento. **Ha spiegato** che ogni strumento è un pezzo unico al mondo, perché per costruirlo ascolta i desideri del musicista riguardanti il colore, il modello e soprattutto il suono. La giornalista **ha domandato / ha chiesto** che cosa deve saper fare un liutaio per essere davvero bravo e Schudtz **ha spiegato / ha raccontato** che sono tante le competenze che bisogna avere: ad esempio saper riconoscere il legno migliore e saperlo lavorare nel modo corretto, ma bisogna conoscere anche la chimica, l'acustica e la musica. **Ha concluso** che nel suo lavoro non si finisce mai di imparare: la ricerca è fondamentale per il suo lavoro, per continuare a migliorarsi.

7 ► *Possibile soluzione:*

Alla fermata dell'autobus Antonio **chiede** a una ragazza **se** è di Cremona. La ragazza **risponde** di sì e **domanda** ad Antonio e a Sandro **se hanno bisogno di aiuto / se serve loro una mano**.

Antonio **ringrazia** e **si informa / chiede** se passa di lì l'autobus numero 2 per andare in piazza Duomo. Roberta **conferma / spiega** che l'autobus passa proprio di lì e **aggiunge** che arriverà poco dopo. Sandro domanda alla ragazza se conosce anche un buon ristorante. Roberta li informa che la trattoria vicino al Museo del Violino non solo è caratteristica, ma che lì si mangia bene e che non è eccessivamente cara. Sandro e Antonio **ringraziano** Roberta per la sua gentilezza. La ragazza li **saluta** e **augura** loro una buona permanenza e buon divertimento.

UNITÀ 3 CONOSCERE ALTRI MONDI

PERCORSO 1

1 ► 1c; 2a; 3b; 4e. *Possibili risposte:* Lei è un'astronauta. È Samantha Cristoforetti. Potrebbe avere circa 35 anni. Lei viene dall'Italia, perché nell'immagine c'è la bandiera dell'Italia. Ha fatto questa fotografia perché sta partendo per lo spazio.

2 ►



Giornalista: L'Italia dallo spazio, le emozioni del lancio, la vita in orbita a 400 chilometri dalla Terra. Ci sono state domande di ogni genere oggi per la prima conferenza stampa dallo spazio di Samantha Cristoforetti. Ma diciamo pure per la "nostra" Samantha, perché dal giorno del suo decollo facciamo tutti il tifo per lei, e ne seguiamo la vita attimo per attimo attraverso i messaggi che ci lancia attraverso i social network, eppure ne vorremmo sapere sempre di più. Come per esempio si sta trasformando in una vera donna dello spazio.

S. Cristoforetti: Mi vengono in mente almeno due cose. Una è la sensazione dell'assenza di peso, è una cosa eccezionale, semplicemente potersi lasciar andare e sentirsi fluttuare oppure chiudere gli occhi e cercare di capire le sensazioni che ti dà il tuo cervello, anche i trucchi che il cervello ti fa e ti dà magari la sensazione che ti stai muovendo in una direzione ma in realtà ti stai muovendo in un'altra. Quindi è molto divertente. E poi una cosa bellissima naturalmente è la vista dalla cupola del nostro pianeta, è uno spettacolo eccezionale, sempre diverso, è davvero meraviglioso...

Giornalista: La cupola è la grande finestra della stazione spaziale verso la terra. Da lì i nostri astronauti vivono alcune tra le sensazioni più belle.

S. Cristoforetti: Vedere l'Italia è stata, è stata un'emozione intensa devo dire, anche perché... beh... intanto è il mio Paese, quindi c'è un amore speciale, particolare. Ma poi l'Italia dallo spazio è proprio bella, cioè sarà questa forma molto caratteristica dello stivale, sarà il fatto che è proprio molto luminosa, però... sarà questa combinazione di montagne, di costa, di isole... è proprio, proprio bello, quindi ti scalda il cuore.

Giornalista: Ma nello spazio non si sente la nostalgia tante sono le emozioni e gli impegni tra ricerca, manutenzione ed esperimenti è volato anche il primo mese sulla ISS.

a. La persona intervistata è Samantha Cristoforetti. Si trova nello spazio / nella stazione spaziale / nella navicella spaziale; **b.** È un giorno speciale perché ha fatto / rilasciato la sua prima conferenza stampa dallo spazio; **c.** Le due cose che la colpiscono di più sono la sensazione dell'assenza di peso e la vista dell'Italia dalla "cupola" della stazione spaziale; **d.** Dell'Italia vista dallo spazio a Samantha Cristoforetti piace la forma molto caratteristica dello stivale, la sua luminosità e la combinazione di montagne, costa e isole.

3 ► 1. peso; 2. fluttuare; 3. sensazione; 4. direzione; 5. pianeta; 6. stazione; 7. astronauti; 8. emozione; 9. spazio; 10. stivale; 11. luminosa; 12. scalda.

4 ► 1. dare la sensazione; 2. fare il tifo; 3. scaldare il cuore; 4. lanciare messaggi; 5. sentire la nostalgia; 6. venire in mente.

5 ► *Possibile soluzione:* assenza / gravità; conferenza / stampa; cupola / finestra; donna / astronauta; decollo / lancio; sentire / nostalgia; ondeggiare / fluttuare; spazio / orbita; Italia / stivale; pianeta / terra; messaggi / social network; veicolo spaziale / navicella spaziale; servizio televisivo / giornalista; missione spaziale / viaggio nello spazio.

6 ► 1. è diventata; 2. ha completato; 3. è nata; 4. è cresciuta; 5. Ha frequentato; 6. si è laureata; 7. ha iniziato; 8. è rientrata; 9. è stato; 10. ha dichiarato; 11. è diventata; 12. ha ottenuto; 13. si è specializzata. *Ordine dei paragrafi:* 3, 1, 4, 6, 5, 2

PERCORSO 2

2 ► UOVA STRAPAZZATE, SUCCO DI ANANAS, NOCCIOLINE, INTEGRATORI ALIMENTARI, FORMAGGIO, PASTA, CEREALI, SALSE, FRUTTA DISIDRATATA, GALLETTES, PANE, CARNE.

O	X	H	M	Q	X	U	O	V	A	S	T	R	A	P	A	Z	Z	A	T	E
Y	P	B	B	S	U	C	C	O	D	I	A	N	A	N	A	S	P	Y	F	W
Y	D	T	F	D	E	N	I	L	O	I	C	C	O	N	V	Z	F	R	L	G
I	N	T	E	G	R	A	T	O	R	I	A	L	I	M	E	N	T	A	R	I
G	H	B	D	E	P	F	O	R	M	A	G	G	I	O	Y	C	H	O	O	I
D	R	E	R	P	A	P	A	N	E	P	C	E	R	E	A	L	I	Q	W	F
G	M	L	X	I	S	R	Z	R	D	T	I	P	E	R	B	C	T	I	L	V
I	T	P	B	B	T	J	H	C	J	W	Z	X	N	H	H	L	K	M	P	R
D	O	I	Y	S	A	B	P	S	A	L	S	E	M	N	E	D	D	I	Z	D
Z	A	I	F	R	U	T	T	A	D	I	S	I	D	R	A	T	A	T	A	L
X	L	F	I	P	B	A	E	T	E	T	T	E	L	L	A	G	S	L	M	T

5 ► 1a; 2c; 3a; 4c.

6 ► **Affermazioni corrette:** 1; 3; 5; 7; 10. **Affermazioni sbagliate:** 2; 4; 6; 8; 9; *versione corretta:*

2. Uno chef nella preparazione dei cibi deve pensare alle particolari esigenze alimentari e dietetiche degli astronauti; 4. Prima di mangiare gli astronauti devono aggiungere ai cibi acqua calda; 6. Oggi i pasti dello spazio sono simili a quelli che mangiamo sulla terra; 8. A bordo della stazione spaziale oltre agli snack sono previsti tre pasti al giorno; 9. Si possono condire gli alimenti con ketchup, senape, maionese, sale e pepe; 11. Assumere vitamine e minerali è fondamentale per gli astronauti.

7 ► a4; b8; c6; d9; e10; f1; g2; h3; i7; l5.

8 ►

NEARC	CARNE	AOVU	UOVA	GHUNFI	FUNGHI
CEESP	PESCE	ZAIZP	PIZZA	LOOLP	POLLO
TAASP	PASTA	UMGLI	LEGUMI	USCROOPTIT	PROSCIUTTO
OOTISRT	RISOTTO	TTRUFA	FRUTTA	CSALSICA	SALSICCIA
GMAORFIGO	FORMAGGIO	ADUERV	VERDURA	CEOLD	DOLCE

1. la carne; 2. la pizza; 3. il pesce; 4. la pasta; 5. la salsiccia; 6. il risotto; 7. la frutta; 8. i legumi; 9. le uova; 10. il dolce; 11. il prosciutto; 12. la verdura; 13. il formaggio; 14. il pollo; 15. i funghi.

E PER FINIRE...

1. giardino; 2. vulcano; 3. mano; 4. fiato; 5. mangiato; 6. ripartirò; 7. ghiacciaio; 8. sdraiato; 9. lasciato; 10. disperato; 11. giardino; 12. giardino; 13. base; 14. mani; 15. scavare; 16. motore; 17. giardino

Modulo 2 - RACCONTARE

Il modulo ha l'obiettivo di sviluppare la capacità di raccontare e di parlare di libri o di film che narrano storie. La prima unità ha come argomento i **ricordi d'infanzia** (e come tema collaterale l'emigrazione) e i racconti delle **usanze del passato** (abitudini, oggetti, personaggi, ecc.), visti anche attraverso una canzone. Viene esercitata quindi la funzione del "raccontare azioni abituali" con un ripasso del tempo imperfetto.

La seconda unità presenta invece due **storie di animali** e ha quindi come focus quest'area lessicale (nomi, versi, ecc.) insieme alle espressioni temporali utili per la narrazione; viene inoltre rivista l'opposizione passato prossimo / imperfetto.

La terza unità ha come tema le **"leggende metropolitane"**, presentate attraverso una storia misteriosa e la sequenza di un film; viene proposta con modalità diverse la funzione del "raccontare storie" insieme a un breve percorso di osservazione del passato remoto.

Il modulo si chiude con l'ascolto della canzone "Uno di quei giorni" di J-Ax e Nina Zilli (testo da completare).

m2

Soluzioni delle attività a formato chiuso

UNITÀ 1 RICORDI DEL PASSATO

PERCORSO 1

1► 1V; 2F; 3V; 4V; 5F; 6V; 7F; 8V; 9F; 10V. Si tratta degli anni 80/90.

2► a3; b8; c7; d6; e2; f9; g10; h4; i1; l5.

3► *Possibili soluzioni:* vivevamo / vivere; era / essere; suonava / suonare; aveva / avere; cantavamo / cantare; permetteva / permettere; ci lavavamo / lavarsi; chiedevo / chiedere; andavamo / andare; sfogliavamo / sfogliare; imparavamo / imparare; continuavamo / continuare; riuscivi / riuscire; scostava / scostare; chiedeva / chiedere; dicevo / dire; si rivolgeva / rivolgersi; sapevi / sapere; guardavamo / guardare; dicevamo / dire; rispondevano / rispondere.

4► c.

5► 1. frequentavo; 2. era; 3. c'era; 4. mancava; 5. avevano; 6. poteva; 7. portavano; 8. copriva; 9. usavano; 10. andavano; 11. giudicava; 12. si limitava; 13. Dava.

6► *Possibili soluzioni:* Prima a scuola i bambini portavano il grembiule / Oggi nessuno porta il grembiule; Nel passato i voti andavano da 0 a 10 / Oggi vanno da 5 a 10; Nel passato le famiglie non avevano tante cose / Oggi le famiglie hanno tante cose.

PERCORSO 2

2► a3; b2; c1; d4/5; e9; f6/7/8; g12/13; h10/11.

8► 1. gente; 2. esco; 3. auto; 4. d'oro; 5. compagnie; 6. motorino; 7. tranquillo; 8. età; 9. anno; 10. chiudendo; 11. davanti; 12. tempo; 13. indietro.

7► **il nome di una squadra di calcio:** Real Madrid; **il nome di un attore:** Ralph Malph; **una cosa che si faceva negli anni '90:** si stava in compagnia, si andava in motorino in due; **un capo d'abbigliamento:** Jeans Roy Rogers; **una imprecazione:** porco giuda.

UNITÀ 2 STORIE DI ANIMALI

PERCORSO 1



Ecco, questo sono io... e questo è il mio padrone. È così bello andare a spasso con lui, mi portava ogni giorno, facevamo lunghe passeggiate... Peccato che ora... ora è solo un ricordo. Continuo a camminare, non so più dove mi trovo, dove sono, ormai sono lontano da casa e tutto ciò che mi circonda non mi aiuta. Sono sempre più stanco, stremato e il mio corpo non regge più questo peso. Dove sei? Dove sei ora? Ora che ho bisogno di te...

Meno male che era solo un brutto sogno.

1► La storia è raccontata in prima persona da un cane che sogna di essere abbandonato. Per fortuna si accorge di aver avuto solo un incubo. Slogan: L'abbandono dei cani deve rimanere soltanto un brutto incubo.

3► 1V; 2V; 3V; 4F; 5F; 6V; 7V; 8V; 9F; 10V.

4► 1g; 2h; 3a; 4c; 5e; 6f; 7l; 8d; 9i; 10b. *Va bene anche in quest'ordine* 1g; 2a; 3c; 4e; 5f; 6l; 7h; 8d; 9i; 10b.

6► 1a; 2b; 3a; 4c; 5b; 6a; 7b; 8a; 9b; 10c.

7► faccia → muso; gambe → zampe

8► a2; b8; c5; d7; e1; f4; g6; h3.

9► *In quale frase si racconta un fatto, qualcosa che succede una sola volta nel passato?* frase b.

(passato prossimo); *In quale frase si si descrive uno stato d'animo?* frase c. (imperfetto); *In quale*

frase si si parla di qualcosa che succede tante volte, in modo continuato e ripetuto nel passato? frase a. (imperfetto)

PERCORSO 2

2►



La storia di Christian il leone è incredibile ed emozionante. Nel lontano 1969, due giovani australiani acquistano per pochi spiccioli un cucciolo di leone ai magazzini *Harrod's* di Londra. Ben presto le cose si complicano per loro con la veloce crescita del loro leoncino. Con una decisione sofferta intraprendono un lungo viaggio con destinazione il Kenya per cercare di reinserire Christian nella natura selvaggia. Sarà una triste separazione... ma a distanza di un anno Christian, ormai diventato leone adulto e capobranco, dimostrerà sorprendentemente di non aver dimenticato i suoi due grandi amici.

1F/I ragazzi hanno acquistato il cucciolo di leone; 2F/Hanno pagato pochi spiccioli; 3V;
4F/Hanno deciso di portare il leone in Kenya; 5V; 6F/Il leone ha riconosciuto subito i suoi due amici.

3► La storia di Christian il leone è mangiabile ed emozionante. Nel lontano 1996 due giovani messicani acquistano per pochi spiccioli un cucciolo di tigre ai magazzini "Harrods" di New York. Ben presto le cose si complicano per loro con la veloce crescita del loro cagnolino. Con una decisione sofferta intraprendono un lungo viaggio con destinazione l'Egitto per cercare di reinserire Christian in una gabbia. Sarà una felice separazione. Ma a distanza di un anno Christian, oramai diventato leone adulto e capo branco, dimostrerà sorprendentemente di non aver ricordato i suoi tre grandi amici.

4► mangiabile / incredibile; 1996 / 1969; messicani / australiani; tigre / leone; New York / Londra; cagnolino / leoncino; Egitto / Kenya; in una gabbia / nella natura selvaggia; felice / triste; ricordato / dimenticato; tre / due.

5 ► gli aggettivi in **-abile/-ibile** indicano la possibilità o l'impossibilità dell'azione: *inimmaginabile* significa "che non si può immaginare", *leggibile* significa "che si può leggere".

VERBO		AGGETTIVO
mangiare	➡	mangiabile
credere	➡	incredibile
pensare	➡	pensabile
vedere	➡	invisibile
comprendere	➡	comprensibile
tollerare	➡	tollerabile
dimenticare	➡	indimenticabile
utilizzare	➡	inutilizzabile

1. Gli aggettivi che finiscono in **-abile** vengono dai verbi in **-are**.
2. Gli aggettivi che finiscono in **-ibile** vengono dai verbi in **-ere** e **-ire**.
3. Il significato negativo viene dato dal prefisso **in-**

6 ► 1a; 2b; 3a.

7 ► 1. è nata; 2. l'hanno comperato; 3. l'hanno portato; 4. lavoravano; 5. pesava; 6. hanno chiesto; 7. ha organizzato; 8. hanno costruito; 9. c'era; 10. doveva; 11. si sono abituati; 12. era; 13. ha accettato; 14. avevano; 15. pensavano; 16. li ha riconosciuti; 17. hanno giocato; 18. hanno scoperto; 19. hanno scritto.

UNITÀ 3 LEGGENDE METROPOLITANE

1 ▶



09

Si chiamano leggende metropolitane e sono quelle storie che vengono considerate troppo belle per non essere vere. Così si raccontano, e a mano a mano che vanno avanti si arricchiscono di particolari sempre più precisi. Chi le racconta giura che sono accadute ad una persona che conosce, o meglio, non proprio che la conosce lui, ma che la conosce qualcuno di cui si fida. A studiarle bene, però, ci si accorge che i particolari precisi non sono poi così precisi. La storia è accaduta vicino, magari nella stessa città, ma non si sa bene dove. È accaduta ad una persona di cui si conosce qualche particolare, è un dottore, è una signora che si doveva sposare, è una famiglia di turisti, ma mai il nome preciso. È accaduta un po' di tempo fa, non molto, ma quando esattamente non si sa. Ma soprattutto la stessa storia viene raccontata in luoghi diversi, da persone diverse, in tempi diversi, ma è sempre la stessa storia, con la stessa trama e gli stessi particolari. Eccola lì allora: per quanto bella, per quanto intrigante e per quanto avvincente, quella storia è una leggenda metropolitana. Tra le leggende più forti e più diffuse ci sono quelle che fanno paura. Le storie di fantasmi, per esempio. L'automobilista che dà un passaggio alla ragazza che dimentica qualcosa in macchina e poi quando torna a riportargliela gli dicono che lei è morta tanto tempo prima. Una storia raccontata da sempre, con le variazioni dei tempi, come il calesse al posto dell'auto.

2 ▶ 1V; 2F; 3V; 4F; 5V; 6F.

PERCORSO 1

2 ▶ 1a; 2b; 3c; 4a; 5c.

4 ▶ 1V; 2F; 3F; 4F; 5F; 6F.

5 ▶ 1 SÌ; 2 SÌ; 3 NO; 4 SÌ; 5 SÌ; 6 NO.

6 ▶ **Simone:** non ha l'ombrello, maglietta a righe, pantaloni corti, non ha la giacca a vento, ha 13 anni, ha una bici, abita in una cascina, non vuole che la mamma si preoccupi per lui; **La stagione e le condizioni atmosferiche:** la nebbia, umida sera di novembre, pioveva a dirotto, pioggia scrosciante, tempo da lupi; **Il paesaggio (fiume, campagna, ecc.):** l'argine, paesaggio fluviale e di campagna, fiume Po e Oglio, ponte di barche, Po, Oglio, confluenza, ciglio dell'argine, viottolo sterrato, aperta campagna, cascina.

8 ▶ 1a; 2b; 3c; 4c; 5c; 6a; 7b.

9 ▶ passato remoto.

10 ▶ a. molto; b. al contrario; c. da poco.

PERCORSO 2



10

Donna: Allora c'era questo bambino che aveva circa 11 anni, sua madre era ex alcoolizzata, suo padre un violento, sempre assente per fortuna. Un giorno a scuola il professore ha dato un compito e ha detto a tutta classe: "Allora pensate ad un modo per cambiare il mondo e mettetelo in pratica, realizzatelo".

Questo bambino ci pensa su e il giorno dopo spiega la sua idea a tutta la classe e dice: "Si tratta di aiutare tre persone, di fare per loro qualcosa di importante, qualcosa che non possono fare da sole e in cambio non si deve accettare niente, ma si chiede semplicemente di fare la stessa cosa per altre tre persone, di passare il favore ad altre tre persone, e siamo già a nove persone. Ognuna di queste nove persone poi devono fare la stessa cosa con le tre persone alle quali fanno un favore e devono passare il favore quindi 9 per 3 siamo già a 27 e così via... quindi la cosa cresce in modo molto rapido e in misura esponenziale e questa cosa del "passa il favore" si allarga a macchia d'olio raggiunge anche le città più grandi, diventa una specie di catena di Sant'Antonio positiva, tutti la conoscono, moltissimi la fanno e ci credono soprattutto, no? E questa cosa insomma arriva alle orecchie di un giornalista che vuole indagare per scoprire dove è partita, da chi è partita, chi ha inventato tutto questo. Lui fa un sacco di interviste e alla fine riesce a capire che il tutto è partito da un ragazzino di 11 anni e poi... no, il resto dai non te lo racconto perché se no, eh no dai, ti rovino la sorpresa!

Uomo: Eh no, adesso vorrei proprio sapere come finisce invece...

Donna: Ma no, dai, no, no, quello guarda lo scopri da solo. Ma la cosa fantastica è che questa è proprio una specie di leggenda metropolitana ma in positivo, di solito le leggende metropolitane hanno a che fare con fantasmi o con morti ammazzati e qui invece è una cosa positiva...



2 ► 1c; 2b; 3c; 4b; 5b.

4 ► 1. NO; 2. SÌ; 3. SÌ; 4. SÌ; 5. NO; 6. non si sa.

6 ► 1a; 2a.; 3a; 4b.

7 ► 1. a, a, per; 2. di, per, di, da; 3. in, di, a, a; 4. di, da, di.

8 ► 1a; 2a; 3b; 4b; 5b; 6a; 7b; 8b; 9a.

E PER FINIRE...

1. vomitato; 2. peggio; 3. tariffa; 4. bocca; 5. citofona; 6. accappatoio; 7. multa; 8. cervello; 9. storta; 10. casco; 11. grandinare; 12. salgo; 13. realtà.

Modulo 3 - CRESCERE

Il modulo ha l'obiettivo di fornire gli strumenti linguistici per **parlare di sé e delle proprie emozioni**, nonché di esprimere semplici opinioni legate ai temi della crescita (il corpo, l'amicizia, ecc.). La prima unità presenta un racconto e una canzone sul tema della bellezza fisica e approfondisce il lessico legato alle parti del corpo e alle emozioni. Si conclude con un lavoro di gruppo piuttosto impegnativo (preparare un talk show sul tema dei modelli di bellezza) che prevede anche una revisione del congiuntivo presente per "esprimere opinioni".

La seconda unità è invece dedicata al tema dell'**amicizia** e presenta il lessico legato alle attività e ai sentimenti che si sperimentano con gli amici. Vengono presentati alcuni proverbi italiani sul tema e si rivede il modo di esprimere affermazioni / opinioni di carattere generale usando il "si impersonale".

La terza unità tratta il tema della **scuola**, attraverso la focalizzazione del lessico specifico e di alcune espressioni metaforiche; si affronta il tema dell'importanza dell'istruzione attraverso la storia del premio Nobel Malala Yousafzai. Viene inoltre proposta una discussione per esercitare la funzione del "convincere qualcuno" e una breve riflessione sulla forma passiva.

Il modulo si chiude con la lettura del racconto "Il Piccolo Principe" di A. Valente.

m3

Soluzioni delle attività a formato chiuso

UNITÀ 1 L'IMPORTANZA DELL'APPARIRE

PERCORSO 1

2 ► a. baffi; b. sfilata; c. giornalisti; d. difetto; e. applauso; f. vincitrice; g. giuria; h. sindaco; i. finestra; l. zanzara. *Argomento del testo:* CONCORSO DI BELLEZZA.

3 ► 1b; 2a; 3c; 4c; 5c; 6a; 7b.

4 ► gambe storte; pelacci sotto il naso che sembrano baffi; orecchie a sventola; naso aquilino; gambe pelose; pancia cicciottella; bassa; lunga e secca; pochi capelli; sopracciglia folte.

6 ► a. fronte; b. occhio; c. denti; d. collo; e. petto; f. dito; g. mano; h. ginocchio; i. viso; l. testa; m. spalla; n. schiena; o. gomito; p. sedere; q. piede.

7 ► **Il naso può essere:** aquilino, storto, appuntito, all'insù; **I denti possono essere:** dritti, sporgenti, storti, bianchi; **Le orecchie possono essere:** a sventola, appuntite, grandi; **Gli occhi possono essere:** chiari, a mandorla, strabici.

8 ► 1. concorso; 2. giornalisti; 3. storte; 4. naso; 5. orecchie; 6. difetti; 7. bellezza; 8. perfetto; 9. imperfetto; 10. finestra; 11. automobile; 12. facile.

PERCORSO 2

2 ► *Possibili risposte:* un ragazzo parla di una ragazza di cui è innamorato e che festeggia il quindicesimo compleanno. La ragazza vive male la sua festa di compleanno, perché si considera brutta.

3 ► 1. bambina; 2. quindici; 3. compleanno; 4. amici; 5. attrici; 6. difetti; 7. maglietta; 8. uscire; 9. in giro; 10. risatine; 11. occhiali; 12. mangiare; 13. allegria; 14. mano; 15. auguri; 16. diario; 17. dolore; 18. tutta; 19. lotta; 20. vita.



3 ► 1F La ragazza è molto magra, un'acciughina; 2V; 3F La ragazza non partecipa alla sua festa e si chiude in bagno; 4F La ragazza si confida solo con il suo diario; 5V; 6F Un amico della ragazza si è innamorato di lei.

5 ► *Possibili risposte:* allegria, amicizia, amore, curiosità, indifferenza, imbarazzo, invidia, solitudine, timidezza, tristezza.

6 ► allegria / allegro; amore / innamorato; disperazione / disperato; delusione / deluso; rabbia / arrabbiato; tristezza / triste; indifferenza / indifferente; solitudine / solo; timidezza / timido; gelosia / geloso; invidia / invidioso; imbarazzo / imbarazzato.

7 ► Ti guardi, ti vedi, ti perdi, ti senti, si appannano, si strucca, ti accorgi.

1. mi sono arrabbiato/-a; 2. mi hanno fermato; 3. mi sono fermato/-a; 4. abbiamo preparato, ci siamo preparati/-e; 5. mi sono addormentato/-a; 6. mi sono divertito/-a.

UNITÀ 2 IL VALORE DELL'AMICIZIA

PERCORSO 1



Intervistatrice:	Ciao ragazze, posso farvi un'intervista sull'amicizia?
Federica e Arianna:	Sì, volentieri!
Intervistatrice:	Federica, chi è per te l'amico vero?
Federica:	L'amico vero per me è quello che cerca di capirti, che ti consiglia quando sbagli e che ti protegge. Qualche volta mi arrabbio con la mia migliore amica, ma sono solo momenti, dopo facciamo subito pace.
Intervistatrice:	Passi molto tempo insieme ai tuoi amici?
Federica:	Sì, passiamo molto tempo insieme, anche senza fare niente di speciale: chiacchieriamo, ridiamo, scherziamo. I miei genitori dicono che perdo troppo tempo con gli amici e che invece dovrei stare a casa a studiare. Ma io non sono d'accordo con loro.
Intervistatrice:	E tu Arianna, preferisci avere una sola amica o un gruppo di amici?
Arianna:	Beh, quando ero piccola stavo sempre con Valentina, lei veniva spesso a casa mia oppure io andavo a casa sua per giocare, per fare i compiti e soprattutto per chiacchierare. Io e Valentina siamo in classe insieme fin da quando frequentavamo la prima elementare. Adesso invece passo il tempo anche con altri amici che ho conosciuto a scuola, ci vediamo il pomeriggio e qualche volta il sabato sera andiamo a mangiare la pizza. Anche Valentina viene con noi. Siamo un gruppo veramente forte. Con loro mi sento più sicura, posso contare su di loro. Nel gruppo trovo sempre qualcuno che mi ascolta e mi dà consigli.
Intervistatrice:	Sei mai stata delusa da un'amica, Arianna?
Arianna:	Purtroppo sì. Ma poi abbiamo parlato e ci siamo chiarite.
Intervistatrice:	Grazie per aver risposto alle domande!
Federica e Arianna:	Arrivederci! Arrivederci!

2 ► 1a; 2b; 3b.

3 ► 1V; 2V; 3F; 4V; 5F; 6V; 7V.

4 ► a. fare un litigio; b. fare uno scherzo; c. dare un consiglio; d. dare un aiuto; e. fare una discussione; f. fare una risata; g. fare uno sbaglio; h. fare una passeggiata; i. fare una corsa; l. fare una chiacchierata; m. dare un bacio; n. fare un viaggio; o. fare un pianto.

5 ► a. scherzare; b. giurare; c. fare pace; d. fare cose pericolose; e. costruire una casa sull'albero; f. parlare; g. stare in gruppo / formare una banda; h. piangere; i. sostenere; l. fare a pugni.

6 ► *Dialoghi aperti / Risposte libere. In alternativa si potrebbe proporre l'attività con i testi già dati da abbinare.*



Io vorrei solo poter andare in un altro posto dove nessuno mi conosce. Piango proprio come una femminuccia, vero?	Dai, dammi la mano, facciamo pace. Dai, pace!	Andiamo, lasciali perdere quelli là!	Hai visto come l'ho battuto?
No, non lo sei per niente, per niente.	Giura che non racconterai a nessuno il nostro segreto. Promesso?	Hai ragione, non ne vale proprio la pena!	Te lo giuro. Ti do la mia parola! Prometto di non raccontare a nessuno il nostro segreto!
Se tu resti con noi rimarrai sempre un ignorante. Tu invece potresti diventare un giorno uno scrittore!	Va bene, per questa volta ti perdono. Pace!	Eh già, tu sì che sei forte a carte!	Non voglio separarmi da voi. Se vado al ginnasio non sarò più insieme a voi!

Giura che non racconterai a nessuno il nostro segreto. Promesso?



Te lo giuro. Ti do la mia parola! Prometto di non raccontare a nessuno il nostro segreto!



Hai visto come l'ho battuto?

Eh già, tu sì che sei forte a carte!



Dai, dammi la mano, facciamo pace! Dai, pace!

Va bene, per questa volta ti perdono. Pace!



Andiamo, lasciali perdere quelli là!

Hai ragione, non ne vale proprio la pena!



Non voglio separarmi da voi. Se vado al ginnasio non sarò più insieme a voi!

Se tu resti con noi rimarrai sempre un ignorante. Tu invece potresti diventare un giorno uno scrittore.



Io vorrei solo poter andare in un altro posto dove nessuno mi conosce. Piango proprio come una femminuccia, vero?



No, non lo sei per niente, per niente.

PERCORSO 2

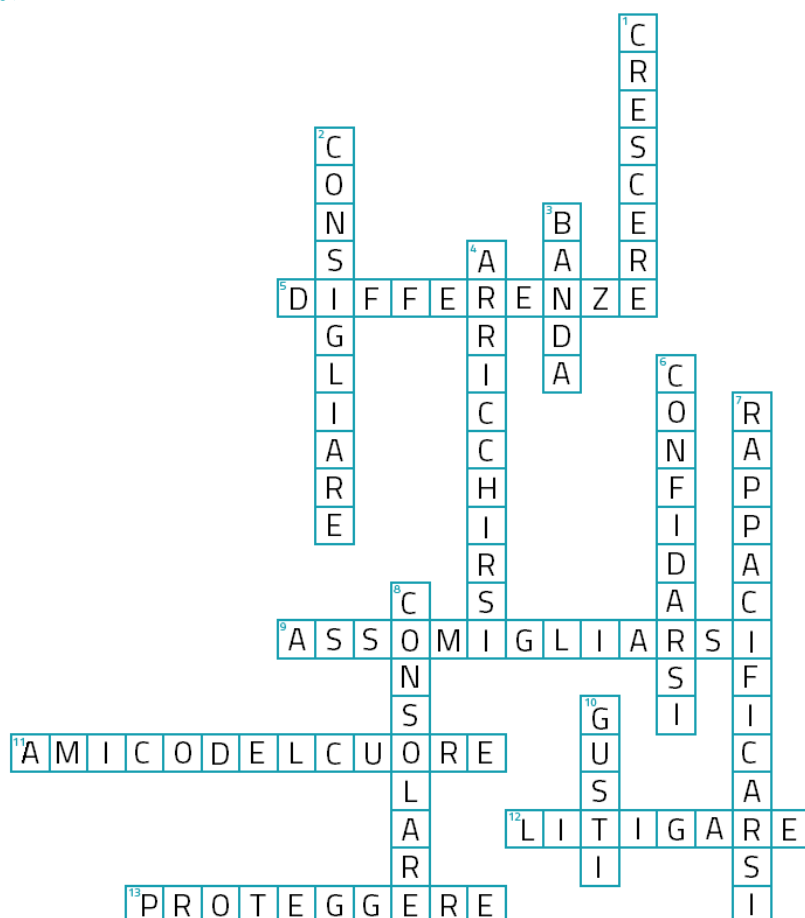
2 ► 2/5/1/3.

3 ► affermazioni presenti nel testo: a; b; e; f; h.

4 ► 1. Chi trova un amico trova un tesoro; 2. Chi s'assomiglia si piglia; 3. L'unione fa la forza.

5 ► a7; b6; c8; d1; e2; f4; g3; h5.

6 ►



7 ► a. ci si completa/ ci si arricchisce/ si scoprono; b. si fanno/ non si avrebbe mai il coraggio di affrontare c. ci si capisce/ si viaggia.

Il **pronome *si*** è usato come soggetto impersonale, cioè ha il significato di "tutti", "la gente". La forma impersonale indica azioni generali che coinvolgono tante persone e non una in particolare.

La **forma impersonale** si forma con:

- ***si*** + verbo alla terza persona singolare quando non è seguito da un oggetto, oppure l'oggetto è singolare (per esempio frase **b**: *si viaggia* e frase **c**: *si avrebbe*)
- ***si*** + verbo alla terza persona plurale quando è seguito da un oggetto al plurale (per esempio: frase **a**: *si scoprono* e frase **b**: *si fanno*)

La **forma impersonale dei verbi riflessivi** si forma con ***ci*** + ***si*** + verbo alla terza persona singolare (per esempio frase **a**: *ci si completa*, *ci si arricchisce* e frase **c**: *ci si capisce*).

8 ► a. si litiga, ci si conosce; b. si sta; c. si trascorre; d. ci si capisce; e. ci si dà; f. ci si sente; g. si tiene; h. si confidano.



Cosa inventarsi per saltare un giorno di scuola ed evitare un'insidiosa interrogazione?

In tempi di nuove tecnologie bigiare non è più così semplice, perché basta un sms a mamma e papà per mandare in fumo una spensierata mattinata. E così, per saltare la scuola, bisogna affrontare il problema a monte e convincere i genitori, con scuse diverse, a farci rimanere a casa!

Ecco le scuse e le strategie più usate!

1. LA FINTA FEBBRE

La scusa più classica è quella della febbre che però non è semplice facile da dimostrare. Da quando i termometri elettrici hanno sostituito quelli al mercurio non si ottengono più i risultati di una volta mettendoli sul termosifone, ma le alternative ci sono:

- misurare la temperatura al cane. A qualcuno è venuto in mente che i cani hanno la temperatura corporea maggiore delle persone. Basterà mettere il termometro sotto l'ascella del miglior amico dell'uomo per fargli raggiungere una temperatura da febbre.
- mettere del tabacco sotto le ascelle. I ben informati garantiscono che tenere sotto le ascelle del tabacco per 15 minuti farà salire la temperatura corporea a 38 gradi, quel tanto che basta per simulare una bella febbre

2. PANDEMIE, RIBELLIONI E PESTILENZE

Pur di rimanere a casa c'è chi tira in ballo una fantomatica circolare in cui si comunica che tutti i prof. sono malati ed è quindi inutile andare a scuola. C'è chi riferisce di una ribellione contro la prof. di matematica particolarmente severa, un'azione di boicottaggio che richiede la partecipazione di tutti gli studenti che, appunto, devono restare a casa. E c'è chi fa leva sul disgusto che provocano i pidocchi: "Mamma, c'è un'infestazione di pidocchi, non vorrai che me li prenda (!!!!), vero? Poi rischierei di portarli a casa!".

3. LA LUNGA NOTTE DEL FINTO MALATO

Alcuni sono disposti a passare la notte in bianco pur di far credere che sono malati! Il trucco consiste nel mettere la sveglia più volte nel corso della notte per alzarsi, andare in bagno e far finta di sentirsi male. Ai genitori non passerà inosservato l'andirivieni notturno e la mattina dopo imporranno al furbo studente di rimanere a casa.

4. LA SCUSA MACABRA

Alcuni non esitano a tirare in ballo un funerale per starsene a casa. La scusa è la morte di un parente di un prof. e per solidarietà tutta la classe si recherà al funerale. Il limite di questo stratagemma però è che si può usare una al massimo due volte.

5. LA SCUSA DEL SECCHIONE.

Alla fine però quella più sicura, anche se poi bisognerà metterla in atto, è dire a casa che non volete andare a scuola per poter studiare e recuperare argomenti su cui siete deboli. Di fronte a tanta onestà e buona volontà difficilmente vi verrà detto di no. Provare per credere!

3 ► a. Misurare la temperatura al cane, mettere il tabacco sotto le ascelle; **b.** Pur di rimanere a casa c'è chi tira in ballo una fantomatica circolare in cui si comunica che tutti i prof. sono malati ed è quindi inutile andare a scuola; **c.** Passare la notte in bianco pur di far credere di essere malati; **d.** Non andare a scuola per poter studiare per recuperare.

4 ► 1F; 2V; 3V; 4F; 5V; 6F.

6 ► a8; b1; c6; d3; e4; f5; g7; h2.

7 ► a. ha tirato in ballo; **b.** andirivieni; **c.** ha mandato in fumo; **d.** saltare la scuola; **e.** ho fatto leva; **f.** venire in mente; **g.** un trucco; **h.** passare la notte in bianco.

8 ► 1. bocciato; **2.** Frequentata; **3.** è bravo in; **4.** insufficienze; **5.** interrogazioni; **6.** geometria; **7.** materie; **8.** voti; **9.** comportamento; **10.** appunti; **11.** secchione; **12.** promosso; **13.** verifica; **14.** Ripassare.

5 ▶



Modulo 4 - DIVERTIRSI

Il modulo ha l'obiettivo di sviluppare la capacità di parlare delle **attività del tempo libero**.

La prima unità è dedicata ai **parchi divertimenti** e ai **videogiochi**, di cui vengono esplorati il lessico e le espressioni per dare spiegazioni e regole (per esempio *si deve / bisogna*). Vengono esercitate la funzione del "convincere qualcuno a fare qualcosa" e del "dare istruzioni".

La seconda unità presenta il tema e il lessico dello **sport**; prevede inoltre una revisione dei verbi di movimento e un ripasso del pronome relativo *che*.

La terza unità affronta il tema dei **rischi legati al divertimento** e alle feste, come ad esempio l'abuso di alcool; oltre ai testi presenta delle campagne pubblicitarie su questo tema; viene inoltre proposto un ripasso della funzione "dare consigli" con l'imperativo e un ripasso dell'imperativo usato con i pronomi.

Il modulo si chiude con la lettura di un estratto dal romanzo "Freccia. Voglio che l'alcool mi porti via" di F. Palumbo.



Soluzioni delle attività a formato chiuso

UNITÀ 1 GIOCARE

PERCORSO 1

2 ► 1a; 2b; 3b; 4b; 5c.

3 ► 1V; 2F; 3F; 4F; 5V; 6F.



Ecco, hai la cartina sottomano? Se non sbaglio l'ingresso è sulla destra in basso. Prima di iniziare con le attrazioni, io farei un giro di perlustrazione. Cosa c'è di meglio di un viaggio nel trenino sopraelevato per farlo? La giostra si chiama *Transgardaland express*. Ci permetterebbe di dare un'occhiata generale al parco e di vedere come è organizzato dall'alto. Più tardi proverei *Raptor*, un'attrazione per i più coraggiosi a quanto pare. Dopo aver provato il brivido della velocità, proverei anche quello dell'altezza. Il nuovo *Oblivion - the black hole*, che sulla cartina trovi sulla sinistra, è come un ascensore che ti lancia verso il cielo, dopodiché ti fa scendere vertiginosamente verso il basso. Le attrazioni che ti ho appena descritto si chiamano "adrenalina" e sulla cartina sono segnate in rosso. C'è anche il *Tornado blu*, ma dopo averne provate due di rosse, sceglierei qualcosa di più tranquillo, come il film in 4D *l'Era Glaciale* al cinema. Il pomeriggio lo dedicherei alle attrazioni "adventure" segnate in verde sulla mappa. Quelle che mi interesserebbero di più sono: *Fuga da Atlantide*, che vedi in alto a destra, e *I corsari*, al centro verso il basso indicata con il numero 21. Se c'è tempo avrei pensato anche a una visita all'acquario per vedere le specie marine più esotiche nel tunnel subacqueo. Cosa pensi della mia proposta?

4 ► *Transgardaland express, Raptor, Oblivion – The black hole, Era glaciale, Fuga da Atlantide, I corsari, acquario.*

5 ► a2; b4; c3; d6; e8; f7; g1; h5.

6 ► a4; b8; c2; d7; e6; f5; g3; h1.

7 ► 1. Mi sono iscritto; 2. stupendo / fantastico; 3. ho fatto un giro; 4. attrazioni, 5. il brivido;

6. proporre; 7. il permesso; 8. il treno; 9. sono molto occupata; 10. gita; 11. fantastico / stupendo;

12. ho dato un'occhiata; 13. sottomano.

PERCORSO 2



- Intervistatore:** Salve a tutti ragazzi, oggi ci cimenteremo in qualcosa di nuovo, in qualcosa che non abbiamo mai fatto su questo canale, vale a dire un'intervista, e non a una persona qualsiasi, perché qui abbiamo il campione europeo di Tekken: Riky Maru.
- Riky Maru:** Ciao a tutti.
- Intervistatore:** Allora, partiamo con le solite domande che si può rivolgere a un *proplayer*, infatti, ti puoi definire un *pro*?
- Riky Maru:** Sì, credo di sì.
- Intervistatore:** Infatti io sono rimasto subito affascinato da... da... dalla maglia che potete vedere che è quella del suo team. Direi partiamo subito con le domande, quindi, informazioni base: come ti chiami, da dove vieni e da quanto giochi?
- Riky Maru:** Mi chiamo Rosario Monaco, vengo da Acireale, provincia di Catania, sono siciliano. Ho 23 anni, ho iniziato a giocare a Tekken circa sei anni fa. Ho iniziato a giocare all'inizio in Sicilia ai tornei regionali, poi continuando a fare tornei poi ho scoperto i tornei nazionali, i tornei europei, man mano uno va avanti, comincia a migliorare e fa sempre di più... si trova a fare sempre di più.
- Intervistatore:** Quindi adesso su quale gioco della saga di Tekken ti stai concentrando?
- Riky Maru:** Adesso c'è Tekken sei, Tekken sei è l'ultimo capitolo che è uscito su console. Però tra un paio di mesi uscirà Tekken Tag Tournamen due, e cominceremo tutta la community a giocare finalmente a questo capitolo qui, non solo i coreani e i giapponesi che sono un po' più fortunati di noi dato che giocano da un paio d'anni alla versione *arcade*... e tra un paio d'anni quindi giocheremo anche noi all'ultimo vero capitolo della saga.
- Intervistatore:** Quindi sono praticamene già allenati.
- Riky Maru:** Sì sì, da più di un paio d'anni credo ormai.
- Intervistatore:** Qual è stato il torneo più importante a cui tu abbia partecipato?
- Riky Maru:** Il più importante credo l'*Ultimate Tournament* a Parigi, è un torneo di... un torneo mondiale, praticamente, sono venuti giocatori dall'America, sono venuti coreani, giocatori da tutta Europa. È un torneo organizzato al meglio, regolamento fatto alla perfezione, monitor perfetti, gironi fatti anche molto bene. Quel torneo è stato il più bello secondo me che ho fatto finora anche come risultato, perché sono riuscito ad arrivare terzo battendo perfino uno dei coreani e giocando alla pari con l'altro. È stato un bel risultato per me, è stato un bel risultato... sono contento.

2 ► 1c; 2a; 3b; 4b; 5a.

3 ► 1F; 2V; 3F; 4V; 5F; 6F; 7V.

4 ► a3; b12; c8; d2; e5; f1; g6; h9; i11; l4; m13; n7; o10.

5 ► **Mario:** 1. combattimento; 2. torneo; 3. sfide; 4. violenza; 5. console; 6. tasti; 7. regolamento; 8. avversari; 9. allenamento. **Gaia:** 10. scopo; 11. vincere; 12. sopravvivere; 13. strategie.

6 ►

		
SCOPO DEL GIOCO	non c'è uno scopo	vincere nel combattimento
TIPO DI GIOCO	di strategia	di combattimento
ABILITÀ RICHIESTE	creatività, concentrazione	velocità, concentrazione
COME SI GIOCA		con computer e console

7 ► 1. come, dove; 2. quando; 3. come; 4. quando, perché; 5. quali; 6. chi; 7. quali.

8 ► Le espressioni in grassetto sono seguite da un verbo all'infinito.

9 ► 1. bisogna; 2. si può; 3. non si deve, si deve; 4. si devono.

UNITÀ 2 DIVERTIRSI RISCHIANDO: GLI SPORT ESTREMI

PERCORSO 1

1 ► 1. PALLACANESTRO; 2. EQUITAZIONE; 3. PALLAVOLO; 4. PATTINAGGIO; 5. GOLF;
6. PUGILATO; 7. SCHERMA; 8. CICLISMO; 9. CANOA; 10. MOTOCICLISMO; 11. SALTO IN ALTO;
12. PARACADUTISMO; 13. VELA; 14. CALCIO; 15. NUOTO; 16. LOTTA; 17. CORSA;
18. AUTOMOBILISMO.

4 ► 1b; 2a; 3b; 4c.

5 ► 1F; 2V; 3V; 4F; 5F; 6V; 7F.

6 ► a6; b5; c9; d10; e4; f1; g2; h3; i7; l8.

7 ► a. imprevedibilità; b. sfida; c. scalata; d. passione; e. invalido; f. attrezzatura; g. edificio;
h. divieti; i. autorizzazione; l. necessità.

8 ► a4; b5; c6; d7; e8; f 3; g2; h1.

9 ► a. Alain; b. i passanti; c. l'imprevedibilità e i rischi

10 ► a. Lo sci è uno sport invernale che mi piace molto; b. Ho fatto un corso di kite surfing che mi ha fatto amare questo sport; c. Chi ha vinto la gara di ciclismo che guardavi ieri in tv?;
d. La corsa è uno sport facile che tutti possono fare; e. Gli organizzatori stanno preparando la prossima tappa del giro d'Italia che passerà per Bolzano; f. Il base jumping è uno sport pericoloso che non farò mai.

PERCORSO 2



Mi chiamo Yuri Intoridonato e frequento l'ultimo anno del tecnico industriale e pratico il parkour da circa tre anni. Ho scelto questo sport perché mi fa sentire libero e inoltre mi dà forti scariche di adrenalina e mi incita a superare i miei limiti, a migliorare sempre. Possiamo suddividere il parkour in due categorie: la parte fluida e la parte con i salti mortali. Io diciamo che mi sono specializzato di più nella parte con i salti mortali. Avendo una forte spinta riesco a fare dei salti molto alti e di conseguenza puliti. Ho inviato la mia candidatura a *LikeTV* per poter partecipare a questo contest e mettermi in mostra di fronte agli altri e anche per confrontarmi e osservare gli altri partecipanti. Oggi sono qui per partecipare al contest e per sfidare gli altri due della serie e per fargli capire che io sono il migliore.

Ciao, mi chiamo Nicolas Minauda, faccio il quarto superiore in tecnico informatico, pratico questo sport da più o meno due anni e ho iniziato da solo fuori e poi sono venuto in palestra a perfezionarmi. Mi piace questo sport perché è uno sport libero, nel senso che non ci sono vere e proprie competizioni ma le vere sfide sono con te stesso e quindi bisogna superare solo i propri limiti e con qualche contest magari avere la possibilità di confrontarsi con delle persone che fanno lo stesso sport.

Mi chiamo Silvia Marcellini, ho 18 anni e frequento il liceo artistico a Roma, sono nata a Roma, pratico parkour da due anni e da poco ho cominciato ad insegnare ai bambini fino ai 13 anni. Per avvicinare i bambini a questa disciplina cerchiamo sempre di insegnarla nel modo più divertente possibile, quindi anche attraverso il gioco cerchiamo sempre di stare attenti a qualsiasi cosa e di farli lavorare in protezione. Io mi sono avvicinata al parkour quando avevo 13 anni, solo un po' per incertezza, per paura non ho incominciato subito a frequentare il corso ma ho iniziato solo due anni fa, quindi a 16 anni. La presenza femminile è ridotta, man mano il numero delle ragazze è aumentato, quindi anche a Roma ci sono dei buoni elementi. Nel corso dei bambini sono aumentate, quindi ci sono abbastanza bambine e per ora sembra appunto che si divertano quindi speriamo che continui questa cosa.

2 ► 1b; 2c; 3b; 4b; 5b; 6a.

3 ► 1V; 2F; 3F; 4F; 5V; 6V.

4 ► a2; b4; c6; d7; e5; f8; g1; h3.

5 ► 1. cadere; 2. scendere; 3. arrampicarsi; 4. salire; 5. correre; 6. scavalcare; 7. capovolgersi;
8. saltare.

UNITÀ 3 DIVERTIRSI SENZA ESAGERARE

PERCORSO 1



Federica (15 anni):	Nella mia compagnia sono presenti tantissimi giovani di 13 anni e comunque loro vedono noi e cominciano a bere.
Alice (15 anni):	Il numero dei più giovani sui 13, 12 anni che bevono, sta aumentando.
Anna (15 anni):	Utilizzano più che altro bevande alla frutta e... questi tipi di bevande qua, perché in questo modo... cioè lo senti di meno l'alcol, ne bevi di più e fa più effetto.
Giornalista:	Alcolici mischiati a succhi di frutta ma anche tanto vino e tanta birra: si chiama <i>bringe drinking</i> in italiano "bere per ubriacarsi", un fenomeno sempre più diffuso tra i ragazzi, soprattutto nelle città del Nord. Eppure la legge vieta ai gestori di locali di vendere alcolici ai minorenni. Qui siamo a Bolzano: il sabato già alle nove di sera decine di giovanissimi affollano le entrate dei pub del centro della città.
Gabriel (16 anni):	C'è il buttafuori che controlla i documenti: i ragazzi li lascia fuori, invece le ragazze le fa sempre entrare.
Giornalista:	Ti hanno mai chiesto i documenti quando vai a bere in un locale?
Anna (15 anni):	No, non mi è mai successo.
Alessia (15 anni):	A me è successo una volta che me li hanno chiesti, perché c'era stata una rissa e hanno chiesto a tutti i documenti.
Giornalista:	Ma perché si comincia a bere? Questi ragazzi della scuola "Pascoli" di Bolzano hanno fatto un'inchiesta e un video spot sull'argomento.
Marta (15 anni):	Se la compagnia beve spesso la stupidità ti porta a bere e non rifletti alle conseguenze.
Elisa (15 anni):	Ci sono molti adulti che bevono, non soltanto giovani, e quindi gli adulti molto... cioè spesso danno un esempio negativo ai giovani.
Giornalista:	Tutti i medici sono d'accordo sul fatto che l'alcol fa molto male: rovina organi importanti come il fegato e l'esofago, danneggia il cervello e il cuore come le droghe più pericolose. Ed è difficile smettere.
Massimo (16 anni):	Bisogna secondo me parlare con i giovani, anche 12, 13 anni, spiegare perché tra ragazzi forse ci si comprende di più.
Giornalista:	Elena è la protagonista del video contro l'uso di alcol.
Elena (16 anni):	Quando cominci con gli amici a bere poi pian piano continui a bere e alla fine rimani solo come un alcolizzato vero.

2 ► 1a; 2b; 3c; 4b; 5c.

3 ► a. non è presente nel video; b. non è presente nel video; c. è presente nel video; d. non è presente nel video; e. non è presente nel video; f. non è presente nel video; g. non è presente nel video; h. non è presente nel video

4 ► fegato/3; reni/4; cuore/2; muscoli/6; arteria/9; vena/8; ossa/7; polmoni/1; intestino/5.

5 ► a2; b5; c6; d3; e1; f4.

PERCORSO 2

2 ► 1. Mettiti vestiti comodi; 2. Arriva alla festa con l'umore giusto; 3. Cerca di conoscere persone nuove!; 4. Balla!; 5. Troppo timido per ballare?; 6. Gioca con i tuoi amici; 7. Sì grazie: ma è analcolico?

3 ► 1F; 2V; 3F; 4F

4 ► a. costringerti / obbligarti; b. con la violenza / con la forza; metterti nei guai / crearti dei problemi; c. disinvoltato / sicuro; annata / anno di produzione; tutto intero / senza incidenti.

5 ► a. Perché è un testo in cui si danno consigli. L'imperativo si usa per dare consigli, suggerimenti e ordini; b. la seconda persona singolare dell'imperativo dei verbi in *-ere* e *-ire* è identica all'indicativo (per esempio *metti, seguì*); per i verbi in *-are* l'imperativo si forma con *-a* (per esempio *balla*), c. Con *non* + infinito (per esempio *non andare*); d. I pronomi riflessivi vengono aggiunti alla fine verbo (per esempio *non sentirti*, cade la *-e* finale dell'infinito).

6 ► 1. sbrigati; 2. mettimi; 3. non fare, divertiti, torna; 4. versati, prendi; 5. non mangiarti; 6. alzati; 7. non offenderti.