

inizio

**Grammatica**

1

Qual è il plurale di queste parole?

1. la mano
2. il ginocchio
3. il braccio



**Comunicazione**

2

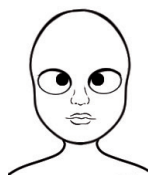
Indica alcune cose che vorresti imparare a fare nella vita.



**Vocabolario**

17

Aggiungi nel disegno i seguenti elementi: baffi, barba, occhiali da sole, capelli ricci, cappello.



**Grammatica**

18

Completa con una parola della lista.

te | mi | me | ti

- Sei mai stata ai Musei Vaticani?
- No, \_\_\_\_ li consigli?

**Vocabolario**

3

Fa' 2 esempi per ogni categoria.

sport  
oggetti della casa  
colori



**Comunicazione**

19

Va' vicino alla finestra, guarda fuori e descrivi quello che vedi.



**Grammatica**

4

Pensa a un verbo e coniugalo alla seconda persona singolare (tu) dell'imperfetto, del futuro e del passato prossimo.

fine:  
hai vinto!

**Vocabolario**

21

Di che oggetti si tratta? Sono possibili soluzioni diverse. un oggetto con cui:

1. vedo meglio
2. pago nei negozi
3. proteggerò la testa se fa freddo

Attraversi Ferrara, una delle città con più piste ciclabili in Italia, a tutta velocità in bici e guadagni un turno!



**Comunicazione**

5

Rispondi alle domande.

1. Da quanto tempo studi italiano?
2. In che anno hai cominciato?
3. Per quanto tempo lo studierai?

**Grammatica**

8

Trasforma il verbo **evidenziato** al condizionale presente per rendere più gentili queste frasi.

1. Salve, **voglio** delle olive.
2. **Può** aprire la finestra?
3. Secondo me **devi** fare sport.

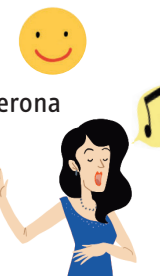
**Vocabolario**

7

Trova delle espressioni sinonime di almeno tre di queste formule.

1. Davvero?
2. Tutto a posto?
3. Non mi va.
4. Non importa.

Vai a vedere un'opera all'Arena di Verona e guadagni un turno sulle ali della musica!



**GIOCO** Una "gara di italiano"

Gioca contro un compagno (o forma un piccolo gruppo e gioca contro un'altra squadra).

A turno, lanciate il dado e svolgete il compito.

Se la risposta è giusta, conquistate la casella.

Se è sbagliata, tornate alla casella precedente. Se non siete d'accordo sulla soluzione, chiamate l'insegnante.

Attenzione: non si può arrivare su una casella già conquistata. Per andare su una casella libera, rilanciate il dado finché necessario.

Vince chi arriva per primo alla fine o chi è più avanti allo STOP dell'insegnante.

