

La Ludangulo

de Norberto Saletti



*I seguenti giochi sono collegati alla lezione 2 del corso **KIREK** di lingua esperanto, riprendendone note grammaticali, situazioni delle letture e/o nuovi vocaboli introdotti nella lezione. Le risposte sono disponibili nella pagina **Approfondimenti** del sito del corso (www.esperanto.it/KIREK). Buon divertimento!*

Gioco 1: la colonna magica

Istruzioni: inserisci nelle caselle le traduzioni delle parole (non in ordine) del seguente elenco in modo da formare, nella colonna verde, il nome dell'ideatore della lingua che stai studiando: AFFASCINANTE, CHIEDERE, DEL RESTO, FRATELLO, INCONTRO, INDOSSARE, MARITO, SIGNORE.

Gioco 2: la sciarada

UNUA	DUA	TUTO
XXXX Felino domestico (agg.)	XXXXXX Parte di poema	XXXXXXXXXX Evento che causa ingenti danni
XXX Sotto	XXXXXX Strofa di otto versi	XXXXXXXXXX Materia
XXXX Contrario (agg.)	XXXX Sostanza aeriforme	XXXXXXXXXX Abitante di Antananarivo

Istruzioni: trovare le parole della colonna **Tuto** composte dall'unione di due parole (colonne **Unua** kaj **Dua**). Le X definiscono la lunghezza delle parole, in esperanto.