

La Ludangulo

de Norberto Saletti



*I seguenti giochi sono collegati alla lezione 8 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, l'aggettivo che identifica il più importante congresso (Kongreso) esperantista: AMMIREVOLE, AVER RAGIONE, BISBIGLIARE, CIBO, DI ALLORA, DOLCE, ISTRUTTIVO, QUADERNO, QUALE, TERMINARE DI SCRIVERE.

Gioco 2: il cambio di lettera

UNUA	DUA
YXXXXX Lo è il verde	ZXXXXX Fa male!
XXYX Sistema di pagamento che si firma e si gira	XXZX Abitante di Praga
YXXXX Vernice	ZXXXX Propaganda

Istruzioni: le parole della prima e della seconda colonna differiscono solo per una lettera, indicata con **Y** nella prima e con **Z** nella seconda.