

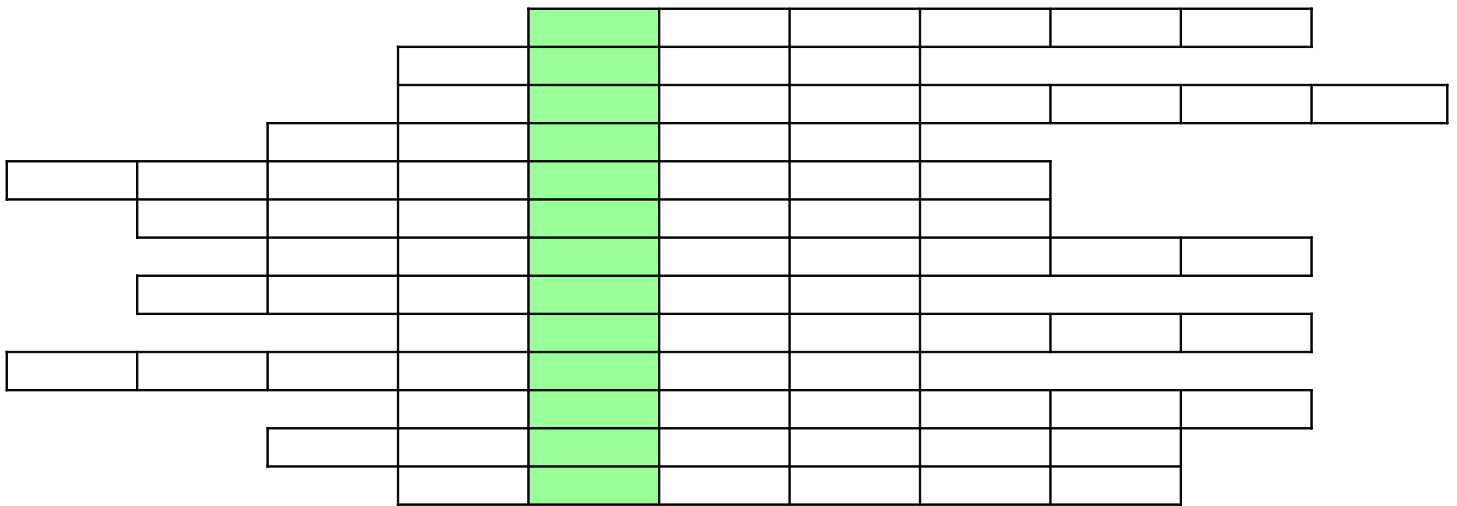
La Ludangulo

de Norberto Saletti



*I seguenti giochi sono collegati alla lezione 10 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 leggere, nella colonna verde, il punto a cui siete arrivati: AEROPLANO, CONFERENZA, DEL QUALE, DELEGATO, MEZZA, MOVIMENTO, OCCUPARSI, ORGANO, PIACERE, POLTRONA, PREGUSTARE, RECENSIONE, VESTITO.

Gioco 2: cerca la frase

1	1	2	3	4	5	6	7	3																												
2	8	1	9	8	10	5	11	12					3																							
3	2	7	12	8	10	5	12	13					10				3																			
4	6	3	14	9	13	12	7	2					3																							
5	15	8	16	8	10	5	17	7					3							11	8															
6	17	5	14	8	11	18	3	15																												
7	15	7	11	3	16	8	2	5												6	13			10	1	3										
8	10	3	12	12	8	10	16	5												14																
9	5	19	19	13	1	5	12	7												4					3											
10	13	11	7	4	8	10	1	5												2					5											

Istruzioni: inserisci nelle caselle precedenti tutte le dieci frasi di soluzione delle **Colonne Magiche** delle lezioni di questo corso. A numero uguale corrisponde lettera uguale. A gioco risolto, riporta nello schema sottostante le lettere corrispondenti ai numeri, e otterrai il primo verso de “*La Espero*”, l’inno esperantista.

8	11		2	5		14	3	11	16
3	11		4	8	11	7	1		11
3	4	5		1	8	11	12	3	