

# La Ludangulo

de Norberto Saletti



*I seguenti giochi sono collegati alla lezione 5 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](http://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 del caso grammaticale che si esprime con la desinenza **-N**: AMOREGGIARE, BULGARO, DISCORSO, ESAME, GABINETTO, INSEGNARE, LAVANDERIA, RIUSCITO, SPERARE, TANTO.

## Gioco 2: la sciarada

UNUA	DUA	TUTO
XX Nonno (apostrofato)	XX XXXX Dentro a un'alta costruzione medievale	XXXXXXXXXX Impresa piena di rischi
XXXXX Lo è la vista	XX Negazione	XXXXXXXXXX Senza fare rumore
XXXX Felino domestico (agg.)	XXXX Satellite della Terra	XXXXXXXXXX Abitante di Barcellona

**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.