

# La Ludangulo

de Norberto Saletti



*I seguenti giochi sono collegati alla lezione 6 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 di uno degli elementi caratterizzanti ogni lingua, compreso l'Esperanto: ALZARSI DAL LETTO, ANEDDOTO, AUTORE, CALZA, EFFETTIVAMENTE, FRUTTO, LEGGERE A VOCE ALTA, MATERASSO, PERICOLOSO, RIPOSARE.

## Gioco 2: il cambio di lettera

UNUA	DUA
YXXX Si fa per entrare in un locale	ZXXX Tipico piatto italiano
YXXXXX Rabbia	ZXXXXX Malattia causata da un vibrione
XXXYYY Ostacolo	XXXZXX Contiene la birra

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