KIREK

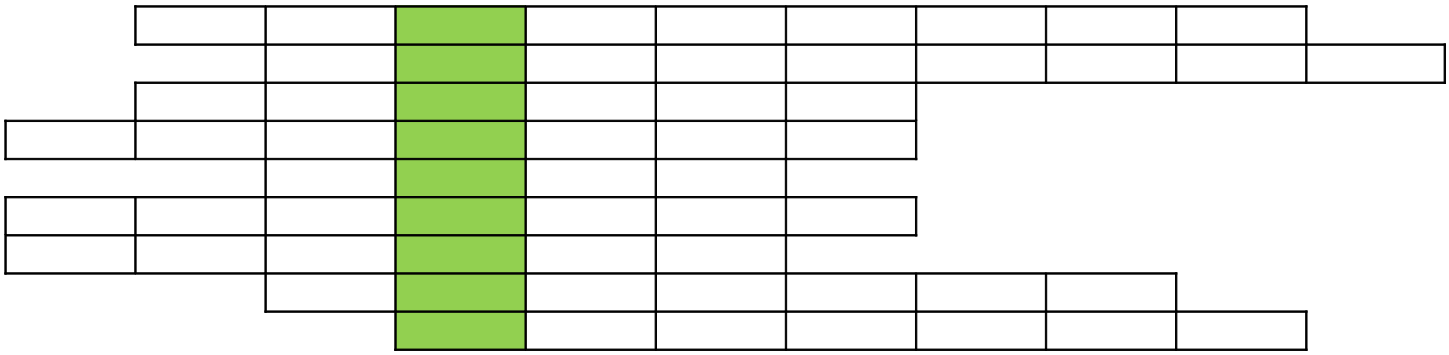
Il corso di lingua esperanto della Federazione Esperantista Italiana

La Ludangulo

de Norberto Saletti

*I seguenti giochi sono collegati alla lezione 7 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 dello strumento senza cui non potreste seguire questo corso: FARSI NOTTE, FRANCOBOLLO, PATATA, POLLICE, SAZIARSI, SPIEGARE, UFFICIO, UMORE, ZUPPA.

Gioco 2: quante parole?

Quante e quali parole in esperanto, comprese radici e affissi e di almeno due lettere, riesci a trovare usando le lettere della parola… **Esperanto**?