

# IL TESTO NARRATIVO

lavorate in gruppi di tre



Ci sono tanti modi per raccontare: rivediamone alcuni!

## Tappa 1

- ✦ Formate gruppi di 3 persone e leggete insieme l'inizio di questi tre racconti.
- ✦ Per ogni brano, decidete di quale tipo di racconto si tratta. Scegliete fra:
  - DIARIO
  - RACCONTO UMORISTICO
  - AUTOBIOGRAFIA

Domenica, 1 novembre

Finalmente, dopo una mattinata movimentata, trovo il tempo per riempire un'altra delle tue pagine.

Eh sì, caro mio, oggi è successa una cosa incredibile. Alle 7 è suonata la sveglia (avevo dimenticato di staccarla!). Ma l'incredibile è successo dopo...

Ricordo ancora quel primo novembre di tanti anni fa.

Era una domenica fredda e nebbiosa, di quelle che ti fanno venire la voglia di stare a letto tutto il giorno. A quel tempo ero molto giovane e molto distratto. Infatti...

Era una nebbiosa domenica mattina di inizio novembre: giornata ideale per dormire fino a mezzogiorno. A un tratto la sveglia iniziò a suonare. Gian Pasticcio si avventò sull'odiato marchinglegno, ma lo mancò. La sveglia, dopo aver barcolato un po', cadde a terra con un gran tonfo, ma continuò la sua cantilena. Mentre Gian Pasticcio si allungava per prenderla, si ricordò che stava dormendo nella parte alta del letto a castello... troppo tardi!...

## Tappa 2

- ✦ Immaginate che questi brani siano l'inizio dello stesso racconto, narrato in modi diversi. Pensate insieme come continuare il racconto e scrivete la traccia.

## Tappa 3

- ✦ Dividetevi i tre brani: ognuno di voi ne sceglie uno e continua il racconto.
- ✦ Quando avete finito, scambiatevi i testi che avete scritto, leggete i due racconti scritti dai compagni e correggete i loro errori.

# IL RACCONTO DI AVVENTURA

lavorate in gruppi di quattro



## Tappa 1

- ✦ Leggete individualmente il racconto della scheda. Mentre leggete, sottolineate le informazioni sulle caratteristiche dei personaggi.
- ✦ Fate l'elenco dei personaggi presenti.

\_\_\_\_\_

## Tappa 2

- ✦ Formate gruppi di 4 e scrivete le caratteristiche dei personaggi. Se non sono descritte nel racconto, immaginatele voi, sulla base delle informazioni presenti nel testo.

personaggio	caratteristiche fisiche	sentimenti – stati d'animo
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

## Tappa 3

- ✦ Riscrivete insieme il racconto dal punto di vista di uno dei personaggi, oppure di altri personaggi di vostra invenzione (per esempio il cacciatore che ha messo la rete, i genitori di uno dei ragazzi, il guardacaccia...).

## Tappa 4

- ✦ Quando avete finito appendete il vostro racconto alle pareti dell'aula e leggete i lavori degli altri gruppi.
- ✦ Cercate di indovinare dal punto di vista di quale personaggio sono stati scritti i racconti degli altri gruppi. Quale gruppo ha individuato più punti di vista?

## IL RACCONTO DI AVVENTURA

Scheda individuale

lavorate in gruppi di quattro



### Il gorilla

I ragazzi si addentrarono nella foresta. Erano ricoperti di insetti dalla testa ai piedi. Capitava che dovessero rompere, a gran colpi di braccia, le immense ragnatele che impedivano il passaggio; o che sprofondassero fino a mezza coscia in una fanghiglia appiccicosa. All'improvviso, nel brusio incessante della foresta, distinsero un suono simile a un lamento umano che li paralizzò. Dopo qualche metro capirono di cosa si trattava. Alexander, che faceva strada, fu sul punto di cadere in una buca che gli si aprì ai piedi, una sorta di crepaccio. Il pianto proveniva da una sagoma scura che giaceva nella cavità e che a prima vista sembrava un grande cane.

- Che cos'è? - mormorò Alexander, senza arrischiarsi ad alzare la voce, indietreggiando.

La creatura nella buca si mosse e si resero conto che si trattava di una scimmia. Era avvolta in una rete che la immobilizzava completamente. L'animale alzò gli occhi e vedendoli iniziò a gridare mostrando i denti.

- È un gorilla. Non riesce a uscire... - disse Nadia. - Sembrerebbe una trappola. Bisogna tirarlo fuori.

- Ma come? Ci può aggredire...

- Guarda, c'è anche un cucciolo! - indicò Alexander.

Era molto piccolo, non poteva avere più di qualche settimana, e stava disperatamente aggrappato al folto pelo della madre.

- Dobbiamo tagliare la rete - decise Nadia.

Nadia iniziò a gattonare verso la trappola. Alexander la seguì con il coltello tra i denti, sentendosi vagamente ridicolo, quasi stesse girando un film di Tarzan.

Alla fine la mano della ragazza toccò il pelo nero della scimmia che si ritrasse al contatto e mostrò i denti. Lei non tolse la mano e a poco a poco l'animale si tranquillizzò. A un segnale di Nadia, Alexander iniziò a strisciare con prudenza per raggiungerla. Con grande lentezza, per non spaventarla, prese ad accarezzare anche la schiena del gorilla, perché familiarizzasse con la sua presenza. Respirò a fondo, a pieni polmoni, sfregò l'amuleto che portava al collo per farsi coraggio e impugnò il coltello per tagliare la corda. L'animale, alla vista del filo della lama rasente alla pelle, reagì raggomitandosi come una palla, per proteggere il cucciolo con il corpo.

Tagliare le corde risultò un'impresa più complicata di quanto immaginasse, ma alla fine Alexander riuscì ad allargare le maglie per liberare la prigioniera. Fece un cenno a Nadia ed entrambi indietreggiarono di qualche passo.

- Fuori! Ora puoi uscire - ordinò la ragazza.

Il gorilla sollevò la testa, annusò l'aria e si guardò intorno con curiosità. Impiegò un po' di tempo per rendersi conto che poteva muoversi e allora si alzò, scrollandosi di dosso la rete. Nadia e Alexander la videro in piedi, con il cucciolo al petto, e dovettero tappare la bocca per non gridare dall'eccitazione. Non si mossero. Il gorilla si chinò, tenendo il cucciolo con una mano contro il petto, e rimase a guardare i ragazzi con un'espressione concentrata.

Alexander rabbrivì pensando a quanto erano vicini. Avvertì il calore dell'animale e poi un viso nero e rugoso gli apparve a dieci centimetri di distanza. Chiuse gli occhi, sudando. All'improvviso, la manina curiosa del cucciolo gli afferrò i capelli e li tirò. Poi la femmina lanciò un vibrato grugnito, col tono di chi formula una domanda, e in due balzi si allontanò nel fogliame.

- Mi ha toccato! - esclamò Alexander, saltando per l'entusiasmo.

- Ma chi avrà messo quella rete? - domandò Nadia.

Isabel Allende, *La foresta dei Pigmei*, Feltrinelli



# DAL TESTO INFORMATIVO AL RACCONTO STORICO

Per scrivere un bel testo storico è importante documentarsi.  
Occupiamoci degli antichi Romani.

## Tappa 1

- ✦ Visitate il sito [www.pompeiiites.org](http://www.pompeiiites.org) e navigate nella sezione "Il mondo di Caius".
- ✦ Ricavate tutte le informazioni contenute nel gioco, soprattutto nella sezione "Vita quotidiana".
- ✦ Visitate le parti del sito che mostrano immagini e piantine di Pompei.

## Tappa 2

- ✦ Formate gruppi di 4. Ognuno di voi cerca sul sussidiario delle discipline, su altri testi o su internet informazioni per approfondire uno di questi argomenti relativi all'antica Roma:
  - il cibo
  - i giochi dei bambini
  - la scuola
  - le terme
- ✦ Ognuno sceglie un argomento e scrive una parte del testo informativo.
- ✦ Insieme trovate immagini adatte a illustrare il vostro testo e scrivete le didascalie.

## Tappa 3

- ✦ Pompei è stata distrutta da un'eruzione del Vesuvio. Scrivete il racconto storico *Fuga da Pompei*, che inizia così:

Mi chiamo... e sono fra le poche persone sfuggite all'eruzione del Vesuvio che ha distrutto la mia città, Pompei.

- ✦ Ecco i personaggi del vostro racconto. Date loro un nome e scegliete il protagonista. Cercate nomi adatti per gli antichi romani.
- ✦ Inserite nel racconto informazioni relative a tutti gli argomenti approfonditi nella Tappa 2.



## Tappa 4

- ✦ Se volete, potete trasformare il vostro racconto in un fumetto: ognuno di voi sceglie alcune scene e le disegna.
- ✦ Prima di disegnare i personaggi, accordatevi bene sul loro aspetto e sul loro abbigliamento, in modo che siano simili in ogni vignetta.
- ✦ Montate poi il fumetto su un cartellone.

# IL RACCONTO DI FANTASCIENZA

I racconti di fantascienza possono essere ambientati in un mondo parallelo, su un altro pianeta, o in un futuro lontano...

## Tappa 1

- ✱ Tutta la classe si siede in cerchio. Ognuno ha una copia di questo foglio e scrive nel primo spazio. Quindi piega il foglio verso l'esterno in modo da nascondere quello che ha scritto e passa il foglio al compagno di destra. Continuate così, fino a completare tutti gli spazi: scrivete frasi brevi!

Ritagliate lungo la linea tratteggiata 

Chi sono i protagonisti?

Piegate

Dov'è ambientato il racconto?

Piegate

Come sono arrivati lì i protagonisti?

Piegate

Com'è quel luogo?

Piegate

Chi sono gli abitanti di quel luogo?

Piegate

Quali conoscenze scientifiche e tecniche hanno gli abitanti?

Piegate

Come reagiscono gli abitanti all'arrivo dei protagonisti?

## Tappa 2

- ✱ Mettete tutti i fogli in una scatola e ognuno ne pesca uno a caso.
- ✱ Individualmente, scrivete un racconto di fantascienza utilizzando le informazioni contenute nel vostro foglio.

# IL RACCONTO FANTASY

lavorate in gruppi di tre



Provate a scrivere insieme una storia fantasy!

## Tappa 1

- ✦ Formate gruppi di 3 persone.
- ✦ Osservate la mappa della scheda successiva e decidete insieme:
  - come si chiamano i due protagonisti: \_\_\_\_\_
  - da dove partono: \_\_\_\_\_
  - dove devono andare: \_\_\_\_\_
  - qual è la loro missione: \_\_\_\_\_

## Tappa 2

Bisogna ora trovare i personaggi giusti.

- ✦ Dividetevi il lavoro: ritagliate le carte delle schede seguenti e distribuitevele. Disegnate i personaggi e scrivete le caratteristiche. Mettete poi tutte le carte in una scatola.
- ✦ Pescate dalla scatola due tipi di personaggi e decidete insieme quali sono i personaggi cattivi e quali i personaggi buoni.

## Tappa 3

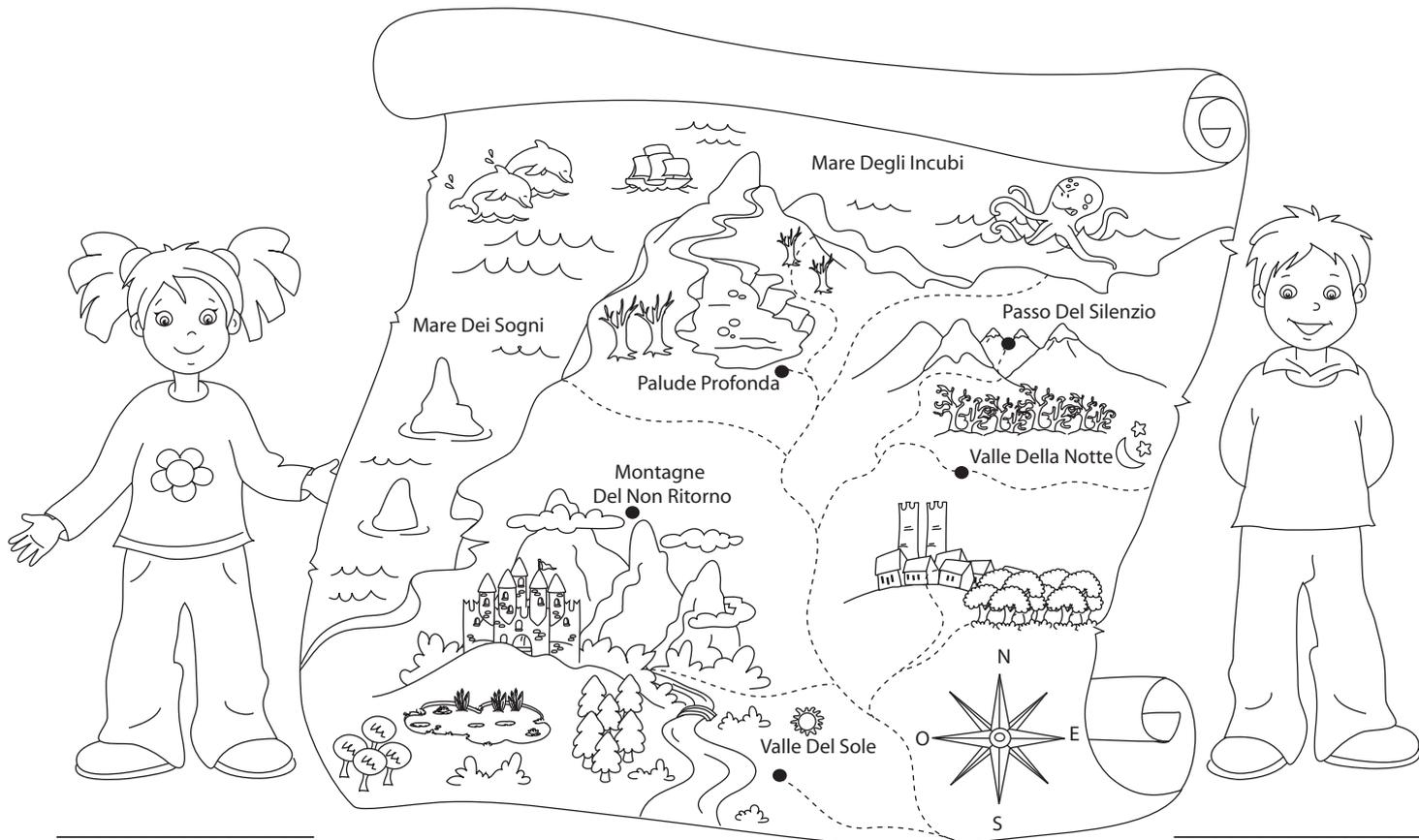
- ✦ Decidete le tappe del viaggio (devono essere 4) e per ogni tappa fate l'elenco di quello che accade.

tappa	avvenimenti
da _____ a _____	
da _____ a _____	
da _____ a _____	
da _____ alla meta	

- ✦ Ognuno sceglie una delle tappe e da solo scrive il racconto di quell'episodio.
- ✦ Leggete in ordine le parti che avete scritto e completate insieme la storia con l'episodio finale.
- ✦ Scrivete a computer la storia completa, in modo che ognuno possa avere la sua copia.

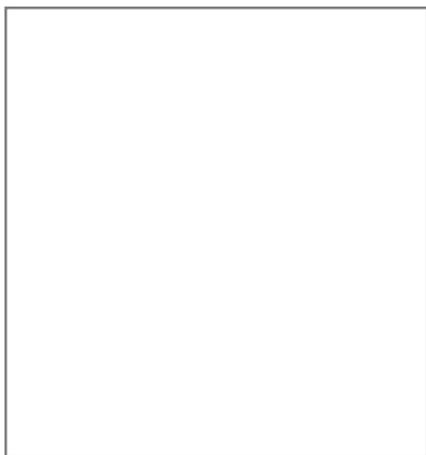


# IL RACCONTO FANTASY



Ritagliate lungo la linea tratteggiata

## LUPI MANNARI



Dove vivono: \_\_\_\_\_

Caratteristiche fisiche: \_\_\_\_\_

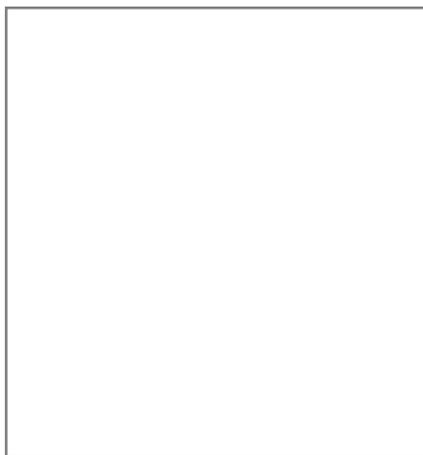
\_\_\_\_\_

Abilità – capacità: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## TROLL



Dove vivono: \_\_\_\_\_

Caratteristiche fisiche: \_\_\_\_\_

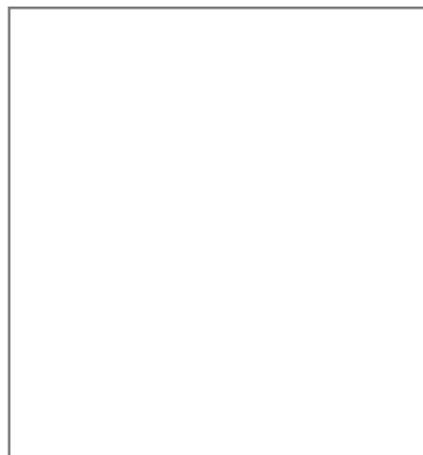
\_\_\_\_\_

Abilità – capacità: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## FAUNI



Dove vivono: \_\_\_\_\_

Caratteristiche fisiche: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Abilità – capacità: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





# IL RACCONTO FANTASY

Ritagliate lungo la linea tratteggiata



## ELFI

Dove vivono: \_\_\_\_\_

Caratteristiche fisiche: \_\_\_\_\_

---



---

Abilità – capacità: \_\_\_\_\_

---



---

## DRAGHI

Dove vivono: \_\_\_\_\_

Caratteristiche fisiche: \_\_\_\_\_

---



---

Abilità – capacità: \_\_\_\_\_

---



---

## GNOMI

Dove vivono: \_\_\_\_\_

Caratteristiche fisiche: \_\_\_\_\_

---



---

Abilità – capacità: \_\_\_\_\_

---



---

## UNICORNI

Dove vivono: \_\_\_\_\_

Caratteristiche fisiche: \_\_\_\_\_

---



---

Abilità – capacità: \_\_\_\_\_

---



---

## CENTAURI

Dove vivono: \_\_\_\_\_

Caratteristiche fisiche: \_\_\_\_\_

---



---

Abilità – capacità: \_\_\_\_\_

---



---

## SIRENE

Dove vivono: \_\_\_\_\_

Caratteristiche fisiche: \_\_\_\_\_

---



---

Abilità – capacità: \_\_\_\_\_

---



---



# IL TESTO DESCRITTIVO: GLI AMBIENTI

Usate tutti i sensi per descrivere il mondo!

## Tappa 1

- Formate 3 gruppi con lo stesso numero di persone. Ogni gruppo si occuperà dei dati sensoriali di un solo tipo: uditivo, visivo, olfattivo. Se siete molti, formate invece 6 gruppi.



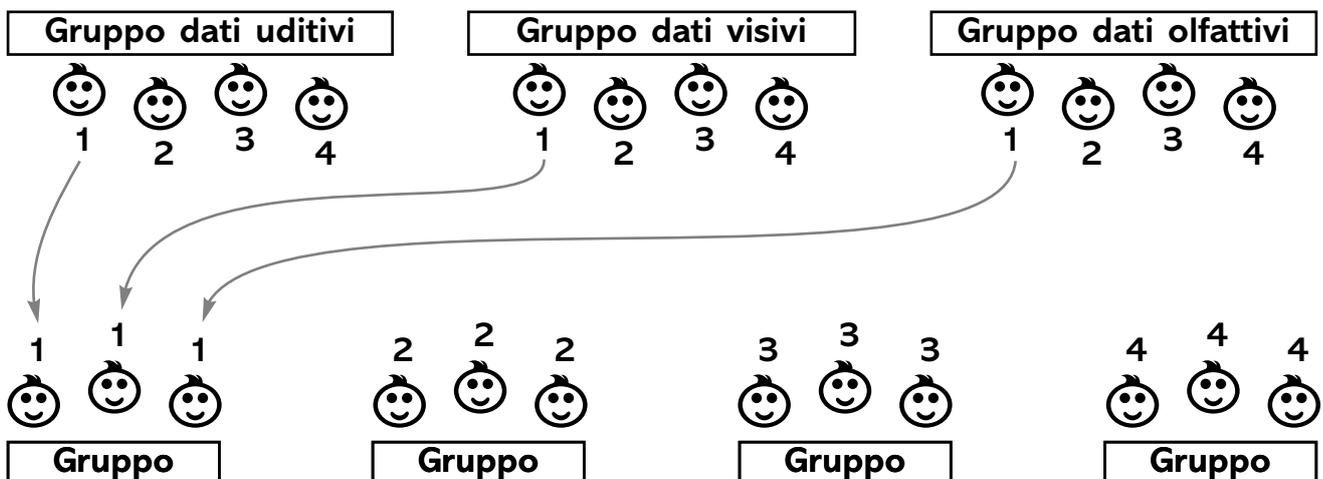
- Per descrivere un ambiente o un paesaggio bisogna utilizzare gli indicatori spaziali adatti. Con i vostri compagni di gruppo, scrivete nella scheda individuale tutti gli indicatori che vi vengono in mente.

## Tappa 2

- Osservate l'immagine presente nella scheda individuale e scrivete tutti i dati che vi vengono in mente relativi all'organo di senso del vostro gruppo.

## Tappa 3

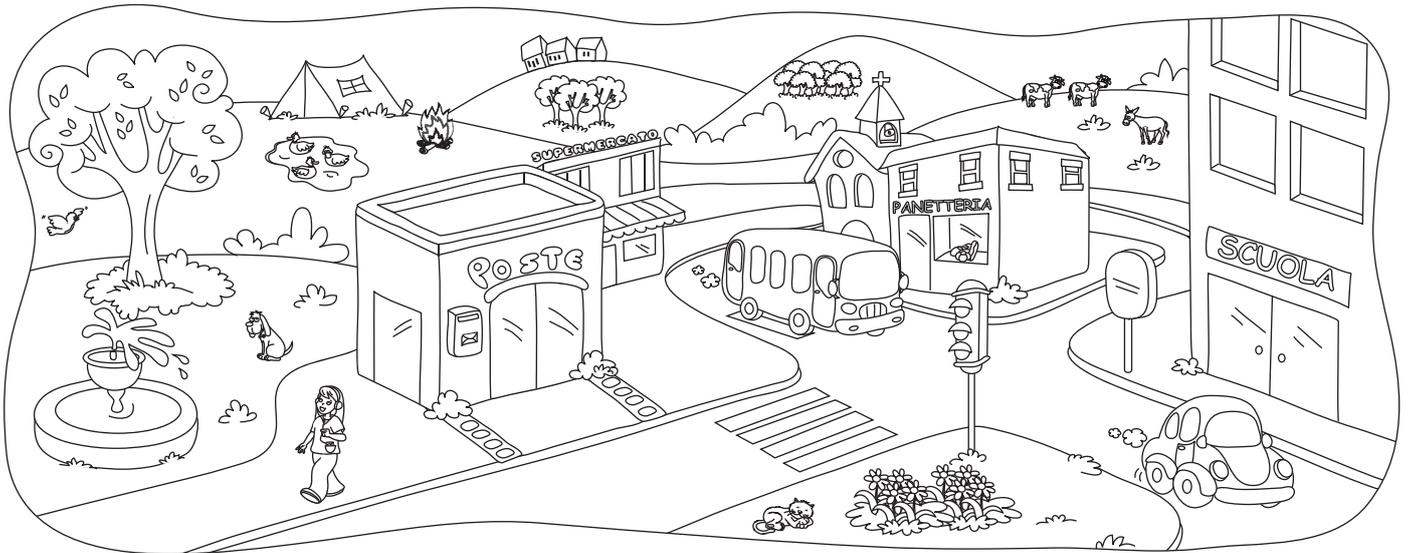
- In ogni gruppo datevi un numero progressivo. Separatevi e andate a cercare i compagni degli altri gruppi che hanno lo stesso numero. Per capire bene, osservate lo schema.



- Ogni nuovo gruppo si scambia le informazioni e scrive la descrizione dell'immagine.  
**Attenzione:** ognuno deve controllare che nella descrizione siano presenti almeno 3 indicatori spaziali e 3 dati sensoriali della propria scheda individuale.

# IL TESTO DESCRITTIVO: GLI AMBIENTI

Scheda individuale



## Tappa 1

indicatori spaziali

**A sinistra -**

## Tappa 2

dati sensoriali

**Dati** \_\_\_\_\_

## Tappa 3

descrizione

---

---

---

---

---

# LA POESIA

lavorate in gruppi di quattro



Pronti per scrivere in versi?

## Tappa 1

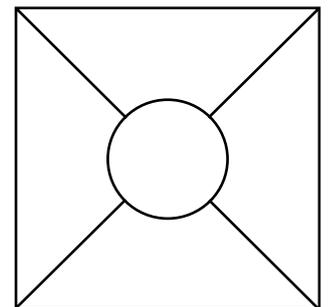
- ✦ Formate gruppi di 4. Osservate il quadro e decidete il titolo di una poesia adatta al soggetto rappresentato.



Courbet, *L'onda*,  
1869

## Tappa 2

- ✦ Prendete un foglio grande, possibilmente quadrato, e dividetelo in quattro parti. Lasciate uno spazio libero al centro (come nello schema a fianco).
- ✦ Mettetevi uno per ogni lato del foglio e scrivete il maggior numero possibile di similitudini che vi vengono in mente osservando il quadro e immaginando i suoni e i colori di quel mare.
- ✦ Quando avete finito leggete le similitudini che avete scritto. Insieme scegliete una similitudine per ogni bambino e scrivetela al centro.



## Tappa 3

- ✦ Ognuno, da solo, usa le quattro similitudini scelte per creare una poesia. Potete anche trasformare le similitudini in metafore.

# IL TESTO INFORMATIVO

lavorate in coppia



Hai già sentito parlare degli Etruschi? Approfondisci le tue conoscenze.

## Tappa 1

- ✱ Dividetevi a coppie e leggete il testo che vi fornisce l'insegnante. Metà delle coppie avrà il testo A e l'altra metà il testo B.
- ✱ Completate poi il seguente schema. Alcune caselle potrebbero rimanere vuote.

cambiamenti nel tipo di abitazione etrusca	_____
tetto delle case	_____
pareti delle case	_____
stanze e ambienti	_____
arredi: il letto	_____
altri arredi	_____

## Tappa 2

- ✱ Ogni coppia si divide e si formano nuove coppie, composte da un bambino che ha lavorato sul testo A e uno che ha lavorato sul testo B.
- ✱ Ognuno illustra al nuovo compagno il contenuto della propria scheda.
- ✱ Insieme scrivete un testo informativo con i dati ricavati dai due testi di partenza.
- ✱ Utilizzando il sussidiario delle discipline o altri libri, arricchite il vostro testo con disegni e didascalie relativi alle abitazioni etrusche.

## IL TESTO INFORMATIVO

lavorate in coppia



### TESTO A

Probabilmente all'inizio le abitazioni etrusche erano capanne quadrangolari. Successivamente, nell'ottavo e nel settimo secolo avanti Cristo, venne introdotto l'uso delle tegole per la copertura dei tetti. Di conseguenza venne modificata anche la struttura delle case: la capanna non poteva reggere il peso di un tetto in tegole. Per questo le pareti verticali cominciarono a essere costruite con un'intelaiatura in legno e con argilla essicata.

Per quel che riguarda la forma delle case, l'autore Diodoro Siculo scrive: "Gli Etruschi inventarono, nella costruzione delle loro case, il peristilio, molto utile contro il rumore causato dai domestici". Grazie a questo testo sappiamo che le case etrusche dei ricchi avevano uno spazio esterno con colonne: il peristilio, appunto.

Le colonne del peristilio erano probabilmente in legno dipinto.

Per quel che riguarda l'arredamento, oltre al letto (chiamato *kline*), c'erano tavolini, sgabelli e cassapanche. Queste ultime erano utilizzate sia per sedersi che per riporre stoviglie e panni.

Ritagliate lungo la linea tratteggiata



### TESTO B

Le tombe etrusche ci forniscono interessanti informazioni sulla forma delle case. Per esempio, dai dipinti delle tombe di Tarquinia si può capire che il soffitto delle case era costituito da travi in legno, con una trave centrale e delle decorazioni.

Allo stesso modo si è scoperto che le case potevano avere una o più stanze.

Nelle case dei ricchi era presente anche un cortile con colonnato: il peristilio, che utilizzeranno anche i Romani per le loro case.

Dai dipinti delle tombe possiamo inoltre avere indicazioni sugli arredi delle case: per esempio un elemento tipico è il letto, utilizzato per dormire ma anche per mangiare, in posizione sdraiata.

Gli altri arredi erano sicuramente pochi e solo dai dipinti possiamo avere un'idea di com'erano: essendo in legno, non sono infatti pervenuti fino a noi.

# LA CRONACA

lavorate in gruppi di cinque



Sono successe cose strane... L'ideale per qualche articolo di cronaca!

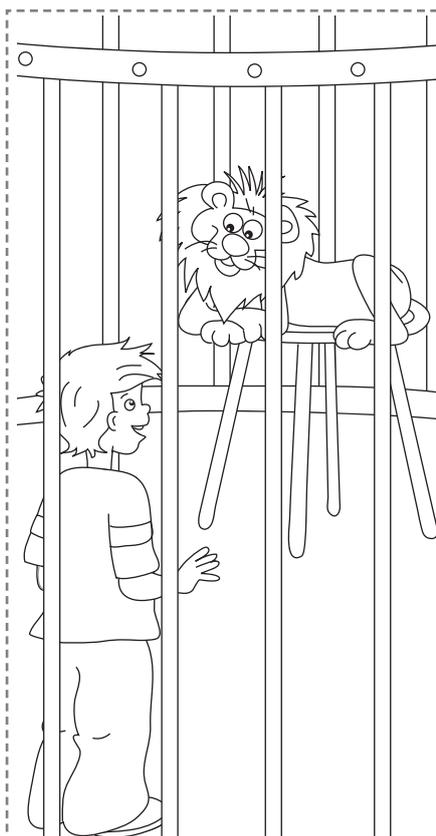
## Tappa 1

- ✦ A gruppi di 5, ognuno prende una scheda, osserva il disegno e completa la prima parte.
- ✦ Ognuno passa la scheda al compagno alla sua destra e prende quella del compagno di sinistra, quindi ogni bambino compila la seconda parte.
- ✦ Si continua così per completare tutte e cinque le parti.

## Tappa 2

- ✦ Si mettono insieme tutte le schede compilate, ognuno pesca a caso una scheda e scrive la cronaca completa dell'avvenimento.

Ritagliate lungo la linea tratteggiata



**chi?** (nome, caratteristiche...)

---

**dove?**

---

**quando?**

---

**che cosa?**

---



---

**perché?**

---



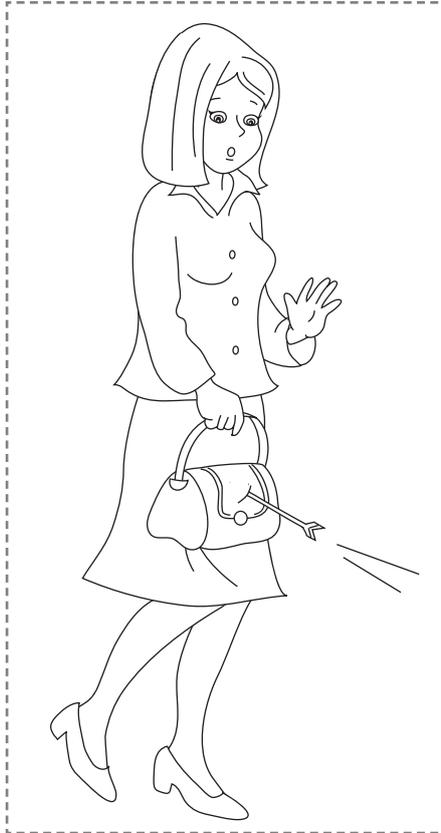
---



---


**LA CRONACA**

lavorate in gruppi di cinque

Ritagliate lungo la linea tratteggiata **chi?** (nome, caratteristiche...)

\_\_\_\_\_

**dove?**

\_\_\_\_\_

**quando?**

\_\_\_\_\_

**che cosa?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

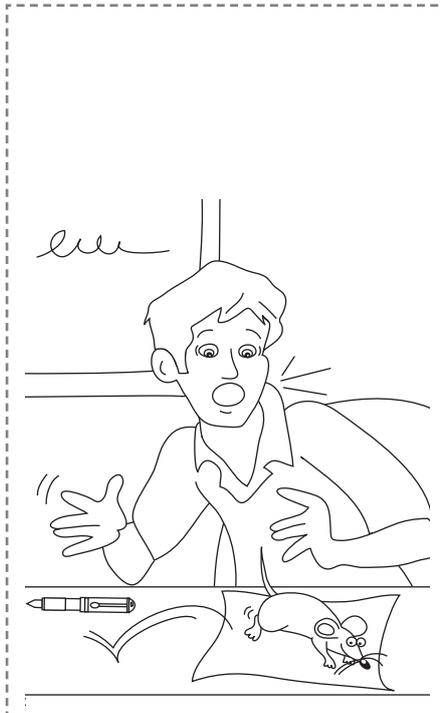
\_\_\_\_\_

**perché?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Ritagliate lungo la linea tratteggiata **chi?** (nome, caratteristiche...)

\_\_\_\_\_

**dove?**

\_\_\_\_\_

**quando?**

\_\_\_\_\_

**che cosa?**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**perché?**

\_\_\_\_\_

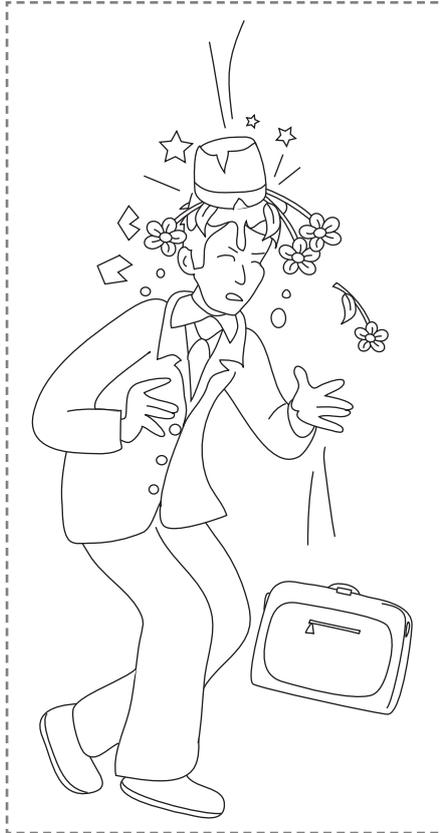
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



# LA CRONACA

Ritagliate lungo la linea tratteggiata



**chi?** (nome, caratteristiche...)

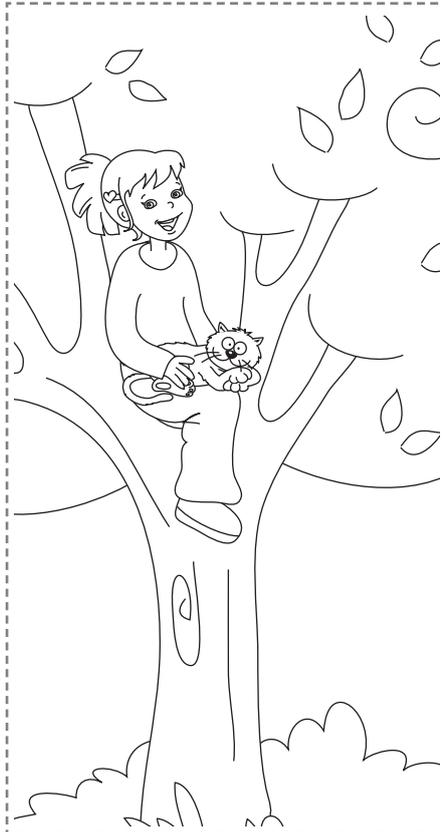
**dove?**

**quando?**

**che cosa?**

**perché?**

Ritagliate lungo la linea tratteggiata



**chi?** (nome, caratteristiche...)

**dove?**

**quando?**

**che cosa?**

**perché?**

# IL TESTO ARGOMENTATIVO

lavorate in coppia



## Animali domestici: cane o gatto?

### Tappa 1

- ✱ Lavorate a coppie: fate un elenco delle espressioni adatte a introdurre un'argomentazione.

**perché - siccome -**

- ✱ Fate un elenco delle espressioni adatte per confutare una tesi contraria.

**Qualcuno dice che... ma... - C'è chi sostiene che... tuttavia... -**

### Tappa 2

- ✱ Metà delle coppie avrà la scheda A, l'altra metà la scheda B. Ogni coppia completa la sua scheda con le argomentazioni che ritiene più efficaci.

### Tappa 3

- ✱ Formate nuove coppie, composte da un allievo della coppia A e uno della coppia B. Per ogni argomento decidete quale delle due tesi sostenere.
- ✱ Scrivete insieme un testo argomentativo. Cominciate così: Qual è la scelta migliore per chi vuole avere un animale domestico? Sicuramente l'animale più adatto è il ... .
- ✱ Utilizzate almeno 2 espressioni della Tappa 1.
- ✱ Confutate almeno due argomentazioni della tesi contraria.

# IL TESTO ARGOMENTATIVO

lavorate in coppia



## SCHEDA A

Per chi vuole tenere un animale domestico, niente di meglio del cane sotto tutti i punti di vista.	
<b>compagnia</b>	È proprio vero che il cane è il migliore amico dell'uomo, tanto che ci sono molti episodi di cani che salvano i propri padroni da situazioni pericolose.
<b>pulizia/igiene</b>	_____
<b>costi</b> (adozione/acquisto, alimentazione, veterinario...)	_____
<b>altro</b>	_____

Ritagliate lungo la linea tratteggiata



## SCHEDA B

Per chi vuole tenere un animale domestico, niente di meglio del gatto sotto tutti i punti di vista.	
<b>compagnia</b>	È il gatto il vero amico dell'uomo: se ne sta volentieri a dormire accanto a te e comincia subito a fare le fusa appena lo accarezzi.
<b>pulizia/igiene</b>	_____
<b>costi</b> (adozione/acquisto, alimentazione, veterinario...)	_____
<b>altro</b>	_____



# IL TESTO REGOLATIVO

Tutti i giorni dobbiamo capire testi regolativi: una ricetta, il funzionamento di un giocattolo o di un apparecchio, il regolamento della biblioteca...

Riusciamo anche a scriverli?

## Tappa 1

✦ Da soli leggete le seguenti istruzioni di apparecchi e provate a indovinare a quali si riferiscono.

Schiacciare il tasto di accensione posto nella parte alta. Inserire il codice PIN e premere OK.

Digitare il numero dell'utente desiderato, oppure selezionarlo fra quelli memorizzati in rubrica.

Schiacciare il tasto verde e attendere finché l'utente risponde.

È il \_\_\_\_\_

Aprire lo sportello ed estraete il cestello.

Aprire il vano del detersivo e inserite una quantità adeguata di prodotto (seguite le istruzioni contenute sulla scatola).

Inserite le stoviglie negli spazi appositi, quindi chiudete lo sportello.

Selezionate il programma di lavaggio e schiacciate il pulsante di avvio.

È la \_\_\_\_\_

Inserisci il documento che vuoi spedire nell'apposito spazio, con le scritte verso di te.

Alza la cornetta e digita il numero del destinatario.

Quando senti un suono prolungato, schiaccia il tasto INVIO.

Riaggancia e attendi la stampa dell'esito dell'invio.

È il \_\_\_\_\_

✦ Confrontate le vostre risposte con il vicino o la vicina di banco. Se ci sono differenze, discutete fino ad arrivare a un accordo.

## IL TESTO REGOLATIVO

*lavorate in coppia*

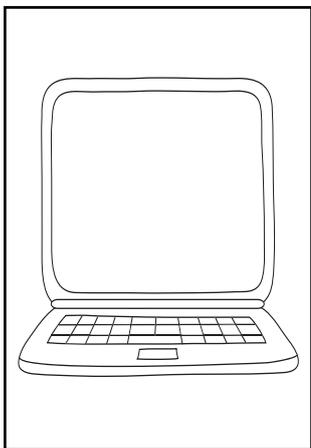


### Tappa 2

- ✱ Scegliete uno dei testi. Ognuno lo riscrive, utilizzando un'altra forma (per esempio se è scritto all'infinito, uno dei due lo riscrive all'imperativo singolare e l'altro al plurale).
- ✱ Scambiatevi i testi e correggete gli eventuali errori del vostro compagno.

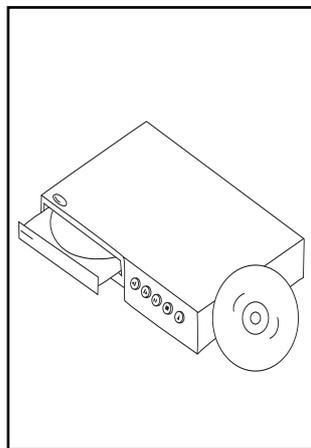
### Tappa 3

- ✱ Ora tocca a voi. Scrivete le istruzioni di funzionamento di un apparecchio, senza dire di cosa si tratta. Decidete voi quale, oppure scegliete fra questi:

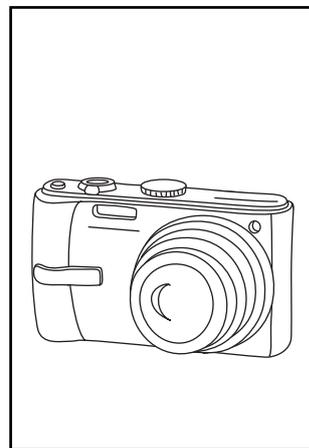


**computer**

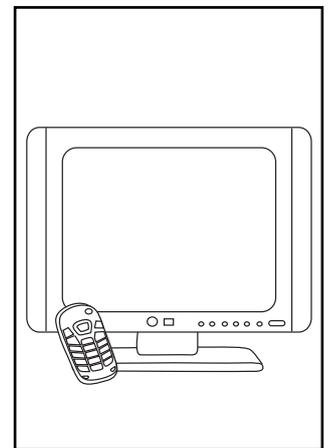
(accensione e avvio di un programma)



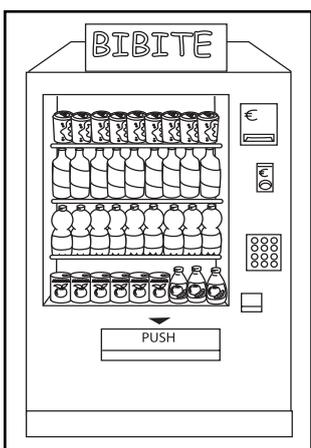
**lettore CD**



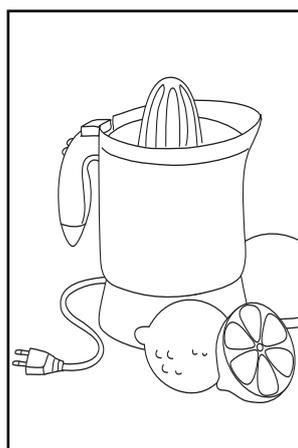
**macchina fotografica**



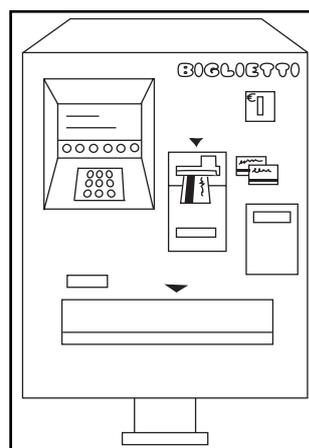
**televisore**



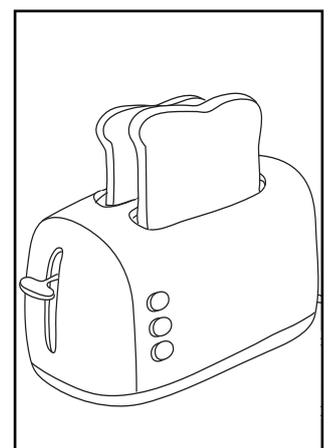
**distributore automatico di bibite**



**spremiagrumi**



**distributore automatico di biglietti**



**tostapane**

- ✱ Leggete alle altre coppie le vostre istruzioni e fate loro indovinare a quale apparecchio si riferiscono.