

Come usare questi giochi

Per l'insegnante

Sette schede di giochi linguistici per la scuola media. I primi due giochi seguono il programma di prima (l'epica, il libro), il terzo e il quarto quello di seconda (le figure retoriche, i modi di dire), il quinto il lessico della terza. Gli ultimi due vanno bene in tutte e tre le classi.

1 Che cosa c'è nel fascicolo

- ☐ Cruciverba dell'epica: eroi, dèi, città e poeti di Iliade, Odissea, Eneide.
- ☐ Crucipuzzle delle figure retoriche, con la frase chiave.
- ☐ Un messaggio con il codice di Cesare da forzare senza la chiave.
- ☐ Cruciverba delle parole difficili (per ampliare il lessico).
- ☐ Omonimi, modi di dire, caccia all'errore, intrusi, città nascoste.
- ☐ In fondo le soluzioni di tutte le schede.

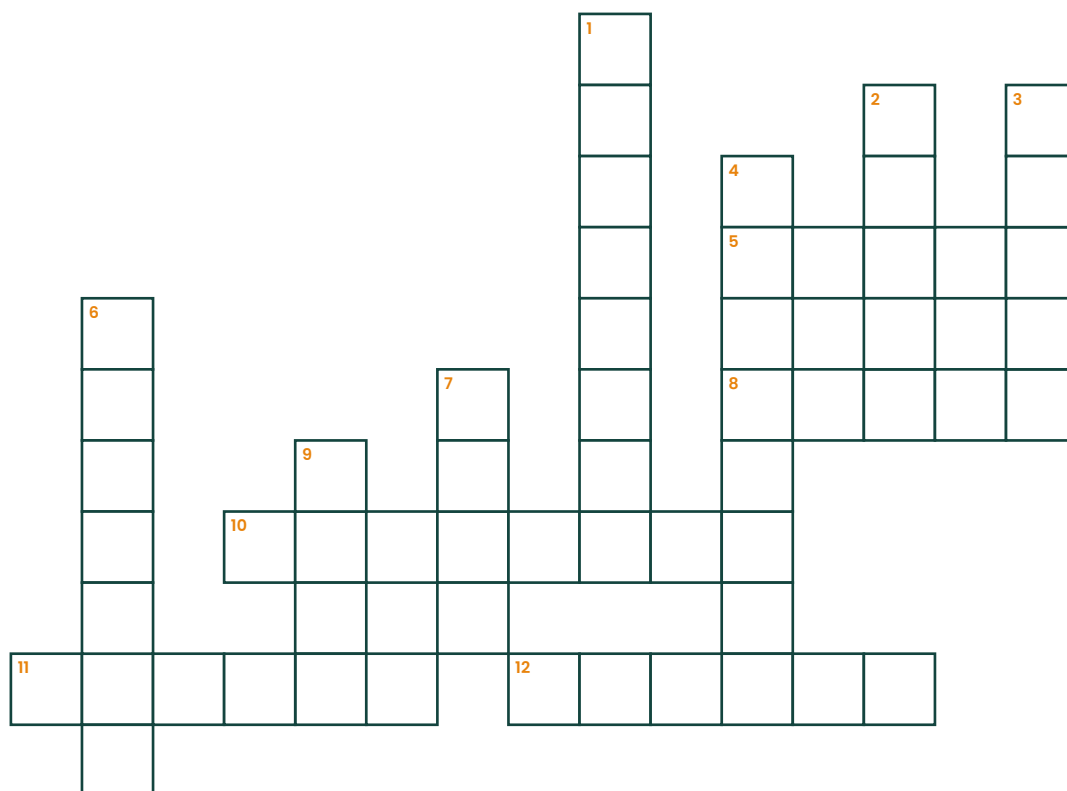
Come usarli. Ogni gioco richiede 15-25 minuti. Funzionano come ripasso prima di una verifica, come attività a coppie o a squadre (vince chi finisce per primo senza errori) e come lavoro per chi finisce prima. Si fotocopiano liberamente per uso didattico.

Il cruciverba dell'epica

Scheda 1

Nome _____ Data _____

1 Eroi, dèi, città e poeti dei poemi epici. Tra parentesi c'è il numero di lettere.



Orizzontali

- 5. Il poeta a cui sono attribuite l'Iliade e l'Odissea (5)
- 8. L'isola di cui Ulisse era re (5)
- 10. La moglie di Ulisse che tesseva e disfaceva la tela (8)
- 11. L'eroe astuto che ideò il cavallo di legno (6)
- 12. Il principe troiano ucciso da Achille (6)

Verticali

- 1. Il poeta latino che scrisse l'Eneide (8)
- 2. La regina di Sparta portata a Troia da Paride (5)
- 3. La città assediata dai Greci per dieci anni (5)
- 4. Il ciclope accecato da Ulisse (8)
- 6. L'eroe greco che si poteva ferire solo al tallone (7)
- 7. L'eroe troiano che arrivò nel Lazio (4)
- 9. Il re degli dèi dell'Olimpo (4)

Anagrammi del libro e omonimi

Nome _____ Data _____

1 Rimetti in ordine le lettere: sono parole che servono per parlare di un libro.

E D N I I C l'elenco dei capitoli

□ □ □ □ □ □

R P O A N E C T I la prima cosa che vedi

□ □ □ □ □ □ □ □

E R T A O U chi ha scritto il libro

□ □ □ □ □ □

A M A T R la storia in breve

□ □ □ □ □

A E G N G P O R I S O chi agisce nella storia

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

A E R O N R A R T la voce che racconta

□ □ □ □ □ □ □ □

2 Una sola parola, scritta allo stesso modo, va bene per tutte e due le definizioni. Quale?

Un frutto estivo · Si fa con la canna e l'amo

Un cereale · L'atto del ridere

Uno sport · Rinforza le ossa e c'è nel latte

Un antico strumento a corde · La vecchia moneta italiana

Si usa per pescare · Nel calcio, il gol

Un grande contenitore per il vino · Colpi, percosse

Nome _____ Data _____

Il messaggio cifrato e i modi di dire

Nome _____ Data _____

- 1** Il messaggio è scritto con il codice di Cesare, ma non sai di quanti posti è spostato l'alfabeto. Un indizio: la prima parola è LA. Trova lo spostamento, completa la riga vuota (dopo la Z si ricomincia dalla A) e decifra.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	Z

Q	F	Q	P	S	N	C	F	H	F	R	G	P	F	H	T	S				

H	O	P	Q	F	U	F	Z	Q	F											

- 2** Che cosa vuol dire? Scegli il significato giusto per ogni modo di dire.

spendere troppo · non avere soldi · essere distratto

fingere di non sentire · confondere le cose · superare l'imbarazzo

Avere le mani bucate

Essere al verde

Prendere lucciole per lanterne

Avere la testa tra le nuvole

Rompere il ghiaccio

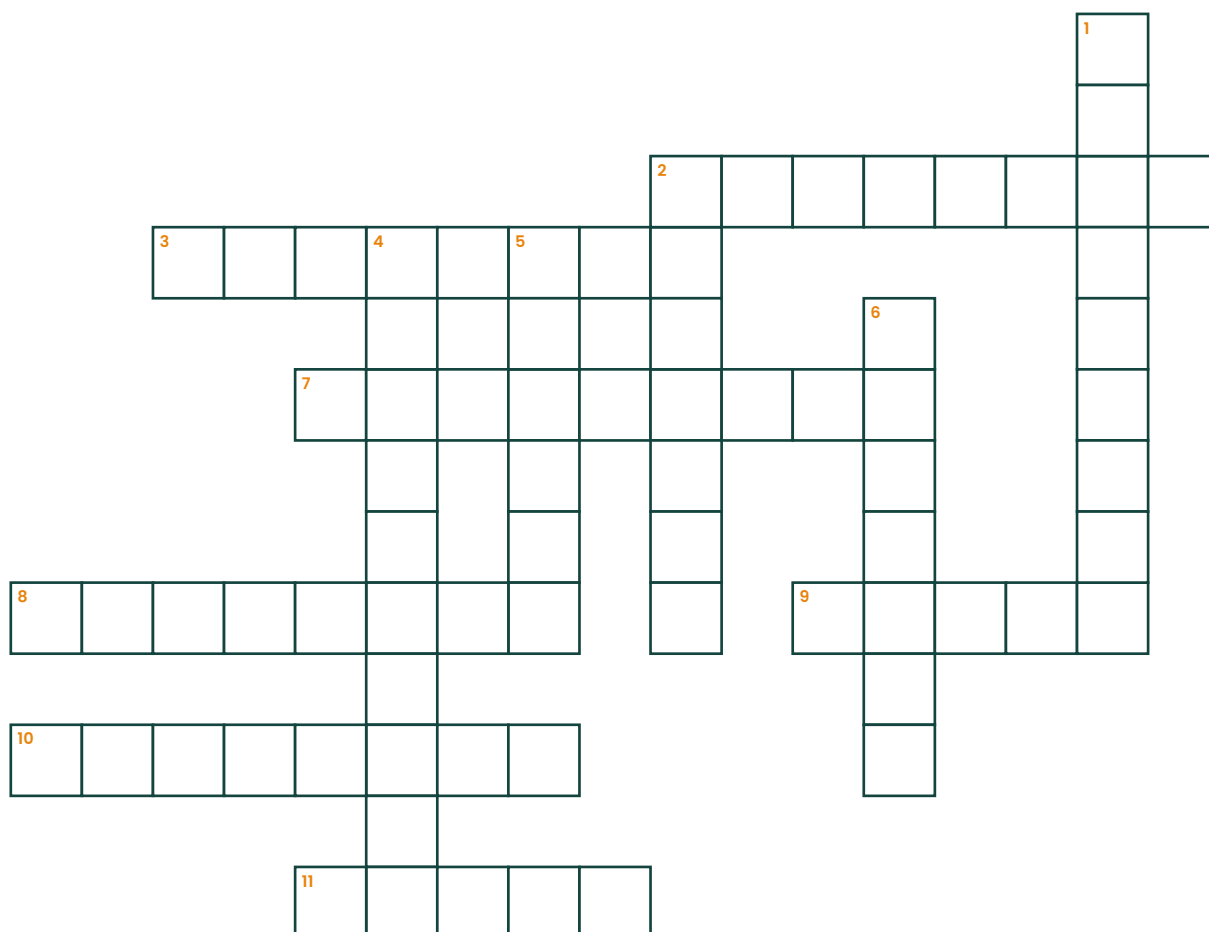
Fare orecchie da mercante

Il cruciverba delle parole difficili

Scheda 5

Nome _____ Data _____

1 Parole che si incontrano nei libri e nei giornali. Tra parentesi il numero di lettere.



Orizzontali

- 2. Chiarissimo, evidente (8)
- 3. Che dura pochissimo (8)
- 7. Che parla poco (9)
- 8. Strano, fuori dal comune (8)
- 9. Difficile, faticoso (5)
- 10. Gentile e cordiale con gli altri (8)
- 11. Triste, malinconico (5)

Verticali

- 1. Che non ha paura del pericolo (9)
- 2. Che parla molto (7)
- 4. Che si arrabbia facilmente (10)
- 5. Molto piccolo, scarso (6)
- 6. Attento e rapido nel fare il proprio dovere (7)

Caccia all'errore e l'intruso

Scheda 6

Nome _____ Data _____

1 In ogni frase c'è un errore. Trovalo e scrivi la forma corretta.

Qual'è la tua materia preferita? _____

Ho incontrato un'amico di mio fratello. _____

Non so perchè sia arrivato in ritardo. _____

Se avrei più tempo, leggerei di più. _____

Le gocce di pioggia battevano sui vetri. _____

Cera una volta un re molto avaro. _____

Pò darsi che domani piova. _____

2 In ogni riga c'è un intruso. Cerchialo e spiega a voce perché.

nome	verbo	aggettivo	soggetto
soggetto	predicato	complemento	avverbio
metafora	similitudine	anafora	sonetto
Omero	Virgilio	Ovidio	Ulisse
fiaba	favola	mito	rima

Nome _____ Data _____

1 Da FESTA arrivi a GESTO cambiando una sola lettera alla volta.

F E S T A

--	--	--	--	--

Ci porti il cappello

--	--	--	--	--

Un brano scritto

--	--	--	--	--

I soldi che ti ridanno alla cassa

--	--	--	--	--

Un contenitore di vimini intrecciati

G E S T O

2 In ogni frase si nasconde una città italiana, a cavallo tra due parole. Trovala e scrivila.

Il numero massimo di alunni è venticinque.

Nei campi sabbiosi crescono pochi fiori.

Il cuoco mostra la ricetta ai clienti.

Ogni sera Marta stira le camicie.

Il cavallo diventa nervoso quando piove.

Scheda 1 · Il cruciverba dell'epica**Orizzontali:** 5 OMERO · 8 ITACA · 10 PENELOPE · 11 ULISSE · 12 ETTORE**Verticali:** 1 VIRGILIO · 2 ELENA · 3 TROIA · 4 POLIFEMO · 6 ACHILLE · 7 ENEA · 9 ZEUS**Scheda 2 · Anagrammi del libro e omonimi**

INDICE · COPERTINA · AUTORE · TRAMA · PERSONAGGIO · NARRATORE

PESCA · RISO · CALCIO · LIRA · RETE · BOTTE

Scheda 3 · Il crucipuzzle delle figure retoricheChiave: **OGNI POESIA GIOCA CON I SUONI E CON LE IMMAGINI**

similitudine · metafora · iperbole · onomatopea · sinestesia

Scheda 4 · Il messaggio cifrato e i modi di dire

«LA LINGUA CAMBIA CON CHI LA PARLA»

spendere troppo · non avere soldi · confondere le cose · essere distratto · superare l'imbarazzo · fingere di non sentire

Scheda 5 · Il cruciverba delle parole difficili**Orizzontali:** 2 LAMPANTE · 3 EFFIMERO · 7 TACITURNO · 8 INSOLITO · 9 ARDUO · 10 AFFABILE · 11 MESTO**Verticali:** 1 INTREPIDO · 2 LOQUACE · 4 IRASCIBILE · 5 ESIGUO · 6 SOLERTE**Scheda 6 · Caccia all'errore e l'intruso**

Qual è · un amico · perché · Se avessi · gocce · C'era · Può

soggetto (è una funzione logica; gli altri sono parti del discorso) · **avverbio** (è una parte del discorso; gli altri sono elementi dell'analisi logica) · **sonetto** (è una forma metrica; le altre sono figure retoriche) ·**Ulisse** (è un personaggio; gli altri sono poeti) · **rima** (non è un genere narrativo)**Scheda 7 · Scala di parole e città nascoste**

FESTA · TESTA · TESTO · RESTO · CESTO · GESTO

ROMA (numeRO MAssimo) · PISA (camPI SAbbiosi) · COMO (cuoCO MOstra) · ASTI (MartA STIra) · LODI (cavalLO DIventa)