
L'ITALIANO CON I FUMETTI



<p>Presentiamoci!</p> <p>Fumetti vari</p> <p>Presentarsi usando il registro linguistico adatto a una determinata situazione / Parlare delle letture preferite / Descrivere un personaggio</p> <p>Formule di presentazione / Gergo del fumetto / Aggettivi per descrizioni fisiche e del carattere</p> <p>Panorama di fumetti italiani</p>	<p>Che tempo fa</p> <p>"Lupo Alberto" di Silver</p> <p>Parlare del futuro / Elementi per presentare informazioni come probabili / Parlare del tempo atmosferico</p> <p>Futuro: semplice - imperativo - per esprimere probabilità / Uso del presente indicativo per esprimere azioni future</p> <p>I mesi e le stagioni / Il tempo atmosferico</p> <p>Il clima in Italia</p>	<p>Un'avventura diabolica</p> <p>"Diabolik" di A. e L. Glusani</p> <p>Inventare una storia / Recitare la parte di un personaggio / Elementi per esprimere supposizioni</p> <p>Usi della particella CI / Modi per esprimere dubbi e supposizioni su avvenimenti passati e futuri</p> <p>Lessico relativo ai romanzi polizieschi</p> <p>I gialli italiani</p>
---	---	---

<p>Una storia da incubo</p> <p>"Dylan Dog" di T. Sclavi</p> <p>Descrivere ambienti e persone / Rispondere a indovinelli e inventarne</p> <p>Pronomi diretti e indiretti</p> <p>Aggettivi per esprimere un giudizio morale</p> <p>Il fascino dell'occulto</p>	<p>Cosa si mangia oggi?</p> <p>"Bobo" di S. Staino</p> <p>Descrivere la preparazione di un piatto / Parlare delle proprie abitudini alimentari</p> <p>SI impersonale SI passivante</p> <p>Ricette e piatti italiani</p> <p>La cucina italiana</p>	<p>Porta anche l'ombrello!</p> <p>"Lupo Alberto" di Silver</p> <p>Elementi per descrivere situazioni e stati d'animo / Dare ordini e consigli / Parlare delle attività del tempo libero e della frequenza con cui si svolgono</p> <p>Imperativo affermativo e negativo / Awerbi di frequenza</p> <p>Lessico relativo al tempo libero e agli hobby</p> <p>Gli italiani e il tempo libero</p>
--	---	---

Prendi il tram!

Chi dice donna...

Meglio un giorno da
leone che...

"Bobo" di S. Staino

"Donne moderne" di Pat Carra **"Rat-Man" di L. Ortolani**

Elementi per riferire
discorsi altrui

Descrivere personalità e stati
d'animo / Fare paragoni /
Trovare aggettivi di significato
simile ma di intensità diversa /
Raccontare per iscritto di sé e
della propria vita / Elementi
per discutere del ruolo della
donna nella società

Esprimere opinioni e idee /
Elementi per variare la
connotazione attraverso
l'alterazione di nomi e
aggettivi / Parlare di
caratteri e di comportamenti

Il discorso riferito con
il verbo della reggente
al presente

Comparativi (*di/che* +2°
termine di paragone)

Congiuntivo presente
regolare e irregolare /
Congiuntivo passato /

Mezzi di trasporto

Aggettivi per descrivere
personalità e stati d'animo /
Neologismi al femminile per
i nomi di professione /
Espressioni con "andare"

Alcuni usi del congiuntivo /
I suffissi alterativi
Nomi di animali / Aggettivi
per parlare del carattere
e dei comportamenti

I mezzi pubblici in Italia

La donna italiana oggi

Gli italiani e gli animali

**Lasciate ogni speranza
voi ch'entrate**

**Qui comincia
l'avventura...**

Arrivederci!

**"La Divina Commedia a
fumetti" di Marcello**

**"Il Signor Bonaventura"
di Sto**

Fumetti vari

Elementi per organizzare
in modo sequenziale un
racconto / Elementi per
affrontare una situazione
conflittuale e per difendere
la propria opinione / Parlare
di gusti letterari

Narrare al passato remoto /
Trovare parole in rima /
Scrivere una poesia

Introdurre ed evocare
oggetti e azioni grazie ad
onomatopee / Congedarsi
usando il registro linguistico
adatto a una determinata
situazione

Gerundi Connettivi di causa
e di conseguenza / *finché*
e *finché non*

Passato remoto

Cifre e numeri / Espressioni
idiomatiche con i numeri

Lessico relativo ai generi
letterari / Lessico relativo
al denaro

Alcune onomatopee usate nei
fumetti / Formule di saluto

La letteratura italiana e Dante

I giochi a premi in Italia /
Sergio Tofano e il signor
Bonaventura

Fumettisti famosi

3. Osserva le vignette. I personaggi si presentano in modo informale. Come?



da "Aida al confine" di Vanna Vinci, pubblicato su Mondo naif n. 14, Kappa Edizioni - © 2001 Kappa Edizioni/Vinci, info@kappanet.it/www.hunter.it



da "Il mondo di Valentina", Valentina Melaverde, testi e disegni di Grazia Nidasio, Salani ed., 1996



da "Legami di sangue!", di Leo Ortolani, Rat-Man Collection 1, marzo 1997, ed. Panini © Leo Ortolani

4. Nelle vignette che seguono trovi altri esempi di presentazioni; quali differenze puoi notare?



da Diabolik, "Terribile incubo" di A. e L. Giussani, © Astorina ed. 2000



da Diabolik, "L'ignavia del delitto", di A. e L. Giussani, © Astorina ed. 2000



da "La voce" Di Giovanni Mattioli, Vanna Vinci e Michela De Domenico, pubblicato su Mondo Naif n. 14, Kappa Edizioni - © 2001 Kappa Edizioni/Mattioli/Vinci/De Domenico, info@kappanet.it/www.hunter.it.

5. Completa la tabella che segue inserendo quante più informazioni possibili. Se vuoi, per completare usa la tua immaginazione.

Vignetta	Nomi	Tu, lei o voi?	Età	Abbigliamento	Luogo	Registro
1	Lulli					informale
2						
3				sexy		
4					ricevimento	
5						
6						formale

6. Ora, insieme agli altri studenti, recita le battute dei personaggi, usando il tuo vero nome, ma immaginando di trovarti nel fumetto.

7. Osserva le immagini che seguono; i personaggi sono molto diversi fra loro. Descrivi brevemente, cercando anche informazioni sul carattere partendo dai tratti e dall'espressione del viso. Se vuoi, cerca in questa lista i vocaboli che possono aiutarti:

Bocca: sottile, carnosa, a cuore, regolare, ecc.

Naso: aquilino, all'insù, pronunciato, dritto, ecc.

Occhi: scuri, chiari, penetranti, distratti, intensi, assorti, intelligenti, ecc.

Viso che esprime: incredulità, commozione, impegno, determinazione, rabbia, scoraggiamento, delusione, gioia, allegria, serietà, tristezza, malinconia, malizia, ecc.

Cosa fa il personaggio: osserva, spia, si nasconde, esita, riflette, chiacchiera, ecc.

1



da "Aida al confine" di Vanna Vinci, pubblicato su Mondo naif n. 14, Kappa Edizioni - © 2001 Kappa Edizioni/Vinci, info@kappanel.it/www.hunter.it

2



da Tex "Little Bighorn", testi di Nizzi, disegni di Tucci © Sergio Bonelli Editore 2002

3



da "Memorie dall'invisibile" in Tutti gli incubi di Dylan Dog, testi e storia di T. Sclavi, disegni di G. Casertano © Sergio Bonelli Editore 2002

4



da Martin Mystère, "La leggenda di Ulisse", testi di Bonetti, disegni di Romanini © Sergio Bonelli Editore 2002

5



da Tex, "Little Bighorn", testi di Nizzi, disegni di Ticci © Sergio Bonelli Editore 2002

8. Osserva nuovamente le prime tre vignette della storia e immagina che cosa possa essere successo.



da Diabolik, "Il genio del delitto" e "Delitti senza motivo" di A. e L. Giussani © Astorina ed. 2000



da Diabolik, "Delitti senza motivo" di A. e L. Giussani © Astorina ed. 2000

Prima ipotesi _____

Seconda ipotesi _____

Terza ipotesi _____

9. Ora osserva le altre tre vignette. Continua la storia.



da Diabolik, "Delitti senza motivo" di A. e L. Giussani © Astorina ed. 2000



da Diabolik, "Sepolto vivo" di A. e L. Giussani © Astorina ed. 2000



10. Ecco due trame. Scegli quella che ti sembra più giusta per la storia e motiva la tua risposta.

1. Esmeralda, una giovane donna, è in pericolo; infatti, sa dove è nascosta una grossa somma di denaro: Diabolik ed Eva potrebbero rapirla per conoscere questo nascondiglio. L'ispettore Ginko è preoccupato per lei, ma anche per sé; infatti, è accusato di collaborare con i ladri. Diabolik ed Eva, uccidendo due persone, riescono a rubare i soldi e a fuggire. Esmeralda è libera, sana e salva.
2. Esmeralda, una giovane donna, sembra essere in pericolo; in realtà, lei stessa vuole rubare una grossa somma di denaro e attribuire all'ispettore Ginko ogni responsabilità per il furto. Eva e Diabolik riusciranno invece a rubare una grossa somma e a fuggire, uccidendo due persone.

11. Leggi l'articolo.

Da Camilleri a Lucarelli l'Italia si colora di giallo.

Loro, subito, negano tutto, o quasi. Abituati a muoversi tra serial killer, poliziotti corrotti, pazzi criminali e assassini, per prima cosa pensano a costruirsi un alibi. Questa volta non riusciranno a nascondersi. Sono gli scrittori noir italiani e ormai sono una moda. Hanno conquistato prima i lettori, poi si sono presi la televisione, il cinema e infine pure il teatro. Scrivono romanzi che vendono mediamente meglio (il doppio) degli altri, poi fiction e sceneggiature con un successo dietro l'altro. E sono arrivati su Internet, dove i siti tematici si moltiplicano.

Gli scrittori noir italiani sono una nuova generazione; a guidarli è Carlo Lucarelli: *Blu notte* sul piccolo schermo, *Almost blue* su quello grande e presenza fissa nella hit parade libraria. Poi vengono tutti gli altri: Massimo Carlotto, Andrea G. Pinketts, Ciampiero Rigosi, Marcello Fois, Eraldo Baldini, Lorian Macchiavelli, ma la lista cresce di continuo.

Un capitolo a parte merita Andrea Camilleri, che non è rigorosamente noir, ma che è la locomotiva principale del boom al botteghino. "Il fenomeno parte con lui, poi ha tante anime, ma senza il papà del commissario Montalbano non sarebbe la stessa cosa, non ci sarebbero gli stessi numeri", dice Massimo Turchetta, direttore editoriale della Mondadori, casa editrice storica per i gialli (il nome deriva proprio dal colore della sua collana).

Luigi Bernardi, che cura insieme a Lucarelli la collana noir di Einaudi, afferma: "Ci sono tanti segnali di successo. Le vendite prima di tutto: un libro italiano nella media se vende quattromila copie è un successo, un autore noir in ascesa come Carlotto arriva senza problemi a quota diecimila e va sempre meglio. Lucarelli poi è fisso tra le cinquantamila e le ottantamila copie. Il noir è uno dei pochi campi dove gli italiani non temono la concorrenza degli stranieri."

E il pubblico non si accontenta di comprare romanzi, ma vuole recitare una parte attiva. Su Internet si materializzano i siti degli appassionati, che propongono casi da raccontare, segnalano misteri da risolvere, domande senza risposte.

adattato da *La Repubblica*, M. Vincenzi, 3/8/2001



12. Cerca nel testo i vocaboli che corrispondono alle seguenti definizioni (ti aiuteranno a comprendere il lessico dei romanzi polizieschi):

1) assassino seriale

2) moralmente disonesto

3) fatti difficilmente spiegabili

4) colpevoli di gravi delitti

5) genere letterario o cinematografico caratterizzato da atmosfere cupe o violente

6) romanzo o film di argomento poliziesco

7) fatti specifici in cui si concentrano le attenzioni degli investigatori

8) omicidi

9) mezzo di difesa con cui l'imputato dimostra che si trovava altrove nel momento del delitto

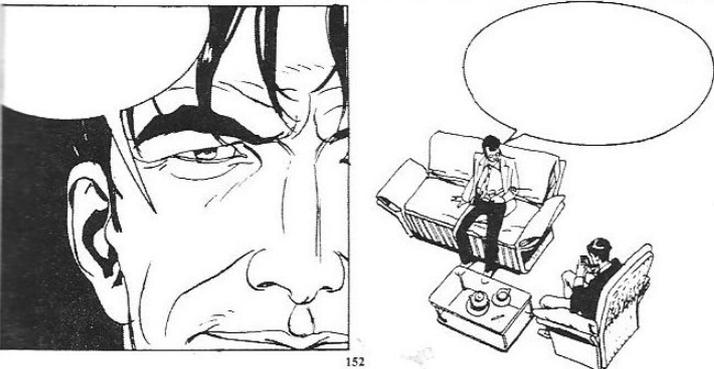
13. Recitiamo! A partire dalla trama scelta nell'attività 10., inventa con qualche compagno le battute dei personaggi. Dopo aver scelto un ruolo ciascuno e aver designato un regista, recitate il vostro copione davanti alla classe.



fase 1

1. Osserva i seguenti fumetti senza le scritte e rispondi alle domande.

- Quanti personaggi sono presenti?
- Puoi descriverli?
- Dove si trovano?
- Secondo te, chi è 'buono' e chi è 'cattivo'? Perché?



152

da "Memorie dall'invisibile", in Tutti gli incubi di Dylan Dog, disegni di G. Casertano, storia di T. Sclavi © Sergio Bonelli Editore 2002



2. Ora leggi la seguente scheda che ti darà qualche informazione sui personaggi e completa la tabella che segue, confrontando le informazioni date con le tue supposizioni. Se vuoi, scegli alcuni aggettivi fra questi:

blu – neri – castani – lunghi – corti – ordinati – spettinati – prudente – ironico – cortese – falso – sincero – calmo – aggressivo – offensivo

DYLAN DOG: Dylan Dog è inglese e abita al numero 7 di Craven Road in una casa che ha il campanello che urla. Ha lavorato a Scotland Yard, poi ha scelto di lavorare come 'indagatore dell'incubo' (anche se non sa spiegare bene che cosa significa esattamente). E' un bel tenebroso, ha successo con le donne; per riposarsi suona il clarino.

COLDWATER: giornalista, personaggio chiave di questo episodio delle avventure di Dylan Dog. E' di mezza età, robusto, porta gli occhiali. Per il suo mestiere, indaga su un serial killer.

	DYLAN DOG	COLDWATER
Età'		
Occhi		
Capelli		
Carattere		
Professione		

3. Analizza ora l'ambiente in cui si trovano i personaggi: cerca tutti i particolari che puoi trovare e descrivi l'interno della casa di Coldwater.



4. Leggi ora con attenzione i dialoghi con l'aiuto dell'insegnante e rispondi al questionario scegliendo la risposta che ti sembra corretta e motivando la tua scelta.



da "Memorie dall'invisibile", in Tutti gli incubi di Dylan Dog, disegni di G. Casertano, storia di T. Sclavi © Sergio Bonelli Editore 2002

1. Dylan Dog è a casa di Coldwater.
- Coldwater è a casa di Dylan Dog.
- Sono entrambi a casa dell'Ispettore Bloch.

5. **Coldwater è** rallegrato
- infastidito
- annoiato
- dalla visita
- di Dylan Dog.

2. **E' una visita** preannunciata
- a sorpresa
- gradita

3. **Dylan Dog** è
- cerca
- ha trovato l'assassino.

4. **Secondo Coldwater, la polizia vuole**
- aiutare
- ingannare
- ostacolare i giornalisti.

6. **Dylan Dog, uscendo, chiede dove si trova**
- la cucina
- il coltello
- l'impermeabile

fase 1

1. Con uno o due compagni metti più nomi che puoi nella colonna giusta. Attenzione, hai solo tre minuti. Vince la squadra che ne trova di più.

PRIMI	SECONDI	DOLCI
Spaghetti al pomodoro	Bistecca	Crostata

2. Guarda questa cartina dell'Italia. Ogni regione ha dei piatti tipici. Quali conosci?



5. Conosci i piatti citati nel fumetto? Perché il fumetto si intitola CENONE?

6. Ecco una lista di specialità italiane. Sai dire quando si mangiano?

panettone, cassata, lenticchie, colomba, uovo di cioccolato, pandoro, torrone, carbone di zucchero, spumante, tacchino



7. E cosa si mangia nel tuo paese? Riempi la tabella e confronta con i tuoi compagni.

FESTE	IN ITALIA	NEL TUO PAESE
Pasqua		
Natale		
Capodanno		
Epifania		
...		

8. Ora leggi il fumetto originale. Cosa dice, secondo te, la bambina nell'ultima vignetta?



14. Aiuta il cuoco a non commettere degli errori! Correggi le indicazioni sbagliate:



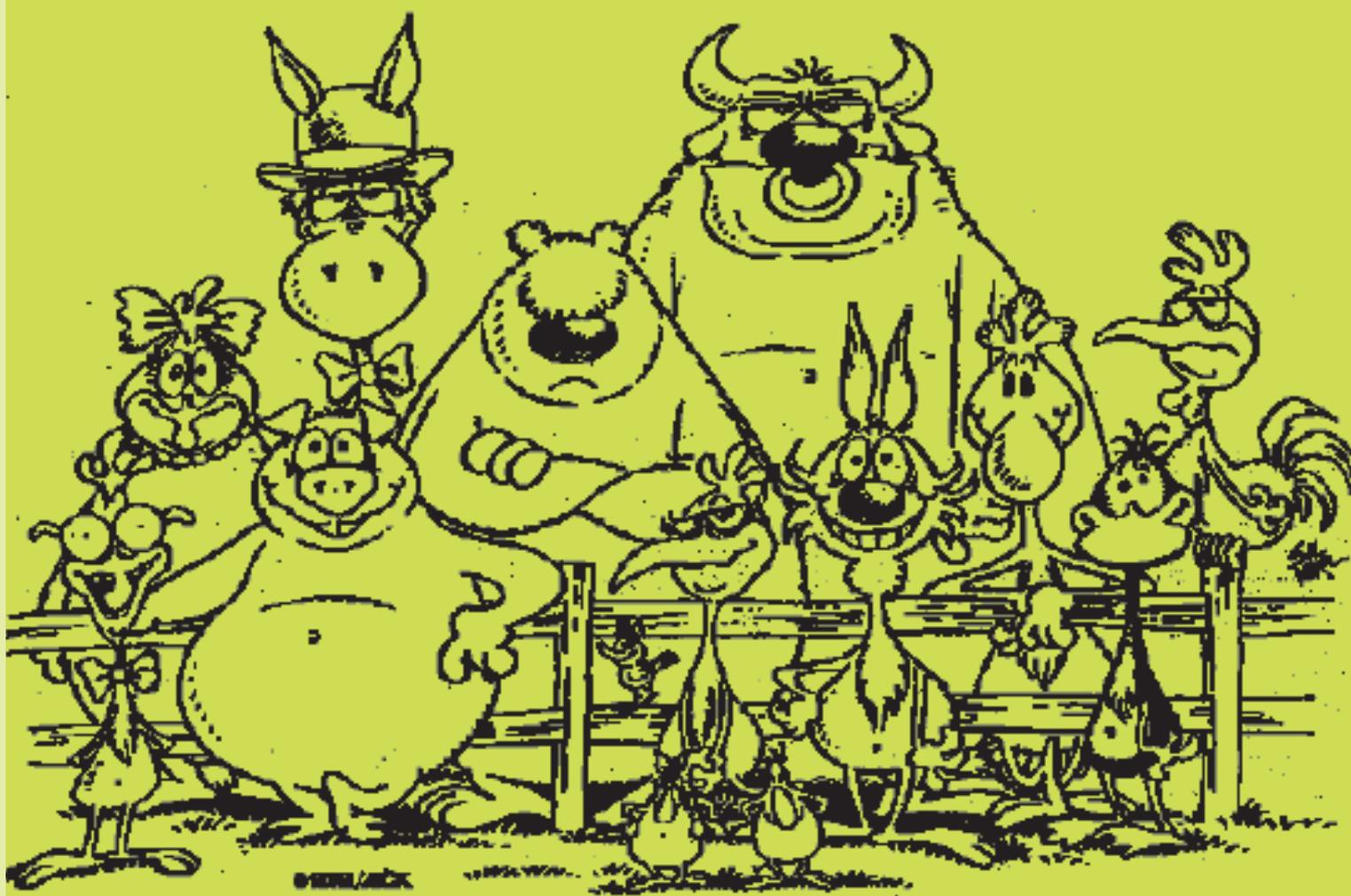
Per preparare gli spaghetti al pomodoro, si deve prendere una pentola e si deve mettere poca acqua fredda. Subito si mettono gli spaghetti e poi si accende il fornello. Quando l'acqua bolle, si aggiunge il sale. Poi si scolano gli spaghetti e si lasciano riposare un'ora. Quando sono freddi, si prende un pomodoro fresco, si taglia a dadini e si mette sopra la pasta con un po' di parmigiano e olio d'oliva.



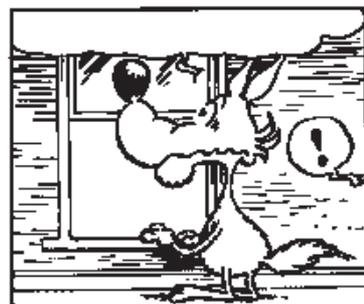
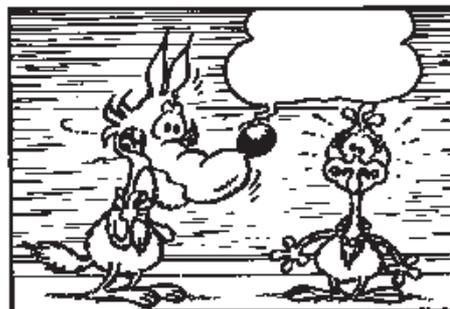
Porta anche
l'ombrello!

Porta anche l'ombrello!

intermedio
ia
avanzato



fase 1

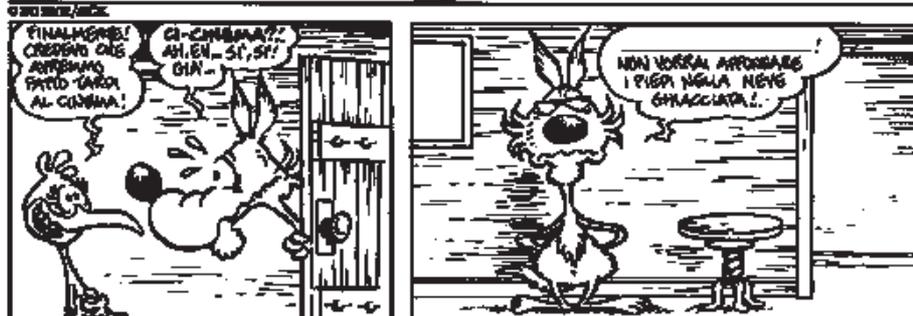


©2002 Silver/McK

1. Lupo Alberto va a trovare la sua eterna fidanzata, la gallina Marta. Quando si svolge la scena? Quali sono gli stati d'animo di Lupo Alberto? E di Marta?

Lupo Alberto

Marta



III



IV

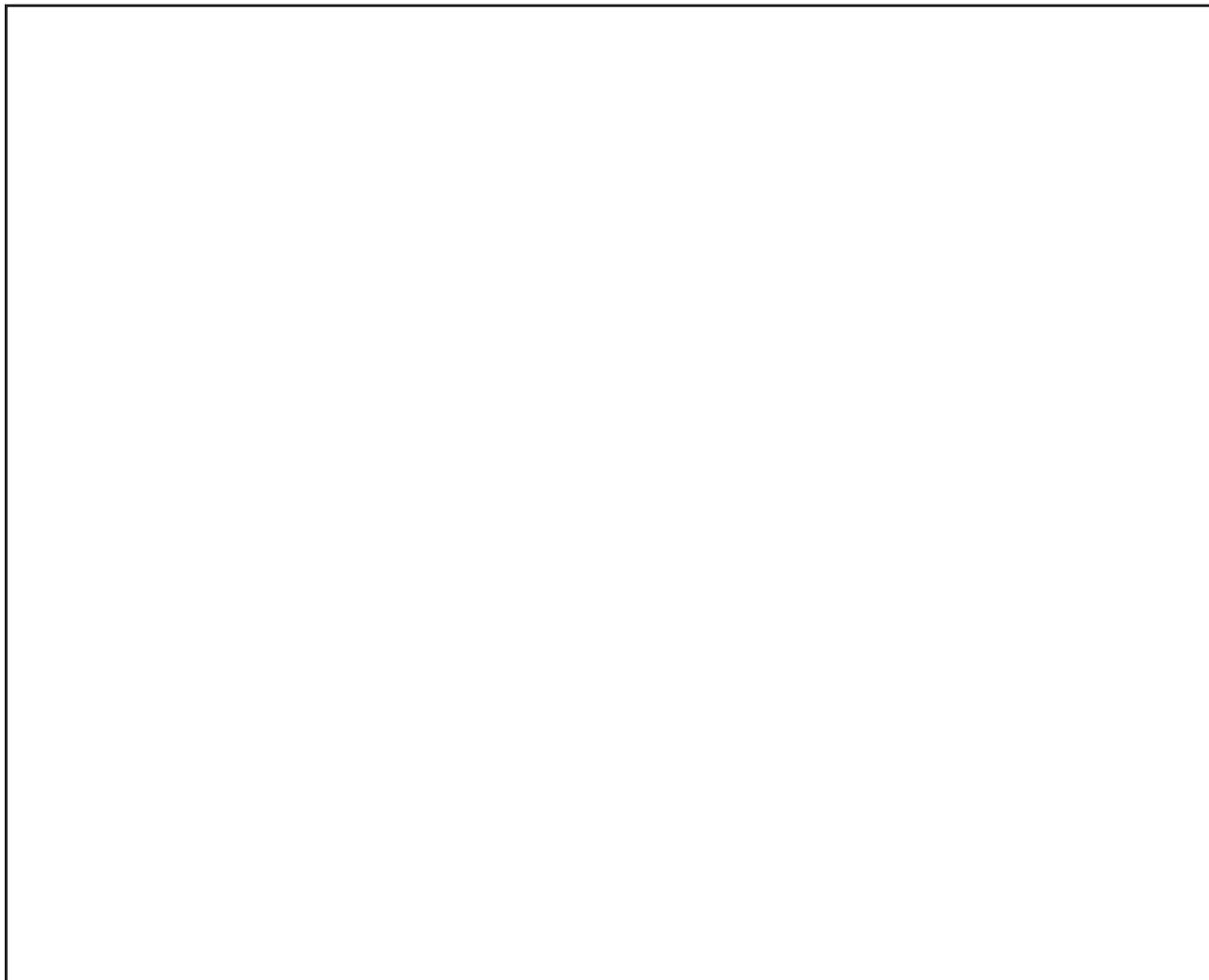


VI

©2002 Silver/McK

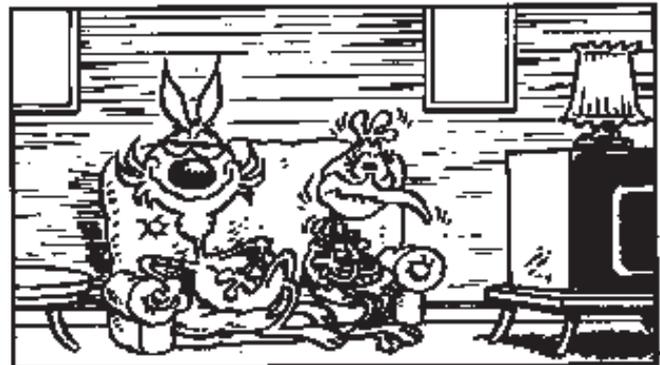
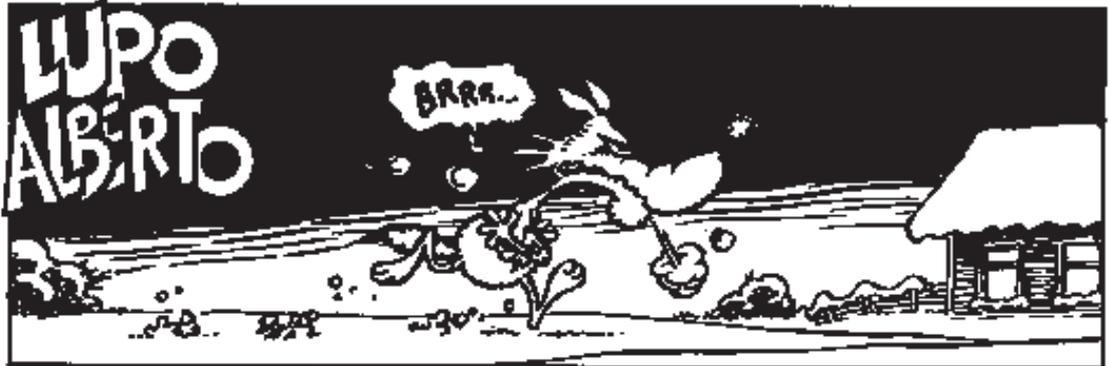
3. Guarda il fumetto e immagina quali suggerimenti Lupo Alberto dà a Marta nelle vignette III, IV, VI utilizzando rispettivamente le parole “scarpe pesanti”, “burro di cacao” e “ombrello”.

4. Come finisce il fumetto? Immagina l'ultima vignetta.



5. Ora leggi il fumetto completo: avevi indovinato la fine della storia?

fase 2



©2002 Silver/McK

IMPERATIVO AFFERMATIVO

VERBI REGOLARI

I-ARE: portare	II-ERE: mettere	III-IRE:partire	III-IRE: finire
(tu) port-a!	(tu) mett-i !	(tu) part-i!	(tu) fin-isci !
(Lei) port-i !	(Lei) mett-a!	(Lei) part-a !	(Lei) fin-isca !
(noi) port-iamo!	(noi) mett-iamo!	(noi) part-iamo!	(noi) fin-iamo!
(voi) port-ate !	(voi) mett-ete!	(voi) part-ite!	(voi) fin-ite!

- **Porta** l'ombrello!

VERBI ESSERE E AVERE

ESSERE	AVERE
(tu) sii!	(tu) abbi!
(Lei) sia!	(Lei) abbia!
(noi) siamo!	(noi) abbiamo!
(voi) siate!	(voi) abbiate!

-**Abbiate** un po' di comprensione per lui!

VERBI IRREGOLARI

ANDARE	DIRE	SAPERE	DARE	FARE	STARE
(tu) va' o vai!	(tu) di'!	(tu) sappi!	(tu) da' o dai!	(tu) fa' o fai!	(tu) sta' o stai!
(Lei) vada!	(Lei) dica!	(Lei) sappia!	(Lei) dia!	(Lei) faccia!	(Lei) stia!
(noi) andiamo!	(noi) diciamo!	(noi) sappiamo!	(noi) diamo!	(noi) facciamo!	(noi) stiamo!
(voi) andate!	(voi) dite!	(voi) sappiate!	(voi) date!	(voi) fate!	(voi) state!

- **Faccia** più attenzione la prossima volta!

IMPERATIVO NEGATIVO

Si forma mettendo **NON** davanti alle voci dell'imperativo affermativo.

La II persona del singolare si forma con **NON + infinito**

I-ARE: portare	II-ERE: mettere	III-IRE:partire	III-IRE: finire
(tu) non portare!	(tu) non mettere!	(tu) non partire!	(tu) non finire !
(Lei) non port-i !	(Lei) non mett-a!	(Lei) non part-a !	(Lei) non fin-isca !
(noi) non port-iamo!	(noi) non mett-iamo!	(noi) non part-iamo!	(noi) non fin-iamo!
(voi) non port-ate !	(voi) non mett-ete!	(voi) non part-ite!	(voi) non fin-ite!

- **Non portare** l'ombrello!

6. Guarda di nuovo il fumetto e scrivi cinque consigli che Lupo Alberto potrebbe dare a Marta in questa circostanza, utilizzando l'imperativo affermativo e negativo.

- **Non bere** una bibita fresca!
- **Bevi** qualcosa di caldo!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

7. Lupo Alberto inventa delle scuse per non uscire. Aiuta Marta a trovare delle soluzioni utilizzando la forma adeguata dell'imperativo.

- Fa troppo freddo!/ (il cappotto)
- LUPO ALBERTO: Fa troppo freddo!
- MARTA: **Metti** il cappotto!

1. La macchina non funziona! _____ (l'autobus)
2. Ho mal di testa! _____ (un'aspirina)
3. Non ho ancora cenato! _____ (un panino)
4. Ho già visto il film! _____ (a teatro)
5. Non conosco la strada! _____ (la cartina stradale)



fase 3

8. Il tempo libero è un bene prezioso ma non sempre uomini e donne sono d'accordo su come approfittarne. Discuti con i compagni le seguenti affermazioni indicando se sei d'accordo o no.

1. Le donne danno più valore al tempo libero mentre gli uomini danno più importanza al lavoro
2. Nel tempo libero gli uomini sono generalmente più "pantofolai" delle donne
3. Per le donne uscire è spesso una scusa per sfoggiare un vestito nuovo e per farsi carine
4. Le donne preferiscono uscire in "tête à tête"
5. Gli uomini preferiscono uscire in gruppo
6. Le donne sono più interessate alle manifestazioni culturali, cinema, teatro, musei, ecc.
7. Gli uomini sono più interessati alle manifestazioni sportive
8. Le donne sono disposte a rinunciare a vedere le amiche per passare una serata con il proprio uomo
9. Gli uomini sono disposti a rinunciare a vedere la propria donna per passare una serata con gli amici
10. Gli uomini leggono più giornali delle donne
11. Le donne leggono più libri degli uomini
12. Le donne ascoltano più la radio degli uomini
13. Gli uomini guardano più la televisione delle donne



9. Cerca nell'articolo un riscontro ad alcune delle affermazioni precedenti:

Secondo una ricerca dell'Istat il piccolo schermo resta il passatempo preferito. Bene cinema e musei



italiani e tempo libero tanta tv e pochi libri

In calo la percentuale di quelli che frequentano i luoghi di culto

ROMA - Piazzati davanti al televisore. Innamorati del piccolo schermo e del telecomando. Refrattari ai libri, amanti dello stadio e del cinema, interessati a mostre e musei. Ovvero: ecco come gli italiani spendono il loro tempo libero, secondo una indagine dell'Istat.

Le risposte di un campione di 21.718 famiglie (per un totale di 58.653 individui) non lasciano dubbi: il passatempo preferito dagli italiani resta di gran lunga la televisione. Il 93,6 per cento della popolazione, dai 3 anni in su, lo ammette senza problemi: "Guardiamo la tv almeno qualche giorno alla settimana". Stabile invece la percentuale dei radioascoltatori quotidiani (il 57,7 per cento), più alta tra le donne (63,4 per cento) e tra gli under 24 (oltre l'80 per cento).

Quotidiani. Gli uomini leggono i quotidiani più delle donne (63,9 per cento contro il 50,6 per cento delle donne). I "consumatori" più fedeli hanno tra i 25 e i 59 anni (68 per cento) (...). Le cose cambiano se si parla di libri. La lettura è tornata a livelli di inizio decennio dopo la crescita registrata a metà degli anni Novanta: i lettori sono il 38,6 per cento della popolazione (il 43,6 per cento delle donne, il 33,3 per cento degli uomini), ma a leggere dodici e più libri l'anno (uno al mese o poco più) sono solo 12 persone su 100, contro le 49 che ne leggono meno di tre.

Cinema. Il cinema stacca tutte le altre forme di intrattenimento. Il 44,7 per cento della popolazione adulta frequenta con assiduità il grande schermo. I più fedeli sono i giovani tra i 15 e i 24 anni (oltre l'80 per cento tra i 20-24enni). (...). In aumento le visite a mostre e musei, salite dal 26,8 per cento del '99 al 28,6 per cento del Duemila.

Stadio e affini. Gli "aficionados" degli spettacoli sportivi restano il 27,8 per cento, come nel '99: più uomini (il 40,4 per cento) che donne. In salita il fascino di discoteche e sale da ballo: le frequentano più o meno regolarmente il 26 per cento degli italiani (l'1 per cento in più del '99), e il 73 per cento dei giovani tra i 18 e i 24 anni. Su anche gli ingressi a monumenti e siti archeologici, cresciuti in dodici mesi dal 21,5 per cento al 23,3 per cento. Stabile il pubblico di concerti e spettacoli di prosa: a teatro va il 17,2 per cento della popolazione (e il 18,4 per cento delle donne), con maggiore frequenza nel centro nord e nelle grandi città. I concerti di musica classica attirano l'8 per cento degli italiani (il 27,1 per cento dei diplomati), quelli di altri generi il 18,3 per cento (il 48,6 per cento degli studenti).

Amicizia. Nel Duemila, il 26,4 per cento ha incontrato gli amici tutti i giorni, il 27,4 per cento più volte a settimana: gli incontri quotidiani sono

più frequenti tra i giovani (più del 60 per cento degli under 19), più rari tra i 35 e i 54 anni, quando il peso del lavoro si fa sentire.

Religione. Cala la percentuale di quanti vanno, una o più volte la settimana, in luoghi di culto: erano il 39,2 per cento nel '93, sono stati il 34,8 per cento l'anno passato. Le quote più elevate di praticanti si trovano tra le donne (il 48,5 per cento delle casalinghe) e tra i pensionati (44,4 per cento), le più basse tra gli under 24.

da www.repubblica.it 18/10/2001

10. Leggi il testo e completa la tabella indicando, quando è possibile, la percentuale di donne, uomini e ragazzi che si dedicano alle seguenti attività nel tempo libero.

	Totale %	Uomini %	Donne %	Ragazzi %
Guardare la TV				
Ascoltare la radio				
Leggere giornali				
Leggere libri				
Andare al cinema				
Visitare mostre				
Assistere a spettacoli sportivi				
Andare in discoteca				
Visitare musei				
Andare a teatro				
Andare a concerti				
Vedere amici				
Frequentare luoghi di culto				

11. E tu, cosa fai nel tempo libero? Completa la tabella e confrontala con quella di un compagno.

	Molto spesso	Spesso	Ogni tanto	Quasi mai	Mai
Guardo la TV					
Ascolto la radio					
Leggo giornali					
Leggo libri					
Vado al cinema					
Visito mostre					
Assisto a spettacoli sportivi					
Vado in discoteca					
Visito musei					
Vado a teatro					
Vado a concerti					
Vedo amici					
Frequento luoghi di culto					



PER CASA

12. Un' amica ti ha scritto per parlarti dei suoi problemi; il suo ragazzo non vuole mai uscire e passa il tempo guardando la televisione. Per questo si sente sola e trascurata e pensa che lui non l'ami più. Scrivi una lettera di risposta rassicurandola e dandole dei consigli (all'imperativo) su cosa fare e non fare per ritrovare l'antica passione.

A large rectangular area with horizontal lines for writing a letter.



fase 1

1. Guarda i due fumetti di Pat Carra: ritraggono due donne molto diverse.
Trova almeno 4 aggettivi per definirne le qualità e difetti.



Donne Moderne di Pat Carra © Patrizia Carra - Glénat Italia, Milano 1992

PRIMA DONNA	SECONDA DONNA
+ intelligente	+ sofisticata
+	+
+	+
- materialista	- vanitosa
-	-
-	-

2. Con l'aiuto dell'insegnante, trova aggettivi simili a quelli dell'attività precedente, ma con sfumature di intensità diverse (es. intelligente/furba, sofisticata/bella, infelice/nevrotica, vanitosa/superficiale).

fase 2

3. Ora fai delle frasi secondo il modello:

PRIMA DONNA	SECONDA DONNA
Mi sembra PIU' triste CHE infelice	Mi sembra PIU' sofisticata CHE bella

4. E paragona le due donne:

La seconda è PIU' bella DELLA prima

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



fase 4

8. Le donne parlano volentieri tra loro : si confidano pensieri, problemi, speranze... , intrattengono rapporti privilegiati di complicità. Ma nonostante questo -o forse proprio per questo- le loro relazioni sono ricche di contraddizioni e di conflitti. Pat Carra se ne prende gioco nelle vignette che seguono. Cosa ne pensi?



da Donne Moderne di Pat Carra © Patrizia Carra - Glénat Italia, Milano 1992

10. "Andare" seguito da un altro elemento può cambiare radicalmente significato. Nella vignetta (8.) troviamo l'espressione "andare d'accordo" ma esistono molte altre combinazioni che danno origine a significati profondamente diversi.

A partire da questi elementi trova le combinazioni giuste da inserire nelle frasi:

ANDARE...

VIA / SUL SICURO / DI MEZZO / GIU' / A MONTE / A GONFIE VELE / PER LA MAGGIORE / A RUBA / A MALE / A BUON FINE / IN ONDA / PAZZI PER

1. Quest'anno gli stivali _____! Li portano tutte le ragazze italiane!
2. Butta il latte! E' aperto da diversi giorni! Sicuramente _____!
3. Anna _____ la cucina cinese, ma io non ne posso più di mangiare riso alla cantonese!
4. Cerchi Carla? Mi dispiace ma _____ proprio due minuti fa.
5. Dopo giorni di trattative il contratto _____; sono furioso!
6. Avevo programmato di fare il viaggio con Anna e Paola, poi loro hanno litigato e ci _____ io che non sono più partito!
7. Quando sono all'estero compro sempre pasta Italiana, preferisco _____ e non provare marche straniere sconosciute!
8. La mia relazione con Laura _____! Siamo felicissimi!
9. Questi nuovi telefonini _____ ne sono stati venduti più di mille in un giorno!
10. Presto, accendi la tv, fra qualche minuto _____ il mio programma preferito!
11. Ho parlato a mio fratello tutta la notte, per fortuna i miei sforzi _____ e l'ho convinto!
12. Anna proprio non mi _____; è arrogante e antipatica!



11. Adesso trova un'espressione corrispondente per ogni verbo del precedente esercizio:

- 1. _____ = (di alimenti) non essere più buono
- 2. _____ = avere una passione per qualcosa/(qualcuno)
- 3. _____ = allontanarsi da un luogo
- 4. _____ = fallire
- 5. _____ = essere di moda
- 6. non _____ = non sopportare
- 7. _____ = non rischiare
- 8. _____ = funzionare benissimo
- 9. _____ = essere molto richiesto/venduto
- 10. _____ = terminare bene, avere successo
- 11. _____ = essere trasmesso (Tv o radio)
- 12. _____ = subire le conseguenze di qualcosa



12. Fino a questo momento abbiamo parlato dei rapporti, non sempre facili, tra le donne. Ma che dire delle relazioni con il cosiddetto "sesso forte" ?

A questo proposito leggi l'articolo che segue:

DONNE E UOMINI DEVONO ESSERE UGUALI. UGUALI AGLI UOMINI O ALLE DONNE?



Uomini e donne: aggiornamenti sull'uso

Appunti, aforismi, brevi riflessioni sul mondo femminile. Sull'incomunicabilità, l'infelicità, il tradimento. Firmate da Anna Maria Mori, scrittrice e giornalista. Appunti brevi, presi in fretta su biglietti dell'autobus o su fogli volanti. E raccolti a distanza di anni in un breve libro: "Femminile irregolare - Uomini e donne: aggiornamenti sull'uso" (edizioni Sperling & Kupfer, in uscita a marzo 2002). La scelta del titolo la spiega l'autrice, Anna Maria Mori, giornalista e scrittrice: «Il femminile o è irregolare o non è. Nel corso della storia il modello sociale del femminile si è conformato su quello maschile: per questo per svelarne la parte autentica è necessario uscire fuori dagli schemi, dalle regole».

Un libro denso di aforismi brevi nati da osservazioni quotidiane ispirate dalle esperienze personali della Mori, dalla cronaca e dall'attualità politica. Al centro delle riflessioni c'è il rapporto tra generi, le relazioni spesso difficili tra donne(...) la Mori precisa: «Non esiste un filo conduttore nel libro, anche se a chi l'ha letto d'un fiato è sembrato che ci fosse. La prospettiva è quella di uno sguardo femminile, l'occhio di una donna che osserva il mondo, gli uomini, le altre donne». Il libro(...)nasce dalla voglia di rivendicare una libertà di pensiero, fuori dagli schemi del femminismo e partendo da una constatazione: "la presenza del disamore in molte donne e l'esistenza di un'infelicità diffusa".

Negli aforismi l'incomunicabilità tra uomini e donne assume diverse sfumature. Ecco alcuni esempi: «Le donne si innamorano di quelli che fanno finta di ascoltarle. Gli uomini di quelle che fanno finta di ammirarli». «Le donne dicono e

pensano periodi pieni di punti e virgole. Gli uomini amano i punti e a capo».

Persino nel tradimento, secondo l'autrice, non esiste affinità tra i sessi: «Gli uomini tradiscono. Le donne pure. Di fronte all'adulterio, le donne sono portate all'operazione matematica che chiamiamo sottrazione: scelgono uno, scartano l'altro. Gli uomini invece preferiscono fare le addizioni: una più una più un'altra ancora... tutte insieme appassionatamente».

Ogni sesso poi vive diversamente il rapporto con il proprio ego. E d'altra parte non è del "femminile irregolare" usare l'uomo come misura delle cose e specchio di se stesse. Spesso alle donne lo sguardo critico delle altre donne. «Le donne quando si martirizzano per la bellezza non lo fanno per conquistare gli uomini ma per sconfiggere le altre donne. Le donne si sentono brutte e piangono, gli uomini si sentono brutti e cercano un'altra donna. Possibilmente più giovane e bella».

E che dire poi del rapporto dei sessi con il potere? Lo chiarisce bene la Mori: "gli uomini vogliono dominare, le donne vorrebbero contare. Di un uomo che vuole dominare si dice che è "determinato"; di una che vuole contare, che è "aggressiva". Di un uomo: che "si dedica appassionatamente alla sua carriera". Di una donna: che "è ossessionata dalla sua carriera".

da www.espressonline.it, P. Coppola, 4/03/2002



13. Rispondi:

1. Perché il libro di Anna Maria Mori si intitola "Femminile irregolare"?

2. Secondo l'autrice qual è il criterio delle donne per scegliere un innamorato?

3. E degli uomini?

4. Come si comportano le donne quando tradiscono?

5. E gli uomini?

6. Come reagiscono le donne all'avanzare del tempo?

7. E gli uomini?

8. Come vengono definite le donne ambiziose?

9. E gli uomini ambiziosi?

14. Con un compagno ritrova nell'articolo tutti gli aforismi sugli uomini e le donne citati dall'autrice e commentali indicando se sei d'accordo o no.

LEI

LUI

<hr/>	<hr/>

1. Guarda la vignetta e rispondi:



da "Rat-Man contro il Ragno", di Leo Ortolani, Rat-Man collection 1/3/1997, ed. Panini © Leo Ortolani

- Credi che Rat Man sia:

- a/ un supereroe
 b/ un personaggio comico

- Pensi che si chiami così perché:

- a/ è un topo vestito da uomo
 b/ è un uomo vestito da topo

- Ti sembra che somigli di più a:

- a/ Topolino
 b/ Batman

- Ritieni che abbia una personalità:

- a/ buona
 b/ cattiva

- Ti pare che lo definiscano meglio gli aggettivi :

- a/ inflessibile e coraggioso
 b/ imbranato e ridicolo

2. A partire dalle vignette cerca di rispondere alle domande- usando l'immaginazione!- Dopo confronta le tue supposizioni con quelle di un compagno:

Teppistello: diminutivo di teppista => delinquente di poca importanza
 Stanare: fare uscire qualcuno da dove è nascosto (tana)



da "Rat-Man contro il Ragno", di Leo Ortolani, Rat-Man collection 1/3/1997, ed. Panini © Leo Ortolani

1, Perché Valker ha mentito?

2, Chi è nascosto dentro?

3, Chi è il ragno?

4, Credi che abbia ragione Valker a non avere fiducia nelle capacità di Rat Man o sei d'accordo con il capitano Krik ?

3. Le vignette che hai visto e anche le prossime sono tratte da una storia che si intitola "Rat-Man contro il Ragno". Leo Ortolani prende in giro bonariamente il mondo dell'editoria dei fumetti, il mitico fumetto "l'Uomo ragno", e anche chi non sa usare il congiuntivo! Qui sotto troverai i riassunti di due storie.

Quale credi che sia quella scritta da Leo Ortolani?

- A. A causa di alcuni pericolosi esperimenti radioattivi, un ragno si è trovato ad avere i superpoteri di un uomo, cioè avidità, egoismo ecc. Decide di sfruttare la situazione e pubblica un fumetto ispirato alla sua storia: il successo è immediato (ne pubblica 27 versioni diverse!) e diventa il più pericoloso nemico degli altri fumettisti che, capeggiati da Valker, si alleano per ucciderlo ed eliminare la concorrenza.
- B. A causa di alcuni pericolosi esperimenti radioattivi, un uomo, celebre disegnatore di fumetti, si è trovato trasformato in ragno; non potendo raccontare quello che gli è successo, perché nessuno crederebbe a un ragno, decide di farne un fumetto che Valker trova e fa pubblicare: il successo è enorme (ne vengono pubblicate 27 versioni diverse!) ma Valker, che ha intuito la verità, decide di eliminare il ragno, temendo che un giorno possa riprendere sembianze umane e domandare i diritti d'autore .

4. Con un compagno, a partire dalla trama scelta, ricostruisci una storia usando le vignette e immaginando le parti che mancano. E' necessario che la storia contenga la risposta alle seguenti domande:

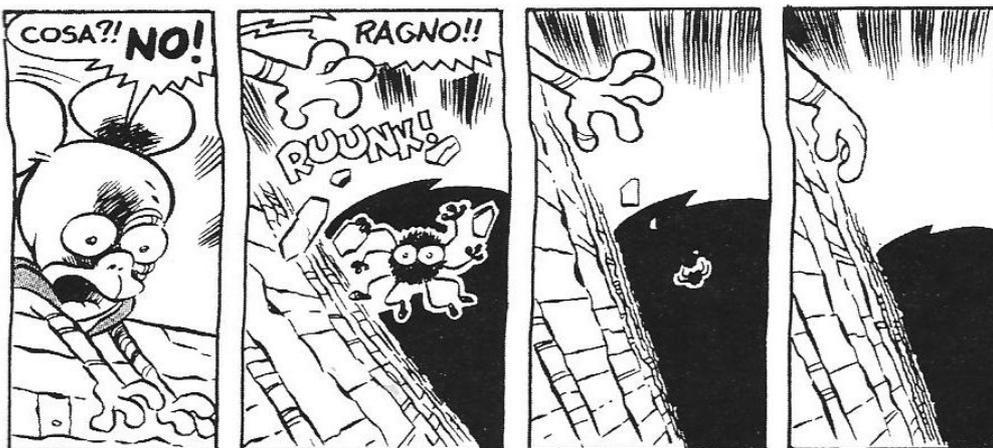
- Perché il Ragno crede che il vero mostro sia Walker?
- Che cosa ha detto il Ragno a Rat-Man prima di precipitare nel vuoto?

Azzeccare: centrare, indovinare, colpire nel segno
Raccapriccio: orrore



(...)

(...)



(...)

(...)

da "Rat-Man contro il Ragno", di Leo Ortolani, Rat-Man collection 1/3/1997, ed. Panini © Leo Ortolani

10. Copri la pagina accanto. Guarda ora questo giallo a fumetti: che cosa succede? Chi sono i personaggi? Fai delle supposizioni:

Credo che la donna _____

Secondo me l'uomo che guarda dalla finestra _____

Mi sembra che la scarpa _____

UN ORRENDO MISFATTO



da La settimana Enigmistica n.3622, 25/8/2001

11. Eccoti una parte della storia. Qual è secondo te "l'orrendo misfatto"? Discutine con uno o due compagni utilizzando le forme: credo che.../suppongo che.../ mi pare che .../ secondo me.../ forse... /...



da La settimana Enigmistica n.3622, 25/8/2001

12. Ecco il fumetto completo: chi è il colpevole? Perché?



da La settimana Enigmistica n.3622, 25/8/2001

13. Spesso nei fumetti i nomi propri non sono casuali ma fanno riferimento ad alcune caratteristiche dei personaggi: quali, nel caso rispettivamente della marchesa e dell'investigatore?

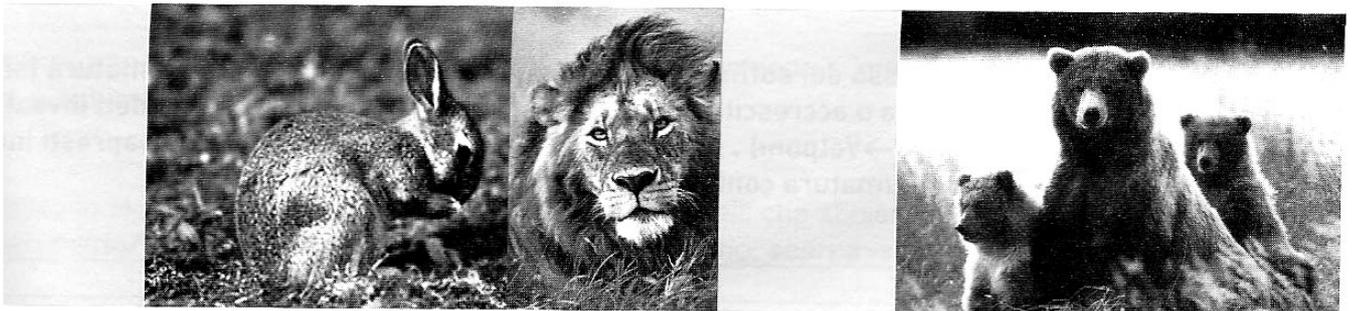
La marchesa si chiama _____ perché _____

L'investigatore si chiama _____ perché _____

14. Come nel caso dell'investigatore Volponi, il riferimento a un animale fa pensare a una caratteristica considerata tipica dell'animale (volpe= furbizia). Associa i nomi di animali nel riquadro con gli aggettivi corrispondenti :

leone / oca / cicala / lepre / coniglio / asino / orso / lumaca / formica / mulo

1. Lento come _____
2. Ostinato come _____
3. Risparmiatore come _____
4. Coraggioso come _____
5. Veloce come _____
6. Stupida [solo al femminile!] come _____
7. Vigliacco come _____
8. Imprevedente come _____
9. Ignorante come _____
10. Poco socievole come _____



15. Ora completa le seguenti frasi riutilizzando le espressioni dell'esercizio precedente:



da "Rat-Man contro il Regno", di Leo Ortolani, Rat-Man collection 1/3/1997, ed. Panini © Leo Ortolani

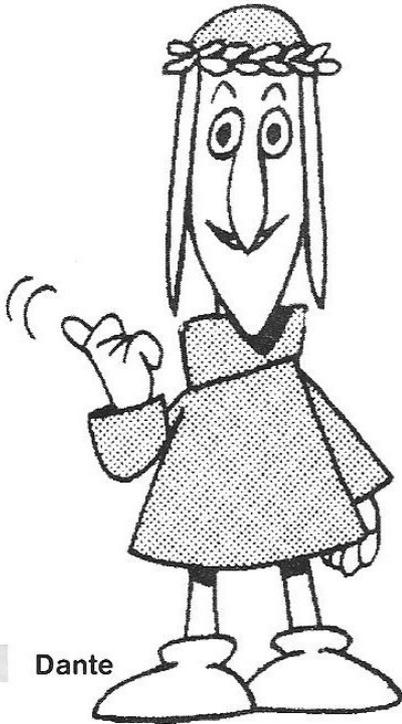
1. Paola ha fatto _____ tutto l'anno e ha speso tutti i suoi risparmi e adesso viene a chiedermi aiuto!
2. Se non ti metti a studiare seriamente rimarrai _____!
3. Correva come _____, non sono riuscito a fermarlo!
4. La nuova ragazza di Roberto mi sembra veramente _____! Non lo dico perché sono gelosa!
5. Dai! non fare _____ trova il coraggio di dire a tua madre che vuoi andare via da casa!
6. Sei veramente _____! Non è possibile farti cambiare idea!
7. Che _____ Giuseppe! Con i suoi trucchi riesce sempre a ottenere tutto quello che vuole.
8. A forza di fare _____ e di mettere da parte tutto quello che ha guadagnato Luigi ha potuto comprarsi la casa!
9. Quando ha sentito che insultavano il suo migliore amico ha fatto prova di un coraggio da _____ che non gli conoscevo!
10. Sbrigati! Se continui a muoverti come _____ non arriveremo mai in tempo!
11. Hai conosciuto il nuovo collega? A me è sembrato veramente _____! Ho tentato di parlare con lui ma mi ha risposto solamente a monosillabi!

16. In italiano si usano spesso dei suffissi che servono a dare una particolare sfumatura (affettiva, peggiorativa, diminutiva o accrescitiva) al sostantivo o all'aggettivo: il nome dell'investigatore ne è un esempio (Volpi → Volponi). Nel fumetto sono presenti altri due casi: sapresti individuarli e indicare che tipo di sfumatura conferiscono al sostantivo a cui sono uniti?

1. _____ sfumatura _____
2. _____ sfumatura _____

Dante e fumetti

Versione umoristica della **Divina Commedia** di **Dante Alighieri**. Il fumetto "Dante" debutta nel novembre 1969 sulle pagine della rivista di fumetti Off Side. Sulla rivista spunteranno solo due strisce perchè la testata fallirà presto. Le peripezie per la pubblicazione di questa parodia di uno dei più grandi capolavori letterari italiani durano 25 anni circa ma, alla fine, Marcello riesce a pubblicare la prima parte della sua opera: Inferno. Sono attualmente in preparazione le versioni umoristiche degli altri due canti: Purgatorio e Paradiso



Dante

Dante

Nella versione umoristica un Dante simpatico e allegro, stupito di fronte ai vari personaggi "deliranti" che gli si presentano davanti.

Virgilio

Bufa guida di Dante, lo accompagna per tutto il viaggio nell'Inferno spiegandogli le ragioni delle punizioni di tutti i dannati. Ripete continuamente una citazione dantesca che nessuno capisce.

Caronte

Nella Divina Commedia traghettatore delle anime in inferno, diventa nella versione umoristica il rissoso conducente della "Freccia dell'Acheronte".

Minosse

Nella Divina Commedia giudica le colpe di chi deve entrare in inferno e li avvinghia con la sua coda di diavolo. Nella versione umoristica ha una parrucca da giudice e una coda lunghissima che si annoda in continuazione.

Cerberbero

Nella Divina Commedia è il cane a tre teste che si trova a guardia dei golosi. Si nutre di fango. Nella versione umoristica preferisce decisamente i panini al salame.

Paolo e Francesca

Tra i lussuriosi. Nella versione umoristica Francesca è bella e sexy e Paolo è balbuziente e mostruoso.



Virgilio

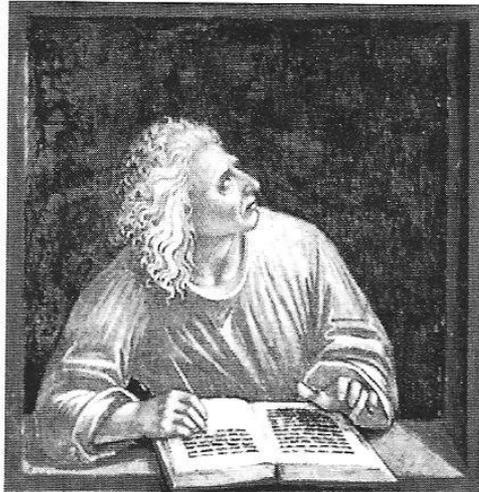


e tanti altri...



fase 1

1. Cosa sai del "Divin Poeta"? questo test ti aiuterà a scoprirlo:



1. Guarda le immagini e indica chi è Dante.

2. L'autore è nato a :

- a. Genova
- b. Palermo
- c. Firenze

3. Nel:

- a. 1265 d.C.
- b. 1523 d.C.
- c. 934 a.C.

4. La donna di cui era innamorato e a cui è ispirata la sua opera "Vita Nova" si chiamava:

- a. Beatrice
- b. Francesca
- c. Laura

5. Un evento drammatico segnò la vita dell'autore:

- a. la malattia
- b. l'esilio
- c. la povertà

6. Il suo capolavoro si intitola:

- a. La Commedia Umana
- b. La Divina Commedia
- c. La Commedia di Dio

7. ed è suddivisa in tre parti:

- a. Inferno/Purgatorio/Paradiso
- b. Amore/Odio/Indifferenza
- c. Corpo/Anima/Dio

8. Si tratta di:

- a. Un'opera teatrale di stile comico
- b. Un romanzo
- c. Un'opera in versi

9. Protagonista ne è Dante stesso accompagnato da un famoso personaggio dell'antichità:

- a. Il condottiero romano Giulio Cesare
- b. Il poeta latino Virgilio
- c. Il filosofo greco Platone

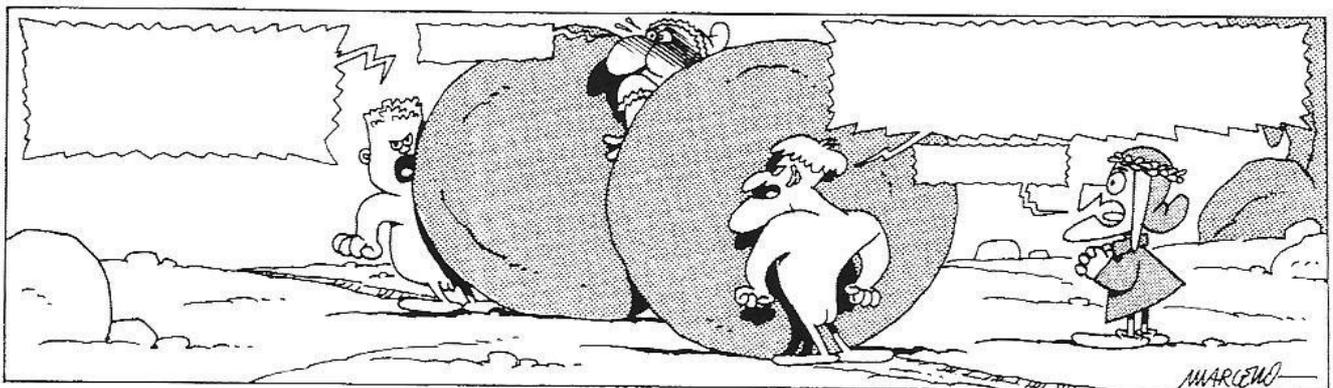
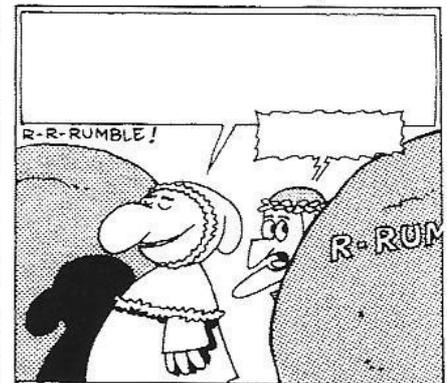
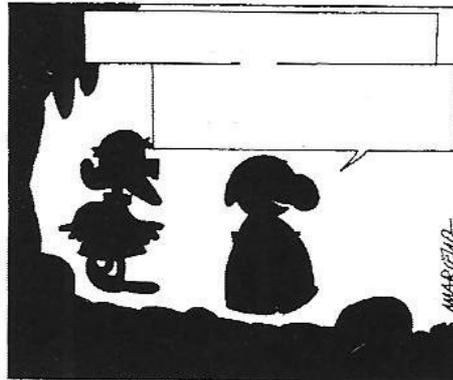
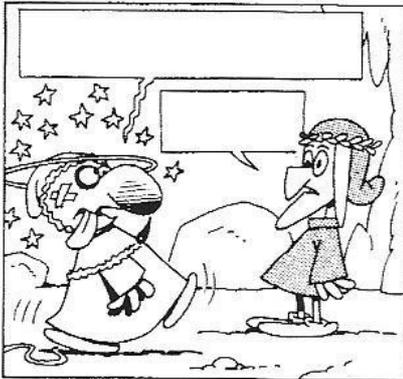
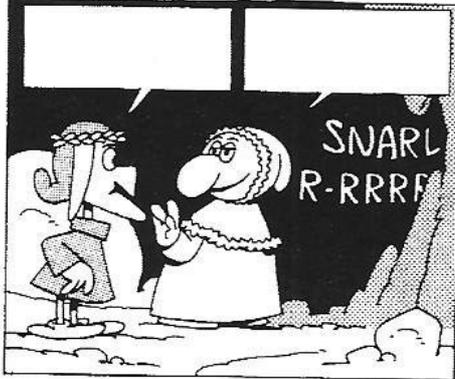
10. Nell'opera si parla molto di peccati e peccatori che sono classificati in base a:

- a. Il tipo di peccato (es. i lussuriosi sono separati dai golosi ecc.)
- b. Il sesso (gli uomini sono separati dalle donne)
- c. L'età (gli adulti sono separati dai bambini)



Poi si rivolse a quella infciata labbia,
 e disse: «Taci, maladetto lupo;
 consuma dentro te con la tua rabbia. (...)»

(Inferno - Canto VII - Versi 7/9)



3. Guarda di nuovo il fumetto. Che tipo di peccatori sono? Che cosa stanno facendo? Perché? Se non lo sai domanda al tuo insegnante di spiegarti in cosa consiste "la legge del contrappasso"



Poi si rivolse a quella infiata labbia,
e disse: «Taci, maladetto lupo;
consuma dentro te con la tua rabbia. (...)»

(Inferno - Canto VII - Versi 7/9)



da Dante: Inferno - I di Marcello Toninelli Ed. Fox Trot © Marcello / Cartoon Club

4. Virgilio spiega a Dante in cosa consiste la punizione dei dannati. Completa la vignetta mancante.

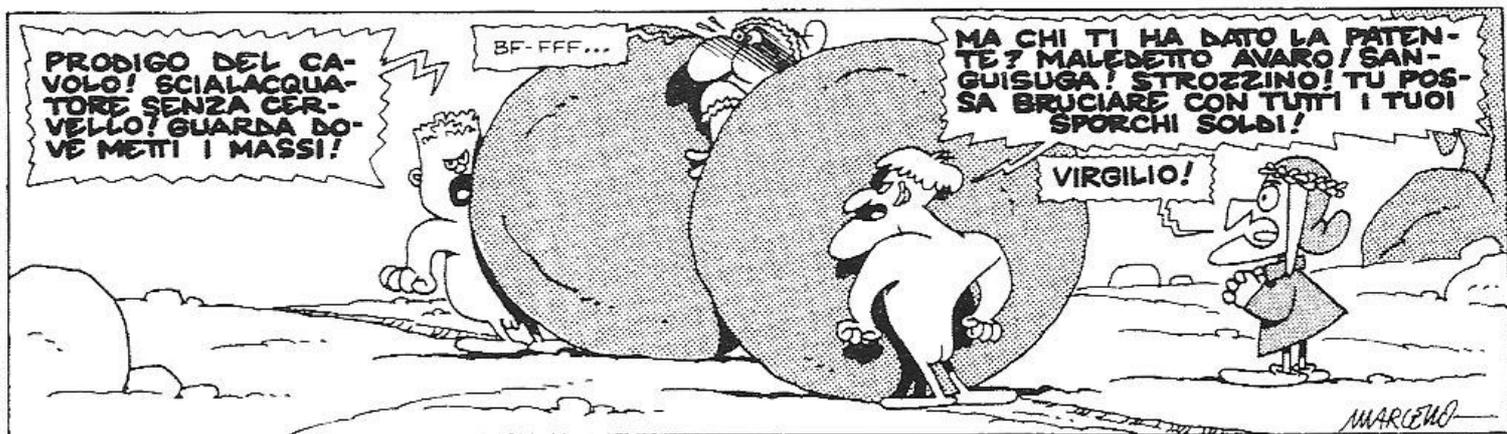
8. Completa le frasi utilizzando "finché" e "finché non":

1. Non potrai votare _____ avrai diciotto anni.
2. Puoi passare a prendere il disco _____ Paola è a casa.
3. Non ti parlerò più _____ mi dirai la verità.
4. _____ sarò a dieta, preferirei non andare al ristorante.
5. Era molto robusta _____ ha deciso di seguire una dieta.
6. E' inutile discutere _____ ti calmi!
7. Hanno camminato per chilometri _____ hanno trovato la spiaggia.
8. Non posso capire niente di quello che dici _____ parli con la bocca piena!
9. _____ sei innamorato è facile vedere la vita in rosa!



9. Completa l'esercizio utilizzando "allora, quindi, così, dato che, siccome, perché":

1. Non ha risposto al telefono _____ ho deciso di mandarle un e-mail.
2. _____ è molto timido, non ha successo con le ragazze.
3. Sono rimasto a casa _____ aspettavo una chiamata importante.
4. Mi ha mentito ancora una volta _____ ho deciso di rompere la relazione.
5. Parla benissimo inglese _____ è australiano.
6. Gli avari e i prodighi non hanno fatto un buon uso del denaro _____ sono stati puniti.
7. Non riuscivo a prendere sonno _____ mi sono messo a leggere.
8. Ti presto la mia macchina _____ la tua è rotta!
9. Mi ha detto che il film non era molto interessante _____ ho deciso di restare a casa.
10. Mi ha insultato _____ abbiamo litigato furiosamente.



. Ora leggi il riassunto del VII canto dell'Inferno. Secondo te l'autore è stato fedele all'originale?

“Pluto, il dio cui la mitologia affidava la protezione della ricchezza, è qui il demone custode del cerchio dove sono puniti quelli che fecero cattivo uso del denaro. Quando vede i due poeti, grida con voce stridula parole incomprensibili, intento anch'egli, al pari degli altri a impaurire Dante e a dissuaderlo dal viaggio. Ad equilibrare la situazione e a ricollocare questo ex-Dio nella sua dimensione di cieco strumento della volontà superiore, interviene Virgilio: gli ordina di tacere, dandogli del “ maledetto lupo” e invitandolo a consumare dentro di sé la sua rabbia impotente[...]il demonio si sgonfia[...] Superato l'ostacolo i due poeti scendono nel 4° cerchio [...] due grandi schiere di dannati, gli avari e i prodighi, muovendosi da direzioni opposte, rotolano pesanti macigni con il petto: quando si incontrano al punto terminale del semicerchio si urtano e si lanciano parole ingiuriose. [...] dopo lo scambio di offese le due schiere si voltano la schiena e ripercorrono ognuna il proprio semicerchio fino al prossimo scontro e così per sempre secondo l'eterno rituale infernale”

[da “Divina Commedia, Inferno” di Dante Alighieri, a cura di T.Di Salvo Zanichelli, 1985]

FINO A CHE/ FINCHE'/ FINO A CHE NON /FINCHE' NON

Osserva

- Spingono pesanti macigni **fino a che non** si scontrano
- Spingono pesanti macigni **fino a che** si scontrano
- Spingono pesanti macigni **finché non** si scontrano
- Spingono pesanti macigni **finché** si scontrano

Ma attenzione!! Quando **fino a che/finché** è utilizzato con il significato di “per tutto il tempo che” non è possibile usare le forme con il “non”

Dovrai restare a casa **finché/finché non/fino a che/fino a che non/** starai meglio.

Ma:

Dovrai restare a casa **finché/fino a che** (= per tutto il tempo che) sarai malato

8. Completa le frasi utilizzando “finché” e “finché non”:

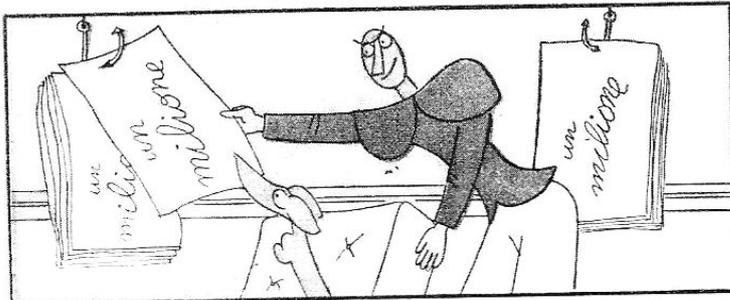
1. Non potrai votare _____ avrai diciotto anni.
2. Puoi passare a prendere il disco _____ Paola è a casa.
3. Non ti parlerò più _____ mi dirai la verità.
4. _____ sarò a dieta, preferirei non andare al ristorante.
5. Era molto robusta _____ ha deciso di seguire una dieta.
6. E' inutile discutere _____ ti calmi!
7. Hanno camminato per chilometri _____ hanno trovato la spiaggia.
8. Non posso capire niente di quello che dici _____ parli con la bocca piena!
9. _____ sei innamorato è facile vedere la vita in rosa!

9. Completa l'esercizio utilizzando “allora, quindi, così, dato che, siccome, perché”:

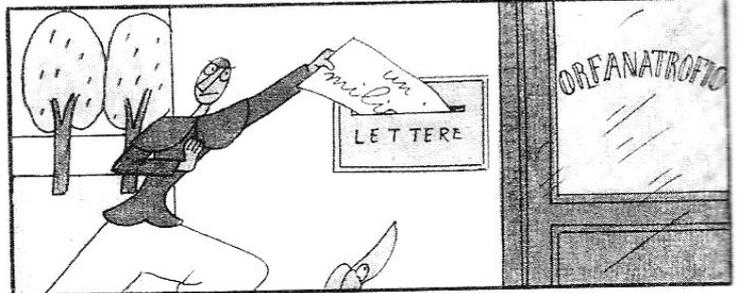
1. Non ha risposto al telefono _____ ho deciso di mandarle un e-mail.
2. _____ è molto timido, non ha successo con le ragazze.
3. Sono rimasto a casa _____ aspettavo una chiamata importante.
4. Mi ha mentito ancora una volta _____ ho deciso di rompere la relazione.
5. Parla benissimo inglese _____ è australiano.
6. Gli avari e i prodighi non hanno fatto un buon uso del denaro _____ sono stati puniti.
7. Non riesco a prendere sonno _____ mi sono messo a leggere.
8. Ti presto la mia macchina _____ la tua è rotta!
9. Mi ha detto che il film non era molto interessante _____ ho deciso di restare a casa.
10. Mi ha insultato _____ abbiamo litigato furiosamente.

4. Guarda ora il testo originale. La storia corrisponde a quella che avevi immaginato? Una persona della classe legge i versi ad alta voce.

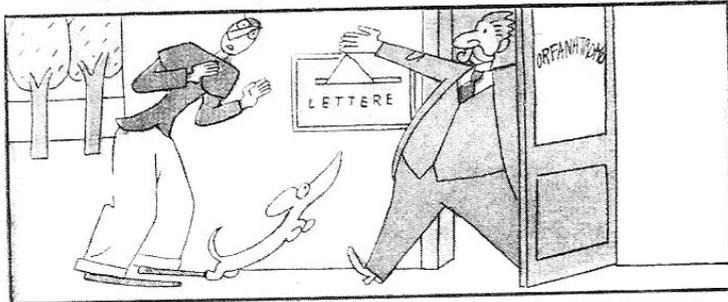
Qui comincia l'avventura...



1. Il signor Bonaventura ricco ormai da far paura a una qualche Istituzione regalar pensa un milione.



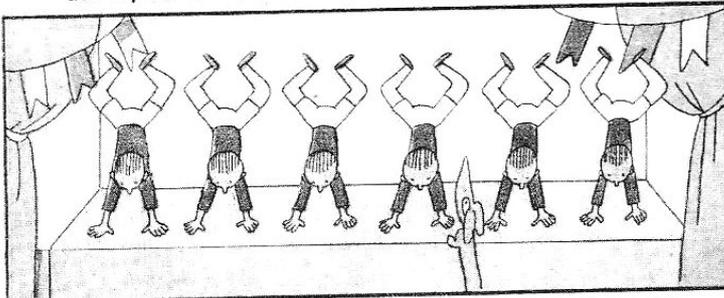
2. Poiché il bene più fa lieto chi lo sa fare in segreto, nottetempo e circospetto va a portare il suo biglietto.



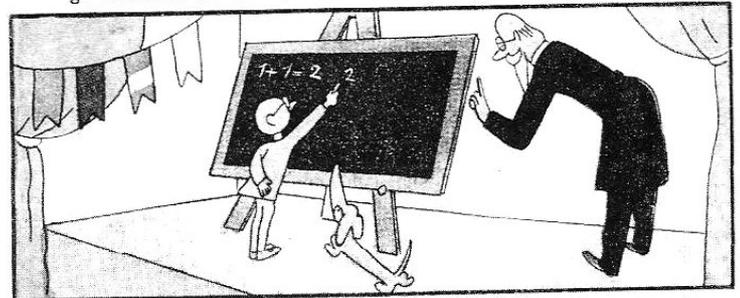
3. Ma lo scopre in quel frangente dell'Ospizio il Presidente che vuol far festa in onore del munifico oblatore.



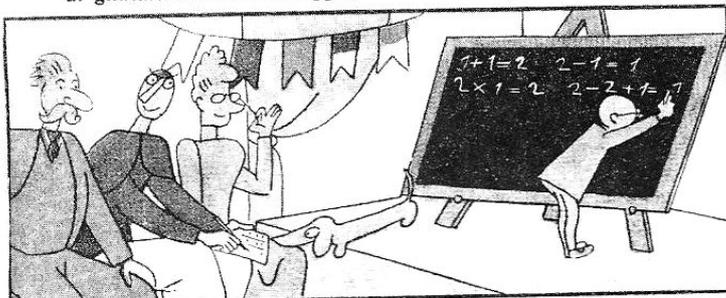
4. L'orfanello più piccino gli declama un sermonecino: « Grazie a te con tutto il cuore nostro gran benefattore!... »



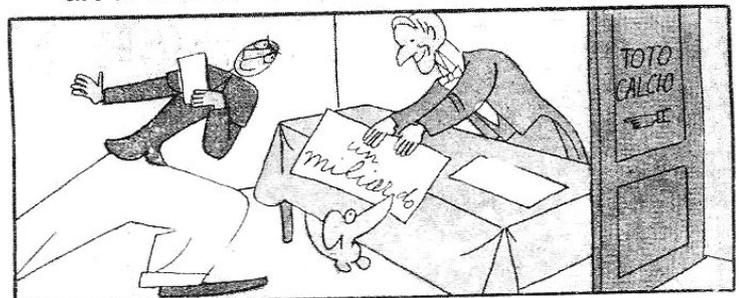
5. I più grandi fanno un saggio di ginnastica in suo omaggio, dando prova di maestria, di coraggio e vigoria.



6. Poi il più bravo e intelligente, ch'è un fenomeno vivente, prova dà, messo al cimento, d'aritmico talento.



7. Ad un tratto si festeggia, da un pensiero illuminato, con quei numeri combina della Sisal la schedina.



8. E con quelli in pieno azzecca un bel tredici e si becca, felicissimo e giocondo, un miliardo tondo tondo!

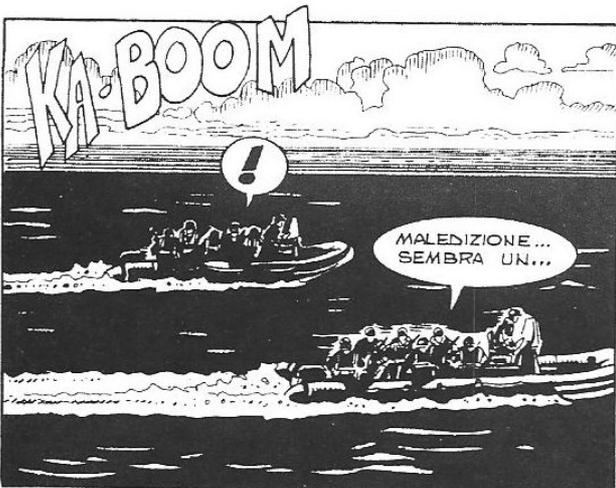


1. Nei fumetti sono molto frequenti le onomatopee (parole che descrivono suoni). Leggile e prova ad abbinarle alla definizione giusta.

BANG
 CRACK
 ZZZZZZZZ
 GULP
 SIGH
 SOB
 CRASH
 SLAM
 BRRRRRRR

sbattere
 fracassare/rompere
 deglutire
 piangere
 dormire
 avere freddo
 sospirare
 sparare
 spezzare

2. Osserva queste vignette: il disegno e il simbolo sonoro ci permettono di capire molto rapidamente la situazione. Sai descrivere brevemente che cosa succede, senza usare l'onomatopea?



da Martin Mystère, "La leggenda di Ulisse", testi di Bonetti, disegni di Romanini © Sergio Bonelli Editore 2002





da Martin Mystère, "La leggenda di Ulisse", testi di Bonetti, disegni di Romanini© Sergio Bonelli Editore 2002



da Martin Mystère, "La leggenda di Ulisse", testi di Bonetti, disegni di Romanini© Sergio Bonelli Editore 2002

3. Osserva questa striscia. Mancano le battute dei personaggi nella terza vignetta. Immagina che cosa si dicono, poi controlla la soluzione (a p. 159) .



da "L'assalto delle Sturmtruppen", testi e disegni di Bonvi, Editoriale Corno 1974

Prima nuvoletta: _____

Seconda nuvoletta: _____

4. Ora descrivi che cosa succede. Comincia così:

Vignetta 1: Un soldato si trova in trincea. Intorno a lui _____

Vignetta 2: _____

Vignetta 3: _____
