



unità zero | l'agente segreto

comunicazione

Esprimere la propria capacità / incapacità

► *So disegnare, Non sono bravo in matematica*

grammatica

Ripasso generale

Riuscire a + infinito

Essere capace di + infinito

Sapere + infinito

lessico

Espressioni per indicare capacità o incapacità

testi scritti e orali

Audioracconto 

Descrizione di eventi

1 ► Ascoltare | L'agente segreto

Trascrizione 2

Cominciamo. Sei pronto? Non rispondere subito di sì. Aspetta un attimo. Non avere fretta. Prima preparati bene. Mettiti comodo, chiudi gli occhi e rilassati. Respira piano. Non pensare a niente. Dunque... Arriva un giorno prima o poi nella vita in cui tutti noi sogniamo di cambiare esistenza, città, lavoro. Vivere un'altra vita, essere un'altra persona. A volte solo per un momento, a volte per sempre. Ora tu avrai la possibilità di farlo. Non sto scherzando. Dimentica chi sei. Dimentica il tuo nome, la tua storia, la tua famiglia, dimentica i tuoi amici. Dimentica da dove vieni, che cosa hai fatto fino adesso. Da questo momento, tu non sarai più tu. Bene, ora apri gli occhi, prendi una penna, apri il libro e fai molta attenzione a quello che ascolterai.

Tu ora ti chiami Alem.

Hai 6 anni, è il tuo primo giorno di scuola. Questa è la tua maestra.

Maestra ALEM, vieni qui. Sai scrivere il tuo nome?

Tu sei capace di leggere, ma ancora non riesci a scrivere bene. Fai molti errori. Perciò ordini le lettere al contrario e invece del tuo nome, scrivi il nome di un frutto.

SCRIVI IL TUO NOME SBAGLIATO NEL RIQUADRO N. 1.

Maestra Fai vedere ALEM, cosa hai scritto? Ah, ma non si scrive così... va bene, non importa, vedrai che imparerai presto... che carino...

Tu sei magro, hai i capelli neri, gli occhi verdi, vesti sempre con una

maglietta grigia e un paio di pantaloni corti.

SCEGLI IL DISEGNO CHE TI RAPPRESENTA MEGLIO NEL RIQUADRO N. 2.

Ora hai quindici anni. Sei invitato alla festa di compleanno del tuo migliore amico. Si chiama Zero. Quando arrivi lo saluti così.

SCEGLI UN'ESPRESSIONE DALLA LISTA DEL RIQUADRO N. 3.

A vent'anni frequenti l'Università. È qui che ti innamori per la prima volta. Lei è alta, bionda, con i capelli lunghi, porta gonne colorate e scarpe coi tacchi. È bellissima. Si chiama Effe.

SCEGLI IL DISEGNO CHE RAPPRESENTA MEGLIO EFFE NEL RIQUADRO N. 4.

Quando ti vede, lei ti dice:

Effe Ciao ALEM, come stai? Ti va di uscire con me stasera?

Ma tu questa sera devi studiare, domani hai un esame importante. Non sai cosa rispondere, alla fine dici...

SCRIVI UNA RISPOSTA PER EFFE NEL RIQUADRO N. 5.

Dopo l'università trovi lavoro come giornalista. Un giorno, mentre esci dal tuo ufficio, incontri Zero, il tuo vecchio amico. Tu gli dici:

Alem Zero! Quanto tempo! Anche tu lavori qui?

Zero non ti risponde. Ha una strana espressione negli occhi. Sembra spaventato. Poi ti dà una piccola busta e dice:

Zero Vai in piazza San Pietro, questa sera a mezzanotte.

Tu domandi:

Alem Cosa?

Ma lui è già andato via.

INDICA A CHE ORA È L'APPUNTAMENTO NEL RIQUADRO N. 6.

Apri la busta. Dentro ci sono dei documenti. Ritorni nel tuo ufficio e cerchi di leggerli ma sono scritti in una lingua che non conosci. C'è anche una lunga lista di strani nomi e tutte le pagine sono segnate con la scritta TOP SECRET.

Non sai cosa fare e pensi di portare tutto alla polizia. Così esci dall'ufficio. Ma quando sali in macchina ti accorgi che qualcuno ti segue. È una macchina nera, dietro di te. Acceleri e cerchi di far perdere le tue tracce.

SEGNA IL PERCORSO SULLA CARTINA DEL RIQUADRO N. 7.

Giri a sinistra, poi vai dritto per duecento metri e giri alla terza a destra, arrivi in una piazza, quella macchina è sempre lì, allora fai un giro completo e ritorni indietro.

Ora hai preso la via in senso opposto, giri alla prima a destra e poi alla seconda a sinistra, arrivi a un incrocio, il semaforo è giallo, sta per diventare rosso, ma riesci a passare. Un vigile fischia, la macchina dietro di te si ferma, sei salvo.

Ora continui dritto, giri all'ultima in fondo a destra, poi alla prima a sinistra e arrivi a casa.

Parcheggi, scendi dalla macchina e sali le scale. Chiudi in fretta la porta dietro di te. Appena entri controlla bene tutte le stanze. Qualcuno potrebbe essere nascosto! Per fortuna la tua casa è piccola: un corridoio, una camera da letto, una cucina, un piccolo soggiorno e un bagno.

SCRIVI I NOMI DELLE STANZE DELLA TUA CASA NEL RIQUADRO N. 8. Non c'è nessuno. La casa è sicura. Ti sdrai sul divano del soggiorno e ascolti i messaggi sulla segreteria telefonica.

Segreteria BIIP. Ciao Alem. Sono Effe; ti ricordi di me? Ho bisogno di parlarti con urgenza. Ma non mi richiamare che può essere pericoloso. Ti richiamo io.

Effe.... Che strano... Certo che ti ricordi ancora di lei, è stata il grande amore della tua vita. Ma non la vedi da tanti anni. Cosa vuole ora da te? Guardi l'orologio. Mancano ancora due ore e tre quarti all'appuntamento.

CHE ORE SONO? SCRIVI L'ORA NEL RIQUADRO N. 9.

All'improvviso hai fame. Vorresti mangiare qualcosa, ma il frigo è vuoto, in casa non c'è niente. Allora esci, la pizzeria sotto casa è ancora aperta.

ORDINA DA MANGIARE E DA BERE IN PIZZERIA NEL RIQUADRO N. 10. Poi vai a pagare. Mentre sei alla cassa un uomo dietro di te ti dice:

Uomo Non dimenticarti, Piazza San Pietro.

Ti giri. Chi è quell'uomo? Ma in un attimo è già sparito. Allora esci di corsa, vai nel garage e sali in macchina. Arrivi in piazza San Pietro. Vedi qualcuno che aspetta. Ti avvicini, ma no, non è possibile, è Effe!

Alem Effe, cosa fai qui?

Effe Alem, dammi i documenti!

All'improvviso vedi di nuovo la macchina nera dietro di te. Ci sono due uomini dentro. Anche Effe li vede, cerca di salire in macchina ma i due uomini sono più veloci e sparano.

Alem Effe!

Effe Alem, andiamo via da qui!

Effe sale in macchina. Tu parti a tutta velocità. C'è sangue, molto sangue, Effe è ferita alla spalla sinistra.

INDICA NEL DISEGNO DEL RIQUADRO N. 11 DOVE È FERITA EFFE.

Mentre guidi ti fai molte domande: perché Effe era lì? Cosa c'entra lei con tutta questa storia? Chi sono quegli uomini? Ma non c'è tempo per rispondere. La macchina nera ora si sta avvicinando, è più veloce. EFFE grida, anche i due uomini gridano,

Uomini Fermatevi! Fermatevi!

Tu acceleri, cerchi di scappare via, più veloce che puoi, sempre più veloce, ma uno dei due uomini spara alle ruote della vostra macchina. La corsa è finita, tu ed EFFE uscite dalla macchina, per fortuna non vi siete fatti niente, ma i due uomini sono lì, di fronte a voi, con le pistole in pugno. Ora non è più possibile scappare.

Uomini Dateci i documenti! Dateci i documenti o spariamo!

Effe No, Alem, non darglieli!

Tu non sai cosa fare poi, all'improvviso, hai un'idea!

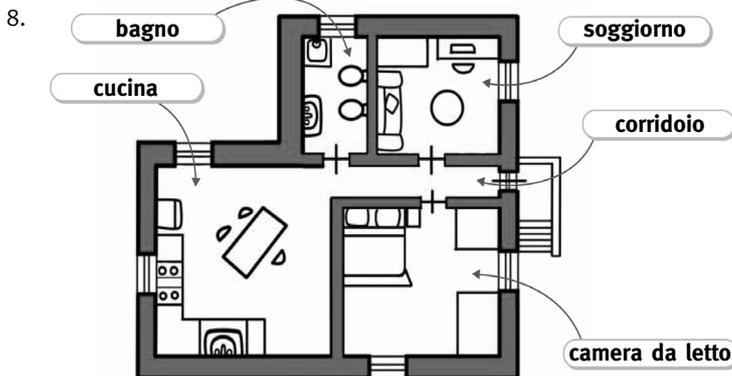
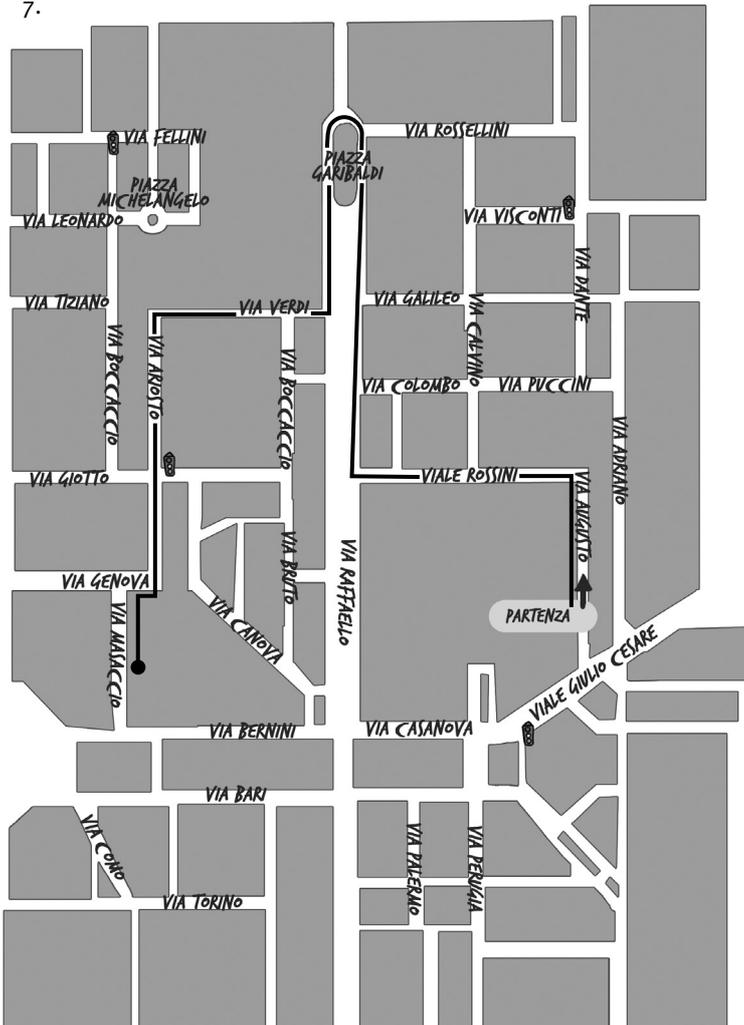
SCRIVI NEL RIQUADRO N. 12 QUALE IDEA HAI AVUTO.

Obiettivo ► acquisire familiarità con l'attività di ascolto, creare un clima collaborativo in classe, eseguire dei compiti, ripassare elementi grammaticali e comunicativi studiati nei livelli precedenti.

Procedimento ► **1a** • attraverso questa attività si vogliono far riemergere le conoscenze già acquisite dallo studente, utilizzando una modalità non convenzionale. Per questo è bene che lo studente prima di iniziare non sappia cosa succederà. L'insegnante comincia l'attività mettendo gli studenti in cerchio e comunicando alla classe gli strumenti che serviranno per svolgerla. Il libro e una penna. Quindi fa aprire il libro a pagina 9, invita gli allievi a appoggiare la penna su questa pagina come segnalibro e a richiuderlo. Capiranno loro quando riaprirlo. Prima di far partire l'audio può essere utile creare un po' di aspettativa giocosa, dicendo che l'attività non è per deboli di cuore, se c'è qualcuno impressionabile è meglio che esca. È importante dire queste cose in modo che sia chiaro che si sta scherzando. Aggiungere che nella classe succederanno delle cose e loro capiranno cosa fare. A questo punto abbassare un po' le luci e far partire l'audio. Per tutta la durata del brano l'insegnante resterà in disparte, anche se

gli studenti avranno difficoltà e non capiranno alcune istruzioni. Alla fine del brano far confrontare a coppie gli studenti. Se in questa fase restano dei dubbi, è meglio fare un cambio di coppia in più, al limite un plenum, o far riascoltare un passaggio ostico, piuttosto che tutto il brano, che è molto lungo e ad un secondo ascolto perde molto interesse. Per esempio, alcuni studenti potrebbero avere difficoltà a indicare il percorso del riquadro 7, eventualmente far riascoltare dal minuto 7.00 al minuto 7.53. **1b**: seguire le consegne dell'attività.

Soluzione ▶ 1a • 1. Alem, 2. b, 3. tanti auguri, 4. c, 5. la risposta è soggettiva, 6. b, 7.



9. sono le nove e un quarto, 10. la risposta è soggettiva, 11.



12. la risposta è soggettiva.

1b • Il completamento del testo è in gran parte soggettivo. Nonostante alcune informazioni vengano dette nell'audio in maniera chiara, possono essere scritte anche in modi diversi senza necessariamente essere sbagliate. Forniamo di seguito una possibile versione:

Il protagonista di questa storia si chiama ALEM. Il primo giorno di scuola, a sei anni, la maestra gli chiede di scrivere il suo nome, ma lui sbaglia e scrive Mela.

ALEM è un bambino magro, ha i capelli neri, gli occhi verdi, veste sempre con una maglietta grigia e un paio di pantaloni corti. A quindici anni è invitato alla festa di ZERO, il suo migliore amico. Quando arriva lo saluta così: "Tanti auguri". A vent'anni frequenta l'università. È qui che s'innamora per la prima volta. Lei si chiama EFFE, è una ragazza alta, bionda, con i capelli lunghi, porta gonne colorate e scarpe coi tacchi. È bellissima.

Quando lo vede, lei gli dice: "Ciao ALEM, come stai? Ti va di uscire con me stasera?"

Ma lui deve studiare, domani ha un esame importante. Non sa cosa rispondere, alla fine dice:

"testo soggettivo".

Dopo l'università trova lavoro come giornalista. Un giorno, nel suo ufficio incontra ZERO, il suo vecchio amico, che gli consegna dei documenti top secret e gli ordina di andare a un appuntamento in piazza San Pietro a mezzanotte. Quando esce, ALEM è seguito da una misteriosa macchina nera, ma ALEM riesce a scappare e ad arrivare a casa, in via Masaccio.

Appena entra ALEM controlla bene tutte le stanze. Qualcuno potrebbe essere nascosto! Per fortuna la sua casa è piccola: c'è un corridoio, una camera da letto, una cucina, un piccolo soggiorno e un bagno.

Non c'è nessuno. La casa è sicura. Allora si sdraia sul divano del soggiorno e ascolta i messaggi sulla segreteria telefonica. C'è un messaggio di EFFE, il grande amore della sua vita, che dice di volergli parlare urgentemente. È strano, pensa ALEM, lui e lei non si vedono da tanti anni.

ALEM guarda l'orologio. Sono le ore 21.15.

All'improvviso ha fame. Così va in pizzeria, per ordinare da bere e da mangiare. Dice:

"testo soggettivo".

Più tardi arriva in piazza San Pietro, dove incontra EFFE, che gli chiede i documenti. Ma di nuovo compare la macchina nera.

All'interno ci sono due uomini che sparano e feriscono EFFE alla spalla sinistra.

ALEM ed EFFE cercano di scappare, ma hanno un incidente. I due uomini li raggiungono e li minacciano con le pistole. Vogliono i documenti. EFFE grida di non darglieli. ALEM non sa che fare, tutto sembra perduto, ma all'improvviso ha un'idea: **(testo soggettivo)**.

2 ▶ Analisi lessicale | Sapere, essere capace, riuscire

Obiettivo ▶ conoscere le espressioni per esprimere le proprie competenze nel fare qualcosa.

Procedimento ▶ **2a** • far svolgere il compito individualmente, poi far confrontare a coppie. **2b** • far svolgere il compito individualmente o direttamente nelle coppie del punto precedente. Concludere comunque con un confronto a coppie.

Soluzione ▶ **2a** • X, di, a. **2b** • *sapere di + infinito; riuscire a + infinito; essere capace di + infinito.*

Riquadro | Sono bravo a, sono negato per

Mostrare il riquadro grammaticale a pagina 13 e spiegare le costruzioni per esprimere i diversi gradi di competenza. Soffermarsi un po' di più sulla preposizione che segue l'espressione "sono bravo": **a** se precede un verbo all'infinito, **in** se precede un nome.

3 ▶ Gioco | So giocare a tennis?

Obiettivo ▶ ripassare le espressioni per esprimere le proprie competenze nel fare qualcosa.

Procedimento ▶ **3a** • seguire le consegne dell'attività. Prima di iniziare è utile se l'insegnante fa qualche esempio basato su se stesso. Quindi invitare le due squadre a riunirsi per produrre delle frasi che riguardino ognuna un membro della squadra avversaria. **3b** • mettere le due squadre su due lati della classe, una di fronte all'altra. L'insegnante avrà il ruolo di scandire i tempi dell'attività, senza intervenire se non in caso di contestazioni. **Variante** • per classi particolarmente agguerrite, si può introdurre una regola sulla correttezza della frase scritta dall'altra squadra: quando lo studente scelto prende il foglietto con la frase, può contestarne la correttezza grammaticale. A questo punto l'insegnante controlla, se la frase è effettivamente sbagliata la squadra dello studente guadagna un punto, se invece è giusta ne perde uno. Il turno va poi allo studente successivo continuando con l'ordine normale.

4 ▶ Gioco | Ripassiamo la grammatica

Obiettivo ▶ ripassare i temi grammaticali studiati nel secondo volume.

Procedimento ▶ **4a** • utilizzare la strategia del quiz descritta nell'introduzione al capitolo "Gioco". Far svolgere il compito prima individualmente, poi in coppie. È bene che l'insegnante non intervenga in questa fase. Se qualche studente ha dei dubbi, dire che saranno risolti più avanti. **4b** • in coppie gli studenti si confrontano sugli argomenti grammaticali della lista del punto **4a** che ancora presentano per loro dei problemi. **4c** • seguire le istruzioni e dire alle squadre che ora faranno una gara di grammatica. Dovranno preparare delle domande da fare all'altra squadra seguendo l'esempio. È bene che l'insegnante faccia un esempio lui stesso mostrando le frasi sul libro. Visto che al punto **4d** dovranno anche rispondere alle domande dell'altra squadra, in

questa fase dovranno anche cercare di risolvere più dubbi possibile. **4d** • seguire le istruzioni facendo attenzione a mantenere alto il ritmo del gioco.

attività finale

Procedimento ▶ seguire la procedura descritta nell'introduzione. **Soluzione** ▶ **comunicazione** ▶ Esprimere la propria capacità / incapacità; ▶ **grammatica** ▶ Ripasso generale, *Riuscire a + infinito, Essere capace di + infinito, Sapere + infinito.*