

CUADERNO Nº 1. LEER.

**ENSEÑANZAS DE IDIOMAS.
NIVEL INTERMEDIO: ITALIANO.
SEPTIEMBRE 2008.**

Apellidos y nombre.	
Centro.	Fecha.
Leer. Puntuación final	

In questo fascicolo si trovano le attività corrispondenti alla prova di lettura per valutare la conoscenza della lingua italiana nel Livello Intermedio.

Le risposte corrette delle domande devono essere marcate con un circolo. Ce n'è solo una corretta tra le quattro proposte. Per esempio:

1. Questo esame è di _____

- a. Tedesco.
- b. Francese.
- c. Inglese.
- d. Italiano.

Se si sbaglia e si vuol cambiare la risposta, sbarrare quella sbagliata e segnare con un altro circolo quella corretta. Per esempio:

- a. Tedesco.
- b. Francese.
- c. Inglese.
- d. Italiano.

Le altre domande sono a risposta aperta e si deve rispondere in italiano.

Usare una penna blu o nera per rispondere. Non scrivere nulla nella piccola casella che appare alla fine di ogni attività.

Il tempo massimo per svolgere la prova sarà di 30 minuti.

Quelli del '67 erano dei fenomeni, veri Sapientini

Come molte storie italiane, anche questa incomincia intorno a un tavolo da pranzo, in una casa piccola borghese degli anni del boom. Nel 1967, Mario Clementoni, ideatore e produttore di giochi da tavolo in quel di Recanati, un giorno torna a casa con un prototipo da testare sui suoi figli.

È un gioco di associazione che pone ai più piccoli quesiti semplici su colori, animali, forme e lettere; un campanello segnala la risposta esatta. Il meccanismo è basato su due spinotti collegati a un circuito elettrico: l'idea è venuta pensando ai due capi di un laccio da scarpe. Il gioco ai suoi bambini piace e così Clementoni lo mette in produzione, inventandosi un nome fortunato: Sapientino. Da allora i bambini italiani sono parecchio cambiati ma continuano a giocare con Sapientino, come del resto quelli europei, e persino quelli indiani o cinesi. Nel frattempo, infatti, passando dalle mani di Mario a quelle dei figli, l'azienda marchigiana si è internazionalizzata, senza perdere le radici e senza rinunciare ai magici spinotti. È Giovanni Clementoni, che oggi la dirige, a spiegare il perché di un successo che compie quarant'anni e a mostrare come, nonostante le apparenze, per muovere la positiva curiosità dei più piccoli non serva più di quello che serviva un tempo. "Quando mio padre Mario inventò Sapientino" racconta "il mercato era fermo al Gioco dell'Oca, al Monopoli, alle bambole e ai trenini. I bambini, ricordiamocelo, passavano i pomeriggi nei cortili e in strada. Lui intuì che il gioco da tavolo poteva diventare uno strumento educativo, basato su forme semplici e associazioni logiche." Dal primo Sapientino nacque anche Sapient Robbie, dedicato ai bambini tra gli otto e i dodici anni e poi un'intera gamma di prodotti (oggi si può giocare anche collegando Sapientino alla tv), che hanno fatto la fortuna dell'azienda e che, attraverso un processo di "adattamento, più che di traduzione" vengono venduti in ben 56 Paesi.

A ideare i "sapientini" di oggi è un team interno alla Clementoni, un "gruppo di ragazzi intorno ai trent'anni, e che spesso sono nati e cresciuti non lontano da Recanati" spiega ancora Giovanni, puntualizzando che "inventare giochi è un mestiere che s'impara dentro l'impresa, con l'intuizione e la passione, più che con un corso di studi".

A guardare le illustrazioni e le fotografie, divertenti e un po' ingenuie, sulle vecchie scatole del Sapientino, sembra che dagli anni Sessanta e Settanta siano passati anni luce: a rappresentare il divertimento intelligente garantito dal gioco sono bambini in calzoncini corti, in testa grandi caschi pieni di spinotti, modello astronauta- sono gli anni dell'atterraggio sulla Luna- circondati da libroni e mappamondi. Come si adatta quel modello di sapere ai bambini d'oggi?

Giovanni Clementoni, che oltre a studiare insieme ai suoi ricercatori, continua la tradizione di testare in casa i prodotti sui propri figli, ammette che non si può non tener conto delle nuove abitudini dell'infanzia. "basta entrare nella stanza di un bambino per accorgersene. Un tempo esisteva l'armadietto dei giochi e i bambini

avevano un rapporto quasi sacro con ciò che possedevano. Oggi i giochi restano sparsi ovunque, c'è una sovrabbondanza di stimoli e dunque una maggior difficoltà di concentrazione".

Il segreto però non è abbandonare lo scopo educativo per quello puramente ludico. "Quel che continuiamo a fare con Sapientino è creare uno strumento divertente, che favorisca la concentrazione rispettando i nuovi bambini. Bambini - e genitori - che non vogliono perdere tempo leggendo le istruzioni ma preferiscono aprire la scatola e capire tutto, con un approccio immediato, e magari giocare in maniera più rapida. Cambiano le modalità ma non le domande. Ci sono ancora gli animali (La C di cane, la G di gallina) e i colori e le forme non sono diversi da quelli di un tempo. Gli stessi che ci facevano ripetere le mamme e che le maestre, nelle scuole dell'infanzia, continuano a insegnare.

Perché la mente infantile, nonostante la mutazione dei comportamenti sociali, ha i suoi percorsi di apprendimento. E noi - genitori, nonni, zie e zii un po' ansiosi, un po' distratti ma affettuosi - di certe cose ci fidiamo. Perché in fondo il ricordo del ragazzino con il casco da astronauta e della voce metallica che esclamava "risposta esatta", rassicura gli adulti ancora prima dei bambini.

(Venerdì de La Repubblica. Adattato)

1. Il gioco da tavolo ha saputo adattarsi ai tempi:

- a. Perché sono state create nuove versioni.
- b. Perché è educativo.
- c. Perché hanno portato fortuna all'azienda.
- d. Perché vengono venduti in tanti paesi.

1	0	N
---	---	---

2. Il Sapientino, a causa delle condotte sociali attuali:

- a. Deve adattarsi e mantenere la fiducia di tutti.
- b. Offre nuovi stimoli alla mente infantile.
- c. Viene usato da tutta la famiglia.
- d. Vuole vivere dei ricordi.

1	0	N
---	---	---

3. Scrivi due frasi: una in cui usi la parola "accorgersi", e un'altra in cui usi la parola "ovunque".

2	1	0	N
---	---	---	---

4. Riscrivi la frase sostituendo gli elementi sottolineati (fai gli accordi necessari):

- a) "Nonostante la mutazione dei comportamenti sociali, la mente ha i suoi percorsi".
- b) "L'idea è venuta pensando a due spinotti"

2	1	0	N
---	---	---	---

5. Qual è l'idea centrale dell'articolo?

2	1	0	N
---	---	---	---

6. Negli anni Sessanta e Settanta, le vecchie scatole del Sapientino erano:

- a) illustrate con bambini nell'atterraggio sulla Luna
- b) ad anni luce da quelle di oggi
- c) divertenti e adattate ai bambini attuali
- d) riconoscibili per il disegno di un bambino con cappello da astronauta

1	0	N
---	---	---

7. Di padre in figlio, l'azienda:

- a. Continua ad avere successo
- b. Non rinuncia al successo
- c. Non serve a nulla
- d. Nonostante le apparenze, muove la curiosità positiva

1	0	N
---	---	---

8. Secondo l'autore, com'è cambiato il rapporto dei bambini con i giochi?

2	1	0	N
---	---	---	---

9. Cosa pensi dei giochi da tavola? Sei d'accordo con l'autore?

--

3	2	1	0	N
---	---	---	---	---

10. Il testo che hai letto è:

- a. Un reportage
- b. Una cronaca
- c. Un'inchiesta
- d. Un'inserzione

1	0	N
---	---	---