

2.49 

## PLENUM

Ognuno ha una nuova identità!

1. L'insegnante attacca sulla vostra schiena la fotocopia di una di queste carte.
2. Muovetevi nell'aula, eventualmente con musica di sottofondo. Tenete il libro aperto in mano.
3. Quando l'insegnante fa segno o la musica si ferma, salutate la persona più vicina e fate una domanda sulla vostra identità come nell'esempio. Il compagno può rispondere solo «sì» o «no».
4. Il gioco finisce quando avete scoperto chi siete!

## Crisi d'identità



Ho i capelli **biondi/castani**?  
 Ho i capelli **corti / lunghi**?  
 Ho la maglietta **gialla**?  
 Sono **triste**?  
 Ho **sonno**?

Sì,  
 hai... / sei...

**PAUSA VOCABOLARIO**  
 2G aggettivi qualificativi

2:49: gli studenti termineranno l'attività in tempi diversi, ma vorranno probabilmente ripeterla: basta staccare dalla schiena degli studenti l'immagine già indovinata e attaccarne una «nuova» di un altro compagno.