4 Analisi grammaticale | Il passato prossimo

4a *Rileggi la prima parte della chat al punto* **1a** *e copia accanto ad ogni infinito i verbi usati per parlare di fatti passati, come negli esempi.*

1. provare ho provato
2. riuscire sono riuscito
3. avere _____
4. passare _____
5. andare _____
6. conoscere _____

4b *Lavora con un compagno. Guardate i verbi del punto* **4a** *e completate la regola sul passato prossimo.*

Il passato prossimo è formato dal verbo _____ o _____ + il participio passato.

4c *Guarda i verbi del punto* **4a** *e completa la regola della formazione del participio passato regolare.*

I -are	II -ere	III -ire
provare ▸ prov_____	avere ▸ av_____	riuscire ▸ riusc_____

4d *Ora trova in tutta la chat gli altri verbi al passato prossimo e inseriscili nello schema.*

essere	avere
sono riuscito _____	ho provato _____ _____
è andato _____	ho avuto _____ _____
_____ _____	ho passato _____
_____	ho conosciuto _____

4e *Lavora con un compagno. Guardate i verbi nel primo schema e scegliete la regola giusta che riguarda il passato prossimo con il verbo* essere. *Poi confrontatevi con il resto della classe.*

Quando il passato prossimo si forma con il verbo essere:
- ☐ il verbo essere è sempre singolare.
- ☐ il participio deve essere accordato con il soggetto.
- ☐ il participio è sempre maschile.

Il passato prossimo di alcuni verbi irregolari

- avere ▸ ho avuto
- dire ▸ ho detto
- essere ▸ sono stato
- fare ▸ ho fatto
- leggere ▸ ho letto
- piacere ▸ è piaciuto
- prendere ▸ ho preso
- scrivere ▸ ho scritto
- venire ▸ sono venuto

5 Gioco | L'oca del passato prossimo

Gioca in un gruppo di 3 – 4 persone con 1 dado e pedine. A turno i giocatori lanciano un dado e avanzano con la pedina di tante caselle quanti sono i punti indicati dal dado. Arrivati sulla casella devono formare una frase usando gli elementi indicati: soggetto, verbo e oggetto, coniugando il verbo al passato prossimo, come negli esempi. Gli altri studenti controllano: se la frase non è corretta la pedina non può avanzare e torna indietro. Se la pedina capita sulla casella STOP, *deve rimanere ferma un turno.*

LIVEWORKSHEETS