Giochi linguistici e prevenzione ai DSA è un libro operativo che propone, in modo chiaro e completo, un percorso ludico-didattico, secondo il modello del gioco-guidato, per la costruzione e il potenziamento dei prerequisiti cognitivi e strumentali degli apprendimenti della letto-scrittura. Il volume illustra i fondamenti teorici dell'acquisizione delle competenze di metafonologia e linguistica, come prevenzione ai DSA. Il libro fornisce utili indicazioni sulla metodologia di intervento per la progettazione, osservazione e documentazione di Laboratori Linguistici, e contiene oltre cento proposte di attività e giochi da svolgere su metafonologia e linguaggio, con il materiale Giocoimparo.
Insegnanti, educatori e terapisti dell'età evolutiva troveranno tanti spunti per rendere i loro interventi, in gruppo o individuali, coinvolgenti e arricchenti.

Angela Zerbino, logopedista relazionale. Vive e lavora a Milano.
Laureata in Lingue e Letterature Straniere Moderne e in Logopedia.
Ha conseguito il Master triennale in Pedagogia Relazionale del Linguaggio e la formazione biennale in Tecnica di Associazione (sui disturbi di letto-scrittura).
Ideatrice e fondatrice di Giocoimparo, collana di giochi educativo-didattici su linguaggio e apprendimenti per bambini. Si occupa di disturbi logopedici dell'età evolutiva e dei disturbi di voce in età evolutiva e adulta.
Ideatrice e formatrice di Laboratori Linguistici nelle scuole dell'Infanzia e nel biennio delle Scuole Primarie di Milano.

Materiale Giocoimparo utilizzato

Genus | Luna Park | Fonemi in viaggio



Per consultare i giochi vai sul sito: www.giocoimparo.com

ANGELA ZERBINO
GIOCHI LINGUISTICI E PREVENZIONE AI DSA

ANGELA ZERBINO

Percorso ludo-didattico per i bambini della Scuola d'infanzia e biennio Scuola Primaria

GIOCHI LINGUISTICI E PREVENZIONE AI DSA

Come costruire e potenziare i prerequisiti di lettura e scrittura

Prefazione di Daniele Novara

Per insegnanti, educatori, terapisti dell'età evolutiva



Con il materiale GIOCOIMPARO

INDICE

PREFAZIONE ***di Daniele Novara*** 9

INTRODUZIONE 11

PARTE PRIMA: **Presupposti Teorici** 15

PREREQUISITI DELL'APPRENDIMENTO 17

Prerequisiti linguistici per l'apprendimento della letto-scrittura 17
Educazione metafonologica e linguistica e prevenzione ai DSA 18

Educazione metafonologica 20
La competenza fonologica 20
Dalla fonologia globale alla fonologia analitica 21

Educazione linguistica 23
La categorizzazione 23
L'arricchimento della mappa semantica 24
La costruzione della mappa cognitiva 24
Dal linguaggio di denominazione al linguaggio di descrizione 25

Gioco-guidato e apprendimento: giocando imparo 27
Il guided-play 27

Movimento e apprendimento 30
Apprendere in movimento 30
Il laboratorio come esperienza interattiva 31

Laboratorio Linguistico Giocoimparo 33
Le attività metafonologiche e linguistiche 33

Metodologia del Laboratorio 34
Il metodo induttivo: la domanda e l'ascolto 34
Cooperative learning 35

Il ruolo di regia del tutor nella conduzione del Laboratorio 37
Progettazione, conduzione e supervisione 37
Debriefing o dopogioco 38

Strumenti di osservazione e documentazione del Laboratorio 41
Processi di concettualizzazione della scrittura 41
Il conflitto cognitivo come valore evolutivo 41
Le cinque tappe di sviluppo della scrittura 42
1) *Fase degli scarabocchi e globale preconvenzionale* 42
2) *Fase sillabica preconvenzionale* 43
3) *Fase sillabica convenzionale* 43
4) Fase sillabica-alfabetica 43
5) Fase alfabetica 43
Test del livello di concettualizzazione del codice scritto (LCCS) 44
Somministrazione del test LCCS 44
Analisi dei dati del test LCCS 46

PARTE SECONDA: **Laboratorio Linguistico Giocoimparo** 49

ATTIVITÀ E PROPOSTE DI GIOCHI 51

Attività di metafonologia 51
1. Sillabazione (segmentazione/fusione sillabica, riconoscimento lunghezza di parola) 51
2. Riconoscimento sillaba iniziale e omofonia in posizione iniziale di parola 52
3. Riconoscimento sillaba finale 52
4. "Cos'è una rima?" 53
5. Individuazione del suono iniziale 53
6. Analisi fonemica (segmentazione/fusione fonemica) 53

7. Manipolazione del materiale fonologico: delezione sillabica/fonemica, sostituzione fonemica, spoonerismo 54

Proposte di giochi di Metafonologia 55

1. Sillabazione 55
   1.1 Segmentazione e Fusione sillabica 55
   1.2 Riconoscimento di lunghezza di parola: corte (bisillabe) e lunghe (polisillabe) 56
2. Riconoscimento sillaba iniziale e omofonia in posizione iniziale di parola 56
3. Riconoscimento sillaba finale e omofonia in posizione finale di parola 58
4. Rime 59
5. Riconoscimento fonema iniziale e omofonia in posizione iniziale di parola 61
6. Analisi fonemica 63
   6.1 Segmentazione e Fusione fonemica 63
7. Manipolazione del materiale fonologico: delezione sillabica e fonemica, sostituzione fonemica, spoonerismo 64
   7.1 *Delezione sillaba iniziale* 64
   7.2 Delezione sillaba finale 65
   7.3 Delezione fonema iniziale 65
   7.4 Delezione di fonema interno 65
   7.5 Sostituzione di suoni 65
   7.6 Spoonerismo 66

Attività di linguaggio 67

1. Categorizzazione 68
2. Ampliamento semantico e sintattico, uso cognitivo del linguaggio: dalla denominazione alla descrizione 68
   2.1 Caratteristiche degli oggetti 68
   2.2 Funzioni degli oggetti 69
   2.3 Spazialità e rappresentazioni mentali 69
   2.4 Analisi delle parti che compongono gli oggetti 70
   2.5 Creazione collettiva di schemi 70
   2.6 Creazione collettiva di un libro 71

Proposte di giochi di Linguaggio 73

1. Categorizzazione 73

1.1 *Esempi per la Scuola d'Infanzia* 74
1.2 *Esempi per la Scuola Primaria* 75
2. Ampliamento semantico e sintattico, uso cognitivo del linguaggio: dalla denominazione alla descrizione 75
2.1 *Esempi per la Scuola d'infanzia* 76
2.2 *Esempi per la Scuola Primaria* 78

APPENDICI 83

SCHEDE 84

Bibliografia 104

PREFAZIONE

di Daniele Novara

Da anni, la logopedista milanese Angela Zerbino crea un vero e proprio patrimonio di competenze scientifiche e pratiche per aiutare bambini e bambine a nuotare nel *mare magnum* delle difficoltà di apprendimento. In questa preziosissima opera, lo mette a disposizione dei colleghi e degli insegnanti, specialmente dell'area prescolare. Non occorre aver frequentato master particolari per riconoscere l'importanza dei primi sei anni di vita nella formazione dei basilari della crescita infantile. Da alcuni decenni, una serie di condizioni rende l'apprendimento della lettoscrittura un'operazione sempre più impervia.

Anzitutto, l'emergere di una vera e propria novità storica: i «bambini sedentari», qualcosa di assolutamente contro natura in quanto l'infanzia, specialmente dal terzo anno di vita, si basa sul movimento. Le neuroscienze, negli ultimi decenni, hanno scoperto e dimostrato che l'elemento motorio garantisce tutte le necessarie forme di apprendimento psicoevolutivo. Ovviamente se collegato anche a processi di imitazione adeguati. Il caso più eclatante è quello del bambino o della bambina che, a partire dal secondo anno di vita, avendo imparato a camminare, esplora progressivamente l'ambiente di casa o quello naturale con i genitori o qualche altro adulto che lo raccontano in termini linguistici, presentando il tavolo, il piatto, il bicchiere, l'albero, le foglie… Si tratta di una sinergia importante fra movimento e recezione in una sorta di *baby talk* che, messo in atto nei primi sei anni, forma l'ossatura delle nostre competenze di apprendimento per tutta la vita. La sedentarietà è legata a due fattori storici inequivocabili: la scomparsa del gruppo di gioco autonomo fra i bambini e le bambine e l'arrivo, in concomitanza, delle tecnologie basate sui videoschermi. A partire dagli anni Ottanta, con la TV commerciale, i bambini e le bambine vengono richiamati fra le mura domestiche e collocati davanti a questi focolari tecnologici che agganciano aree cerebrali molto sensibili provocando processi di desensorializzazione particolarmente gravi che strutturano spesso, anche se non in maniera meccanica, le successive difficoltà nella lettoscrittura.

La diminuzione del gioco, specialmente quello sociale, è un altro fattore ostativo

degli obiettivi di apprendimento basilare dei fondamenti della lettura e della scrittura. Attraverso la reciprocità, i piccoli acquisiscono capacità di integrare e metabolizzare le frustrazioni e quindi di passare dall'accudimento assoluto dei primissimi anni a funzioni più avanzate e stimolanti. Nella mia esperienza di pedagogista, mi trovo spesso a dover chiedere ad adulti in difficoltà se per caso i figli non abbiano saltato la scuola dell'infanzia. Purtroppo, il più delle volte, la risposta è positiva. La mancanza di gioco sociale con i coetanei tipico della scuola dell'infanzia e dei luoghi quali il cortile, i parchi gioco e ambienti naturali segna profondamente alcune capacità psicoevolutive che difficilmente potranno essere compensate.

Il lavoro di Angela Zerbino che qui presento si rivela pertanto preziosissimo per allontanare le difficoltà infantili da una logica puramente sanitaria, se non sistematicamente neuropsichiatrica, e creare una vera e propria prevenzione, degli antidoti che permettono ai cuccioli della nostra specie di vivere le loro fasi di sviluppo con tutte le potenzialità di cui dispongono.

Da anni fra noi è attiva una soddisfacente collaborazione nel sostegno infantile. Ritengo Angela Zerbino un'eccellenza nel suo campo in grado di evitare l'arroccamento specialistico, con un occhio di riguardo alle condizioni relazionali ed educative in cui vivono oggi i bambini e le bambine.

Il libro che avete per le mani rappresenta un ulteriore tassello in un programma di lavoro che conta già tante opere, tutte straordinariamente utili e creative.

INTRODUZIONE

Giochi linguistici e prevenzione ai DSA è un libro operativo che propone, in modo chiaro e completo, un percorso **ludico-didattico,** secondo il modello del **gioco-guidato,** per la costruzione e il potenziamento dei **prerequisiti cognitivi** e **strumentali** degli **apprendimenti** della **letto-scrittura**. Il volume illustra i fondamenti teorici dell'acquisizione delle competenze di **metafonologia** e **linguistica**, come **prevenzione** ai **DSA**. Il libro fornisce utili indicazioni sulla metodologia di intervento per la progettazione, osservazione e documentazione di **Laboratori Linguistici**, e contiene oltre **cento proposte** di **attività** e **giochi** da svolgere su metafonologia e linguaggio, con il materiale *Giocoimparo*.

Il volume può essere utilizzato da **insegnanti**, **educatori** e **terapisti**, adattando lo schema proposto alle proprie necessità.
Numerose ricerche scientifiche a livello internazionale hanno dimostrato che per costruire apprendimenti sicuri servono fondamenta solide su cui possano poggiare. I **prerequisiti linguistici** rappresentano queste basi solide su cui costruire tutti i futuri apprendimenti.

Partendo da queste evidenze scientifiche, il manuale presenta il **Laboratorio Linguistico Giocoimparo** sui **prerequisiti** all'apprendimento della **lettura** e **scrittura.**
Esso è indirizzato a tutti i bambini alla **stadio pre-operatorio**, più precisamente all'ultimo anno di **scuola d'infanzia** e **biennio della scuola primaria**.

Tutte le attività del laboratorio sono finalizzate a **costruire**, **potenziare** o **recuperare** le **competenze metafonologiche** e **linguistiche,** necessarie per **leggere** e **scrivere.**

Esso si presta a un **lavoro di gruppo** o **a squadre** ma può anche essere utilizzato come **training in coppia** o **individuale** e nasce con l'intento di contrastare il sempre crescente numero di bambini con **difficoltà di apprendimento** e con diagnosi di **DSA**.

La ricerca scientifica e i dati, rilasciati annualmente dal Muir, evidenziano che il numero di bambini con **difficoltà di apprendimento,** all'interno della popolazione scolastica, è molto elevato e ogni anno in aumento attestandosi, al momento di pubblicazione del presente testo, intorno al 5% per i DSA, e al 7% per i DPL)[1].

A tali difficoltà possono conseguire spesso storie di **insuccesso scolastico**, che potrebbero compromettere non solo la carriera scolastica ma anche uno **sviluppo equilibrato della personalità** e un **adeguato adattamento sociale**.
Sulla base di tali evidenze, si è avvertita, negli ultimi anni, la necessità di creare, per i bambini dell'ultimo anno di scuola dell'infanzia e del biennio della scuola Primaria, delle attività di **osservazione, costruzione** e **potenziamento** dei **prerequisiti** agli **apprendimenti scolastici**, per permettere loro di affrontare la **letto-scrittura** e il **calcolo**, con il giusto equipaggiamento a **livello cognitivo**, **emotivo** e **relazionale**.
Analizzando i dati di un importante progetto sperimentale su **osservazione** e **potenziamento** dei bambini in **ambito scolastico**, delle province di Varese e Como, negli anni scolastici 2017/'18, 2018/'19 e 2019/'20, è emersa una **diminuzione** significativa delle situazioni di criticità:
65-70% nell'**ultimo** anno della **scuola dell'infanzia**
45% nel **primo anno** della scuola **primaria**
50% nel **secondo anno** della scuola **primaria**
con riduzione di molti falsi positivi ed individuazione anche di altri disturbi e/o situazioni di sospetta disabilità[2].

Il **Laboratorio linguistico Giocoimparo**, sperimentato nelle scuole d'infanzia e nel biennio delle scuole primarie di Milano, si è rivelato un valido supporto per le insegnanti e un prezioso strumento per aiutare i bambini ad acquisire le competenze metafonologiche e linguistiche e a vivere gli apprendimenti con gioia, partecipazione, e fiducia nelle proprie capacità.

Il volume si articola in due parti distinte: una prima parte in cui vengono riassunti i presupposti teorici sui quali basare la progettazione, osservazione e documentazione del Laboratorio Linguistico per i bambini dell'ultimo anno di

1. DSA= Disturbi Specifici di Apprendimento. DPL= Disturbo Primario di Linguaggio
2. Dati tratti da varese.istruzione.lombardia.gov.it

scuola d'Infanzia e biennio Primaria; una seconda parte di applicazione pratica del Laboratorio Linguistico Giocoimparo, suddivisa in Attività e Proposte di giochi, dove vengono fornite le indicazioni di attività di Metafonologia e Linguistica e oltre **100 proposte di attività e giochi** per lavorare sulle diverse **abilità linguistiche** in modo vario, stimolante e divertente.

La varietà di proposte permetterà ai bambini di sperimentare che una stessa attività può essere affrontata in tante differenti modalità, abituandoli a vivere gli apprendimenti in modo versatile, dinamico e sempre nuovo.

Insegnanti, educatori e terapisti dell'età evolutiva troveranno tanti spunti per rendere i loro interventi, in gruppo o individuali, coinvolgenti e arricchenti.

Come dimostrato dalle numerose ricerche delle **neuroscienze cognitive**, rendere i bambini protagonisti dei propri apprendimenti e favorire situazioni dinamiche, di scambio e confronto tra i pari è la modalità più efficace per allungare i loro tempi di attenzione e consolidare le loro competenze, divertendosi.

LABORATORIO LINGUISTICO GIOCOIMPARO

Il **Laboratorio Linguistico Giocoimparo**, riprendendo il modello del gioco-guidato, propone tante **attività** di **gioco** sul **linguaggio**, strutturate dall'adulto in base agli obiettivi prefissati, dove i bambini si sentono liberi di portare il proprio contributo e partecipano attivamente allo sviluppo delle proprie competenze. Il materiale **Giocoimparo** utilizzato, fatto di immagini e schede, è di facile utilizzo e interpretazione.
Il Laboratorio è strutturato in due parti. La prima parte riguarda le **attività** di **metafonologia (educazione metafonologica)**, la seconda parte prevede **attività** di **linguaggio (educazione linguistica).**

Le attività metafonologiche e linguistiche

Le attività di **metafonologia (educazione metafonologica)**, graduate per difficoltà crescente, partono dalla **fonologia globale** su parole e sillaba, a cui fa seguito la **fonologia analitica** sui fonemi. Le attività di **linguaggio (educazione linguistica)** lavorano su **categorizzazione**, **ampliamento semantico** e **sintattico**, **uso cognitivo** del **linguaggio**.
La costruzione delle **abilità metafonologiche** e **linguistiche** permetterà ai bambini di **riconoscere** e **manipolare** i **suoni/lettere** che compongono le parole, **arricchire** il **vocabolario**, imparare a descrivere, **analizzare** e paragonare gli elementi che li circondano, a **raccontare** in modo coerente e fluido.
Attraverso l'utilizzo costante e preciso delle immagini e delle carte **Giocoimparo,** i bambini impareranno ad esprimersi con proprietà e precisione, trasformando gradualmente il loro linguaggio infantile in un **linguaggio** sempre più **elaborato,** aumentandone l' **autostima** e la **motivazione** ad apprendere con serenità e reale interesse.
Si consiglia di lavorare su ogni nuovo obiettivo a **cadenza settimanale**, per permettere ai bambini di allenare e consolidare le competenze, riproponendo i vari giochi svolti, nei giorni successivi per circa **15/20 minuti.**

2. Riconoscimento sillaba iniziale e omofonia in posizione iniziale di parola (sillaba iniziale) *vedi pag. 56*




Obiettivo:

Continuare il lavoro sulla **sensibilità**, competenza e **consapevolezza fonologica**.

Riconoscimento **sillaba iniziale** di parola.

3. Riconoscimento sillaba finale *vedi pag. 58*




Obiettivo:

Continuare il lavoro sulla **sensibilità**, competenza e **consapevolezza fonologica**.

Riconoscimento di **sillaba finale** di parola.

4. "Cos'è una rima?" *vedi pag. 59*




Obiettivo:

Porre l'attenzione sull'**aspetto fonologico** delle parole.

Ciò permette all'adulto di capire il livello di sensibilità raggiunto dai singoli bambini oltre a essere strumento per rinforzare tale abilità.

- **METTO NEL CESTINO:**
  Immagini con sillaba iniziale target mischiate a immagini con altre sillabe iniziali. Trovare le immagini con la sillaba target e metterle nel proprio cestino. Utilizzare carte dello stesso colore-sfondo anche per l'intruso per evitare che sia facilmente riconoscibile, a causa del colore diverso, rispetto alle carte-target. Oppure utilizzare sfondi misti sia per il target che per l'intruso. ***(Scheda 4, pag. 85-86-87)***

- **A CACCIA DI SILLABE**:
  Scegliere 20 coppie di immagini inizianti con la stessa sillaba, ma con colore-sfondo diverso (casa-cavallo, barca-balena…), per evitare che le coppie siano facilmente riconoscibili. Distribuire ai bambini 1 immagine di ogni coppia e spargere le rimanenti 20 immagini sul tavolo. A turno, ogni bambino deve trovare la carta che fa coppia con quella che ha in mano. ***(Scheda 4, pag. 85-86-87)***

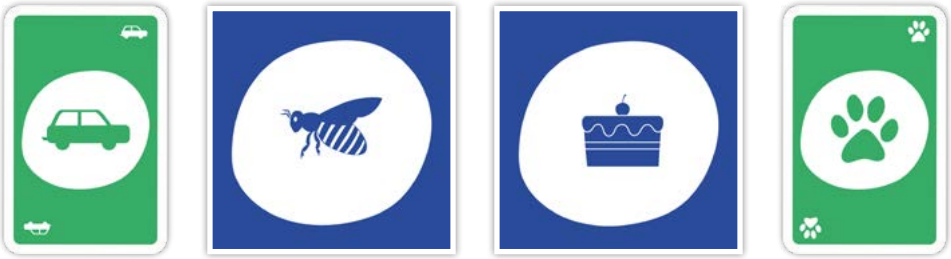
- **CON CHE SILLABA INIZIA?**
  Riconoscimento della sillaba iniziale in un gruppo di immagini (prima due immagini ,poi tre…): *"Con quale sillaba iniziano tutte queste parole?"* ***(Scheda 4, pag. 85-86-87)***

- **GIOCO DELL'INTRUSO**:
  Immagini con stessa sillaba iniziale, tranne una. I bambini devono trovare l'intruso. Utilizzare carte dello stesso colore-sfondo anche per l'intruso per evitare che sia facilmente riconoscibile, a causa del colore diverso, rispetto alle carte-target (Es: cane, cappello, caramella, pecora). ***(Scheda 4, pag. 85-86-87)***

- **GIOCO DEL BASTIMENTO:**
  L'adulto pronuncia la seguente frase: *"È arrivato un bastimento carico di..." (es. MA)*
  I bambini cercano parole che iniziano con la sillaba data.

- **MEMORY CON SILLABA INIZIALE:**
  Si devono ricercare le figure che iniziano con la stessa sillaba. Utilizzare carte con colore-sfondo diverso per la coppia di sillabe uguali, per evitare che siano associate per colore (Es: cane-casa, rosa-robot). ***(Scheda 4, pag. 85-86-87)***

1. Categorizzazione *vedi pag. 73, 74, 75*



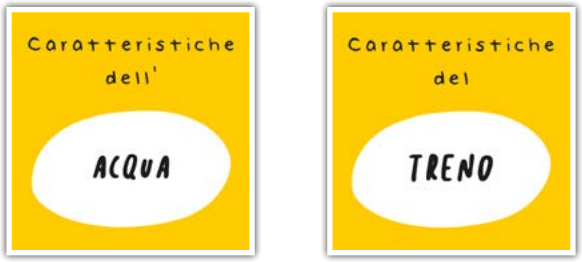
Obiettivo:
Lavoro sulla **categorizzazione,** abilità cognitiva fondamentale nel **funzionamento** della **memoria**, configurandosi come un immagazzinamento semplificato dell'informazione e come una risposta al sovraccarico informativo. La **classificazione** o **categorizzazione** è un'abilità innata, ma in alcuni bambini potrebbe essere di difficile accesso (ad esempio in caso di ritardo cognitivo o di disturbo di linguaggio).

fare inferenze su proprietà elementi del reale
interagire/utilizzare elementi del reale
dare etichetta a elementi del reale
minor carico mnemonico
ampliamento semantico
allenamento attenzione divisa
inibizione della risposta

2. Ampliamento semantico e sintattico, uso cognitivo del linguaggio: dalla denominazione alla descrizione

2.1 Caratteristiche degli oggetti

caratteristiche di...



1.1 *Esempi per la Scuola d'infanzia*

- **DICO E ASCOLTO:**
  Un bambino, a turno, estrae una carta, nomina/fa vedere l'immagine e gli altri bimbi devono dire, a turno, un nome appartenente alla categoria dell'immagine. Vietato dire parole già dette.

- **CHI DIRÀ PIÙ PAROLE?**
  Stesso gioco ma ci si divide in squadre/coppie. Un arbitro nomina/fa vedere l'immagine. La prima squadra che risponde con un numero maggiore di risposte, vince un gettone!

- **BRAIN-STORMING:**
  Si sceglie un'immagine e si dicono tutte le parole che ci vengono in mente che appartengono alla categoria dell'immagine

- **NOMINO E DISEGNO:**
  Si estrae una carta e ogni bimbo nomina e disegna un nome appartenente alla categoria estratta

- **INDOVINELLO:**
  Un bambino, a turno, estrae una carta e senza farla vedere mima/descrive un nome appartenente alla categoria estratta. Gli altri bimbi devono indovinare di cosa si tratta.

- **METTO NEL CESTINO:**
  Scegliere 3/4 carte-categoria (scegliere tra: *animali, frutta/verdura, abbigliamento, mezzi di trasporto, arredamento, attrezzi/oggetti, strumenti musicali)* e metto in ogni cestino una carta-categoria. Distribuisco ai bambini tante immagini appartenenti alle categorie scelte e i bimbi devono andare a mettere le immagini nel cestino che contiene la carta-categoria corrispondente. (*Carte tratte da* **FONEMI IN VIAGGIO**). ***(Scheda 21, pag. 98-99)***

- **PENSO E VINCO LA CARTA** (solo carte Genus)**:**
  Seduti a tavolino, il mazziere gira un carta per volta e un bambino, a turno, deve dire un nome appartenente alla categoria girata. Se ci riesce, vince la

- **CREAZIONE COLLETTIVA DI UN LIBRETTO**

  Discussione su argomento (es. cibi preferiti) e su come preparare il testo insieme, attraverso il cooperative Learning, con il contributo di ogni bambino. Ciò porta al confronto e coinvolgimento anche dei più insicuri.
  Disegno dei cibi preferiti e scrittura spontanea del nome del cibo o qualche suo ingrediente.

  Con i bambini della scuola d'infanzia, l'adulto non corregge gli errori e può valutare il tipo di competenza fonologica e di concettualizzazione del codice scritto raggiunti.

2.2 ***Esempi per la Scuola Primaria***

Con i bimbi della Primaria, le carte gialle di **LUNA PARK** possono essere utilizzate come esercizio di **lettura** e di **scrittura**, mettendo su foglio/lavagna le risposte dell'esercizio svolto, per esercitare la **grafia** e lasciare traccia del proprio operato.

- **DICO/SCRIVO E ASCOLTO:**

  Un bambino, a turno, estrae una carta blu, la mostra e gli altri bimbi devono dire/scrivere, a turno, un nome appartenente alla categoria dell'immagine. Vietato dire parole già dette.

- **CHI SCRIVERÀ PIÙ PAROLE?**

  Gioco in squadre/coppie. Lavagnette cancellabili o fogli, una clessidra da 2/3 minuti, schede e gettoni di Luna Park. Ogni squadra riceve una scheda di Luna Park e decide che nome dare alla propria squadra. Scegliere una tipologia di carte gialle. Un arbitro legge la carta e ogni squadra scrive sulla lavagnetta tutte le parole che vengono in mente rispetto alla domanda. Scaduto il tempo, ogni squadra, a turno, legge le proprie risposte. La squadra che ha scritto un numero maggiore di risposte, vince un gettone!

- **BRAIN-STORMING:**

  Si legge una carta gialla e si dicono/scrivono tutte le parole che ci vengono in mente in risposta alla domanda.