

Monica Attolini  
Valeria Del Rio  
Rossella Cigarini

Le carte per  
arricchire  
il lessico

# DESCRIVO il **CORPO** e le **EMOZIONI**

Guida alle attività



Erickson

ZANICHELLI



Nella Web App puoi trovare centinaia di nuove parole tratte da G. Pittàno, *Sinonimi e contrari. Dizionario delle parole equivalenti, analoghe e contrarie. Quarta edizione (Zanichelli, 2023)*.

I materiali online sono accessibili su <http://risorseonline.ericsson.it>.

## Le autrici

### Monica Attolini

Docente presso la scuola al Centro Internazionale Loris Malaguzzi di Reggio Emilia. Dal 2010 al 2018 è stata funzione strumentale per l'integrazione e l'intercultura e membro della commissione per le attività di compensazione, integrazione e recupero degli alunni con BES. Ha svolto attività di formazione per gli insegnanti sulla semplificazione testuale e ha curato la realizzazione di materiale semplificato e facilitato sia per l'inserimento e l'inclusione di alunni e alunne con BES, sia per alcuni laboratori di alfabetizzazione.

Realizza contenuti e materiali rivolti a insegnanti e alunni all'interno dei corsi adozionali Fabbri-Erickson per la scuola primaria.

### Rossella Cigarini

Docente di scuola primaria, ha ricoperto il ruolo di funzione strumentale per l'accoglienza e l'integrazione degli alunni e alunne straniere e ha lavorato in commissioni per sviluppare una didattica sempre più inclusiva, soprattutto per gli alunni con disabilità, BES e DSA. Si è occupata, in diverse occasioni, della continuità fra i diversi ordini di scuola.

### Valeria del Rio

Docente di scuola primaria, ha maturato esperienze sul sostegno di bambini e bambine con diritti speciali. Ha collaborato con Reggio Children in occasioni formative a Reggio Emilia e all'estero sul tema del curriculum 3-11. Realizza contenuti e materiali rivolti a insegnanti e alunni all'interno dei corsi adozionali Fabbri-Erickson per la scuola primaria.

# INDICE

<i>Introduzione</i>	4
<b>I materiali</b>	5
▶ I materiali del kit corpo	7
▶ I materiali del kit emozioni	8
<b>Le attività</b>	9
▶ Che emozione!	9
▶ Me la racconti?	10
▶ Te la mimo	11
▶ Io dico, tu controlli	11
▶ Sono a pezzi!	12
▶ Ritratti	13
▶ Pesca e descrivi	13
▶ Quando mi sento così	14
▶ Match emozionanti	15
▶ Amicizie	15
▶ Storie improbabili	16
▶ Gioco delle definizioni	17
▶ Descrivo usando i sinonimi	18
▶ Indovina chi	18

# INTRODUZIONE

Un vocabolario ricco e articolato permette di esprimere con maggior precisione e vividezza ciò che ci circonda, ma anche quello che proviamo, favorendo una migliore consapevolezza fisica ed emotiva e facilitando l'empatia e la comunicazione con gli altri.

Per i bambini e le bambine imparare a descrivere correttamente e dettagliatamente le proprie emozioni è fondamentale per il loro sviluppo emotivo e sociale.

La scatola *Descrivo il corpo e le emozioni* presenta materiali che, a partire da semplici e divertenti attività ludiche, si propongono l'obiettivo di portare i bambini e le bambine della scuola primaria ad approfondire la competenza lessicale, per quanto riguarda sia l'ampiezza del lessico compreso e usato, sia la padronanza dell'uso, come suggeriscono le Indicazioni Nazionali del Curricolo. È importante e strategico sfruttare il piacere del gioco in ambito scolastico, in quanto favorisce la motivazione all'apprendimento, cattura l'attenzione, ma sostiene e potenzia anche lo sviluppo cognitivo, emotivo e sociale del bambino. La didattica ludica è uno strumento privilegiato per promuovere un apprendimento coinvolgente e duraturo, grazie alla sua natura sociale e alla relativa facilità nel modificare, o personalizzare, l'esperienza di gioco in funzione dei propri obiettivi.

Avvalendosi del gioco come di una vera e propria strategia didattica, i kit proposti forniscono suggerimenti e attività ludiche e cooperative che, grazie all'interazione tra pari e all'eventuale presenza dell'adulto, permettono di esercitare il linguaggio e, soprattutto, di potenziare il repertorio lessicale e la capacità descrittiva.

Le proposte descritte di seguito sono solo alcuni esempi di utilizzo, con l'auspicio che i bambini e le bambine possano trovare tanti altri modi differenti, creativi e autonomi per «trafficare» con questi materiali, che diano loro la possibilità di imparare in modo divertente e collaborativo.



# I MATERIALI

All'interno della scatola sono presenti due kit:

- uno si riferisce **al corpo**;
- l'altro **alle emozioni**.

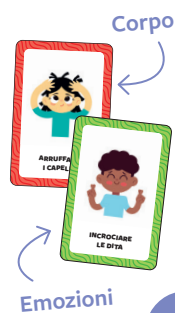
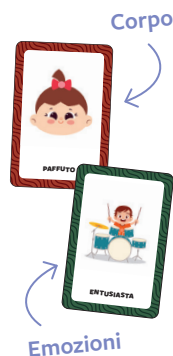
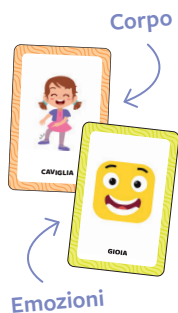
Ogni kit è composto da:

- **20 CARTE NOME:** introducono un nome relativo a una parte del corpo o a un'emozione, per conoscere e riconoscere le emozioni primarie e le loro sfumature. Sono numerate e utilizzabili su entrambi i lati: sul fronte compare il termine e un'illustrazione che ne aiuta la visualizzazione, sul retro il termine e una sua breve descrizione. Le parole proposte nelle carte nome sono volutamente semplici e ad alta frequenza d'uso, mentre per gli aggettivi e le azioni sono stati scelti termini più ricercati e inusuali.

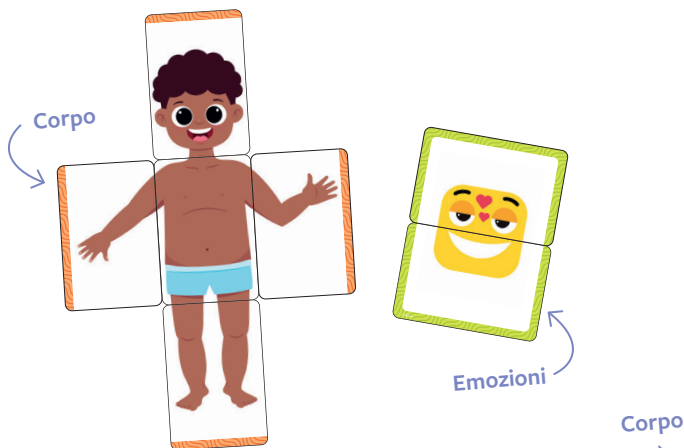
- **20 CARTE AGGETTIVO:** presentano su un lato un disegno e la parola corrispondente, sull'altro il termine, una breve descrizione, una frase con un esempio di utilizzo e due sinonimi. Tramite la WebApp è possibile scaricare gratuitamente numerosi altri sinonimi e i relativi contrari, tratti dal Dizionario Zanichelli *Sinonimi e contrari* (G. Pittàno).

Gli aggettivi sono declinati al femminile o al maschile, singolare o plurale, poiché pensati in associazione a un nome specifico, ad esempio «ossuto» e «piede». Questo non significa che l'aggettivo «ossuto» sia da utilizzare solo con il termine «piede» o solo al maschile: si potrà declinare al plurale e al femminile, per riferirsi ad esempio a «spalle» («spalle ossute»).

- **40 CARTE AZIONE:** presentano sul fronte il verbo e un'illustrazione a corredo, sul retro la parola (o le parole) e una breve e semplice definizione. Per il kit emozioni, le carte azione includono sia le reazioni facciali sia quelle corporee che seguono o accompagnano un'emozione/sensazione. Sono compresi anche alcuni modi di dire, come «sudare freddo» e «scappare a gambe levate».



- **20 CARTE PUZZLE:** carte illustrate senza testo per giocare a ricomporre le 20 emozioni proposte nelle carte nome e il corpo visto frontalmente e posteriormente (due figure maschili e due femminili).



- **6 SFONDI:** tavole con diverse situazioni, che riprendono episodi della vita di tutti i giorni per riflettere e lavorare sul ruolo delle emozioni e del corpo nella quotidianità. Negli sfondi è possibile ritrovare le parole proposte nelle carte nome e nelle carte aggettivo. Gli sfondi di ogni kit, affiancati, formano un grande poster.



Nelle pagine seguenti riportiamo l'elenco di tutte le carte nome, aggettivo e azione contenute nei due kit e la relativa numerazione. Servirà al docente:

- per avere una visione di insieme di tutte le parole o dei materiali a disposizione;
- per comporre a proprio piacimento, a seconda del gruppo di lavoro, i mazzi da usare durante le attività.

Siamo fiduciose che l'insegnante saprà sfruttare al meglio le potenzialità del materiale proposto adattando le attività suggerite più avanti (e relativi materiali) in base alle competenze del gruppo classe con il quale lavora.

## CARTE DEL KIT CORPO

CARTE NOME	CARTE AGGETTIVO	CARTE AZIONE
1. Mani	1. Affusolate	1. Porgere la mano
2. Sopracciglia	2. Aggrottate	2. Applaudire
3. Mento	3. Aguzzo	3. Corrucciare le sopracciglia
4. Naso	4. Aquilino	4. Sporgere il mento
5. Bocca	5. Carnosa	5. Storcere il naso
6. Caviglia	6. Esili	6. Starnutire
7. Braccio	7. Flessibili	7. Spalancare la bocca
8. Gambe	8. Gracili	8. Boccheggiare
9. Fronte	9. Grinzosa	9. Protrudere le labbra
10. Capelli	10. Ispidi	10. Ruotare la caviglia
11. Orecchie	11. Appuntite	11. Flettere le braccia
12. Piede	12. Ossuto	12. Agitare le braccia
13. Viso	13. Paffuto	13. Protendere le braccia
14. Spalla	14. Possenti	14. Scattare
15. Schiena	15. Ricurva	15. Contrarre le gambe
16. Occhi	16. Sporgenti	16. Appropinquarsi
17. Collo	17. Taurino	17. Corrugare la fronte
18. Pancia	18. Tonica	18. Distendere la fronte
19. Dita	19. Tozze	19. Intrecciare i capelli
20. Petto	20. Villosi	20. Arruffare i capelli
		21. Tappare le orecchie
		22. Rizzare le orecchie
		23. Inciampare
		24. Trascinare i piedi
		25. Sbiancare
		26. Rabbuiarsi
		27. Rilassare le spalle
		28. Irrigidire la schiena
		29. Inarcare la schiena
		30. Chinarsi
		31. Socchiudere gli occhi
		32. Ammiccare
		33. Strizzare gli occhi
		34. Distogliere lo sguardo
		35. Torcere il collo
		36. Stirare il collo
		37. Gorgogliare
		38. Schioccare le dita
		39. Indicare
		40. Espandere il petto

## CARTE DEL KIT EMOZIONI

CARTE NOME	CARTE AGGETTIVO	CARTE AZIONE
1. Gioia	1. Felice	1. Digrignare i denti
2. Tristezza	2. Addolorata	2. Sgranare gli occhi
3. Rabbia	3. Irascibile	3. Serrare le mascelle
4. Paura	4. Atterrita	4. Diventare paonazza
5. Sorpresa	5. Stupito	5. Arrossire
6. Disgusto	6. Stomacato	6. Impallidire
7. Amore	7. Devoto	7. Sbuffare
8. Ansia	8. Irrequieto	8. Abbozzare un sorriso
9. Speranza	9. Fiduciosa	9. Sorridere apertamente
10. Vergogna	10. Imbarazzato	10. Piangere disperatamente
11. Orgoglio	11. Fiero	11. Incrociare le dita
12. Gelosia	12. Possessiva	12. Aggrottare la fronte
13. Delusione	13. Scontenta	13. Inarcare le sopracciglia
14. Soddisfazione	14. Compiaciuto	14. Restare a bocca aperta
15. Frustrazione	15. Contrariata	15. Arricciare il naso
16. Noia	16. Tediato	16. Avere gli occhi lucidi
17. Nostalgia	17. Malinconica	17. Guardare di traverso
18. Timidezza	18. Introverso	18. Fare una smorfia
19. Empatia	19. Solidale	19. Battere i pugni
20. Euforia	20. Entusiasta	20. Scappare a gambe levate
		21. Dare una pacca sulla spalla
		22. Fare spallucce
		23. Urlare a squarciagola
		24. Trattenerne il respiro
		25. Picchiettare le dita
		26. Paralizzarsi
		27. Sudare freddo
		28. Sprizzare energia da tutti i pori
		29. Avere le palpitazioni
		30. Gonfiare il petto
		31. Rabbrivire
		32. Ammutolire
		33. Sbadigliare
		34. Battere il cinque
		35. Stare a braccia conserte
		36. Accigliarsi
		37. Alzare il mento
		38. Contrarre le labbra
		39. Accaldarsi
		40. Sospirare



# LE ATTIVITÀ

Le attività di seguito proposte perseguono diverse finalità didattiche:



**conoscere ed esplorare**, per «familiarizzare» con i numerosi materiali e parole proposti;



**descrivere**, per dettagliare con precisione le emozioni, le loro sfumature e come le esprimiamo; le parti del corpo, nelle loro innumerevoli caratteristiche e capacità;



**arricchire il lessico**, per accrescere il bagaglio lessicale e migliorare la padronanza dell'uso di queste parole.

Le attività hanno tre livelli di complessità:

★☆☆ semplice

★★★☆☆ di media complessità

★★★★★ complesso



## CHE EMOZIONE!

Difficoltà



### Cosa serve

- Le carte nome del kit emozioni
- Le relative carte puzzle

### Giocatori

Da 2 a 5

### Obiettivo del gioco

Osservare con attenzione le emozioni illustrate e imparare quelle che non si conoscono.

### Descrizione

Le 20 carte nome sono disposte con l'illustrazione in vista sul tavolo. I bambini e le bambine vengono invitati a nominare a turno le emozioni che conoscono, raccogliendo la relativa carta. Dopo averla presa, devono nominarla e descri-

verla; ci si avvale della definizione sul retro qualora se ne abbia bisogno. Quando tutti i bambini hanno prelevato le carte emozione che conoscono, se ne restano sul tavolo sarà il docente a spiegarle al gruppo.

Il gioco si conclude con il puzzle: ogni bambino deve trovare le 2 carte puzzle che compongono l'emozione (o le emozioni) che ha raccolto. Basterà affiancare la carta nome al puzzle per verificare la correttezza. Si consiglia di fare il gioco più volte, in modo che i bambini abbiano la possibilità di pescare, nominare e riconoscere diverse emozioni.



## ME LA RACCONTI?

Difficoltà 

### Cosa serve

- Le carte nome del kit emozioni
- Le carte sfondo relative

### Giocatori

2, 4 o 5 (singolo o coppie)

### Obiettivo del gioco

Riconoscere e approfondire il significato dei nomi delle emozioni nelle varie sfumature proposte nelle carte nome.

### Descrizione

Si distribuiscono le 20 carte nome relative alle emozioni, in modo che tutti ne abbiano la stessa quantità.

Gli sfondi affiancati a formare un poster restano ben visibili sul tavolo.

Dopo aver deciso chi comincia, i bambini e le bambine vengono invitati a scegliere una carta del proprio mazzo e a descriverla raccontando un episodio accaduto realmente o inventato. In tal caso, il poster delle emozioni visibile al centro del tavolo aiuta i bambini nell'elaborazione.

Il nome dell'emozione può essere esplicitato all'inizio del racconto, successivamente il gioco può essere proposto senza nominare l'emozione. Saranno i compagni a dover indovinare l'emozione ascoltando la storia.

Guidate i bambini e le bambine affinché utilizzino dettagli e informazioni particolareggiate.

Per incentivarli, esplicitate che vince colui o colei che fa indovinare agli altri il maggior numero di emozioni.





## TE LA MIMO

Difficoltà 

### Cosa serve

- Le carte aggettivo relative al kit emozioni
- Oppure le carte azione del kit corpo

### Giocatori

Da 2 a 20

### Obiettivo del gioco

Familiarizzare con le carte aggettivo.

### Descrizione

Posizionare al centro del tavolo le carte aggettivo del kit emozioni con la parola rivolta verso l'alto.

Fate una conta per decidere chi comincia: il primo giocatore prende la carta in cima al mazzo, la osserva, legge fronte e retro ad alta voce.

Ora tutti i giocatori, a turno, provano a mimarla con il corpo, la voce o l'espressione del viso. Quando tutti hanno terminato, si passa alla carta successiva.

Chi è l'attore più espressivo?

Il gioco può essere proposto identico ma con le 40 carte azione del kit corpo. Consigliamo di fare questa attività successivamente a «Sono a pezzi», «Io dico, tu controlli», «Pesca e descrivi».



## IO DICO, TU CONTROLLI

Difficoltà 

### Cosa serve

- Le carte azione del kit corpo (o emozioni)

### Giocatori

Da 2 a 6

### Obiettivo del gioco

Riconoscere e definire il maggior numero possibile di carte azione.

### Descrizione

Posizionare al centro del tavolo le carte azione del kit emozioni (o corpo) con la parola e l'immagine rivolte verso l'alto.

Decidete chi comincia: il primo giocatore prende la carta in cima al mazzo, la osserva, legge la parola e prova a spiegarne il significato al giocatore posto al suo fianco. Il secondo giocatore controlla se la spiegazione è corretta, leggendo il retro della stessa carta in cui è presente la descrizione. Se la spiegazione è corretta, il giocatore che l'ha indovinata tiene la carta. Se invece è errata, deve calare la carta e metterla accanto al mazzo posto al centro del tavolo (si forma così un secondo mazzo che andrà utilizzato una volta esaurite le carte

dell'altro mazzo, per permettere ai bambini di ripetere i nomi che non erano stati correttamente definiti nel primo giro).  
Vince chi accumula più carte.



## SONO A PEZZI!

Difficoltà 

### Cosa serve

- Le carte puzzle del kit corpo
- Foglio e penna

### Giocatori

2, 3 o 4 squadre (o coppie)

### Obiettivo del gioco

Familiarizzare con le parti del corpo, non solo quelle esplicitate nelle 20 carte nome.

### Descrizione

Le 20 carte puzzle del kit corpo sono state pensate per comporre 4 corpi interi (2 bambine e 2 bambini), ciascuno formato da 5 carte illustrate con la visione frontale del corpo su un lato e, sull'altro, la visione posteriore.

Il gioco è molto semplice: si decide con quali puzzle giocare e si dispongono sul tavolo le carte sparpagliate (10 carte, se le squadre/giocatori sono 2; 15, se le squadre/giocatori sono 3; 20, se le squadre/giocatori sono 4).

Al via dell'insegnante, le squadre devono ricomporre rapidamente una figura intera, a loro scelta (le possibilità sono: maschio fronte, maschio retro, femmina fronte o femmina retro).

Si prende una sola carta alla volta dal banco; se non serve si ripone al centro.

Può verificarsi la possibilità che a tutte le squadre servano gli stessi pezzi; lasciate i giocatori liberi di collaborare affinché risolvano in autonomia il problema. Sarà infatti chi compone per prima un puzzle intero di 5 pezzi a vincere, ma fintanto che i bambini non si accordano tra loro per «cedere» dei pezzi nessuno potrà raggiungere l'obiettivo. Si assegna un punto alla squadra più veloce a formare il puzzle.

Ora ogni gruppo dovrà individuare tutti i nomi delle parti del corpo che conosce e scriverle sul foglio. Ogni squadra totalizza un numero di punti tanti quanti sono i nomi trovati. Se tutte le squadre hanno nominato quella parte, non si guadagna il punto.



Le carte nome del kit contengono solo una selezione di 20 parti del corpo, tramite i puzzle è quindi possibile introdurre i nomi (e gli aggettivi successivamente) presenti sulle carte illustrate, ma anche fare degli affondi su dettagli e parti non esplicitate e illustrate, ad esempio: nuca, gomito, polso, ginocchio, ombelico, scapole, falange, zigomo, fianco, mascella, gluteo, polpaccio, tallone, nomi delle dita delle mani e dei piedi, narice, lobo, ascella, avambraccio, coscia, cranio, guancia, palmo, dorso, ecc.

Dopo che i bambini e le bambine hanno letto le loro liste, avviate una conversazione per inserire le parti non conosciute e per introdurre quindi nuove parole.



## RITRATTI

Difficoltà 

### Cosa serve

- Le carte nome del kit corpo
- Le carte aggettivo del kit corpo
- Fogli, matite e colori

### Giocatori

Da 2 a 5

### Obiettivo del gioco

Realizzare un disegno a partire da una descrizione.

### Descrizione

Mettete al centro del tavolo i due mazzi separati con il lato illustrato verso il basso. Ogni giocatore pesca 2 carte nome e 2 carte aggettivo. Dopo averle lette attentamente fronte e retro, tutti i giocatori disegnano, senza farsi vedere dai compagni, una persona che abbia quelle caratteristiche, anche se l'abbinamento può risultare inconsueto. Si stabilisce un tempo. Quando tutti hanno finito di disegnare, a turno ognuno mostra il proprio elaborato e lo descrive.

Qual è il disegno più buffo? Quale il più realistico? E il più spaventoso?



## PESCA E DESCRIVI

Difficoltà 

### Cosa serve

- Le carte nome del kit corpo

### Giocatori

Da 1 a 10 (singolo o coppie)

### Obiettivo del gioco

Esplorare le carte con le parti del corpo e imparare le loro funzioni basilari.

## Descrizione

Il mazzo con le 20 carte nome del kit corpo viene posizionato al centro. A turno, i bambini e le bambine pescano una carta, osservano l'immagine e nominano la parte del corpo illustrata. Successivamente vengono invitati a fare una brevissima descrizione che illustri cosa si può fare con quella parte.

Ad esempio, dopo aver pescato la carta «orecchie», il bambino o la bambina spiega che ciascuno di noi ha 2 orecchie, con le quali possiamo ascoltare la musica, seguire le lezioni dell'insegnante, origliare le conversazioni che ci incuriosiscono, udire i rumori attorno a noi o goderci il silenzio che ci circonda. Quando non vogliamo sentire nulla, basta tappare le nostre orecchie e spegnere così ogni rumore!

Aiutiamo i bambini con piccoli suggerimenti affinché si sforzino di elaborare descrizioni ricche e possibilmente a usare sinonimi anziché ripetere gli stessi termini.

Nell'esempio appena fatto, i bambini tenderanno a usare sempre il verbo «ascoltare» o «sentire»; forniamo loro delle proposte alternative affinché imparino a descrivere e dettagliare cose note con termini inusuali.



## QUANDO MI SENTO COSÌ

Difficoltà ★★☆☆

### Cosa serve

- Le carte puzzle del kit emozioni
- Le carte aggettivo dello stesso kit

### Giocatori

Da 2 a 4

## Obiettivo del gioco

Elaborare una breve descrizione, con il supporto visivo delle carte.



## Descrizione

Sul tavolo distribuite le 20 carte puzzle del kit emozioni, che possono essere voltate per visualizzare l'immagine sul retro.

Mettete al centro il mazzo di carte aggettivo. Fate una conta per decidere chi comincia: il primo giocatore pesca una carta aggettivo, osserva il fronte e legge attentamente il retro, poi sceglie una carta «bocca» e una carta «occhi» per comporre un emoticon che esprima l'emozione relativa all'aggettivo pescato.

Infine, il giocatore verbalizza l'abbinamento, ad esempio con la carta «irascibile» giustifica: «Ho scelto questa carta bocca perché quando mi arrabbio io urlo. Ho scelto gli occhi socchiusi perché quando urlo forte i miei occhi si stringono».

Se riesce a creare un accoppiamento valido, il giocatore conquista la carta emozione, rimette gli occhi e la bocca al centro e il turno passa al giocatore successivo.

Vince chi accumula più carte emozione.

Questo gioco fornisce l'occasione per spiegare a bambini e bambine che ognuno ha un differente modo per esprimere quello che sente. Non ci sono quindi accoppiamenti giusti o sbagliati; la validità dell'accostamento sarà dato unicamente da una descrizione coerente e sensata.



## MATCH EMOZIONANTI

Difficoltà Tre stelle gialle di dimensioni diverse, utilizzate per indicare il livello di difficoltà del gioco.

### Cosa serve

- Le carte nome del kit emozioni
- Le carte aggettivo dello stesso kit

### Giocatori

4 o 5

## Obiettivo del gioco

Abbinare emozioni ad aggettivi per arricchire il vocabolario emotivo.

## Descrizione

Distribuire ai bambini e alle bambine le 20 carte aggettivo in modo che ne abbiano in egual numero.

Un bambino alla volta (o l'insegnante) pesca dal mazzo con le carte nome posto al centro del tavolo una carta e la mostra al gruppo.

I bambini cercano tra le loro carte gli aggettivi che descrivono l'emozione mostrata e spiegano il perché della scelta, utilizzando la definizione e i sinonimi presenti sul retro in caso di bisogno.

Ad esempio, con la carta «gioia», si abbina l'aggettivo «felice» perché «Io sono felice perché provo gioia per qualcosa, ad esempio sono felice quando è domenica e passo tutta la giornata in relax con la mia famiglia».



## AMICIZIE

Difficoltà 

### Cosa serve

- Le carte nome di un kit a scelta
- Le relative carte azione

### Giocatori

Da 2 a 5

### Obiettivo del gioco

Associare emozione (o parte del corpo) e azioni, descrivendo a voce la relazione costruita.

### Descrizione

Prendete le 40 carte azione del kit scelto e distribuitene 5 a ogni giocatore; mettete da parte quelle che rimangono.

Mettete le carte nome in un unico mazzo con il nome e l'immagine rivolti verso l'alto al centro del tavolo.

Dopo aver scelto chi comincia, a turno si prova a descrivere la carta nome in cima al mazzo usando il maggior numero di carte azione a propria disposizione, spiegando l'abbinamento. Ad esempio, con la carta «ansia» e in mano le carte azione «urlare a squarcia-gola», «aggrottare la fronte», «restare a bocca aperta», «picchiettare le dita», «sbadigliare», posso dire: «Quando mi sento in ansia, io aggrotto la fronte perché penso intensamente a trovare una soluzione al problema», «La mia mamma, quando è ansiosa, picchietta le dita sul tavolo nervosamente», ecc.

Gli altri giocatori possono definire verosimile oppure no l'abbinamento, aiutandosi con il retro della carta azione.

Quando tutti hanno descritto la carta nome, si distribuiscono un numero tale di carte azione in modo che ogni giocatore ne abbia sempre 5. Si passa quindi alla carta nome successiva.

Ogni giocatore conta quante carte azione riesce a usare: ognuna vale un punto. Vince chi accumula più punti.



## STORIE IMPROBILI

Difficoltà 

### Cosa serve

- Le carte nome, aggettivo e azione del kit corpo

### Giocatori

4 o 5



## Obiettivo del gioco

Creare frasi e storie coerenti con parole diverse.

## Descrizione

Si dispongono i 3 mazzi sul tavolo con le illustrazioni coperte.

Ogni bambino, a turno, pesca una carta nome, una carta aggettivo e una carta azione relative al corpo.

Il giocatore deve creare una frase o una breve storia che utilizzi tutte e tre le carte.

Gli altri bambini possono aiutare a trovare parole e spiegazioni.

Ad esempio, con le carte nome «occhi», aggettivo «taurino» e azione «inciampare», si formula la frase: «L'occhio potente di Marco vide avvicinarsi da lontano un omeone dal collo taurino, che tutto fiero dei suoi muscoli non si accorse della buca e inciampò davanti a tutti».

Sarà molto probabile che le storie diano vita a combinazioni insolite. Incentivate la fantasia e nasceranno storie buffe e situazioni davvero divertenti!



## GIOCO DELLE DEFINIZIONI

Difficoltà 

### Cosa serve

- Le carte nome, aggettivo e azione del kit corpo

### Giocatori

Da 2 a 5

## Obiettivo del gioco

Definire e spiegare differenti categorie, arricchendo il proprio vocabolario.

## Descrizione

Si dispongono le carte in 3 mazzi separati, con il lato dell'immagine rivolta verso il basso. Ogni bambino a turno pesca una carta nome, una carta aggettivo e una carta azione del kit corpo e prova a spiegare ogni carta (cercando di usare i sinonimi delle carte aggettivo, scritti sul retro). Gli altri bambini e bambine possono fare domande per chiarimenti.

Ad esempio, carta nome «piede»: «I piedi sono la parte del corpo con cui camminiamo»; carta aggettivo «ispidi»: «Ispidi significa che sono ruvidi e rigidi»; carta azione «applaudire»: «Significa battere le mani insieme per fare rumore, sia per mostrare apprezzamento che per incitare qualcuno».





## DESCRIVO USANDO I SINONIMI

Difficoltà



### Cosa serve

- Le carte aggettivo
- I 6 sfondi di un kit a scelta

### Giocatori

2, 4 o 5

### Obiettivo del gioco

Usare i sinonimi degli aggettivi per descrivere le immagini.

### Descrizione

I bambini e le bambine affiancano i 6 sfondi del kit a scelta e formano il poster. Pescano a turno dal mazzo composto dalle 20 carte aggettivo, posizionato al centro e con l'immagine rivolta verso il basso.

Dopo aver osservato e letto la carta, il giocatore cerca nelle scene del poster la persona che possiede quella caratteristica o che si sente in quel modo, a seconda del kit con il quale si è scelto di giocare.

Spiega poi l'associazione usando i sinonimi posti sul retro della carta.

Se il giocatore riesce a realizzare l'abbinamento guadagna un punto, se invece non riesce il turno passa al giocatore successivo. Vince chi accumula più punti.



## INDOVINA CHI

Difficoltà



### Cosa serve

- Le carte nome di un kit a scelta
- Gli sfondi relativi

### Giocatori

A coppie oppure a squadre

### Obiettivo del gioco

Realizzare descrizioni precise e puntuali.

### Descrizione

Si posizionano gli sfondi affiancati per formare il tabellone di gioco e il mazzo con le 20 carte nome con l'illustrazione verso il basso al centro del tavolo. Si formano le squadre e si decide chi deve cominciare.

Ogni giocatore o squadra pesca una carta e osserva attentamente il poster per cercare una persona da descrivere in base al nome estratto.

Obiettivo del gioco è descrivere il più accuratamente possibile quella persona (come è fatta, cosa fa, cosa prova, ecc.) per permettere agli avversari di

riconoscerla. In tal caso, si vince un punto. Attenzione però: può usare tutti i termini e sinonimi che vuole, tranne la parola scritta sulla carta.

Se, ad esempio, si pesca la carta «capelli» e si decide di descrivere il neonato pelato, non si può dire che è «senza capelli». Se si pesca la carta «paura», allo stesso modo non si potrà dire che il bambino «prova paura» o «è impaurito e non vuole salire sulle montagne russe».



**Autrici:** Monica Attolini, Valeria Del Rio, Rossella Cigarini  
**Illustrazioni:** Riccardo Beatrici, iStock.com/Colorfuel Studio  
**Progettazione e editing:** Tania Eccher e Serena Larentis  
**Grafica e impaginazione:** Giorgia Cainelli  
**Direzione artistica:** Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-3955-6

*Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.*

**Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.**

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

[www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

**Edizioni Centro Studi Erickson**

---

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500 - N. verde 800 844052  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

