

Metamemoria

Attività di gruppo per potenziare
la memoria di lavoro e le strategie
di apprendimento

Scuola primaria e secondaria
di primo grado

Antonella D'Amico e Martina Enea

MATERIALI
PSICOLOGIA

 Erickson

IL LIBRO

METAMEMORIA

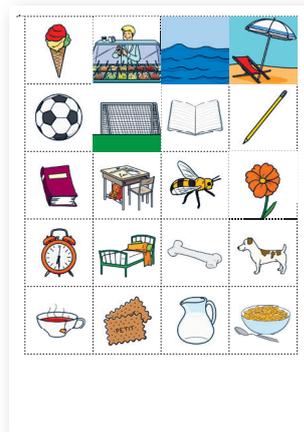
La memoria ha una rilevanza indiscutibile nei processi di apprendimento, in quanto ci permette di assimilare, ritenere e richiamare ciò che abbiamo appreso tramite l'esperienza e, su questa base, organizzare le nuove informazioni e conoscenze. In particolare, la memoria di lavoro (ML), in stretta connessione con quella a breve termine, ci permette di usare le informazioni immagazzinate temporaneamente per l'esecuzione di compiti cognitivi complessi.

Una buona memoria di lavoro favorisce un apprendimento efficace

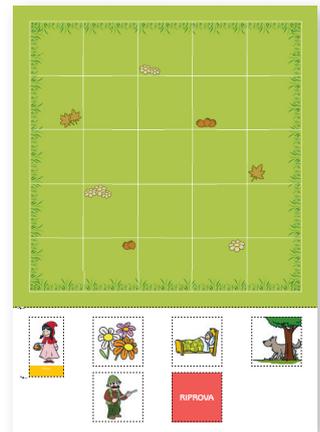
Rivolto a bambini e ragazzi dai 6 ai 13 anni, *Metamemoria* rappresenta una proposta completa e accattivante per il potenziamento della memoria nelle sue diverse componenti (verbale, visuo-spaziale, uditiva, tattile, olfattiva, gustativa, di lavoro), presentando:

- una serie di attività da svolgere in setting individuale e di gruppo, descritte in maniera chiara e completa;
- i questionari Metamemoria 1 e 2, da somministrare prima e dopo le attività;
- domande metacognitive, a supporto della consapevolezza e della riflessione sui processi di lavoro.

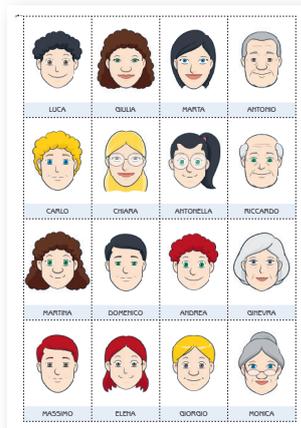
Completano il volume risorse audio, più di 40 schede illustrate a colori e il gioco da tavolo *Memory-go!*, che rappresenta un ottimo strumento per esercitare la memoria in un contesto ludico.



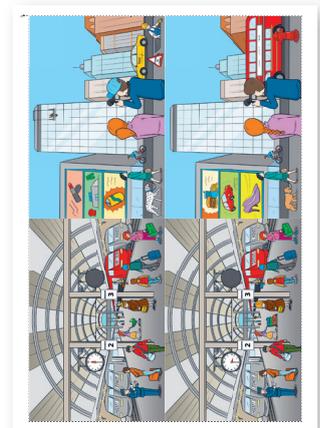
Le coppie



Il gioco di Cappuccetto rosso



Indovina chi sono



Trova le differenze

GLI AUTORI

ANTONELLA D'AMICO

Ricercatrice e professoressa di Psicologia dell'Apprendimento e della Memoria presso l'Università degli Studi di Palermo.

MARTINA ENEA

Psicologa clinica e socia del Centro Studi Internazionale MetaIntelligenze ONLUS. Si occupa di potenziamento delle abilità cognitive di bambini e adolescenti con disturbi dell'apprendimento o altre disabilità dello sviluppo. È attualmente specializzanda in psicoterapia cognitivo-comportamentale.

€ 23,00

volume + allegati indivisibili



9 788859 101818 6

www.erickson.it



MATERIALE ONLINE vai su:
<https://risorseonline.erickson.it>

INDICE

7	Introduzione
9	CAP. 1 La memoria di lavoro
19	CAP. 2 Memoria di lavoro, apprendimento e disturbi del neurosviluppo
25	CAP. 3 Memoria, metacognizione e metamemoria
31	Bibliografia
37	SEZIONE 1 Memoria verbale
45	SEZIONE 2 Memoria verbale e visuo-spaziale
57	SEZIONE 3 Memoria visuo-spaziale
65	SEZIONE 4 Memoria verbale e uditiva
73	SEZIONE 5 Memoria uditiva
79	SEZIONE 6 Memoria tattile, olfattiva e gustativa
93	SEZIONE 7 Memoria di lavoro
103	SCHEDE PER L'OPERATORE

Introduzione

Questo libro propone una disamina teorica sulla memoria di lavoro, di cui la ricerca riconosce il ruolo centrale nei processi di apprendimento, e una serie di attività per il potenziamento di tale importante funzione in bambini e preadolescenti, nate all'interno del percorso di intervento MetaMemoria da noi sviluppato.

Le attività, suddivise in sezioni, vengono descritte in maniera chiara e completa. Successivamente vengono presentate le *Schede per l'operatore*, che contengono:

1. i questionari Metamemoria 1 e 2, da somministrare prima e dopo le attività di trattamento;
2. una scheda con domande metacognitive, da utilizzare nel corso di ogni attività;
3. schede di lavoro relative alle varie attività proposte.

Al volume sono allegati i materiali a colori per lo svolgimento delle attività e il gioco *Memory-go!* (spiegato alla fine delle attività della Sezione 7 «Memoria di lavoro»), che rappresentano ottimi strumenti di lavoro per l'operatore che intenda svolgere un lavoro strutturato per il potenziamento della memoria (i materiali a colori e le tracce audio sono disponibili anche online, si veda il box a p. 1).

Nella sezione teorica sono presentati sia il modello di memoria di lavoro messo a punto da Baddeley, quello più noto sviluppato finora, sia altri modelli alternativi proposti più di recente da altri studiosi (capitolo 1). Vengono illustrati brevemente anche alcuni studi che dimostrano il ruolo importante rivestito dalla memoria di lavoro nell'apprendimento e nella spiegazione dei disturbi del neurosviluppo (capitolo 2). Infine, vengono forniti dei suggerimenti per l'utilizzo delle attività nel contesto clinico, all'interno del percorso da noi definito *Metodo MetaMemoria* (capitolo 3).

I materiali raccolti in questo volume possono essere utilizzati da un'ampia platea di operatori specializzati nel settore dell'educazione e del potenziamento cognitivo, quali educatori, insegnanti, psicologi, logopedisti, riabilitatori o altro. I destinatari finali sono bambini e ragazzi di età compresa tra i 6 e i 13 anni, con varie tipologie di bisogni educativi speciali o con sviluppo normotipico, ai quali si vogliono proporre attività che stimolino la fondamentale funzione cognitiva della memoria di lavoro. Ovviamente le indicazioni di età non sono limitative in quanto, come si avrà modo di osservare, molte attività possono risultare impegnative e utili anche per ragazzi più grandi o adulti che necessitano di un potenziamento della memoria.

Le schede di lavoro presentano semplici ma dettagliate descrizioni delle attività con indicazioni sui materiali necessari per svolgerle, sulle particolari

funzioni che stimolano e sulla gamma di età dei destinatari. Le schede sono suddivise per sezioni:

1. Memoria verbale
2. Memoria verbale e visuo-spaziale
3. Memoria visuo-spaziale
4. Memoria verbale e uditiva
5. Memoria uditiva
6. Memoria tattile, olfattiva e gustativa
7. Memoria di lavoro.

Il percorso di trattamento non prevede lo svolgimento di una sequenza fissa e rigida di attività; suggeriamo comunque di iniziare da quelle sulla memoria a breve termine e proseguire, in un secondo momento, con le attività sulla memoria di lavoro.

Il gioco da tavolo *Memory-go!*, allegato al volume, rappresenta un ottimo modo per esercitare la memoria in un contesto ludico, in cui più giocatori si sfidano a svolgere con successo alcuni compiti di memoria utili a raggiungere per primi il traguardo sul tabellone.

Prima, durante e dopo ogni attività è altamente suggerito l'utilizzo delle Domande metacognitive (si vedano le Schede per l'operatore). Molto utile è anche l'utilizzo dei Questionari di metamemoria 1 e 2, da proporre prima e dopo il trattamento con le schede di lavoro e con il gioco *Memory-go!* Infatti, Metamemoria 1 richiede ai soggetti un'autovalutazione delle proprie capacità e strategie mnestiche in tutte le aree esplorate nel corso del trattamento; Metamemoria 2 valuta come esse possano essersi modificate dopo il trattamento.

Il metodo, anche per la presenza del gioco da tavolo, trova la sua applicazione ideale nel piccolo gruppo, sfruttando al massimo le potenzialità del setting di gioco. Tuttavia, la maggior parte delle attività previste può essere proposta anche individualmente, in un rapporto uno a uno tra operatore e bambino/ragazzo.

Non ci resta che augurarvi buona lettura e buon lavoro!

ATTIVITÀ 1.1 Ricorda tu! 1

Modalità

Rievocazione libera di parole

Target di età

6-10 anni

Materiale

Quattro liste di parole brevi e ad alta frequenza. Le prime tre liste contengono parole concrete, la quarta contiene parole astratte; le quattro liste di parole sono riportate nella scheda per l'operatore 1.1.

Procedura

L'operatore legge ad alta voce ciascuna lista di 20 parole chiedendo ai bambini, a turno, di rievocare liberamente una parola escludendo quelle già menzionate dagli altri compagni. Le liste vanno lette una per volta.

Se l'attività si svolge individualmente l'operatore si alterna con il bambino fornendo a turno una parola che il bambino non deve ripetere.

Consegna



Leggerò una lista di parole molto semplici che usiamo nella vita di tutti i giorni. Appena avrò finito, dovrete ricordare a turno le parole che vi ho letto senza ripetere le parole ricordate dagli altri bambini.



Leggerò una lista di parole molto semplici che usiamo nella vita di tutti i giorni. Appena avrò finito dovrai ricordare a turno le parole che ti ho letto senza ripetere le parole che ricordo io.

ATTIVITÀ 1.2 Ricorda tu! 2

Modalità

Rievocazione seriale di parole

Target di età

6-10 anni

Materiale

Quattro liste di parole lunghe e ad alta frequenza. Le prime tre liste contengono parole concrete, la quarta contiene parole astratte; le quattro liste di parole sono riportate nella scheda per l'operatore 1.2.

Procedura

L'operatore legge ad alta voce ciascuna lista di 20 parole chiedendo ai bambini, a turno, di rievocarle secondo l'ordine con cui sono state lette, senza ripetere quelle già menzionate dagli altri compagni. Le liste vanno lette una per volta.

Se l'attività si svolge individualmente, l'operatore si alterna con il bambino fornendo a turno una parola che il bambino non deve ripetere.

Consegna

Leggerò una lista di parole molto semplici che usiamo nella vita di tutti i giorni. Appena avrò finito, dovrete ricordare a turno le parole che vi ho letto senza ripetere le parole ricordate dagli altri bambini. Fate attenzione però! Cercate di ripetere le parole nello stesso ordine in cui le leggo.



Leggerò una lista di parole molto semplici che usiamo nella vita di tutti i giorni. Appena avrò finito dovrete ricordare a turno le parole che ti ho letto senza ripetere le parole che ricordo io. Fai attenzione però! Cerca di ripetere le parole nello stesso ordine in cui le leggo.

ATTIVITÀ **1.3** Ricorda tu! 3**Modalità**

Rievocazione libera di parole a bassa frequenza

Target di età

6-10 anni

Materiale

Quattro liste di parole brevi e a bassa frequenza. Le prime tre liste contengono parole concrete, la quarta contiene parole astratte; le quattro liste di parole sono riportate nella scheda per l'operatore 1.3.

Procedura

L'operatore legge ad alta voce ciascuna lista di 20 parole chiedendo ai bambini, a turno, di rievocarne liberamente una escludendo quelle già menzionate dagli altri compagni. Le liste vanno lette una per volta.

Se l'attività si svolge individualmente, l'operatore si alterna con il bambino fornendo a turno una parola che il bambino non deve ripetere.

Consegna

Leggerò una lista di parole molto semplici poco usate nella vita di tutti i giorni. Appena avrò finito, dovrete ricordare a turno le parole che vi ho letto senza ripetere le parole ricordate dagli altri bambini.



Leggerò una lista di parole molto semplici poco usate nella vita di tutti i giorni. Appena avrò finito dovrete ricordare a turno le parole che ti ho letto senza ripetere quelle parole che ricordo io.

ATTIVITÀ **1.4** C'era una volta...**Modalità**

Ascolto e recupero di materiale verbale per rispondere a domande

Target di età

6-13 anni

Materiale

Testi delle storie (schede per l'operatore 1.4a e 1.4b) e cartoncini illustrati con le domande (materiali allegati)

Procedura

Oltre alla memoria a breve termine verbale, questa attività coinvolge anche le abilità di comprensione del testo.

L'operatore legge al bambino una breve storia, diversa a seconda dell'età: per la fascia 6-10 anni *Lulù e Chiricò* (scheda per l'operatore 1.4a), per la fascia 11-13 *Migliori nemici* (scheda per l'operatore 1.4b). Successivamente il bambino dovrà rispondere ad alcune domande sulla storia appena ascoltata presentate su cartoncini, forniti negli allegati, che l'operatore dovrà preventivamente ritagliare e selezionare in base alla storia letta.

Consegna

Vi piacciono le storie? Allora ascoltate attentamente questa fiaba e provate ricordarla. Fate attenzione perché, appena finite di ascoltare, i protagonisti vi faranno delle domande. Buon divertimento!



Ti piacciono le storie? Allora ascolta attentamente questa fiaba e prova ricordarla. Fai attenzione perché, appena finisci di ascoltare, i protagonisti ti faranno delle domande. Buon divertimento!

ATTIVITÀ

1.5

Le coppie 1**Modalità**

Ascolto e recupero di materiale verbale per completare associazioni

Target di età

6-13 anni

Materiale

Due liste di coppie di parole e di singole parole; la prima lista è da utilizzare con bambini di 6-10 anni, la seconda con bambini di 11-13. Le liste sono riportate nella scheda per l'operatore 1.5.

Procedura

L'operatore presenta alcune coppie di parole (si può procedere secondo un ordine crescente di difficoltà), ad esempio mamma-papà, bici-ruota, computer-mouse, orologio-lancette, sedia-tavolo, quaderno-alunno, matita-foglio, funghi-bosco, cane-collare, stagno-rana, ecc. Il bambino è chiamato ad ascoltare attentamente e a ricordare poi le associazioni (ad esempio l'operatore dice «mamma» e il bambino risponderà «papà» e così via).

Consegna

Leggerò delle coppie di parole. Voi dovete ascoltare molto attentamente e ricordare più coppie che potete. Appena finirò di leggere, infatti, vi dirò solo una delle due parole e voi dovrete ricordare l'altra parola che forma la coppia.



Leggerò delle coppie di parole. Tu devi ascoltare molto attentamente e ricordare più coppie che puoi. Appena finirò di leggere, infatti, ti dirò solo una delle due parole e tu dovrai ricordare l'altra parola che forma la coppia.

ATTIVITÀ 1.6 Le coppie 2

Modalità

Recupero di materiale verbale e visuo-spaziale per completare associazioni

Target di età

6-10 anni

Materiale

Cartoncini con immagini da associare (materiali allegati: Le coppie, serie 1)

Procedura

Questa attività coinvolge la memoria a breve termine sia verbale sia visuo-spaziale.

L'operatore mostra alcune coppie di stimoli visivi — ad esempio, gelato e gelataio, palla e rete, mare e ombrellone, ecc. — che il bambino è chiamato a osservare e ricordare. Successivamente l'operatore tiene per sé la metà del mazzo e dà al bambino le carte che servono a completare le coppie: l'operatore mostra la prima carta e il bambino dovrà dare, cercandola nel suo mazzo, quella che forma la coppia. I cartoncini vengono presentati per il tempo necessario, cioè fino a quando il bambino si sente pronto per iniziare l'attività.

Consegna

Vi mostrerò delle coppie di immagini. Voi dovrete guardarle attentamente e ricordarle. Successivamente io terrò per me la metà del mazzo e vi darò le carte che servono per completare le coppie. Non appena vi faccio vedere una carta voi dovrete darmi, cercandola nel vostro mazzo, la carta che forma la coppia.



Ti mostrerò delle coppie di immagini. Tu dovrai guardarle attentamente e ricordarle. Successivamente io terrò per me la metà del mazzo e ti darò le carte che servono per completare le coppie. Non appena ti faccio vedere una carta tu dovrai darmi, cercandola nel tuo mazzo, la carta che forma la coppia.

SCHEDA

1.1

Liste di parole per l'attività «Ricorda tu! 1»

Prima lista		Seconda lista		Terza lista		Quarta lista	
casa		zio		tazza		bene	
mano		gamba		porta		tempo	
cane		aria		verde		male	
acqua		stella		nave		idea	
gatto		rosso		foglia		sogno	
cielo		figlio		prato		età	
sole		vento		corpo		anno	
letto		prato		neve		vero	
strada		campo		cibo		grave	
palla		festa		lago		mente	
mare		mese		gita		gusto	
treno		carta		dente		dopo	
sera		calcio		mela		calma	
notte		erba		rosa		solo	
pesce		banco		mamma		forza	
libro		stanza		ladro		crisi	
bosco		bocca		fumo		zona	
papà		naso		viso		pace	
terra		soldo		volpe		dono	
nome		bagno		foto		vita	

SCHEDA 1.2 Liste di parole per l'attività «Ricorda tu! 2»

Prima lista		Seconda lista		Terza lista		Quarta lista	
bambino		animale		vestito		problema	
scuola		albero		capello		fortuna	
macchina		sorella		fragola		ragione	
compagno		maestra		bastone		poesia	
famiglia		cugino		papero		silenzio	
cappello		negozio		pentola		sorpresa	
giardino		principe		cartone		desiderio	
finestra		orologio		canzone		libertà	
bicicletta		bambola		spiaggia		allegria	
montagna		ombrello		palestra		favola	
foresta		telefono		cassetta		coraggio	
vacanza		scatola		giostra		energia	
nuvola		tappeto		zucchero		fantasia	
merenda		specchio		profumo		parola	
disegno		armadio		divano		simpatia	
castello		bottiglia		deserto		amicizia	
sorella		chiave		ufficio		periodo	
tavolo		soldato		mercato		silenzio	
uccello		coperta		bicchiere		stupendo	
gelato		befana		rondine		leggero	

SCHEDA **1.3** Liste di parole per l'attività
«Ricorda tu! 3»

Prima lista		Seconda lista		Terza lista		Quarta lista	
cifra		garza		stormo		gusto	
colle		abito		cloro		rischio	
corte		cima		rapa		puro	
latta		sella		lino		quiete	
scopa		porto		regno		raro	
spiga		iodio		staffa		virtù	
lume		opera		eco		tatto	
casco		conte		rampa		snello	
crema		larva		stagno		torvo	
vespa		seta		clone		reale	
vigna		sofà		trota		verità	
mento		tempio		eroe		gesto	
cesta		conto		arma		turpe	
frana		quota		bignè		cenno	
sede		raggio		cecio		follia	
brano		freno		trofeo		vizio	
marmo		mazza		dono		tempra	
cavo		canoa		coppa		rotta	
salsa		stadio		filtro		sfogo	
vetta		resto		gote		trotto	

SCHEDA 1.4a

Storia *Lulù e Chiricò*

CHIRICÒ



LULÙ



FERNANDO

In un regno molto, molto lontano viveva un re, Chiricò, con la sua bellissima figlia, Lulù. Lulù era una principessa molto buona, amava il suo popolo e non deludeva mai il suo vecchio e amato padre. Lulù adorava andare a cavallo e ogni mattina si dilettava a spazzolare i tre splendidi cavalli reali: Fernando, Fiorenzo e Frabacco. Il preferito di Lulù era Fernando. Ogni sera la principessa si divertiva a fare una lunga passeggiata sul suo adorato cavallo. Ma Lulù sapeva bene che, una volta tramontato il sole, lei doveva fare ritorno a casa per non deludere il vecchio padre. Una sera di pioggia e tempesta, Lulù e Fernando si persero durante la passeggiata sulla scogliera. Il re, non vedendo tornare la figlia prediletta, mandò i sudditi alla ricerca della principessa. In tutto il reame non c'era traccia né della bella Lulù né del cavallo e le ricerche andarono avanti per tre lunghe notti e tre lunghi giorni. Il vecchio e stanco re Chiricò aveva perso ogni speranza di rivedere la sua amata figlia e decise di interrompere ogni ricerca.

All'alba dell'ultimo giorno, il re Chiricò venne svegliato da un fragoroso rumore che, in un primo momento, non riuscì a identificare. Subito dopo capì! Era il rumore di zoccoli... Gli zoccoli di Fernando! Il re si precipitò giù dal letto, sprangò le finestre, si affacciò e vide ciò che aveva ardentemente desiderato per tutto quel tempo: la sua amatissima Lulù. La bella principessa, con aria soddisfatta e intorpidita al tempo stesso, salutò con un cenno della mano il vecchio padre in lacrime. Padre e figlia si incontrarono sulla grande scala di ingresso del castello e si abbracciarono così forte da perdere quasi il fiato. Fu l'abbraccio più lungo della loro vita.

Domande

PARLA LULÙ: Come si chiama il mio cavallo preferito? E quale è il nome degli altri due cavalli?

PARLA IL RE: Qual è il mio nome? Per quanti giorni e quante notti cerco la mia bella figlia?

PARLA IL CAVALLO: Dove stavo facendo la passeggiata con la principessa quando ci siamo persi?

SCHEDA 1.4b

Storia *Migliori nemici*



ALEX

RONALD
E GEORGE

LUCIUS

Alex è un bambino molto vivace, frequenta la seconda media, ama giocare a rugby e pescare. Alex non è molto alto, ha i capelli ricci e rossi come il fuoco, gli occhi scuri come il carbone e il viso ricoperto di lentiggini di color rosa chiaro grandi come lenticchie. Alex vive in un paesino vicino al lago, in una piccola casetta tutta blu con i genitori, i suoi due fratellini Ronald e George e la sua gattina Tania. Alex è molto bravo a scuola, anche se non ama studiare e preferisce trascorrere il tempo dedicandosi ai suoi hobby preferiti: oltre al rugby e alla pesca, Alex infatti adora leggere libri di avventure.

La vita di Alex è abbastanza tranquilla se non fosse per... Lucius! Lucius è il pestifero compagno di classe di Alex. È un bambino un po' grassoccio, con un nasone che somiglia a una mongolfiera, due occhi così piccoli e vicini che mettono quasi paura e la voce che sembra il verso di un cinghiale. Lucius ha pochi amici, tutti cattivi come lui; insieme alla sua banda si diverte a fare dispetti agli insegnanti e ai compagni, e soprattutto si diletta a rovinare le giornate del povero Alex.

Quest'anno Lucius ha convinto la mamma a iscriverlo al corso di rugby, lo stesso che frequenta Alex. Non appena Alex lo vede arrivare vestito con il completino della squadra, munito di parastinchi e caschetto, non può trattenere una fragorosa risata. Lucius, vedendo la reazione del compagno, non perde l'occasione per realizzare piani malvagi contro di lui durante tutto l'allenamento. Alex torna a casa triste e sconsolato, stanco dell'atteggiamento prepotente di Lucius ma deciso a cambiare le sue sorti.

L'indomani, mentre consuma la sua colazione a base di latte e cereali al miele, Alex inizia a pensare quali strategie attuare per far cessare i comportamenti malvagi di Lucius. Pensa a molte alternative: fargli prendere uno spavento mettendo nella sua merenda dei ragni giganti, gonfiarlo di botte davanti a tutta la scuola, suggerirgli le risposte sbagliate durante il test di storia... Mmm, Alex non è affatto convinto di quanto sta architettando, anche perché questi comportamenti lo metterebbero certamente in cattiva luce di fronte agli insegnanti. «Questa non è la strada giusta» pensa.

A un certo punto, mentre si sta lavando i denti, sente che sta arrivando un'idea geniale.

«Se io tratto Lucius nello stesso modo in cui lui tratta me, non capirà mai la lezione e penserà che questi comportamenti sono giusti» dice Alex tra sé e sé. «Da oggi in poi tratterò Lucius come se fosse il mio più grande amico, lo aiuterò quando avrà bisogno e non lo giudicherò più. Vediamo se in questo modo le cose cambieranno». Da quella stessa mattina a scuola Alex si mostra più disponibile e comprensivo verso Lucius, lo aiuta durante la verifica di storia, divide con lui la merenda e percorre con lui un tratto di strada verso casa. E così per molti e molti mesi. Nonostante una iniziale reticenza, a Lucius inizia a piacere questo nuovo amico e la sua compagnia. Da acerrimi nemici i due ragazzi, giorno dopo giorno, diventano «migliori nemici».

Domande

PARLA ALEX: Come si chiama la mia gattina? Come si chiama il mio nemico?

PARLANO I DUE FRATELLINI: Come ci chiamiamo noi? Quali sono gli hobby preferiti di nostro fratello Alex?

PARLA LUCIUS: A cosa somiglia la mia voce? Cosa sta facendo Alex quando ha l'idea geniale?

Liste di parole per l'attività «Le coppie 1»

Lista 1 (6-10 anni)

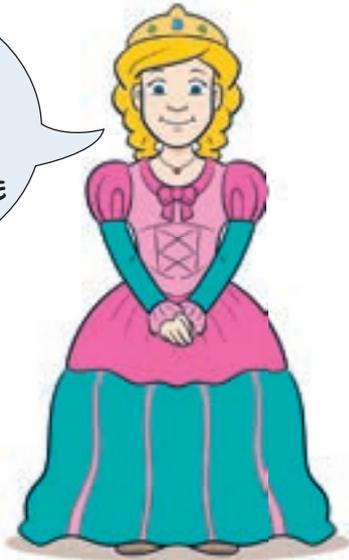
Coppie di parole	Singole parole
mamma-papà	mamma
bici-ruota	bici
computer-mouse	computer
orologio-lancette	orologio
sedia-tavolo	sedia
quaderno-alunno	quaderno
matita-foglio	matita
funghi-bosco	funghi
cane-collare	cane
stagno-rana	stagno
torta-mele	torta
piscina-braccioni	piscina
gatto-topo	gatto
occhio-ciglia	occhio
letto-cuscino	letto
dita-mano	dita
dente-bocca	dente
tappo-bottiglia	tappo
anello-dito	anello
sposa-chiesa	sposa
quadro-chiodo	quadro
tappeto-pavimento	tappeto
tacco-scarpa	tacco
cane-cuccia	cane

Lista 2 (11-13 anni)

Coppie di parole	Singole parole
professore-esame	professore
ghepardo-felino	ghepardo
superficie-profondità	superficie
riva-fiume	riva
legno-bosco	legno
gnomo-fiaba	gnomo
spaventapasseri-orto	spaventapasseri
caccia-fucile	caccia
fumo-camino	fumo
rotondo-palla	rotondo

Coppie di parole	Singole parole
ragione-luce	ragione
finestra-davanzale	finestra
sveglia-squillo	sveglia
rana-palude	rana
reame-sudditi	reame
trama-storia	trama
lana-gomitolo	lana
sarto-bottega	sarto
libro-scoperta	libro
grembiule-cuoco	grembiule
regalo-altruismo	regalo
coraggio-eroe	coraggio
avvocato-tribunale	avvocato
storia-datazione	storia

COME SI
CHIAMA IL
MIO CAVALLO
PREFERITO? E
QUAL È IL NOME
DEGLI ALTRI DUE
CAVALLI?



QUAL È IL MIO
NOME? PER
QUANTI GIORNI
E QUANTE NOTTE
CERCO LA MIA
BELLA FIGLIA?



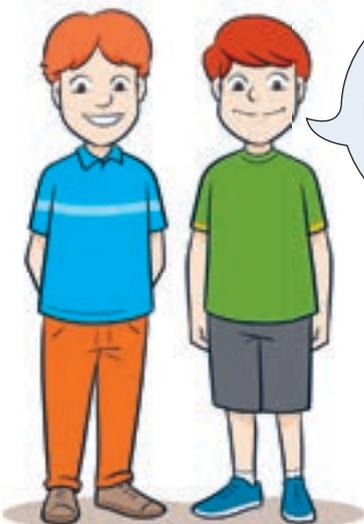
DOVE STAVO
FACENDO LA
PASSEGGIATA CON
LA PRINCIPESSA
QUANDO CI SIAMO
PERSI?



COME SI CHIAMA
LA MIA GATTINA?
COME SI CHIAMA
IL MIO NEMICO?



COME CI
CHIAMIAMO NOI?
QUALI SONO GLI
HOBBY PREFERITI
DI NOSTRO
FRATELLO
ALEX?



A COSA
SOMIGLIA LA MIA
VOCE? COSA STA
FACENDO ALEX
QUANDO HA L'IDEA
GENIALE?



