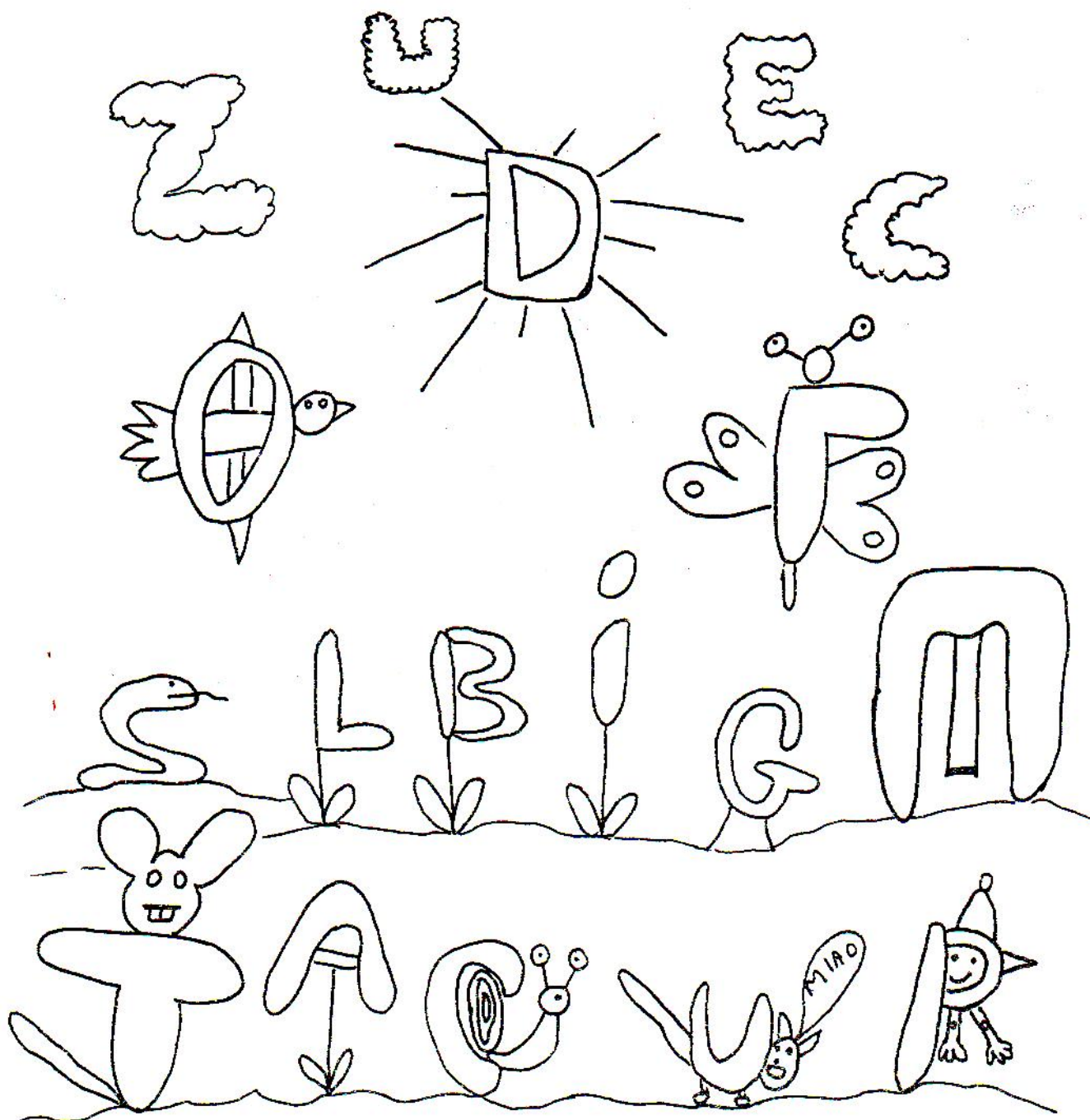


CON LE PAROLE GIOCANDO



Scuola Elementare "G. Rodari" di Monteroni d'Arbia
anno scolastico 1998/99

progetto lettura

Premessa

Nell'ambito del progetto lettura, sono state proposte agli alunni semplici esperienze di manipolazione di suoni e di parole perché crediamo che introducano nel laboratorio della creazione linguistica e poetica. Il piacere che i bambini provano nello scoprire il lato ludico della parola può consentire loro di prendere confidenza con la lingua e in particolar modo con la poesia, il linguaggio creativo per eccellenza.

Gianni Rodari, e non solo lui, Roberto Piumini, Bianca Pitzorno, Raymond Queneau, tanto per citarne alcuni, ci hanno insegnato che "giocare con le parole", introduce alle potenzialità creative del linguaggio.

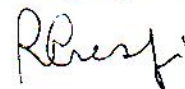
Ersilia Zamponi, un'insegnante di Omegna (Novara) che ha lavorato molto con i ragazzi proponendo giochi linguistici, scrive: "Nei giochi di parole il gusto che si prova assume molteplici forme; può essere: la soddisfazione per una invenzione linguistica che piace, l'emozione dell'intuire e dell'indovinare, la sorpresa di una combinazione casuale, la sfida dell'enigma o la trasgressione del nonsense, la spensieratezza del nonsense, la spensieratezza della comicità, l'intelligenza dell'ironia.....

Giocando con le parole, i ragazzi arricchiscono il lessico; imparano ad apprezzare il vocabolario, che diventa potente alleato di gioco; colgono il valore della regola, la quale offre il principio di organizzazione e suggerisce la forma, in cui poi essi trovano la soddisfazione del risultato".

L'insegnante del progetto lettura ha introdotto i bambini a questi lavori con letture di filastrocche, nonsense, poesie, fiabe; in seguito i ragazzi hanno anagrammato, trovato parole con scarti o aggiunta di lettere, inventato filastrocche, indovinelli, tautogrammi, acrostici e così via, spesso aiutati dal vocabolario.

I bambini si sono divertiti molto, speriamo che altrettanto accada ai nostri lettori!

L'insegnante responsabile del progetto lettura



Giochi in rima

Nascondino

*Io gioco a nascondino
insieme al mio amico Paolino,
mi nascondo dietro il muro
ma batto la testa e sento che è proprio duro,
vado allora dietro un cespuglio
ma fa caldo perché è Luglio,
subito scappo via
per andare dietro casa mia,
ma Paolino mi ha trovato
e mi ha subito tanato.*

Lupo ghiaccio

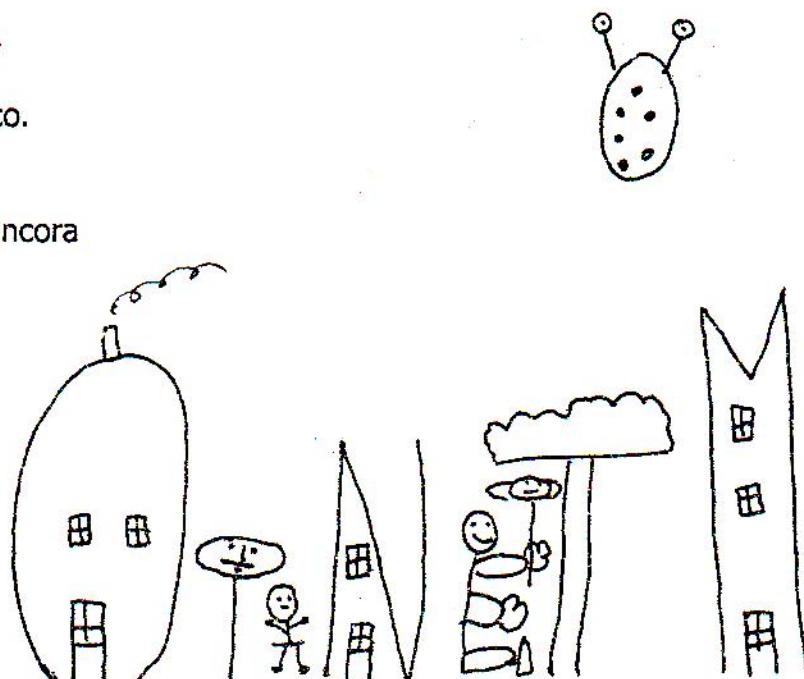
Se faccio il "lupo ghiaccio"
corro tanto, sembro un pagliaccio,
se ti piglio, ti blocco
e fermo devi stare come un balocco.
Un compagno ti può liberar
e di nuovo tu puoi scappar,
ma, attenzione, se non vuoi farti ancora
acchiappar
nella tana ti devi rifugiar!

Palla

Marco ha una palla
che di colore è gialla,
nell'acqua sta a galla
e sull'onda si culla,
ma se la buchi in fretta va giù,
presto scompare e non torna più su.

Bicicletta

Giro spesso in bicicletta
ed in discesa vado in fretta,
ma se trovo una salita,
mamma mia che fatica!
Per fortuna il mio paese in pianura è collocato
e dopo aver tanto girato
sono sempre riposato.
E' il mio mezzo preferito
per questo, come regalo, ho tanto gradito!
Con gli amici mi diverto a far sgommate
d'estate nelle lunghe serate,
ma se in equilibrio voglio restar
molta attenzione mi conviene far,
altrimenti i cerotti io consumo in quantità!



(bambini classi prime)

I giochi che seguono sono stati realizzati da tutti i bambini del secondo ciclo.

Filastrocche

Partendo da una parola, sono state cercate altre contenenti assonanze o consonanze con quella data, è stata anagrammata la stessa, sono stati fatti scarti o aggiunte di lettere, infine sono state inventate filastrocche senza senso con le parole trovate.

PAROLA DATA: rosso

ANAGRAMMA: sorso

CAMBI DI LETTERA: fosso, mosso

SCARTI DI LETTERA: osso

AGGIUNTA DI LETTERE: soccorso, grosso, addosso

ASSONANZE E CONSONANZE: orso, corso, dorso, morso, sasso, grasso.

1) Un grosso orso

con in bocca un osso

osò bere un sorso di vino rosso,

ma di traverso gli andò l'osso

e dovette correre al pronto soccorso.

2) Lungo un corso

un grosso orso

con una rosa sul dorso

diede un morso

ad un osso rosso

e fu costretto a chiedere un S.O.S.

3) Un orso

rosicchiò un osso

poi, bevendo un sorso di rosso

si diede un morso

e cascò in un fosso.

Allora chiamò un S.O.S

e arrivò un uomo grasso

con tanto oro addosso

che per salvare l'orso

si mise a nuotare a dorso.

Ma l'uomo grasso,

con l'orso addosso,

affogò nel fosso

perché era molto mosso.

PAROLA DATA: ramo

ANAGRAMMI: Roma, mora, amor, armo, armò, Omar.

CAMBI DI LETTERA: remo, Samo, raso.

SCARTI DI LETTERA: mar, amò, ora.

AGGIUNTA DI LETTERA: Ramona, Abramo.

- 1) Omar a Roma
mangiò una grossa mora
poi andò a Samo,
utilizzando un piccolo remo
per attraversare il mar Tirreno,
e li trovò il suo grande amor.

- 2) Da un ramo
un'acerba mora
cascò in testa ad Omar.
Ridendo, Ramona
s'innamorò di Omar
e lo amò sulla riva del mar
vicino Roma.

- 3) C'era un signore di nome Omar
che incontrò una bella mora a Roma.
Ora, di lei si innamorò
e un bel vestito di raso le comprò.
Abramo, figlio di Remo,
babbo della bella mora,
s'arrabbiò
e svelto svelto si armò,
da Omar andò
e un pugno di riso
nel viso gli tirò.

- 4) Una mora di Roma
andò sull'isola di Omar
attraversando un grande mar,
li trovò il suo amor
e tanto lo amò
che il cuor le scoppiò,
e alla fine sola, lei restò.

PAROLA DATA: sola

AGGIUNTA DI LETTERA: isola, asola, stola, suola, spola, scuola.

CAMBIO DI LETTERA INIZIALE: mola.

- 1) Sola sola su un'isola
una ragazza se ne andò
la sua stola si portò
e la suola della scarpa camminando consumò.
Con la mola la riparò
e pure un'asola sulla stola ricamò.
La ragazza, poi, dall'isola se ne andò.
- 2) Nella nostra scuola
si cammina senza suola,
si indossa la stola
e si lavora con la mola,
i grembiuli hanno una sola asola,
tutti i giorni si fa la spola
e ci si diverte come se fossimo su una bella isola.

PAROLA DATA: oca

AGGIUNTA DI LETTERA: foca, poca, cuoca, oca, coca, roca, orca.

- 1) Una volta una cuoca
cucinò una grossa foca,
spruzzò sopra un po' di coca,
ma in quella bottiglia era affogata un'oca
e la cuoca, per lo schifo, diventò giallo oca.
- 2) Un giorno una grossa oca
bevve un litro di coca
e le diventò la voce molto roca;
girellando incontrò una foca,
questa era una brava cuoca,
le offrì un caffè fatto con la moca,
e la voce dell'oca non fu più roca.
- 3) Per la strada incontrai un'oca
dalla voce molto roca,
voleva diventare una cuoca,
tingendosi tutta di color oca.
Le offrì un bicchier di coca,
ma ne bevve poca poca
ed il resto la diede alla sua amica foca.

RICERCA DI SCARTI INIZIALI

Trova il maggior numero di coppie di parole, di cui una derivi dalle altre per scarto di lettera iniziale.

SALTO - ALTO
FRAZIONE - RAZIONE
POSSO - OSSO
POSSESSIVO - OSSESSIVO
MORE - ORE
MOTTO - OTTO
SCARTA - CARTA
MORSO - ORSO
TORO - ORO
CARTE - ARTE
MATTO - ATTO
SASSO - ASSO
SALI - ALI
SCONTO - CONTO

DIVANO - IVANO
IVANO - VANO
ISOLA - SOLA
GATTO - ATTO
UVA - VA
MARE - ARE
TETTO - ETTO
TASSO - ASSO
PERA - ERA
TRIDENTE - RIDENTE
LUNA - UNA
SPOSO - POSO
CONTA - ONTA
ROSA - OSA
PROSA - ROSA

TRIANGOLI E TRAPEZI

Alcune parole possono subire successivi scarti di lettera iniziale.

Se la riduzione è totale, le parole via via scartate, scritte in colonna, assumono la forma di un triangolo. Se la riduzione ad un certo punto diventa impossibile, le parole assumono la forma di un trapezio.

AMARE MARE ARE RE E	GUSCIO USCIO SCIO IO O	ESALATO SALATO ALATO LATO	ADORATA DORATA ORATA RATA
ESODO SODO ODO DO O	DAMA AMA MA A	ELETTO LETTA ETTO	ESTESO STESO TESO
PROSA ROSA OSA SA A	OZIO ZIO IO O	FRAZIONE RAZIONE AZIONE	FIERI IERI ERI
IODIO ODIO DIO IO O	MUSO USO SO O	ENORME NORME ORME	ESALTA SALTA ALTA
SPARARE PARARE ARARE RARE ARE RE E		DIVANO IVANO VANO	SCARPA CARPA ARPA
		SBRIGARE BRIGARE RIGARE	OPERA PERA ERA
		GRONDA RONDA ONDA	GROSSO ROSSO OSSO

GARA DI CAMBI E CAMBI IN VERSI

Si parte da una parola di quattro o cinque lettere e si cercano parole ottenute con un cambio di lettera dalla parola precedente.

Con tutte le parole trovate si fanno dei testi, mettendole sempre alla fine di ogni frase.

- 1) C'era una volta un cervo,
che aveva come amico un corvo,
possedeva un bel corpo
ma un cervello molto corto.
Era sempre in...certo
e sapeva contare solo fino a cento;
teneva dentro ad un cesto
tante caraffe piene di pesto
che utilizzava come pasto.
Un giorno si trovò in un gran bel posto
nelle vicinanze di un porto;
ma l'amico chiuse una porta
e la sua zampa diventò corta.
Il corvo gliela rifece di carta
facendola cucire da Carla, una sarta
che a colazione amava mangiare pane con sarda.

- 2) In un piccolo lago, un pesce
stava mangiando una grossa pesca,
ma questa era tutta pesta
e la gettò, ad un amico, in testa.
L'amico ebbe l'idea di fare una bella festa
che, però, risultò piuttosto mesta.
Aveva preparato una grande cesta,
ma la cosa non è molto certa,
piena zeppa di carta
dove aveva inserito un'anguilla corta;
una lisca di questa andò di traverso ad un'amica colta;
prontamente la lisca le fu tolta,
ma la rabbia che restò fu davvero molta.

- 3) Una mattina comprai il pane
per darlo al mio cane
e mangiarlo durante le sue cene.
Ma quella sera a cena
mi fece una gran pena
perché si ruppe una vena
ed io di gran lena,
coprendolo con un maglione di lana,
lo portai via dalla sua tana
per farlo curare dall'amica rana
che era sempre stata molto sana.

Indovinelli con i cambi iniziali

Per costruire l'indovinello, si parte da una serie di almeno cinque parole che abbiano diversa soltanto la lettera iniziale; di ciascuna parola della serie si cerca una definizione (possibilmente ambigua), che viene poi riferita alla lettera iniziale corrispondente.

(1) Con la T è un animale

Con la P è un movimento dell' uomo

Con la M è un grosso blocco di roccia

Con la B non è molto alto

Con la S è un oggetto che può fare molo male

Con la L è un periodo di tempo.

(2) Con la T è un recipiente per il caffelatte

Con la M ci si può colpire la pallina

Con la P è una donna fuori di testa

Con la R è una serie omogenea di individui

Con la B è un mento appuntito

Con la G è un uccello Ladro!

(3) Con la N è un peso molto pulito!

Con la L è un mobile destinato alsonno!

Con la T è composto di tegole

Con la R è un angolo di 90 gradi

Con la P è una parte del tronco del corpo

Con la D è nel proverbio " Presto, presto fatto".

Con la S te lo puoi rompere!

SOLUZIONI : (1) tasso, passo, masso, basso, sasso, lasso
(2) tazza, mazza, pazza, razza, bazza, gazza.
(3) netto, letto, tetto, retto, petto, detto, setto.

ANAGRAMMI INDOVINELLI

Un anagramma indovinello si può costruire così:

- a) scegliere una parola non troppo lunga, che si possa anagrammare formando altre quattro o cinque parole;
- b) ricercare per ogni parola una definizione ambigua;
- c) scegliere un codice segreto, in modo da sostituire a ogni lettera della parola un'altra lettera (es. x y z j k h);
- d) trascrivere la parola e i suoi anagrammi nel codice segreto e accanto ad essi la relativa definizione.

Alcuni indovinelli costruiti dai ragazzi:

- 1) Z X Y W = è un frutto amaro quando è rosso, dolce quando è nero.
Y W Z X = in primavera può essere coperto di fiori.
Y X Z W = è la capitale dell'Italia.
W Z X Y = si prova verso chi ci piace.
X Z W Y = nome proprio di uomo.

- 2) X Y Z W = possono essere agitati.
Z W X Y = si usa nelle filastrocche.
Z Y X W = d'inverno, molti sononudi.
X W Z Y = si prende quando si spara.
Y Z X W = quelle di oggi sono molto sofisticate.

- 3) X Y Z W K = la seguono le navi.
Z Y X W K = si decora con inumeri!
Z X Y W K = può essere salmonata.
X K Z W Y = sta bene nellefogne!

SOLUZIONI: 1) mora, ramo, Roma, amor, Omar.
2) mari, rima, rami, mira, armi.
3) rotta, torta, trota, ratto

ACROSTICI E MESOSTICI

Per fare gli acrostici si deve scegliere una parola e scriverla verticalmente in stampatello; poi si compone una frase usando parole che comincino con le lettere incolonnate.

Per fare i mesostici si sceglie una parola, si scrive verticalmente in stampatello, come per gli acrostici. Ciascuna lettera del nome scelto deve essere inserita in una parola o frase, così che complessivamente ne risulti un testo collegato in qualche modo alla parola iniziale.

Con questi giochi si possono scrivere messaggi, poesie, nonsense,.....

ACROSTICI

Alberto,
Luca
Escono
Subito
Se
Inglese
Ottemperato.

Giovanni
Incontra
Alberto
Con
Orecchino
Moderno
Odioso.

Violetta
Ingiuria
Tommaso
Ostinatamente.

Silvia
Impara
Molto
Ordinatamente
Nozioni
Elementari.

Enrico
Dona
Orologi
A
Roberta
Dentro
Osteria.

Con
Attenzione
Teresa
E
Romaldo
Individuano
Narcisi
Aromatici.

Federico
Inventa
Orologio
Riciclando
Elettronici.

Francesco
Odia
Ganni
Lombardi
Inviandogli
Anatemi.

Mangio
Anici,
Mandorle,
Mandarini,
Abbuffandomi.

Mcola,
Ugo
Tagliano
E
Lanciano
Limoni,
Arance.

Marco
Arriva
Terzo
Tagliando
Entusiasticamente
Ostacoli.

Ugo
Salta
Armoniosamente.

Nadia
Ama
Tanto
Osvaldo.

Anna
Prepara
Erbette.

Giovanni
Immagina
Oche
Con
Omelette.

Claudia
Assaggia
Noci
Effervescenti.

Francesca
Rapisce
Aнна
Mascondendola,
Ammazzandola.

MESOSTICI

GiaDa è
andAta da
ViViana a
chIedere
orchiDee
incantEvoli.

biBità
anAlcoolica
franCese,
inossIdabile,
vOmitevole.

bAciano
chiocCiole
cHe
ingurgItano
saLvia
alLleviamo
cricEti.

BarBara
cAmbia
psichiatRa.

MarCo
mangIa
arRosto
bruciatO.

AmBrogio
aRchivia
tUtti
daNni
Avuti.

asColtando
telegIornali
aLle
cInque
vEngono
Grandi
Interessi
dA approfondire.

afFerra
concEtti
domanDando
cosE
pazzeRelle
al
cocCodrilli
insOnnoliti.

CATENE DI PAROLE

Il gioco consiste nel dire una parola a caso e scriverla come inizio di frase. Proseguire scegliendo parole che comincino via via con l'ultima sillaba della parola precedente.

- 1) Il sorriso sorge gentilmente, tenero, romantico come melodia.
- 2) Il gatto torna nascondendosi silenziosamente.
- 3) Il pesce scelto torna naturale lentamente.
- 4) Il sole lentamente termina navigazione.
- 5) Il cane nero rompe peschiera rapidamente.
- 6) Il cavallo lotta tanto, totalmente tenebroso.
- 7) La sera rapida danza zampettando.
- 8) La penna nascosta staziona nauseata.
- 9) L'albero rotondo dona natura rara.
- 10) La barca cade devastata.
- 11) L'imbuto tondo dondola laggìù.
- 12) L'oca canta tanto.
- 13) La classe seconda danneggia giardini.
- 14) Giuseppe pesca carpe pensando dove veramente tenerle.
- 15) Un pesce cerca canzoni, ninne-nanne, nelle letture.
- 16) Il topo posa saponette tenendo doni, nidi, divani.
- 17) La nuvola lava vari ricordi disastrosi.
- 18) Il vento torna navigando, domandando dove vengono notizie..
- 19) La bambola lamentò torture repellenti.
- 20) Il cane nega gatti timorosi, singhiozzando, domandando dove erano nati.
- 21) Il cane nega gare remote temendo domande.

Gli pseudomini

Scegli un falso nome (o un nome d'arte), uno pseudonimo che sia l'anagramma del tuo vero nome e cognome.

ANTONIO SACCO	-----	TONI SANACOCO
NICHOLAS TARGANI	-----	GINO N. TARCHISALA
COSTANZA SCHIAVO	-----	SANTA SACCHIZOVO
PELLEGRINI SIMONE	-----	RINO SEME PELLIGNI
PECORELLI VITO	-----	TORELLO PEVICI
MICHELANGELO SANTANGELO	-----	ANGELO MICHELE STAGLOMMA

CARMEN GRADANTE	-----	DANTERA GRACMNE
ANGELA FINUCCI	-----	NUCCIA FILGENA
MARCO DEMARTIS	-----	MARTE D. SIMARCO
DEBORA MARTINELLO	-----	MARINELLA TREBADO
SABRINA LUCATTI	-----	SARA CALBUTINTI
DANIELE FOIS	-----	ESOFE NIDALI

" UNO NELL' ALTRO "

Il gioco consiste fondamentalmente nel descrivere un oggetto a partire da un altro (il meccanismo è quello della metafora). "Uno nell'altro" è un gioco collettivo, ma si può fare anche in due.

Un bambino del gruppo esce e scrive su un foglietto un nome comune (di persona, di animale o di cosa); in sua assenza anche gli altri scelgono un nome comune. Con il nome scelto dal gruppo (es. casa) bisogna descrivere il nome scelto dal bambino (es. cane) ed occorre fare in modo che l'immagine del "cane" venga a poco a poco a sovrapporsi a quella di "casa".

Riportiamo alcune metafore più interessanti ottenute.

a) quadro b) astuccio

Un quadro è un astuccio dipinto con le matite che contiene.

a) piatto b) casa

Il piatto è la casa dei cibi.

a) gomma b) spugna

La gomma è una spugna che toglie gli errori della penna.

a) pallone b) scarpa

Il pallone è una scarpa che rotola tra i piedi dei calciatori.

a) maglietta b) cappello

La maglietta è un cappello che ripara il torace.

a) cane b) casa

Il cane è la comoda casa delle pulci.

a) pallone b) forchetta

Il pallone è una forchetta che buca la parata del portiere.

a) calendario b) tenda

Il calendario è una tenda aperta sullo scorrere del tempo.

a) camaleonte b) foglia

Il camaleonte è una foglia su un albero che cambia con le stagioni,

a) ragno b) fiore

Un ragno è un fiore nero che sboccia nell'angolo di casa mia.

a) mosca b) tappo

La mosca è un tappo volante che cade proprio nella mia minestra!

a) treno b) ape

Il treno è un'ape a motore che vola sui binari.

TAUTOGRAMMI

Il gioco consiste nell'inventare brevi storie o poesie con parole che iniziano tutte con la stessa lettera; possono essere utilizzati liberamente articoli, preposizioni e avverbi.

- 1) Nel giardino di Giovanna un gallo giallo e grigio gioca con la gomma gareggiando con una gallina grassa; poi gusta un grosso guscio, infine gironzola gaio nel granaio e si gode il grano di Gustavo.
- 2) Un cane con la coda corta correva con un cavallo chiaro nel cortile di casa di Carlotta; il cavallo curioso convinse il cane a controllare la cucina, ma la cuoca con i cucchiari colpì il cane e il cavallo sul capo.
- 3) Un ragno sulla ragnatela in un ramo di robinia rideva di un rospo robusto che non riusciva a rompere la rete del recinto delle rane.
- 4) Paolo prese un pesce che parlava perché si era pappato delle pere polpate.
- 5) Con il cane corro per i campi cercando un coniglio codardo che cammina contento per cespugli e conifere.
- 6) Un pescatore pescò una palla al posto di un pesce e pensò di portarla ad un povero pescivendolo che pagò la palla con un pezzo di pane perché possedeva poche pesetas.

Monte Cognominati

Comporre con i nomi e i cognomi una frase o più frasi in rima, possibilmente adatte alle caratteristiche di ognuno.

ALESSANDRO CORBELLI

viene a scuola facendo i saltelli,
gioca allegro con i compagni
e con loro fa tanti bei disegni.

PAOLO BERNI

utilizza per la pesca solo vermi,
ma i pesci li rosicchian e guizzan via
lasciandosi dietro una lucente scia.

ANTONIO SACCO

fumerebbe volentieri tanto tabacco,
poiché non può farlo
si accontenta di sognarlo.

MATTIA ROSATI

mangia tanti bei gelati,
poi gli viene l'indigestione
e deve fare a meno di quel ghiotto boccone.

BRATANOVIC JASMINKA

è ghiotta di pesce e gusta una tinca,
ma in gola una lisca le resta
e ciò le guasta tutta la festa.

DI LORENZO ANGELA

le sue doti a tutti cela,
è timorosa e silenziosa
ed anche un poco vergognosa.

MARIA CRISTINA GRISANTI

di dolci ne mangia tanti,
la mamma non vuole e
lei se ne duole.

FEDERICO DREASSI

ama dipingere i sassi
con nuvole e fioricini
e fa contenti tutti i bambini.

VALERIA DOLCI

ha paura dei sorci,
quando li vede scappa via
gridando forte: -Mamma mia! -

DANIELE FOIS

mangia con gusto le pannocchie di mais,
le sgranocchia anche crude
volendosi mostrare piuttosto rude!

ANGELA FINUCCI

da piccola ha consumato diversi ciucci,
poi Babbo Natale via gliel'ha portato
e lei tante lacrime ha versato!

GIOVANNI FIORENTINI

ha due fratellini,
tutti insieme giocan tanto
e di ciò fanno un gran vantol!

FEDERICO CHIAPPONE,

che non mangia volentieri il polpettone,
si lancia con gioia sul minestrone!

GAROFALO LEONARDO

è proprio un gran testardo
e di fronte ad un dilemma
nessuno mai lo ferma.

FEDERICO BRIZZI

si diverte a far gli schizzi,
ma non c'è da meravigliarsi,
nelle pozzanghere vorrebbe anche tuffarsi!

MICHEL TARGANI

ieri ha mangiato tre pani,
nonostante ciò non si è sfamato
ed un salame intero si è affettato.

CALLIGRAMMI

Si può far parlare un oggetto, dando alle sue parole una forma grafica che lo rappresenti. Non si deve nominare l'oggetto, ma scrivere solo le parole che dice. esso sarà individuato dalla forma della scrittura.

STRISCIANDO, LASCIO LA SCIA... STRISCIANDO, LASCIO LA SCIA...
STRISCIANDO, LASCIO LA SCIA... STRISCIANDO, LASCIO LA SCIA...
STRISCIANDO, LASCIO LA SCIA... STRISCIANDO, LASCIO LA SCIA...
STRISCIANDO, LASCIO LA SCIA... STRISCIANDO, LASCIO LA SCIA...

PIANGO PER SCARICARMI, PIANGO PER SCARICARMI, PIANGO PER SCARICARMI...
PIANGO PER SCARICARMI, PIANGO PER SCARICARMI, PIANGO PER SCARICARMI...
PIANGO PER SCARICARMI, PIANGO PER SCARICARMI, PIANGO PER SCARICARMI...

ILLUMINO DI NOTTE, ILLUMINO DI NOTTE, ILLUMINO DI NOTTE...
ILLUMINO DI NOTTE, ILLUMINO DI NOTTE, ILLUMINO DI NOTTE...
ILLUMINO DI NOTTE, ILLUMINO DI NOTTE, ILLUMINO DI NOTTE...

LA FORMA DEL NOME

PROVA A SCRIVERE DEI NOMI O DEI SUONI ONOMATOPEICI CON UNA FORMA GRAFICA CHE NE SOTTOLINEI IL SIGNIFICATO.

RAA

ZINIDEZA

ZZZZZ

CRAC

SALITA

burrona

URLO!

SUSSURRO

PLI

BOAZO

PLI

ONDA ONDA

ONDA ONDA