

# Le tre lettere

## Attività per stimolare il recupero del lessico

di Francesca Tammaccaro

<b>Obiettivo</b>	Recuperare lessico
<b>Durata</b>	1-2 minuti a giocata
<b>Partecipanti</b>	Gruppi composti da 3-5 persone
<b>Materiali</b>	Un sacchetto con le lettere dell'alfabeto; una clessidra o un cronometro
<b>Livello</b>	Tutti
<b>Svolgimento</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. L'insegnante forma i gruppi; ogni gruppo deve disporre di una penna e di un foglio. L'insegnante chiarisce che, con 3 lettere estratte da un sacchetto, si dovranno formare delle parole nel minor tempo possibile; se la parola contiene tutte e tre le lettere vale 3 punti; se ne contiene 2, 2 punti; se ne contiene una, 1 punto.</li><li>2. Un giocatore scelto a caso, estrae 3 lettere dal sacchetto e le dispone in bella vista sul tavolo. Da questo momento parte il tempo (1 o 2 minuti ma il tempo concesso può aumentare per studenti di livello A1). I gruppi cominciano a scrivere quante più parole conoscono contenenti quelle lettere (in qualsiasi direzione), avendo cura di non mostrarle agli altri.</li><li>3. Allo scadere del tempo, tutti si fermano: a turno leggono le loro parole; se per caso un giocatore o altri giocatori hanno le stesse parole, la parola in comune va cancellata e non fa punto.</li><li>4. Man mano che leggono le proprie parole, i giocatori segnano a fianco il punteggio raggiunto.</li><li>5. Alla fine si fa il conteggio dei punti e vince il gruppo che ne totalizza di più.</li></ol>
<b>Variante</b>	Le lettere estratte (es. CGP) possono costituire le iniziali di una frase di senso compiuto (del tipo: <i>Carlotta guida una Panda</i> ) oppure (per livelli alti, superiori al B2) un acronimo (le stesse tre lettere di sopra possono valere per Comitato Giovani Portoghesi; Commissione Gondolieri Pettegoli, ecc.).