



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI BARI
ALDO MORO

CAPITOLO 8

PENSIERO E IMMAGINI MENTALI

prof.ssa Antonietta Curci

Psicologia Generale

Corso di laurea triennale in
Scienze e Tecniche Psicologiche

Unità fondamentali del pensiero

Pensiero: insieme dei processi mentali che rendono disponibili alla mente informazioni prive o meno di un immediato riferimento sensoriale.

- Immagini mentali: rappresentazioni mentali iconiche (o uditive, gustative, cinestetiche, ecc.)
- Concetti: rappresentazioni di categorie di oggetti
- Ragionamento: capacità di effettuare operazioni mentali astratte (induttivo, deduttivo, problem solving, decision making)

Teorie dello sviluppo cognitivo

Piaget (1896-1980) sosteneva che la maturazione cognitiva avviene attraverso una serie di **stadi** (livelli qualitativamente diversi di organizzazione psicologica, caratterizzati da una diversa interpretazione della realtà e una particolare gamma di abilità) che a loro volta formano dei **periodi** (intervalli temporali caratterizzato da differenti acquisizioni e formazione di nuove strutture di conoscenze); il passaggio da uno stadio all'altro si verifica quando avviene un **cambiamento strutturale** -----> **strutturalismo costruttivistico**.

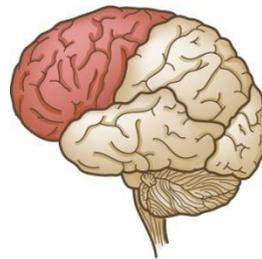
La teoria di Piaget

Adattamento: le strutture interne di conoscenza vengono attivamente costruite o modificate attraverso l'assimilazione o l'accomodamento.

- Assimilazione: applicazione di modelli mentali esistenti a situazioni nuove.
- Accomodamento: adattamento di modelli mentali esistenti a nuove esigenze.
- Organizzazione: processo secondo cui l'individuo tende a costruire strutture di conoscenza sempre più complesse che presentano proprie leggi e peculiarità.
 - Schemi di azione → schemi mentali → strutture mentali

Stadi e periodi di sviluppo secondo Piaget

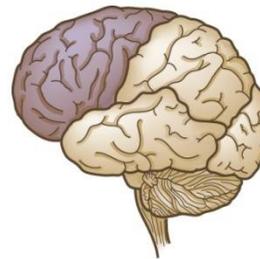
- Periodo sensomotorio (0-2 anni): le risposte sensoriali e motorie divengono sempre più coordinate.
- Periodo preoperatorio (2-6 anni): i bambini iniziano a utilizzare il linguaggio e pensano in modo astratto, presentando comunque un tipo di pensiero intuitivo, pre-logico ed egocentrico (finalismo, animismo, artificialismo).
- Periodo operatorio concreto (6-11 anni): i bambini utilizzano i concetti di tempo, spazio, volume e numero, ma in modalità che restano concrete (reversibilità, conservazione, operazioni infralogiche come relazioni topologiche ed euclidee, classificazione, seriazione, numerazione).
- Periodo delle operazioni formali (11 anni e oltre): pensiero astratto, teorico e ipotetico-deduttivo.



Da 3 a 6 anni



Da 7 a 15 anni



Da 16 a 20 anni

Crescita

Riduzione

Fra i 3 e i 6 anni si riscontra una forte crescita a livello delle connessioni tra i neuroni dell'area frontale. Essa corrisponde al periodo in cui i bambini compiono rapidi progressi nella loro capacità di pensare in modo simbolico. Tra i 7 e i 15 anni, il picco della crescita sinaptica passa ai lobi temporali e parietali.

In questo periodo i ragazzi diventano sempre più abili nell'uso del linguaggio. Alla fine dell'adolescenza le connessioni neurali non necessarie degenerano, questo fenomeno si riscontra in particolar modo nei lobi frontali e sembra essere legato all'aumento delle capacità di astrazione (Restak, 2001).



Nella valutazione (a) avviene un evento possibile, nel quale un lattante osserva mentre un pupazzo viene messo dietro lo schermo a destra. Nella situazione (b) invece si verifica un evento impossibile: il pupazzo viene messo dietro lo schermo a sinistra e ripreso da dietro lo schermo destro (un pupazzo uguale vi era stato nascosto prima di iniziare il test). I bambini di 8 mesi reagiscono con sorpresa quando assistono all'evento impossibile. Ciò vuol dire che ricordavano dove fosse nascosto il pupazzo. Sembra pertanto che i bambini molto piccoli abbiano una capacità di memoria e di pensiero molto superiore rispetto a quella ipotizzata da Piaget durante il periodo sensomotorio (tratto da Baillargeon et al., 1989).

La teoria di Vygotsky

Zona di sviluppo prossimale: periodo dello sviluppo intellettuale in cui alcune tappe evolutive non sono state ancora raggiunte, ma sono in fase di maturazione.

Scaffolding (= sostegno temporaneo, impalcatura): processo che implica l'adeguamento delle istruzioni in modo da rispondere al comportamento di un principiante e che ne sostiene gli sforzi per capire un problema o acquisire un'abilità mentale.

Immagini mentali

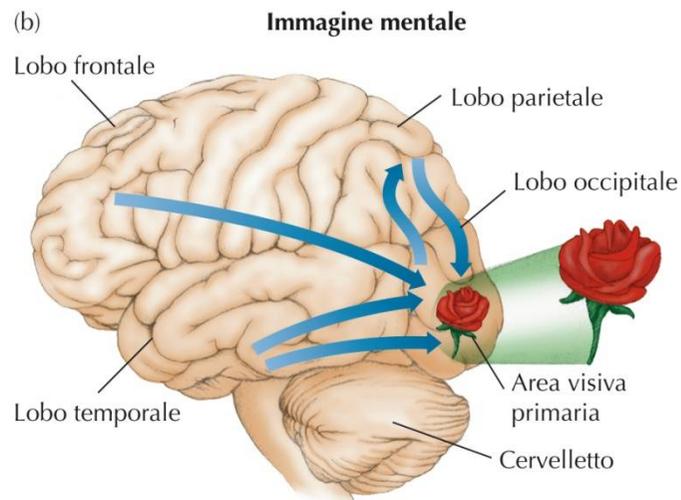
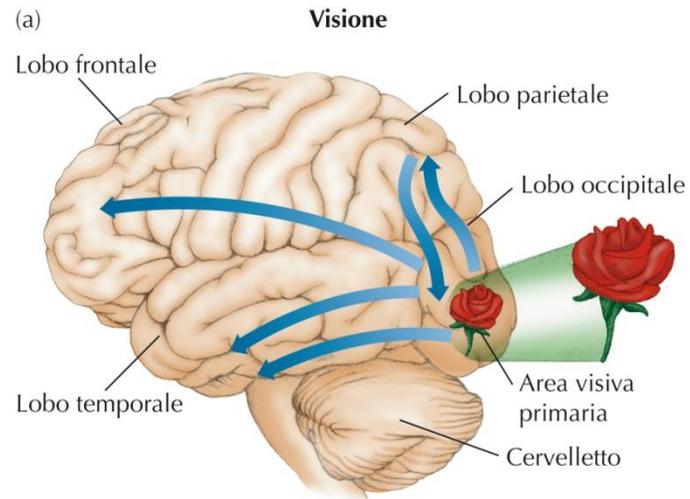
Imagery: processo cognitivo di rappresentazione della realtà attraverso immagini mentali. In alcuni ss si parla di sinestesia, quando unisce eventi sensoriali distinti

Rappresentazioni mentali iconiche:

- a livello superficiale (memoria a breve termine): rappresentazioni quasi-pittoriche, raffigurate su di uno **schermo mentale** o **visual buffer**;
- a livello profondo (memoria a lungo termine): «forme base» degli oggetti in formato figurale-analogico a bassa risoluzione (Kosslyn, 1994)

Le immagini mentali hanno caratteristiche specifiche (oggetti o animali ruotati a sx, esseri umani frontali); possono essere ruotate, ingrandite, rimpicciolite, ispezionate, in modo simil-percettivo (movimento «olistico»)

Possono essere usate per risolvere i problemi (immaginazione = attività creativa, fantastica)



Quando vediamo un fiore, la sua immagine viene generata grazie all'attività dell'area visiva primaria mentre le altre aree del cervello in cui sono immagazzinate informazioni (analogiche o proposizionali) sul fiore si attivano per effettuare il riconoscimento (a). Quando invece immaginiamo un fiore si attivano le aree in cui sono immagazzinate le informazioni (analogiche o proposizionali) sul fiore che inviano segnali alla corteccia visiva primaria (b).

Concetti

Concetto: rappresentazione mentale, idea che corrisponde ad una categoria di oggetti o di eventi correlati.

- concetti congiuntivi (definiti da due o più caratteristiche)
- concetti relazionali (es., fratello)
- concetti disgiuntivi (o/o)

Categorizzazione: processo di classificazione delle informazioni in categorie dotate di significato.

- Prototipi: modelli ideali usati come esempio tipico di un particolare oggetto.
- Stereotipi (spec. sociali)

Ciclo inferenziale

- Nella vita quotidiana, i processi di ragionamento sono ciclici, ricorsivi, per cui è difficile discriminarne le diverse fasi:
 - Categorizzazione: raggruppamento in categorie, recuperando informazioni associate alle categorie
 - Induzione: estrazione dai dati ambientali di regolarità potenzialmente predittive e formalizzazione in regola o schema
 - Deduzione: applicazione delle regole generate dalla funzione induttiva per creare anticipazioni sull'ambiente e consentire la pianificazione del comportamento
 - Funzione di controllo: confronto da parte del sistema cognitivo delle anticipazioni con le informazioni disponibili nell'ambiente

Problem solving

Problemi di routine

- Soluzione per prove ed errori
- Algoritmi
- General Problem Solver (Newell e Simon, 1957)
 - Spazio del problema: rappresentazione mentale del problema e del processo solutorio determinato da:
 - Operatori: azioni che possono essere effettuate su ogni stato per trasformarlo
 - Stati del problema: tutti i possibili momenti che partono dallo stato iniziale alla soluzione

Principali algoritmi:

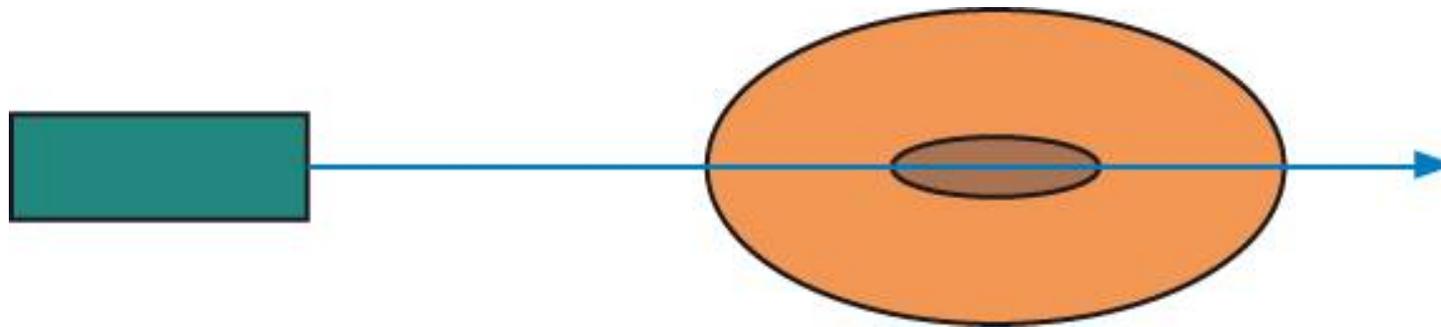
- Ricerca in avanti (dallo stato iniziale a quello finale)
- Ricerca indietro (dall'obiettivo desiderato, a ritroso, esaminando le condizioni per raggiungerlo)
- Ricerca in profondità (un percorso alla volta, seguito fino in fondo)
- Ricerca in ampiezza (esame di tutti i nodi possibili in ciascuno stato)

Soluzioni intuitive

- Insight: improvvisa riorganizzazione mentale di un problema che rende ovvia la soluzione.
- pensiero riproduttivo: risoluzione di un problema applicando regole conosciute per prove ed errori in base all'esperienza.
- pensiero produttivo: ristrutturazione degli elementi di un problema per trovare una soluzione.

Insight

- Ristrutturazione
 - Elaborazione o aggiunta di informazioni al problema originario
 - Adozione di una visione più ampia sulla meta da raggiungere o una soluzione accettabile
 - Ricodifica e ricategorizzazione di alcune parti del problema (es., usare un oggetto per una funzione diversa da quella solitamente svolta)



Rappresentazione schematica del problema di Duncker sul tumore. La macchia scura rappresenta il tumore circondato da tessuto sano.

Soluzioni possibili per non danneggiare il tessuto sano:

- Far convergere le radiazioni da angolazioni diverse
- Ruotare il corpo durante le radiazioni per minimizzare il tempo di esposizione

Ostacoli alla soluzione dei problemi

Fissità funzionale: tendenza a ripetere soluzioni errate o a essere ciechi alle alternative nella risoluzione di un problema, causata da:

- Fattori funzionali: incapacità di attribuire nuove funzioni a oggetti familiari utilizzati sempre nello stesso modo (es., monetina per cacciavite)
- Fattori percettivi: incapacità di cambiare la percezione dell'oggetto critico (es., piantare i 4 alberelli)
- Effetti del set o dell'abitudine: uso dello stile di soluzione abituale

Esempio di fissità funzionale (Duncker, 1945)



Ostacoli comuni nella soluzione dei problemi

- Ostacoli emotivi (es., paura di sbagliare, incapacità di tollerare le ambiguità, ecc.)
- Ostacoli culturali (es., convinzione che si stia perdendo tempo, che la soluzione sia da bambini, ecc.)
- Ostacoli appresi (es., abitudini, tabù, ecc.)

Euristiche

Euristiche: procedure di semplificazione del processo solutorio, consistenti in vere e proprie «scorciatoie» di pensiero.

→ Risparmio di tempo e di energie cognitive.

Alcune strategie euristiche implementate nei programmi di I.A.:

- analisi mezzi-fini: individuare le differenze tra lo stato attuale e quello desiderato e individuare le azioni in grado di ridurre la discrepanza
- ricerca in salita: identificare sotto-obiettivi o obiettivi intermedi e passare allo stato successivo solo se si è completato quello precedente (non è utile nei casi in cui la ricerca della soluzione sembra fare passi indietro)
- ricerca per astrazione: usare rappresentazioni diverse del problema (es., grafici, ecc.)

Euristiche (Kahneman e Tversky; 1971; Tversky e Kahneman, 1983)

- Euristiche: regole empiriche, scorciatoie di pensiero
 - Euristica della rappresentatività
 - Fallacia della congiunzione: consiste nel valutare come maggiormente probabile l'occorrenza della congiunzione di due eventi rispetto alla probabilità di presentazione di uno solo dei due

Linda è una donna che da studentessa era stata attivista. È single, molto intelligente e laureata in filosofia.

Valutare le probabilità che Linda sia

 - una cassiera di banca*
 - una femminista*
 - una cassiera di banca femminista*
 - Euristica della disponibilità

Expertise

- Studi sui giocatori di scacchi
- Esperti con molte più conoscenze dei principianti
- Studi di Chase e Simon (1973): i giocatori esperti memorizzavano le posizioni dei pezzi sulla scacchiera sotto forma di chunks (unità dotate di significato): esperti più abili e più veloci dei principianti se i pezzi erano disposti in modo significativo; l'effetto scompariva quando i pezzi erano disposti in modo casuale

Ragionamento deduttivo

Pensiero che applica una serie di regole generali a situazioni specifiche.

- Sillogismi categorici: ragionamenti dimostrativi che partono da una legge universale per giungere a conclusioni particolari (premessa maggiore – premessa minore – conclusione).
- Sillogismi condizionali: argomenti costituiti da una premessa ipotetica, da una categorica e da una conclusione; «se» = connettivo logico.
- Sillogismi lineari: inferenze deduttive basate sull'esplicitazione, nella conclusione, di relazioni fra elementi contenute in maniera implicita nelle premesse.

Sillogismi categorici (o aristotelici)

- Premessa maggiore: Tutti i bovini sono animali
- Premessa minore: Alcuni bovini sono mucche
- Conclusione: Tutte le mucche sono animali

256 possibili forme di sillogismo categorico, ma solo 24 sono logicamente possibili, date dalla combinazione di modo e figura:

- Modo: combinazione di qualità (positiva e negativa) e quantità (universale o particolare) delle premesse e conclusioni
 - universali affermative (tutti gli A sono B)
 - universali negative (nessun A è B)
 - particolari affermative (alcuni A sono B)
 - particolari negative (alcuni A non sono B)
- Figura: la posizione del termine medio nelle premesse: soggetto nella premessa maggiore e predicato in quella minore o viceversa, oppure il termine medio è soggetto o predicato in entrambe le premesse.

Regole dei sillogismi e fallacie logiche

Regola	Fallacia logica
Un sillogismo deve possedere tre termini, ognuno dei quali deve essere sempre utilizzato con lo stesso significato.	Equivocazione: uno dei termini viene utilizzato in modo equivoco o ambiguo.
Il termine medio deve essere utilizzato universalmente in almeno una delle due premesse.	Medio non distribuito: il termine medio non appare né come soggetto in una premessa universale affermativa, né come predicato in una premessa particolare negativa.
Nella conclusione non possono apparire informazioni che non compaiono nelle premesse.	Maggiore o minore illecito: il termine maggiore (o minore) non è distribuito nella premessa maggiore (o minore) ma lo è nella conclusione.
Un sillogismo non è valido se ha due premesse negative.	Premesse esclusive: non esiste alcuna relazione fra il soggetto e il predicato.
Se una premessa è negativa la conclusione deve essere negativa.	Conclusione affermativa da una premessa negativa: la conclusione afferma qualcosa che non è sostenuto nelle premesse (che affermano un'esclusione parziale o totale).
Se sono presenti due premesse universali la conclusione deve essere universale.	Esistenziale: la conclusione afferma l'esistenza di qualcosa che non è sostenuto nelle premesse (che affermano solo un'inclusione o una esclusione di una classe in un'altra).

Sillogismi condizionali

	Premessa ipotetica	Premessa categorica	Conclusione
Modus ponens	Se p allora q	p	q
Negazione dell'antecedente	Se p allora q	Non p	Non q
Affermazione del conseguente	Se p allora q	q	p
Modus tollens	Se p allora q	Non q	Non p

Solo modus ponens e modus tollens sono logicamente validi; gli altri sono fallacie logiche

Esempi

- *Modus ponens*:
 - Se A, allora B
 - A è vero
 - B è vero
- *Modus tollens*:
 - Se A, allora B
 - B è falso
 - A è falso

Fallacie

- Affermazione del conseguente:

- Se è mercoledì, allora è una giornata soleggiata
- È una giornata soleggiata
- Allora è mercoledì

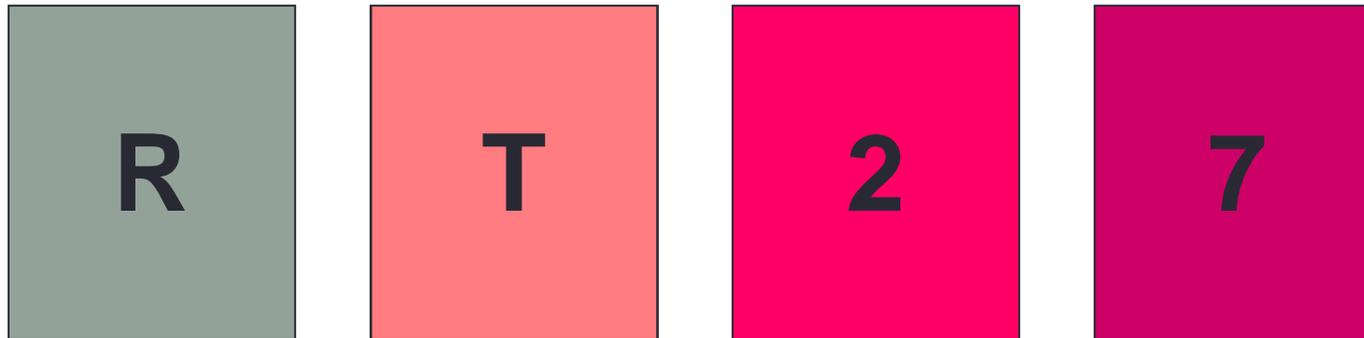
Ma anche altri giorni della settimana possono essere soleggiati!!

- Negazione dell'antecedente:

- Se è mercoledì, allora è una giornata soleggiata
- Non è mercoledì
- Allora non è una giornata soleggiata

Ma giornate soleggiate possono verificarsi anche in altri giorni della settimana!!

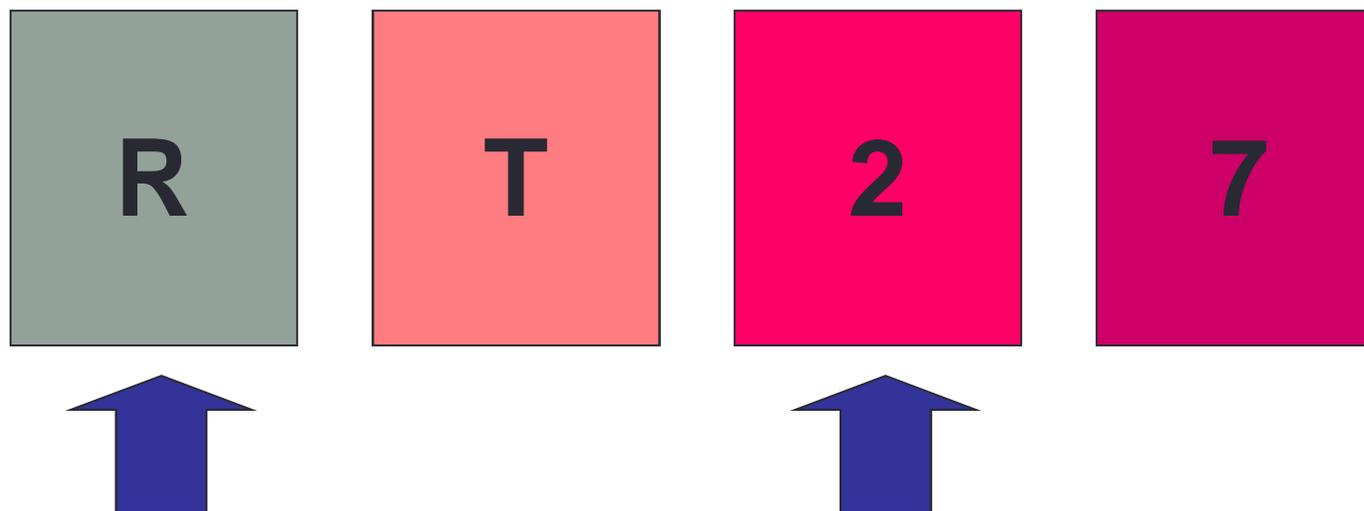
Compito di selezione di Wason (1968)



Se su una faccia di una carta è riportata la lettera R allora sulla faccia opposta c'è il 2

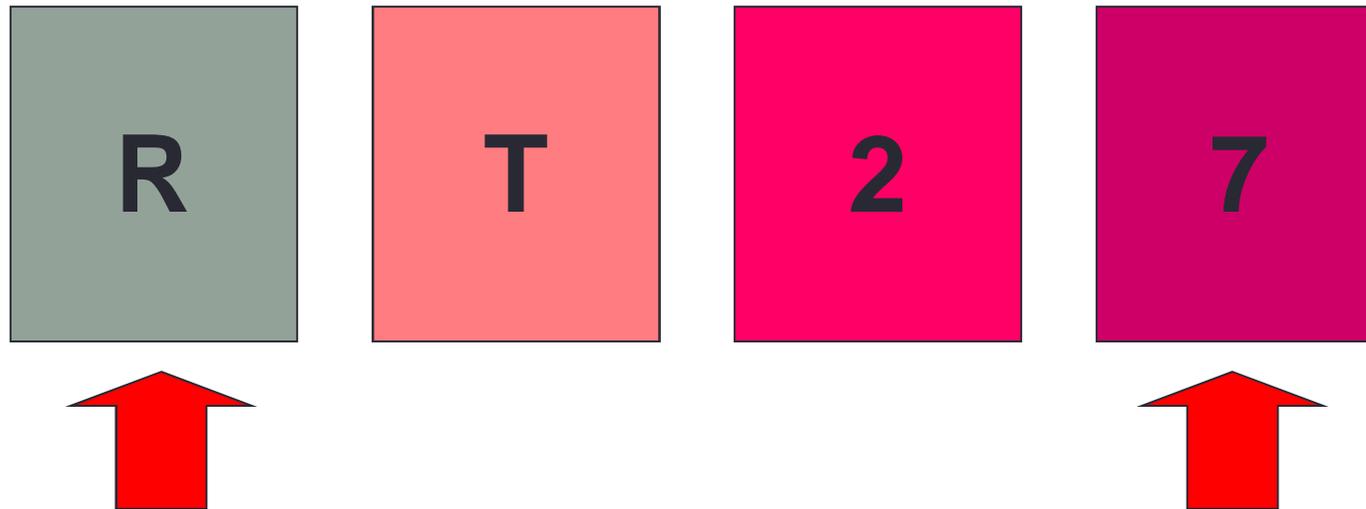
Come verificare questa regola?

Compito di selezione di Wason (1968)



Solo il 10% del campione di Wason fornì la risposta esatta!!!

Compito di selezione di Wason (1968)



Il problema si riferisce alla comprensione del modus tollens:

Se A, allora B

B è falso

Allora anche A è falso

Compito di selezione di Wason (1968)

- La spiegazione è solo legata alla comprensione del modus tollens?
 - Compito troppo astratto (cfr. Johnson-Laird e Legrenzi, 1972)



Se una busta è chiusa deve avere un francobollo da 50 lire.

80% di risposte corrette nel campione esaminato con la formulazione concreta

Processi logici nella vita quotidiana?

- Regole descrittive vs. regole deontiche (che regolano lo scambio sociale, ereditate dalla sviluppo filo- e onto-genetico)
- Diverso calcolo probabilistico nella vita quotidiana (calcolo bayesiano del guadagno vs. utilità attesa)

Sillogismi lineari

- Problema seriale a tre termini: inferenza deduttiva basata sull'esplicitazione di relazioni fra elementi contenute in maniera implicita nelle premesse.
 - Relazioni di tipo spaziale (alla destra/sinistra di; sopra/sotto a), relative a ordini di altezza (più alto/basso di), relative a ordini di specifiche qualità (più ricco/povero di; più giovane/vecchio di), ecc.
 - Le premesse non dicono nulla di esplicito su tale relazione, e la conclusione può essere raggiunta collegando la prima alla seconda premessa attraverso l'uso del termine medio, che ricorre in entrambe.

Es.: «Anna è più alta di Maria. Claudia è più bassa di Maria. Quindi, Anna è più alta di Claudia»

Fasi del ragionamento deduttivo

- Comprensione delle premesse
- Integrazione delle premesse
- Estrazione delle conclusioni
- Ricerca di controesempi e costruzione di modelli mentali alternativi (es., modelli mentali di Johnson-Laird: gli individui usano rappresentazioni analogiche delle premesse per giungere alle conclusioni)

Errori nella fase di comprensione delle premesse

- Implicature conversazionali
Es.: «Quella signora è una vecchia strega»; «Oggi è una bella giornata» → inferenza: l'interlocutore non ha intenzione di pronunciarsi sulla «signora»
- Principio di cooperazione (quantità, qualità, modo, relazione)
Es.: «alcuni» non ha significato univoco
- Belief bias:
Es.: «Tutti i francesi sono amanti del vino; alcuni amanti del vino sono bongustai; tutti i francesi sono bongustai» → le premesse sono fallaci (fallacia del medio non distribuito), ma la conclusione è in linea con le credenze generali

Ragionamento induttivo

Attività di pensiero in cui una regola o un principio generale viene inferita da una serie di esempi specifici.

- Calcolo delle probabilità
 - Le conclusioni non sono necessariamente vere, ma sono plausibili e ciò dipende da veridicità, rappresentatività e generalizzazione delle premesse
- Tendenza alla sovralternanza o fallacia del giocatore (es. rosso dopo 7 neri)
- Euristica della rappresentatività
 - Fallacia della congiunzione
- Euristica della disponibilità
- Euristica dell'ancoraggio: tendenza ad utilizzare un punto di riferimento nei giudizi probabilistici (àncora; es., effetto alone)
- Euristica dell'accomodamento: tendenza ad essere influenzati dalle informazioni fornite precedentemente (es., aggiustamenti su stime errate restano vicini alle stime iniziali)

Fallacia della frequenza di base

Gli individui non tengono conto delle informazioni sulle probabilità di base specialmente se dispongono di informazioni precise (anche se inutili)

- Es., 30 ingegneri + 70 avvocati (probabilità: 30% ingegnere; 70% avvocato)
- Informazioni: Dick ha 30 anni, è sposato e non ha bambini. Ha grandi capacità, è fortemente motivato e potrà avere successo nella vita. È benvoluto dai suoi colleghi.
- Stima di probabilità: 50% avvocato, 50% ingegnere

Decision making

Processo complesso che coinvolge pensiero, ragionamento, memoria, attenzione, in cui un individuo valuta e interpreta eventi al fine di scegliere tra corsi di azione tra loro alternativi

Modelli normativi

Principio dell'utilità attesa (da teoria dei giochi): una scelta è razionale nella misura in cui massimizza l'utilità derivante dall'esito della scelta stessa.

- **assioma della transitività delle preferenze** (se un soggetto preferisce A a B e B a C, allora deve preferire A a C)
- **assioma della dominanza** (il decisore sceglie sulla base di una caratteristica dominante a parità di altre caratteristiche, es. a parità di prezzo, consumi e prestazioni si sceglie l'auto ha costi di manutenzione inferiori → ordinamento delle preferenze su diverse dimensioni)
- **assioma dell'indipendenza** (è preferita la scelta non dipendente dall'incertezza; es. vincita sicura di 30 vs. vincita di 45 all'80% delle probabilità e nulla al 20%)
- **assioma dell'invarianza** (decisione insensibile al tipo di rappresentazione del problema)

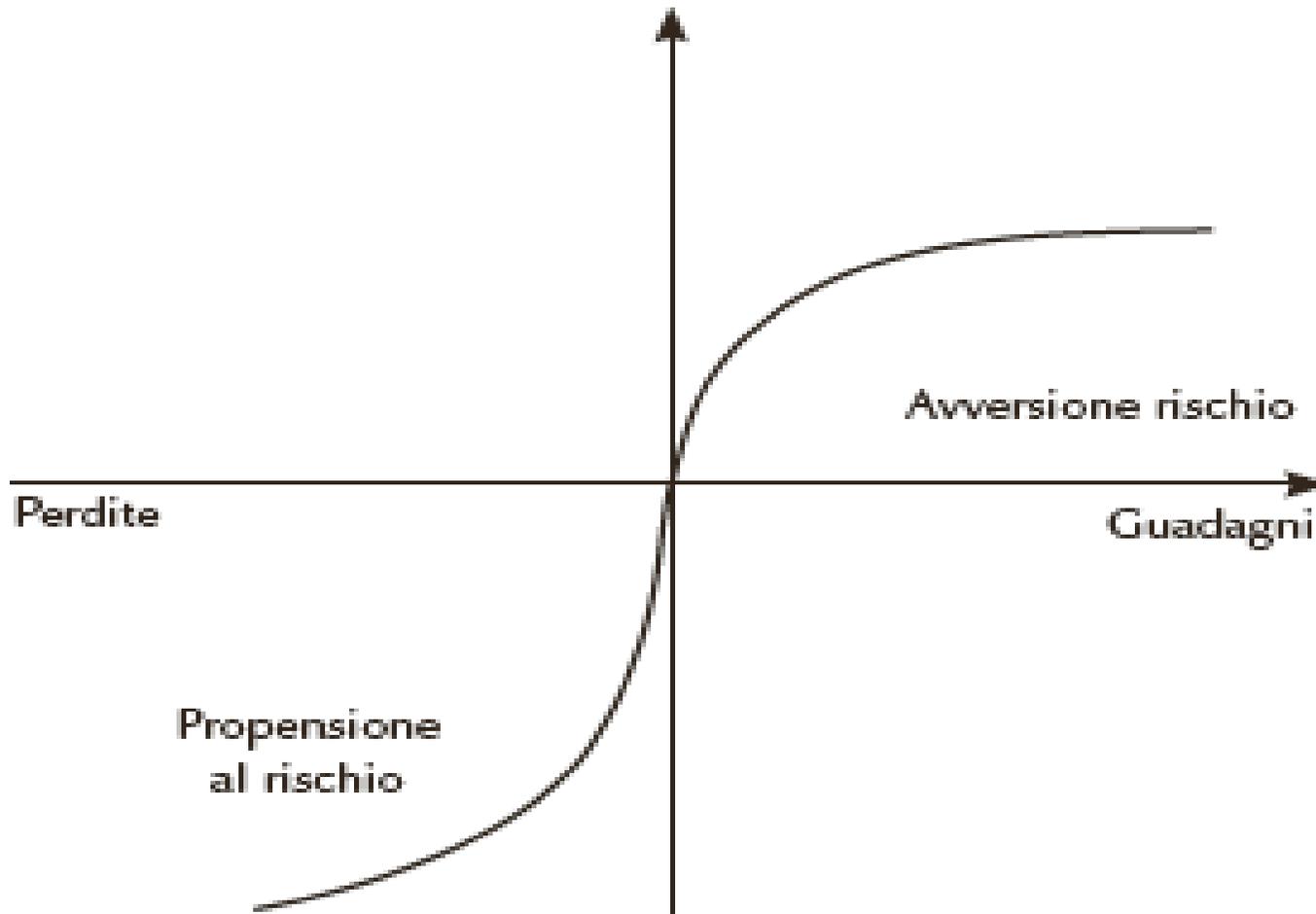
Modelli descrittivi

- Concetto di razionalità limitata
- Teoria del prospetto: gli individui interpretano e valutano le prospettive o le opzioni proposte in termini di scarto da un dato punto di riferimento, in due fasi:
 - 1. Analisi e strutturazione del problema:
 - codifica in termini di guadagno o perdita, in funzione del punto di riferimento prescelto;
 - segregazione, ovvero l'isolamento delle componenti non rischiose;
 - cancellazione degli elementi comuni alle diverse alternative;
 - combinazione di esiti analoghi;
 - semplificazione in termini di arrotondamento delle probabilità;
 - rilevazione della dominanza, ovvero l'accertamento delle alternative che prevalgono sulle altre e la cancellazione di queste ultime.
 - 2. Confronto tra diverse prospettive per effettuare la scelta (pesi decisionali = valutazioni soggettive delle diverse opzioni di scelta)

Effetto framing

I termini nei quali è enunciato un problema o il modo in cui è strutturato influenzano i giudizi e le decisioni

- *Problema n. 1 Scoppia un'epidemia e 600 persone sono in pericolo di vita. I medici hanno due possibilità: somministrare il farmaco A e salvare 200 vite; oppure somministrare il farmaco B che consentirebbe di avere una possibilità su tre di salvare tutte e 600 le vite, o due possibilità su tre di non salvarne nessuna. Quale opzione dovrebbero scegliere?*
- *Problema n. 2 Ancora una volta, 600 persone sono in pericolo di vita e i medici devono operare una scelta. Se somministrano il farmaco A, 400 persone moriranno. Con il farmaco B, hanno una possibilità su 3 che non muoia nessuno e 2 possibilità su 3 che muoiano tutti e 600. Quale opzione dovrebbero scegliere?*



Rappresentazione grafica della valutazione delle probabilità degli esiti di una scelta secondo la teoria del prospetto. Considerando l'incrocio degli assi cartesiani come il punto di partenza del decisore, la funzione è concava nella regione dei guadagni e convessa nella regione delle perdite. Ciò significa che un decisore sarà avverso al rischio in un contesto di guadagno, mentre sarà propenso al rischio in un contesto di perdita (effetto framing). Inoltre, la pendenza maggiore della funzione nella regione delle perdite indica che un guadagno e una perdita dello stesso valore assoluto non hanno lo stesso effetto sulla scelta, ma una perdita ha proporzionalmente un impatto maggiore (avversione alle perdite).

Modelli naturalistici

Gli individui decidono in diverse circostanze sulla base della categorizzazione degli eventi

- Teoria del “riconoscimento sollecitato dal contesto” (recognition primed): il decisore esperto affronta le situazioni in cui deve scegliere basandosi su procedure precedentemente apprese; si tende ad assumere una condotta non analitica e a riconoscere che si tratta di una situazione per la quale è già disponibile una qualche modalità d'intervento
- Teoria dell'immagine: il decisore sceglie un'alternativa all'interno di un ventaglio di opportunità, più o meno compatibili con diversi criteri (immagini di sé, della traiettoria, dell'azione e progettate
 - Decisioni di adozione (acquisizione di nuovi obiettivi compatibili con i precedenti)
 - Decisioni di progresso (valutazione se il processo decisionale sta portando ad un avanzamento verso l'obiettivo)

Emozioni e decisioni morali

Le reazioni emotive agli stimoli ambientali sono spesso le prime reazioni che avvengono automaticamente e, per questo, guidano l'elaborazione delle informazioni e la presa di decisione (Zajonc, 1980)

Ruolo delle emozioni nel giudizio morale (es., dilemmi morali)

- Studi di Kohlberg (1974)

Creatività e pensiero convergente vs. divergente

Pensiero convergente

- Qual è l'area di un triangolo in cui la base misura 90 cm e l'altezza 60 cm?
 - Erica è più bassa di Zoe, ma più alta di Carlo, e Carlo è più alto di Gianni. Chi è il secondo per altezza?
 - Se si lasciano cadere simultaneamente una palla da baseball e una palla di bowling dall'alto di un palazzo, quale delle due tocca terra per prima?
-

Pensiero divergente

- Quanti oggetti vi vengono in mente che iniziano con le lettere BR?
- In che modo si potrebbero riutilizzare le lattine di alluminio usate?
- Scrivete una poesia su fuoco e ghiaccio.

Pensiero creativo

Test di creatività (test delle conseguenze, anagrammi)
prodotti del pensiero creativo

Fasi del pensiero creativo:

1. Orientamento
2. Preparazione
3. Incubazione
4. Insight
5. Verifica



Originale: «Piede con dita»
Comune: «Tavolo con degli oggetti posati sopra»

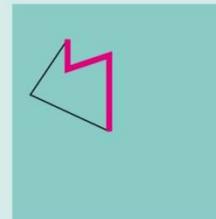
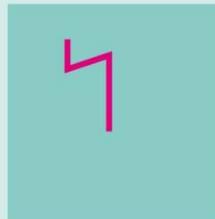
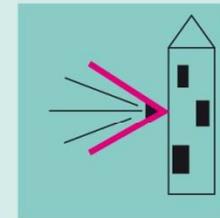
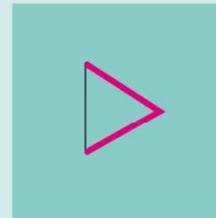
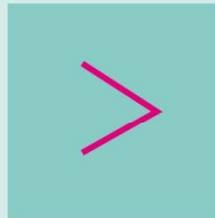
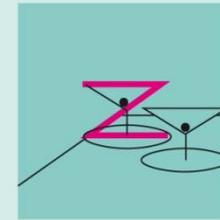
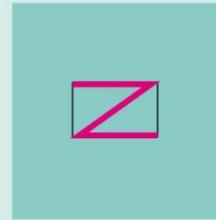


Originale: «Lecca-lecca scoppiato»
Comune: «Fiore»

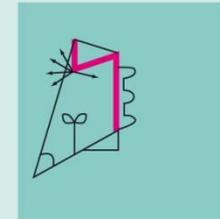


Originale: «Due covoni di fieno su un tappeto volante»
Comune: «Due igloo»
(a)

Completare il disegno



Risposta comune
(b)



Soggetti creativi