



# Convegno “L’inclusione per me”

Bolzano 2 e 3 marzo 2018



*ALCUNE IDEE...*

*PER GIOCARE CON LE PAROLE*

Dalla Scuola dell’Infanzia  
alla Scuola Primaria



**A cura di Lucia Breda, Sonia Fiorentino e Silvia Sartori**  
**Si ringrazia per la collaborazione Giuliana Fulci**

## PREMESSA

Il gioco è l'attività spontanea dei bambini e delle bambine e rappresenta la risorsa privilegiata dell'apprendimento e della relazione. Attraverso l'esperienza ludica hanno la possibilità di maturare importanti apprendimenti di base, relativi alla sfera cognitiva, sociale, espressiva ed affettiva.

Partendo da questo presupposto, un gruppo di insegnanti della Scuola dell'Infanzia ha elaborato alcuni giochi semplici, curiosi e divertenti. Queste attività hanno lo scopo di favorire lo sviluppo delle abilità linguistiche e visuo-spaziali antecedenti agli apprendimenti scolastici della lettura e della scrittura.

Si tratta di proposte che possono essere sviluppate e rielaborate per meglio adattare al progetto educativo della scuola.

Anche nella Scuola Primaria l'approccio ludico risulta essere di fondamentale importanza, affinché la consapevolezza fonologica e meta-fonologica si sviluppi e si rafforzi. Un "filo rosso" unisce la Scuola dell'Infanzia alla Scuola Primaria: dallo sviluppo fonetico-fonologico alla maturazione e acquisizione delle competenze fonologiche e meta-fonologiche, che risultano essere le premesse per l'apprendimento della lingua scritta.

È necessario che questi due ordini di scuola comunichino tra di loro in modo efficace e vi possa essere, pertanto, uno scambio di buone pratiche nell'interesse dei bambini.

Nel ringraziare il personale delle Scuole dell'Infanzia e delle Scuole Primarie per l'impegno profuso, la professionalità e la sensibilità, ci auguriamo che questo "quaderno" rappresenti un incentivo per proseguire verso una proficua collaborazione tra i due ordini di scuola.

Christian Tommasini  
*Vicepresidente della Provincia*  
*Assessore all'Istruzione e Formazione italiana*

Nicoletta Minnei  
*Sovrintendente Scolastica*

### **Utilizzo dei termini**

Si informa il gentile lettore che nel presente “quaderno”  
i termini bambino e alunno vengono utilizzati  
sia per indicare il genere femminile sia il genere maschile.

# INDICE

## SCUOLA DELL'INFANZIA

<b>1.</b>	<b>GIOCHI PER LA DISCRIMINAZIONE UDITIVA</b>	<b>6</b>
<b>1.1</b>	Il gioco del merlo	<b>6</b>
<b>1.2</b>	Il gioco del cuoco	<b>7</b>
<b>1.3</b>	Crea la forma	<b>8</b>
<b>2.</b>	<b>GIOCHI PER LA PERCEZIONE VISIVA E TATTILE</b>	<b>9</b>
<b>2.1</b>	Le tracce sulla sabbia	<b>9</b>
<b>2.2</b>	Le corde "disegnine"	<b>10</b>
<b>2.3</b>	Le campiture	<b>11</b>
<b>3.</b>	<b>GIOCHI PER LA MEMORIA VERBALE</b>	<b>12</b>
<b>3.1</b>	Gli indovinelli di Mago Parola	<b>12</b>
<b>3.2</b>	Il gioco della valigia	<b>13</b>
<b>3.3</b>	Stendi i panni	<b>14</b>
<b>4.</b>	<b>GIOCHI PER LA MEMORIA VISIVA</b>	<b>15</b>
<b>4.1</b>	CRI, CRO, CRA ... Fai un salto qui e uno là	<b>15</b>
<b>4.2</b>	Cosa manca? Cosa è stato sostituito?	<b>16</b>
<b>4.3</b>	Indovina chi sta sotto	<b>17</b>
<b>5.</b>	<b>GIOCHI PER LA NARRAZIONE</b>	<b>18</b>
<b>5.1</b>	Storie in scatola	<b>18</b>
<b>5.2</b>	I dadi "Inventa storie"	<b>19</b>
<b>5.3</b>	Uno sfondo ... Tante storie	<b>20</b>
	<b>IL "FILO ROSSO" CHE UNISCE LA SCUOLA DELL'INFANZIA E LA</b>	<b>21</b>
	<b>SCUOLA PRIMARIA</b>	
<b>6.</b>	<b>GIOCHI FONOLOGICI E META-FONOLOGICI</b>	<b>22</b>
<b>6.1</b>	Il lottino magico	<b>22</b>
<b>6.2</b>	Gli omini delle sillabe e dei fonemi	<b>23</b>
<b>6.3</b>	Ruba sillaba ... Ruba fonema	<b>24</b>
<b>6.4</b>	Frase matte	<b>25</b>
<b>6.5</b>	Il gioco della rana	<b>26</b>
<b>6.6</b>	A caccia di non parole	<b>27</b>
<b>6.7</b>	Rime in gioco	<b>28</b>
<b>6.8</b>	Indovina cosa dice robottino	<b>29</b>
<b>6.9</b>	Il sacchetto del mago	<b>30</b>
<b>6.10</b>	Rubamazzetto della sillaba iniziale	<b>31</b>
<b>6.11</b>	Gli anelli della catena	<b>32</b>
<b>6.12</b>	Uguale o diverso	<b>33</b>
<b>6.13</b>	Lungo/corto	<b>34</b>
<b>6.14</b>	Se togliamo la prima lettera ... cosa succede?	<b>35</b>

# 1. GIOCHI PER LA DISCRIMINAZIONE Uditiva

## 1.1 IL GIOCO DEL MERLO



### SCOPO DEL GIOCO

- Il gioco consente di sviluppare l'aspetto fonologico del linguaggio e la discriminazione dei suoni FE/VE, GIO/CIO, FO/VO.
- Favorisce, inoltre, l'aspetto mnemonico, la socializzazione e l'associazione dei colori.

### MATERIALE

- Cartoncino robusto 20x20 per costruire il supporto del gioco
- Rotolini di cartone per realizzare i cestini
- Per la realizzazione dei corvi: rotoli di carta igienica da ricoprire con tessuto morbido nero, piume rosa e azzurre, perle
- Dado e palline di carta

### NUMERO PARTECIPANTI

Si può giocare singolarmente o a gruppi di 3 bambini

### SVOLGIMENTO

- Si dispongono su una tavoletta i tre merli (femminucce con la piuma rosa), ciascuna con il proprio nome e il proprio cestino colorato:

- **Cestino rosso FE**
- **Cestino giallo GIO**
- **Cestino azzurro FO.**

Le stesse vengono, poi, abbinare agli altri tre (maschietti con la piuma azzurra), ciascuno con i cestini dello stesso colore, ma con nome diverso:

- **VE** accanto al suo amico **FE**
- **GIO** accanto al suo amico **CIO**
- **FO** accanto al suo amico **VO.**

- Ora gli amici merli sono riuniti a coppie e inizia il gioco: si lancia il dado colorato e il colore che esce permette al bambino di iniziare il gioco, lanciando una pallina nel cestino corrispondente al colore. Mentre si lancia si pronuncia il nome del merlo. Se la pallina finisce nella pancia dell'animale, anziché nel cestino, non viene restituita.

## 1.2 GIOCO DEL CUOCO



### SCOPO DEL GIOCO

- Sviluppare l'attenzione uditiva: discriminare i suoni BA/PA

### MATERIALE

- Piccoli frutti di cartone o altro materiale, realizzati dai bambini (mele rosse e pere gialle)
- Due cassettime suddivise in 12 scomparti (1 per le mele – 1 per le pere)
- Dado con i colori giallo e rosso
- Timer

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca in 2 bambini

### SVOLGIMENTO

- Alle pere gialle viene attribuito il nome BA.
- Alle mele rosse viene dato il nome PA.
- Ogni bambino sceglie il cestino della frutta con cui vuole giocare (mela o pera).
- Per determinare chi inizia il gioco si lancia il dado.
- Prima di iniziare uno dei due bambini attiva il timer.
- I due partecipanti, a turno, collocano nell'apposita cassettime quanti più frutti riescono, pronunciando **BA** se inseriscono le pere e **PA** se, invece, utilizzano le mele.
- Non è consentito posizionare i vari elementi senza aver prima pronunciato la sillaba BA o la sillaba PA.

Vince chi per primo riesce a riempire la cassettime o chi, al suono del timer (3 minuti), ha inserito il maggior numero di frutti.

## 1.3 CREA LA FORMA



### SCOPO DEL GIOCO

- Sviluppare l'attenzione e la memoria uditiva
- Potenziare la capacità di discriminare forme e colori

### MATERIALE

- Da un cartoncino pressato si ricava un pannello, nel quale vengono intagliate quattro figure geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo
- Le suddette forme vengono ripetute per quattro volte
- La base viene dipinta con il colore nero, mentre per ciascuna figura geometrica viene utilizzato un colore diverso (solo da un lato)
- Sulle facce di un dado sono riprodotte le quattro figure geometriche (una per ogni faccia), un jolly e una freccia che indica "salta il turno"

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca al massimo in 4 bambini

### SVOLGIMENTO

- Ogni bambino riceve uno stesso numero di figure differenti tra loro.
- All'inizio del gioco si stabilisce a quale forma corrisponde ciascuna sillaba (es. cerchio = cio; quadrato = gio; triangolo = fe; rettangolo = ve).
- A turno ogni partecipante lancia il dado e associa la sillaba alla forma.
- Se l'associazione è corretta, il bambino può collocare la figura nell'incastro corrispondente. Se esce il jolly, invece, potrà scegliere la figura da inserire.
- Vince il primo bambino che rimane senza figure.



## 2. GIOCHI PER LA PERCEZIONE VISIVA E TATTILE

### 2.1 LE TRACCE SULLA SABBIA

#### SCOPO DEL GIOCO

- Stimolare la percezione visiva e tattile
- Lasciare tracce su diversi materiali
- Copiare da un modello



#### MATERIALE

- Vassoi di cartone o plastica (scatola azzurra)
- Farina gialla, farina bianca, sabbia
- Acqua

#### NUMERO PARTECIPANTI

- Un bambino per ciascun vassoio

#### SVOLGIMENTO

Il gioco è particolarmente adatto ai bambini più piccoli o con difficoltà di coordinazione motoria.

- Predisporre un vassoio con uno strato sottile di farina gialla.
- Predisporre un vassoio con uno strato sottile di farina bianca.
- Predisporre un vassoio con uno strato sottile di sabbia bagnata (fango).
- I bambini sono invitati a lasciare tracce, a disegnare, a scrivere, con il proprio dito, sui vari materiali.
- I bambini più grandi possono, invece, divertirsi a riprodurre simboli/ lettere/numeri.



In un secondo momento, dopo aver sperimentato il gioco utilizzando i suddetti materiali, i bambini dovranno copiare, su un foglio i segni/disegni tracciati in precedenza.

## 2.2 LE CORDE “DISEGNINE”



### SCOPO DELL'ATTIVITÀ

- Usare le corde per creare percorsi, figure, segni....
- Saper dosare e coordinare i movimenti
- Copiare da un modello

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca al massimo in 5 bambini

### SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge in palestra oppure in uno spazio piuttosto ampio e con un piccolo gruppo di bambini.

### PRIMA FASE

- Con le corde a disposizione vengono creati in successione alcuni percorsi (linea retta, linea curva...), sui quali i bambini dovranno camminare a piedi nudi.
- Al termine dell'attività motoria, utilizzando tecniche diverse, ciascun bambino rappresenta graficamente il percorso eseguito.
- Viene poi invitato a raccontare l'esperienza vissuta e a descrivere i propri disegni, osservando le linee riprodotte e le loro differenze.

### SECONDA FASE

- In un secondo momento verranno messe a disposizione dei bambini corde di varia lunghezza e spessore, con le quali inventare combinazioni di linee rette, curve, orizzontali, verticali.
- Ciascun bambino verrà invitato a copiare su un foglio il “disegno” realizzato.
- Al termine dell'attività i bambini, riuniti in cerchio, osserveranno e commenteranno insieme l'esperienza e gli elaborati propri e dei compagni.

## 2.3 LE CAMPITURE

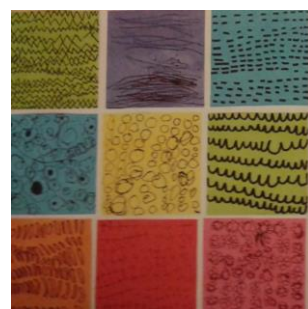
La colorazione a campitura è una tecnica che stimola la fantasia dei bambini e nello stesso tempo permette loro di imparare a rispettare gli spazi sul foglio e i margini di un disegno.

Attraverso questo tipo di attività è possibile “avviare” in modo divertente i bambini alla copiatura di tratti grafici, dai più semplici ai più complessi.

Di seguito alcuni esempi di attività svolte nella Scuola dell’Infanzia.



Primi tracciati, spessori diversi, direzionalità da sinistra verso destra...



I segni della fantasia: cerchi, puntini, trattini, zig-zag, onde...

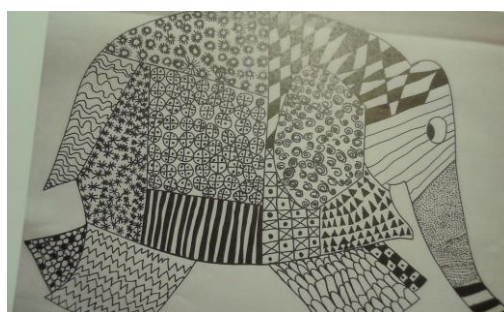


decorato...

Tutto può essere come un tatuaggio. Le mani ... i piedi ...



I segni diventano sempre più complessi...



...per dar vita ad opere d’arte!

## 3. GIOCHI PER LA MEMORIA VERBALE

### 3.1 GLI INDOVINELLI DI “MAGO PAROLA”



#### SCOPO DEL GIOCO

- Sviluppare l'attenzione e l'ascolto attivo

#### MATERIALE

- Libricini realizzati dai bambini, contenenti i disegni di stringhe di due, tre o quattro parole
- Dado con il simbolo del 2 del 3 o del 4

#### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca in 2 bambini

#### SVOLGIMENTO

I bambini si posizionano uno di fronte all'altro.

- Il primo bambino lancia il dado per decidere se la stringa di parole da ripetere è formata due, tre o quattro elementi.
- Sulla base del risultato del dado, il secondo bambino sceglie dal libretto la stringa da far ripetere al compagno e “legge la sequenza”.
- Il compagno la deve ridire nel giusto ordine.

## 3.2 IL GIOCO DELLA VALIGIA



### SCOPO DEL GIOCO

- Potenziare/ampliare il lessico
- Allenare la capacità di memorizzare una serie di oggetti secondo un ordine preciso

### MATERIALE

- Piccola valigia/zainetto/ borsa
- Accessori da mettere in valigia

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca al massimo in 5/6 bambini

### SVOLGIMENTO

- Vengono sparsi sul tappeto accessori, indumenti, scarpe.
- L'insegnante ne sceglie due e dice: "Ora metto in valigia: la maglia ... la spugna". Poi chiude la valigia.
- Il bambino prescelto deve ricordare cosa è stato messo dentro, rispettando la giusta successione e aggiungendo un altro elemento.
- Il secondo bambino dovrà, poi, ricordare e ripetere in sequenza i tre oggetti, aggiungendone un quarto e così a seguire...
- Vince il gioco chi ricorda più elementi e li ripete nel giusto ordine.

### 3.3 STENDI I PANNI



#### SCOPO DEL GIOCO

- Potenziare la capacità di memorizzare, eseguire e verbalizzare una consegna
- Affinare la motricità fine

#### MATERIALE

- Corde per “stendere i panni”
- Calzini antiscivolo, berretti, sciarpe, indumenti delle bambole, fazzoletti, tovaglioli
- Mollette da bucato

#### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca al massimo in 10 bambini divisi in 2 squadre

#### SVOLGIMENTO

- Sistemare 2 corde, una per squadra, ad “altezza bambino”. Accanto ad ogni corda viene posizionato il cestino contenente le mollette da bucato.
- Gli indumenti vengono sparsi sul tappeto.
- I bambini, suddivisi in due squadre, si dispongono in fila (uno dietro l’altro).
- L’insegnante elenca una serie di oggetti, che dovranno essere posizionati sul “filo della biancheria” (es: stendere un fazzoletto e un tovagliolo).
- Al via, il primo della fila di ciascuna squadra corre, raccoglie e stende gli indumenti indicati, rispettandone la corretta successione; poi toccherà al secondo e, a seguire, a tutti gli altri.
- Chi non esegue la consegna nel modo corretto tornerà in fondo alla fila e ripeterà la prova.
- Vince la squadra che per prima stende tutto.

## 4. GIOCHI PER LA MEMORIA VISIVA

### 4.1 CRI, CRO, CRA ... FAI UN SALTO QUI E UNO LÀ

#### SCOPO DEL GIOCO

- Favorire la capacità di memorizzare e ripetere semplici percorsi

#### MATERIALE:

- 9 cartoncini colorati disposti in ordine “sparso” sul pavimento della palestra



#### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca al massimo in 6 bambini

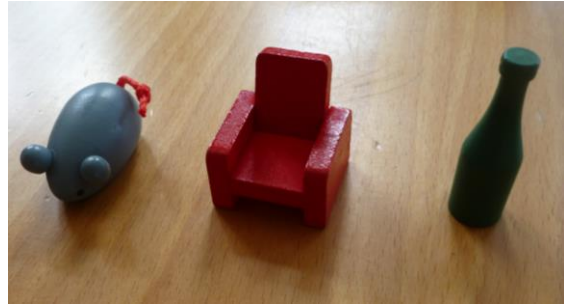
#### SVOLGIMENTO:

- Ad ogni bambino viene chiesto di memorizzare e compiere il percorso eseguito in precedenza dall'insegnante sulle diverse aree colorate.
- Le parole CRI, CRO, CRA servono da rinforzo per facilitare il ricordo del numero dei passi da fare.
- Si inizia con tre passi e poi la difficoltà aumenta, proponendo sequenze di quattro e cinque passi.

Altri esempi di come può essere strutturata questo tipo di attività in palestra.



## 4.2 COSA MANCA? COSA È STATO SOSTITUITO?



### SCOPO DEL GIOCO

- Stimolare l'osservazione e la memoria visiva

### MATERIALE

- Oggetti di uso comune

### NUMERO PARTECIPANTI

- Giocano 2 bambini per volta

### SVOLGIMENTO

- Alcuni oggetti vengono messi al centro del tavolo. Si osservano e si denominano insieme ai bambini.
- Un bambino, a turno, esce dalla classe. Dalla serie di elementi ne viene tolto uno.
- Al suo rientro il bambino dovrà indovinare quale oggetto manca oppure è stato sostituito.
- All'inizio vengono utilizzati oggetti di dimensioni piuttosto grandi; in seguito verranno sostituiti con giochi più piccoli.
- Si inizierà con tre elementi per poi arrivare ad aggiungerne altri, a seconda dell'abilità dimostrata dal singolo bambino.



### VARIANTE

“Indovina quale elemento è nascosto sotto il bicchiere”.

OPPURE

“Memorizza gli oggetti e riproponi la sequenza nello stesso ordine.”



## 4.3 INDOVINA CHI STA SOTTO



### SCOPO DEL GIOCO

- Stimolare l'osservazione e la memoria visiva

### MATERIALE

- Una coperta/tovaglia/lenzuolo

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe

### SVOLGIMENTO

- I bambini sono disposti in cerchio (seduti o in piedi).
- Un bambino esce dalla classe, mentre un altro si nasconde sotto ad una coperta.
- Al suo rientro osserva i compagni, cercando di individuare chi è colui che sta sotto. Se necessario il bambino può chiedere aiuto ai compagni, ponendo loro alcune semplici domande, alle quali potranno rispondere solo con un "sì" o con un "no".

### VARIANTE

- Un bambino esce dalla classe mentre un compagno modifica qualcosa nel suo abbigliamento (toglie le pantofole, indossa un altro indumento, ecc.). Quando il bambino rientra deve capire cosa è stato modificato nell'abbigliamento di un compagno.

## 5. GIOCHI PER LA NARRAZIONE

### 5.1 STORIE IN SCATOLA



#### SCOPO DEL GIOCO

- Potenziare la capacità ascolto
- Stimolare il piacere della narrazione
- Sviluppare le capacità grafiche/manuali

#### MATERIALE

- Una scatola di cartone, colorata e decorata con i bambini, sulla quale viene ritagliata una finestra
- Immagini in sequenza (possibilmente disegnate con i bambini)

#### NUMERO PARTECIPANTI

- Il gioco può essere svolto con un bambino oppure con un piccolo gruppo

#### SVOLGIMENTO

- L'insegnante descrive la "scatola teatro" e spiega che farà scorrere al suo interno alcune immagini che raccontano una storia.
- In un primo momento la storia viene raccontata dall'insegnante.
- In una fase successiva saranno i bambini a raccontare la storia ai loro compagni.

## 5.2 I DADI “INVENTA STORIE”



### SCOPO DEL GIOCO

- Inventare brevi storie
- Potenziare il lessico e il linguaggio fantastico

### MATERIALE

Tre dadi di cartone piuttosto grandi, di diverso colore:

- Dado dei personaggi
- Dado dei pericoli
- Dado degli oggetti magici

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con 5/6 bambini

### SVOLGIMENTO

- Un bambino lancia per due volte il primo dado: avrà così la possibilità scegliere due personaggi ed iniziare la storia.
- Al momento opportuno si lancia il secondo dado (dei pericoli).
- Successivamente si lancia il terzo per individuare l’oggetto magico e concludere il racconto.

Per rendere la storia più interessante può essere aggiunto un quarto dado, sulle cui facce sono raffigurati alcuni luoghi (mare, bosco, castello, ecc).

## 5.3 UNO SFONDO ... TANTE STORIE



### SCOPO DEL GIOCO

- Inventare brevi storie
- Ipotesizzare, immaginare situazioni
- Potenziare il lessico e il linguaggio fantastico

### MATERIALE

- Cartoncino pesante e rettangolare per preparare uno sfondo di base
- Realizzazione di elementi a piacere per arricchire la scena: il bosco, il fiume, il castello, il mare, la grotta, il forziere con il tesoro, ecc.
- Preparazione dei personaggi: cavaliere, principessa, drago, pirata, ecc.

Si suggerisce di plastificare tutti gli elementi

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si consiglia di svolgere il gioco con un piccolo gruppo di bambini (max 4)

### SVOLGIMENTO

- Ogni bambino sceglie un elemento (tra quelli disponibili) e lo posiziona sul cartoncino per creare il contesto/ambiente in cui si svolgerà la storia.
- Successivamente i bambini scelgono un personaggio, lo descrivono e lo collocano sullo sfondo, creando una situazione.
- A questo punto si comincia a raccontare la storia.

### VARIANTE

- Può essere consentito ai partecipanti di aggiungere nuovi elementi durante il racconto, per renderlo più ricco e coinvolgente.

## IL “FILO ROSSO” CHE UNISCE LA SCUOLA DELL’INFANZIA E LA SCUOLA PRIMARIA

La consapevolezza fonologica e meta-fonologica rappresenta un prerequisito indispensabile per l’acquisizione della lettura e della scrittura.

Per consapevolezza fonologica si intende la capacità di considerare la natura fonologica del linguaggio, cioè rendersi conto che il linguaggio è fatto di suoni per poi arrivare a conquistare la corrispondenza grafema – fonema<sup>1</sup>.

La consapevolezza fonologica è qualcosa di complesso che implica il saper<sup>2</sup>:

- riconoscere i suoni della lingua
- riprodurre i suoni della lingua
- usare i suoni correttamente in un contesto
- usare una corretta intonazione
- acquisire fluenza

Lo sviluppo delle competenze meta-fonologiche prevede il raggiungimento di un’iniziale consapevolezza fonologica globale, che di norma avviene durante l’ultimo anno della Scuola dell’Infanzia, e un secondo stadio di sviluppo, consapevolezza fonologica analitica, che coincide con l’inizio della Scuola primaria e l’esposizione del bambino al codice alfabetico.

È da tenere presente che i bambini di 4 e 5 anni possiedono un ricco e flessibile repertorio linguistico orale. Per questo motivo è importante e utile intervenire per incrementare la consapevolezza metalinguistica, cioè la capacità di riflettere sulle forme linguistiche che si utilizzano: il linguaggio diventa un oggetto dotato di forma e struttura e rappresenta la preparazione orale all’alfabetizzazione<sup>3</sup>.

La realizzazione di questi giochi, fin dalla Scuola dell’Infanzia, necessita di spazi di apprendimento intenzionalmente pensati e strutturati, affinché si costruisca un contesto fisico ricco di sollecitazioni e che permetta di favorire l’interazione tra i pari. Ciò permette di attivare modalità di apprendimento efficaci e significative per la costruzione del processo di conoscenza, nel rispetto dei tempi di apprendimento di ognuno.

---

1. Avviamento alla lettura F. Celi, C. Alberti, M.R. Laganá Erickson, 1996

2. Slide Master DAS Bolzano Professoressa Costenaro

3. Dislessia Lavoro Fonologico Tra Scuola dell’Infanzia e Scuola Primaria A.V Libriliberi AID, 2006

## 6. GIOCHI FONOLOGICI E META-FONOLOGICI

### 6.1 IL LOTTINO MAGICO



#### SCOPO DEL GIOCO

- Suddividere le parole in sillabe e in fonemi

#### MATERIALE

- 5 cartelline quadrate di colore diverso; su ciascuna di esse vengono posizionate alcune immagini, suddivise in sillabe (parole bisillabe e trisillabe piane come, ad esempio, cane, pane, carota, matita ...)
- Sacchetto contenente le stesse figure intere

#### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca al massimo con 6 bambini

#### SVOLGIMENTO

- Ogni partecipante sceglie una cartellina.
- A turno, ciascun bambino pesca dal sacchetto una figura e, senza mostrarla ai compagni, la nomina, suddividendola in sillabe.
- I bambini dovranno individuare sulla propria cartellina la figura corrispondente.
- Vince colui che completerà per primo la propria scheda.

#### VARIANTE

In una fase successiva le figure non saranno più suddivise in sillabe, ma in fonemi.

## 6.2 GLI OMINI DELLE SILLABE E DEI FONEMI



### SCOPO DEL GIOCO

- Comprendere che le parole sono formate da un insieme di sillabe
- Comprendere che le parole sono formate da un insieme di fonemi

### MATERIALE

- Personaggi, realizzati con i bambini

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi

### SVOLGIMENTO

- Ogni personaggio corrisponde ad una sillaba. Questi, “prendendosi” per mano, formano le parole: lunghe, corte, di senso compiuto o senza senso.
- L’insegnante denomina un oggetto o una figura. I bambini ripetono la parola suddividendola in sillabe. Ad ogni sillaba viene associato un personaggio.

In una fase successiva, il gioco può essere proposto facendo corrispondere ogni personaggio ad un fonema.

## 6.3 RUBA SILLABA ... RUBA FONEMA



### SCOPO DEL GIOCO

- Esercitare la percezione uditiva finalizzata al riconoscimento di sillabe e fonemi.

### MATERIALE

- Un foulard

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca in 10 bambini divisi in due squadre

### SVOLGIMENTO

- Si organizzano due squadre di bambini posizionati uno di fronte all'altro e si associa una sillaba a ciascuna coppia.
- L'adulto, che tiene in mano un foulard, pronuncia una sillaba.
- La coppia corrispondente deve correre per prendere la "bandiera".
- Successivamente il gioco può essere proposto associando ad ogni coppia un fonema.



## 6.4 FRASI MATTE



### SCOPO DEL GIOCO

- Aumentare l'interesse per i suoni della lingua

### MATERIALE

- Non richiesto

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi

### SVOLGIMENTO

L'insegnante pronuncia delle frasi contenenti delle parole che non c'entrano con quello che si sta dicendo. Compito degli alunni è quello di individuare la "parola matta".

Ad esempio:

"La mamma prepara maglietta una torta"

"Luca gioca scrive con il suo trenino di legno"

### SUGGERIMENTI

Si può chiedere agli alunni di battere le mani ogni volta che sentono pronunciare una parola che non è aderente al contesto in cui è stata pronunciata.

Tale attività consente all'insegnante di verificare anche il livello di attenzione dei propri alunni.

## 6.5 IL GIOCO DELLA RANA



### SCOPO DEL GIOCO

Imparare a distinguere le singole parole all'interno del flusso sonoro della frase

### MATERIALE

- Graffette, solo se necessario

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi

### SVOLGIMENTO

L'insegnante spiega agli alunni che ognuno di loro sarà una rana e che dovrà fare tanti salti, in avanti, quante sono le parole della frase che a ciascuno di loro verrà proposta.

Ad esempio:

- La mamma cucina → 3 salti
- Luca gioca al parco → 4 salti
- Il gatto rincorre il topo → 5 salti
- ...

### SUGGERIMENTI

È importante che gli alunni scandiscano bene, a voce alta, le singole parole che compongono la frase detta e solo successivamente facciano i singoli salti, ripetendo in contemporanea anche la parola corrispondente.

Prima di effettuare i salti è possibile posizionare per terra delle graffette per visualizzare le diverse parole che compongono la frase: una graffetta – una parola.

La stessa attività può essere realizzata utilizzando singole parole e chiedendo all'alunno di segmentare sillabicamente la parola scelta: un salto = una sillaba.

## 6.6 A CACCIA DI NON PAROLE



### SCOPO DEL GIOCO

Imparare a distinguere le parole dalle “non parole”

### MATERIALE

- Cartoncini rossi e verdi
  - Abbassalingua di legno
- (Materiale per creare la paletta del vigile)

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi

### SVOLGIMENTO

L'insegnante prepara, insieme con gli alunni, le “palette dei vigili”. Una volta costruito lo strumento i bambini devono prestare molta attenzione alle parole lette dall'insegnante. Quando il docente pronuncia delle “non parole” gli alunni devono alzare la paletta dalla parte rossa; quando, invece, vengono dette delle parole di senso compiuto i bambini devono girare lo strumento dalla parte verde

### SUGGERIMENTI

Precedentemente è possibile preparare insieme con gli alunni delle liste di parole – “non parole” da utilizzare poi al momento del gioco.

## 6.7 RIME IN GIOCO



### SCOPO DEL GIOCO

Riconoscere e riprodurre rime

### MATERIALE

- Carte con immagini di animali oggetti, persone ...
- Scatola

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi

### SVOLGIMENTO

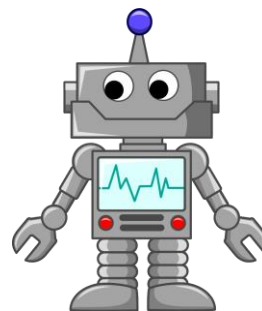
L'insegnante prepara delle carte con delle immagini e le dispone in una scatola. A turno i bambini pescano un'immagine dalla scatola (ad es. mela) e devono trovare una parola che a sua volta faccia rima con quella pescata (ad es. vela).

### SUGGERIMENTI

Per i bambini in difficoltà è possibile già creare coppie di carte che facciano rima tra di loro. Le carte vengono divise, una serie viene collocata nella scatola e l'altra viene posizionata per terra. L'alunno pesca una carta dalla scatola e deve trovare tra quelle disposte per terra la carta con l'immagine che fa rima.

Se si propone questa variante del gioco è poi possibile utilizzare le carte per realizzare un memory.

## 6.8 INDOVINA COSA DICE ROBOTTINO



### SCOPO DEL GIOCO

- Riconoscere le parole operando la fusione sillabica

### MATERIALE

- Immagini di animali oggetti, animali...

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi

### SVOLGIMENTO

L'insegnante svolge il ruolo del robottino che parla segmentando le parole. Il docente prende ad esempio tre immagini di oggetti e sceglie di sillabarne una. Compito del bambino è quello di individuare l'immagine giusta, riconoscendo la parola sillabata dall'insegnante.

### SUGGERIMENTI

Si può rendere più difficile l'attività togliendo al bambino il supporto visivo, oppure effettuando una sillabazione fonemica e non sillabica.

## 6.9 IL SACCHETTO DEL MAGO



### SCOPO DEL GIOCO

- Riconoscere la sillaba iniziale

### MATERIALE

- Carte con le sillabe
- Immagini di oggetti, animali ...
- Sacchetto

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi

### SVOLGIMENTO

L'insegnante prepara le carte con le sillabe iniziali delle immagini che ha scelto. Dispone per terra le immagini di animali o oggetti conosciuti dai bambini. Le carte con le sillabe vengono racchiuse nel sacchetto, dal quale, a turno, ogni bambino pesca una carta-sillaba. Il bambino viene invitato a leggere la sillaba pescata e a trovare l'immagine della parola che inizia con tale sillaba.

### SUGGERIMENTI

Si può anche chiedere al bambino, una volta pescata la sillaba e trovata l'immagine corrispondente, di dire un'altra parola che inizia con la sillaba pescata.

Si può giocare anche creando le carte fonema.

## 6.10 RUBAMAZZETTO DELLA SILLABA INIZIALE



### SCOPO DEL GIOCO

- Riconoscere la sillaba iniziale uguale delle parole

### MATERIALE

- Carte con le immagini

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

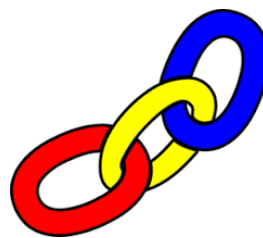
L'insegnante costruisce un mazzo di carte con immagini che iniziano con sillabe diverse. Si distribuiscono tre carte a ogni giocatore e quattro vengono messe per terra. A turno i bambini devono trovare per terra o nei mazzetti che hanno formato gli altri compagni la parola che comincia con la stessa sillaba di quella che hanno in mano.

Nel caso in cui la carta si trova nel mazzetto di uno dei compagni di gioco, il mazzetto può essere "rubato".

### SUGGERIMENTI

Quando si costruisce il mazzo di carte scegliere solo alcune sillabe con cui si vuole lavorare, prestando attenzione poi a individuare almeno due immagini che inizino con la sillaba scelta.

## 6.11 GLI ANELLI DELLA CATENA



### SCOPO DEL GIOCO

- Imparare a riconoscere la sillaba iniziale uguale

### MATERIALE

- Non richiesto

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi

### SVOLGIMENTO

L'insegnante dispone gli alunni in cerchio e pronuncia la prima parola della catena. Compito del bambino che siede a fianco del docente è quello di trovare un'altra parola che inizia con la sillaba della parola detta precedentemente.

CANE – NEVE – VELA....

### SUGGERIMENTI

Per rendere il gioco più dinamico è possibile individuare un bambino che inizi l'attività, il quale dopo aver pronunciato la prima parola, dovrà scegliere, tra i compagni seduti in cerchio, quello che continuerà la catena. L'alunno individuato si alzerà in piedi e pronuncerà la parola collegata e se corretta si "aggancerà" al primo bambino. I due alunni formeranno così i primi due anelli della catena che mano a mano si allungherà.



## 6.12 UGUALE O DIVERSO



### SCOPO DEL GIOCO

- Riconoscere i diversi fonemi che formano le parole

### MATERIALE

- Lista parole

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi

### SVOLGIMENTO

L'insegnante pronuncia due parole (o due "non parole"). I bambini hanno il compito di capire se le due parole dette dal docente sono uguali oppure sono differenti. Quando l'insegnante sceglie di pronunciare due parole diverse, queste si devono diversificare per un unico tratto distintivo (un unico fonema deve essere diverso).

Ad esempio:

- cane-pane
- lente - dente
- sole-sole
- luna – duna

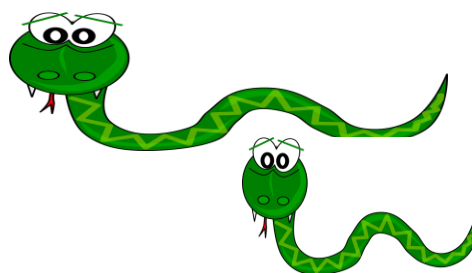
### SUGGERIMENTI

È bene che durante il gioco l'insegnante, ogni tanto inserisce delle coppie di parole uguali, per mantenere alto il livello di attenzione degli alunni.

Per rendere più complessa l'attività si può chiedere al bambino di verbalizzare, nel caso le due parole sentite siano diverse, quale sia il fonema diverso.

In un successivo momento si può chiedere agli alunni di inventare delle coppie di parole da sottoporre poi all'attenzione dei compagni.

## 6.13 LUNGO/CORTO



### SCOPO DEL GIOCO

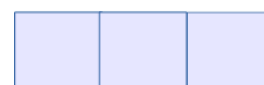
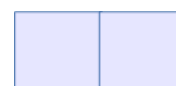
- Imparare a riconoscere la lunghezza delle parole

### MATERIALE

- Immagini di animali, oggetti ...
- Cartoncini di diverse lunghezze suddivisi in spazi (ogni spazio corrisponde a una sillaba)

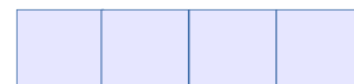
### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi



### SVOLGIMENTO

L'insegnante dispone per terra le immagini capovolte e anche i cartoncini delle diverse lunghezze. A turno ogni bambino deve girare un'immagine, pronunciare ad alta voce la parola corrispondente al disegno. Successivamente deve suddividere la parola in sillabe e associare all'immagine il cartoncino che contiene lo stesso numero di riquadri/sillabe.



### SUGGERIMENTI

Al termine del gioco sarebbe interessante riflettere insieme con i bambini sulla lunghezza delle parole.

La stessa attività è possibile realizzarla lavorando a livello di fonemi.

## 6.14 SE TOGLIAMO LA PRIMA LETTERA ... COSA SUCCUDE?



### SCOPO DEL GIOCO

- Operare l'elisione del primo suono

### MATERIALE

- Immagini delle parole se si propone la variante modificata

### NUMERO PARTECIPANTI

- Si gioca con tutti i bambini della classe oppure divisi in piccoli gruppi

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

L'insegnante pronuncia una parola e chiede agli alunni di operare l'elisione del primo suono, pronunciando quindi la parola che si viene ad ottenere.

Ad esempio MASSO / ASSO      LUNA / UNA      PERA / ERA      FOSSO / OSSO  
AMORE / MORE

### SUGGERIMENTI

Per facilitare l'attività è possibile supportare il lavoro facendo vedere agli alunni delle immagini relative alle parole che si verrebbero a creare togliendo il suono iniziale.

Per rendere più complesso l'esercizio si potrebbero presentare delle "non parole".

**“Il bambino che non gioca non  
è un bambino, ma l'adulto che  
non gioca ha perso per  
sempre il bambino che ha  
dentro di sé”**

**(Pablo Neruda)**