

GIOCARE CON LE PAROLE

e prepararsi a scrivere

Per imparare a leggere e scrivere, i bambini devono capire che ogni parola può essere scomposta in “pezzi” più o meno grandi (singoli suoni oppure sillabe). Per le attività che proponiamo qui i “pezzi” sono costituiti dalle sillabe: “cane” è composta da due pezzi (ca-ne), “semaforo” da quattro (se-ma-fo-ro). Queste attività possono essere proposte a partire dai 4 anni-4 anni e mezzo, e sono utili anche per potenziare il linguaggio.

ATTIVITÀ 1

L'adulto pronuncia le sillabe della parola al ritmo di una sillaba ogni 1-2 secondi e il bambino deve “indovinare” che parola è.

Cominciate con parole composte da 2 pezzi (bisillabe), poi passate a quelle da 3 (trisillabe) e infine a quelle da 4 (quadrisillabe). A titolo di esempio vi proponiamo qui un piccolo elenco, anche per aiutarvi a fare pratica nella scomposizione corretta delle parole in sillabe:

BISILLABE (2 pezzi)

ali (a-li)
bici (bi-ci)
cane (ca-ne)
dito (di-to)
foglia (fo-glia)
giochi (gio-chi)
mano (ma-no)
nave (na-ve)
pane (pa-ne)
pesce (pe-sce)
pugno (pu-gno)
topo (to-po)

TRISILLABE (3 pezzi)

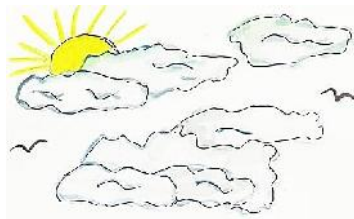
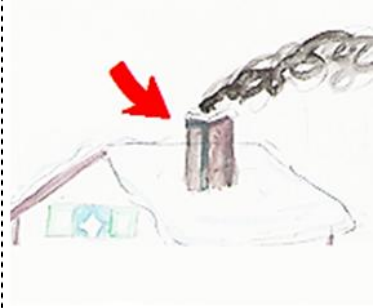
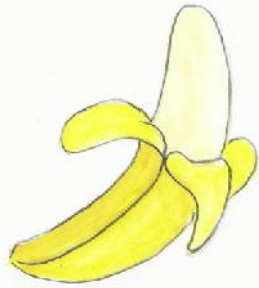
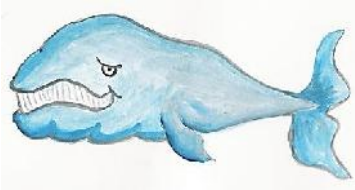
balena (ba-le-na)
banana (ba-na-na)
camino (ca-mi-no)
ciotola (cio-to-la)
divano (di-va-no)
gelato (ge-la-to)
leone (le-o-ne)
lumaca (lu-ma-ca)
maiale (ma-ia-le)
matita (ma-ti-ta)
nuvole (nu-vo-le)
tavolo (ta-vo-lo)

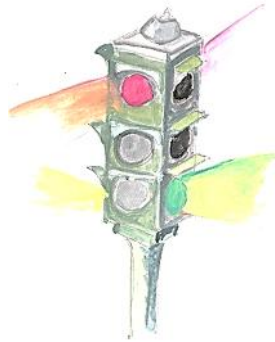
QUADRISILLABE (4 pezzi)

animali (a-ni-ma-li)
bavaglino (ba-va-gli-no)
calamita (ca-la-mi-ta)
cocomero (co-co-me-ro)
edicola (e-di-co-la)
orologio (o-ro-lo-gio)
peperone (pe-pe-ro-ne)
pomodoro (po-mo-do-ro)
ragnatela (ra-gna-te-la)
semaforo (se-ma-fo-ro)
telefono (te-le-fo-no)
tulipano (tu-li-pa-no)

Nelle pagine seguenti trovate le immagini da ritagliare relative a queste parole, ma naturalmente potete sostituirle o aggiungerne altre, magari preparandole insieme al vostro bambino...







Giochi per l' ATTIVITÀ 1:

1 GIOCO "INDOVINA"

Materiali

- un gruppo di oggetti o figurine per le parole che avete scelto (ve ne serviranno almeno una decina ogni volta che giocate).
- un sacchetto non trasparente (per la **Variante**).

Come giocare

Mettete sul tavolo un piccolo gruppo (da 3-4 a 5-6) di oggetti o di figurine e chiedete al bambino "Prendi ... u-va", "Prendi.... ca-ne" ecc. (ricordatevi di pronunciare le sillabe a distanza di almeno un secondo una dall'altra!) Se il bambino indovina la parola "vince" l'oggetto o la figurina; mettete nel gruppo un nuovo oggetto o figurina per sostituire quello indovinato e continuate a giocare fino a esaurire tutto il gruppo.

**Variante* (più difficile)

Mettete gli oggetti/figurine in un sacchetto, prendetene uno senza farlo vedere al bambino e chiedetegli di indovinare cosa è ("Ho preso..... ma-ti-ta")

2 GIOCO "TOMBOLA"

Materiali: per questo gioco dovete fabbricare

- un mazzo di carte con le immagini delle parole che avete scelto
- delle "cartelle" tipo tombola con le stesse immagini.

Potete vedere un esempio di questi materiali qui sotto:



Come giocare: si gioca come la classica tombola (ed è più divertente se i partecipanti sono almeno 2 o 3!). L'adulto fa il "mazziere": prende una carta dal mazzo (coperto) e pronuncia la parola scandendo le sillabe come nel gioco precedente. Il bambino che trova l'immagine sulla propria cartella la copre con la carta pescata dal mazziere. Vince chi copre prima tutte le figure della propria cartella.

ATTIVITÀ 2

In questa attività è il bambino che deve fare “a pezzi” le parole. È più difficile dell’attività precedente, per cui è meglio proporla solo dopo che il bambino si è già “allenato” con i giochi dell’ ATTIVITÀ 1

Giochi per l’ ATTIVITÀ 2:

1 GIOCO “INDOVINA”

Materiali e gioco come nell’ATTIVITÀ 1, ma questa volta è il bambino che deve “fare a pezzi” le parole e l’adulto deve indovinare.

2 GIOCO “TOMBOLA”

Anche qui stessi materiali e gioco come nell’ATTIVITÀ 1 ma con il bambino nel ruolo di mazziere.

3 GIOCO DELL’OCA

Materiali:

- un percorso tipo “gioco dell’oca” (potete disegnarlo su un foglio di carta da pacco, o stamparlo, o usare quello del gioco originale se l’avete).
- un mazzo di carte con figure per parole **bisillabe, trisillabe e quadrisillabe mescolate insieme.**
- un “segnaposto” per ciascun partecipante.

Come giocare: tutti i partecipanti mettono i loro segnaposto sulla casella di partenza; a turno ogni partecipante pesca una carta del mazzo e avanza di tante caselle quante sono le sillabe della parola che ha pescato. Vince chi arriva prima alla casella di arrivo.

Un esempio di percorso per il “gioco dell’oca”, in cui abbiamo inserito anche caselle che fanno guadagnare o perdere posizioni:

