

RICONOSCIMENTO DI FILASTROCCHES O RIME (SILLABA FINALE)

- *RIFLESSIONE: CERTE PAROLE SI ASSOMIGLIANO (SILLABA FINALE)*

BURATTI...NO FAGIOLI...NO

Gruppo omogeneo, età 5 anni (7 bambini). I bambini sono seduti in semicerchio nell'aula*. L'insegnante presenta ai bambini il burattino di nome Fagiolino che parla così: "Ciao, mi chiamo Fagioli-no e dico solo pani-no, treni-no, cioccolati-no, paperi-no". Ad ogni parola pronunciata, l'insegnante accompagna un movimento (alza il braccio). Il burattino chiede ai bambini: "Perché io che mi chiamo Fagioli-no dico solo pani-no, treni-no, cioccolati-no e paperi-no?" L'insegnante lascia un po' di tempo ai bambini per rispondere. Fagiolino poi presenta un'amica: "Questa è la mia amica Gialla." "Salve, sono Gial-la e dico solo pal-la, stal-la, caval-la, farfal-la" accompagnando con un altro movimento (batte un piede). "Perché parlo così?".....il gioco prosegue fino a quando l'insegnante comprende che lo scopo del gioco proposto è stato raggiunto.



- *COMPLETAMENTO DI RIME E FILASTROCCHES*

FILASTROCCA DEI NOMI

L'insegnante propone una filastrocca lasciando ai bambini il completamento della sillaba finale del secondo verso.

Es: A scuola ci sono tanti bambini simpatici e **cari**..

C'è Gabriele che è dolce come il **mie**..

C'è Renata che mangia pane e **marmella**..

C'è Federico che di tutti è grande **ami**..

Filastrocca dei nomi (Infanzia San Feliciano)

A scuola c'è Leonardo con lo sguardo da	LEOPARDO
Rachele che mangia le	MELE
Ludovica che di Giorgia è grande	AMICA
Mariagioia che mai si	ANNOIA
Gessica che sta qui e non sta	LÁ
Maria Giulia che mangia un'	ANGURIA
Alice che mangia una	RADICE
Laura è una bimba dolce e	CARA
Samuele che mangia il	MIELE
Francesco è italiano no	TEDESCO
Angelo che gioca con	MICHELANGELO
Alessio la giacca ha	MESSO
Riccardo ha un dolce	SGUARDO
Dominic ha un cagnolino che si chiama	FLIC
Giovanni stende i	PANNI
Flavio è un bambino molto	SAVIO
Rebecca sta mangiando una	BISTECCA
Chiara con Mariagioia fa una	GARA
Luigi va in	BICI
Giorgia, sul tavolo, il foglio	APPOGGIA
Sofia è grande amica	MIA
Claudio è fratello di	FLAVIO
Caterina è	CARINA
Cristiana mangia una	BANANA
Glauco ha la tosse ed è un po'	RAUCO
Mariagioia è seduta su una	STUOIA
Alison che ci canta una	CANZON

*L'insegnante di volta in volta individuerà il contesto all'interno del quale svolgere i giochi proposti

- **RAGGRUPPARE LE PAROLE CON LA STESSA SILLABA FINALE**

CENTRA LA RIMA

L'insegnante prepara due cesti ed alcune palle; su un cesto attacca l'immagine di una BICICLETTA, sull'altro l'immagine di una COLLANA. L'insegnante mostra una carta ed il primo bambino denomina l'oggetto raffigurato, gli chiede poi con quale parole tra le due scelte fa rima e lo invita a lanciare la palla nel cesto corrispondente.

Esempio di parole da utilizzare:

Lana - rana- banana- tana-campana-forchetta-cavalletta-bicicletta-trombetta-molletta-violetta.



Il gioco verrà riproposto usando di volta in volta altri due target diversi.

- **TROVARE PAROLE CHE FACCIANO RIMA COL TARGET TRA 2 ALTERNATIVE (OGGETTI/FIGURE/PAROLE)**

CARTE IN RIMA

L'insegnante presenta un'immagine/ oggetto e chiede di denominarla. Successivamente presenta due alternative di carte, il bambino dovrà prendere la carta il cui nome dell'oggetto raffigurato fa rima con il target presentato dall'insegnante.

Esempio di parole da utilizzare:

parole corte ad alta frequenza: naso-vaso-mare; mela-vela-pera; drago-mago-capra; viso-riso-pasta; pane-cane-gatto.



parole lunghe ad alta frequenza: gallina-pallina-matita; ballerina-patatina-pappagallo; anello-bidello-colore; occhiali-maiali-disegno; folletto-galletto-bottone.

parole corte a bassa frequenza: falco-palco-masso; osso-fosso-pozzo; coscia-fascia-ciglia; guancia-lancia-seppia; tacco-pacco-molla.

parole lunghe a bassa frequenza: rossetto-merletto-tombino; righello-ruscello-imbuto; pastore-motore-tacchino; gioiello-vitello-cascata; pidocchio-ginocchio-denaro.

- *A DEI BURATTINI PIACCONO PAROLE CHE FANNO RIMA COL LORO NOME*
TOC...TOC, POSSO ENTRARE?

I bambini sono disposti a semicerchio, l'insegnante consegna ad ognuno una carta con un'immagine e prepara al centro un cerchio che rappresenta il castello. I bambini a turno denominano ad alta voce l'oggetto raffigurato, se fa rima con "castello" si alzano ed entrano dentro il cerchio-castello.

Es: ombrelLO può entrare nel castelLO?

Cancello; anello; pennarello; uccello; secchiello; mantello; coltello; cammello; mago; cavaliere; fantasma.....

Dott.ssa Grazia Crinzi



- **INVENTARE RIME O FILASTROCCHIE (PAROLE ASSONANTI DATE/INVENTATE)**

CREARPESCANDO

I bambini sono seduti intorno al tavolo, l'insegnante predispone all'interno di un sacco coppie di immagini unite tra di loro i cui nomi sono in rima. Invita i bambini a pescare una coppia e a creare una piccola rima. Successivamente ogni bambino rappresenterà graficamente le rime prodotte.

L'insegnante prepara poi un percorso costituito dagli elaborati grafici realizzati dai bambini e li guida a costruire una filastrocca con le rime trovate.



Esempi di parole da utilizzare:

parole corte ad alta frequenza: **secchio-vecchio; letto-tetto; mano-nano; campo-lampo; treno-freno.**

parole lunghe ad alta frequenza: **limone-marrone; castagna-montagna; minestra-finestra; panettone-arancione, tamburo-canguro.**

parole corte a bassa frequenza: **zanna-canna; piume-fiume; pelo-telo; tacco-scacco; biglia-triglia.**

parole lunghe a bassa frequenza: canottiera-bandiera; sentinella-bacinella; bigiotteria-cartoleria; pastiglia-vaniglia; galeotto-giavellotto.

RICONOSCIMENTO DELLA SILLABA INIZIALE DI PAROLA

- *SCEGLIERE TRA 2/3 PAROLE QUELLA CHE INIZIA COME IL TARGET*
- *SCEGLIERE TRA 3 PAROLE QUELLE CHE INIZIANO COME IL TARGET*

L'insegnante predispose delle carte con immagini e parole. Ne mostra una e la denomina. Successivamente ne farà vedere ai bambini altre due denominandole. Inviterà poi i bambini a individuare quale delle due INIZIA come il target.

Questo gioco si può proporre anche con schede predisposte:

Esempio:

"COLORA L'IMMAGINE IL CUI NOME INIZIA CON LA STESSA SILLABA DI.."

Esempi di parole da utilizzare:

parole ad alta frequenza: cuore-cuoco; luna-lumaca; mozzarella-mosca; telefono-termsifone; bastone-bacio; giraffa-girandola; giostra-giocattolo; pera-peperone; quadro quaderno.

Parole a bassa frequenza: giradischi-girino; trave-tramezzino; bisonte-bisaccia; basilico-bastimento; focaccia-focolare; siepe-siero; cespuglio-cetriolo; erbario-ermellino; diamante-diavolina; polenta-posate.

Si riutilizzano le carte precedentemente predisposte.

- *TROVARE L'INTRUSO*

CHI E' L'INTRUSO?

L'insegnante presenta degli oggetti (almeno 6) che hanno la stessa sillaba e li denomina insieme ai bambini, poi li invita a trovare ed a togliere l'intruso.

Esempio di oggetti da utilizzare:- coperta-costruzioni-cono-colori-coperchio-coniglio-bambola.

....."Chi è l'intruso?"

-Birilli-biscotto-biglia-bicicletta-bibita-biberon-costruzioni.



....."Chi è l'intruso?"

• *INDIVIDUARE OGGETTI/FIGURE CHE INIZIANO CON LA STESSA SILLABA (STESSO COLORE/STESSA SILLABA)*

• *RAGGRUPPARE PAROLE CHE INIZIANO CON LA STESSA SILLABA
AL POSTO GIUSTO*

1° parte: L'insegnante predispone su un tappeto alcuni oggetti (si utilizzano gli oggetti individuati per il gioco "CHI E' L'INTRUSO?") ed invita i bambini a raggruppare tra di loro, all'interno dei cerchi precedentemente predisposti, gli oggetti il cui nome inizia con la stessa sillaba.

2° parte: Successivamente l'insegnante, dopo aver predisposto una scheda raffigurante alcune immagini, chiede ai bambini di cerchiare ogni sillaba iniziale uguale con lo stesso colore.



Esempio:

RO

MA

Rospo, rosa, rotolo, robot, rotaie
maschera, mano, maiale, mare, maniglia

Cerchiare RO con il **giallo** e MA con il **blu**

- **PRODURRE PAROLE CON STESSA SILLABA INIZIALE IN UNA CATEGORIA SEMANTICA DATA**

DIMMI TU

I bambini sono seduti a semicerchio, l'insegnante propone di produrre parole che hanno la stessa sillaba iniziale in una categoria semantica data.

L'insegnante prepara un simbolo che rappresenta varie categorie semantiche (burattino a forma di animale, un piatto, una bottiglia, una palla...). Tenendo in mano il simbolo scelto, l'insegnante pronuncia una parola e passando il simbolo chiede ai bambini di continuare a produrre parole con la stessa sillaba iniziale e che appartengano alla stessa categoria.

Esempio: cose che si mangiano che iniziano con la sillaba CA:

caramella-carota-cacao-caciotta-cachi-cavolo-castagna



- **DOMINO SU SILLABA INIZIALE**

DOMINO

Piccolo gruppo omogeneo (5 anni). L'insegnante predispone delle tessere che i bambini possono indossare come una collana nelle quali è scritta una parola con evidenziata la prima e l'ultima sillaba. I bambini si trovano nel salone o nell'aula di motoria; l'insegnante fa indossare ad ogni bambino una tessera e legge più volte le parole contenute in tutte le tessere. Successivamente invita un bambino ad allontanarsi dal gruppo; legge la parola sottolineando la sillaba finale e chiede quale parola inizia con quella sillaba. Il bambino che avrà la parola giusta si avvicina al bambino precedentemente chiamato. Si procede fino a quando tutti i bambini sono allineati.

Esempio:

CASA SAPONETTA TASCA SCALA LAMA MARE REGINA NASO

SOLE LETTO TOPO POSTINO NOCE CENERENTOLA LATTE

TEGOLE LECCALECCA



- FLUENZA FONEMICA SU SILLABA INIZIALE (BASTIMENTO)

TUTTI A BORDOOOOO!

Su una barca di carta, precedentemente costruita, i bambini sono invitati a collocare delle immagini ritagliate da riviste i cui nomi iniziano con una sillaba data.



SINTESI SILLABICA

- SCEGLIERE LA PAROLA SILLABATA DALL'ADULTO TRA DUE/TRE ALTERNATIVE
FA-GIO-LI-NO

I bambini sono seduti a semicerchio quando l'insegnante mostra il burattino Fagiolino che dice: "Oggi parlo così!" e contemporaneamente mostra tre immagini e ne sillaba una. Il bambino deve scegliere quella sillabata.

Esempi di gruppi di parole da utilizzare:

Corte ad alta frequenza: sale-mela-sole

Corte a bassa frequenza: gambo-lente-rovo

Lunghe ad alta frequenza: lumaca-cioccolata-bambino

Lunghe a bassa frequenza: corallo-metallo-bretelle

• *DENOMINARE LA PAROLA SILLABATA DALL'ADULTO*

• *REBUS DI PAROLE (RE/MARE)*

SEGMENTAZIONE SILLABICA (CLASSIFICAZIONE PER LUNGHEZZA)

• *L'ADULTO PRONUNCIA 3 PAROLE E METTE IN FILA UN CUBO PER OGNI SILLABA, IL BAMBINO IDENTIFICA LA PAROLA IN BASE AL NUMERO DEI CUBI*

INDOVINA LA PAROLA

L'insegnante pronuncia tre parole sillabandole e ad ogni sillaba mette in fila un cubo. Invita poi un bambino ad individuare una parola tra quelle pronunciate in base al numero dei cubi.

Esempio: CA SA

LU MA CA

CIOC CO LA TA

• *IL BAMBINO SILLABA UNA PAROLA E L'ADULTO INDOVINA TRA PIU' ALTERNATIVE*

COSA HO DETTO?

I bambini sono a coppie ed hanno a disposizione degli oggetti/immagini; uno dei due deve indovinare la parola sillabata dal compagno tra gli oggetti/immagini che si trovano sopra il tavolo.

- *IL BAMBINO SILLABA UNA PAROLA BATTENDO LE MANI (DICE IL NUMERO DEI SUONI CHE LA COMPONGONO)*

SAL-TA SAL-TA

I bambini si trovano nel salone o nell'aula di motoria dove l'insegnante avrà predisposto dei cerchi in fila. L'insegnante pronuncia una parola e al suono di un campanellino invita un bambino a sillabarla saltando dentro i cerchi (ad ogni cerchio corrisponde una sillaba). Contando i cerchi il bambino individua il numero delle sillabe che compongono la parola.

- *DENOMINARE OGGETTI/FIGURE/PAROLE E CLASSIFICARLE PER LUNGHEZZA*

IL NOME PIU' LUNGO

L'insegnante predispone tanti fogli quanti sono i bambini partecipanti al gioco, in ogni foglio vengono scritti i nomi dei bambini in modo tale che ogni lettera sia collocata in un quadretto. Successivamente invita i bambini a ritagliare il proprio foglio in modo tale da eliminare le parti non scritte e ad individuare i nomi più lunghi e i nomi più corti. Ogni bambino dovrà poi ritagliare i nomi e sistemarli in ordine di lunghezza.

DELEZIONE SILLABA INIZIALE

- *PRONUNCIARE I SUONI CHE RESTANO DA UNA PAROLA/NON PAROLA TOGLIENDO LA PRIMA SILLABA*

IL MANGIA SILLABE

I bambini sono seduti a semicerchio e l'insegnante distribuisce ad ogni bambino dei cartoncini precedentemente predisposti*; mostra il burattino Fagiolino che esclama: " Ho fame! Vediamo cosa posso mangiare..." Si dirige verso un bambino e dice: "Oh! Qui c'è...(legge la parola) mangerò ... (prima sillaba). Ora cosa resta?"

Esempi di:

parole: cavalle, capelli, mare, remare, profumo, casacca, collana, fragola

non parole: capala, fadente, tamano, foluna

*I cartoncini verranno realizzati in modo tale da staccare realmente la sillaba che si intende togliere. Si può tenere unito il cartoncino utilizzando il velcro.

• *TRENI DI PAROLE DALLA SILLABA FINALE DELLA PAROLA PRECEDENTE*

(vedi gioco del domino)

Attività per scoprire che cosa sanno i bambini della lingua scritta

RACCOGLIERE LE SCRITTURE SPONTANEE DEI BAMBINI

Per rilevare il livello di concettualizzazione sulla lingua scritta dei bambini si può utilizzare una breve intervista individuale da realizzare in un angolo tranquillo.

Materiale: fogli bianchi formato A4 e penne.

Cosa chiedere al bambino: "Oggi la maestra vuole sapere come scrivono i bambini, ora disegniamo degli oggetti e scriviamo a fianco il nome". Può capire che i bambini rispondano "Io non so scrivere!", in questo caso gli diciamo "Non ti preoccupare, scrivi come sai scrivere tu".

Parole da far scrivere, possibilmente sullo stesso foglio, tutte nello stesso giorno:

1. il proprio nome. Dopo che lo ha scritto copriamo con la mano metà del nome e gli chiediamo: "Ora cosa ci sarà scritto?"
2. un pentasillabo (es. TELEVISIONE) 3. un quadrisillabo (CARAMELLA) 4. un trisillabo (TAVOLO) 5. un bisillabo (CASA)
6. un monosillabo (RE) 7. un nome (GATTO) e il suo diminutivo (GATTINO)

Da non dimenticare ...

- dopo che il bambino ha scritto chiedergli di leggere seguendo con il dito la scritta e prendere nota della modalità di lettura, che ci permetterà di individuare il livello di concettualizzazione;

- lasciare libero il bambino di utilizzare il foglio come vuole; • permettere al

Dott.ssa Grazia Crinzi

bambino di correggere la scritta in qualsiasi momento.

Dopo aver raccolto tutte le scritte di ogni bambino, analizzarle e individuare il livello di concettualizzazione corrispondente

LE INTERVISTE

Per sapere che cosa i bambini sanno della scrittura, si può scegliere di utilizzare un'intervista, ponendo loro delle buone domande.

Inizialmente l'intervista può essere fatta individualmente perché lo scopo è quello di sapere cosa essi sanno. Successivamente si possono riprendere alcune delle domande in una conversazione di piccolo gruppo e focalizzare l'attenzione su alcuni aspetti problematici, e per questo interessanti, emersi nelle risposte dei bambini.

Qui di seguito vi riportiamo un esempio di possibili domande da utilizzare con i bambini, si possono raccogliere le risposte con un registratore e si può chiedere loro anche di disegnare le risposte ad alcune domande.

Una possibile traccia:

- Chi hai visto scrivere?
- A che cosa serve scrivere?
- Secondo te che cosa scrivono i grandi?
- Secondo te come si impara a scrivere?
- Come si impara a leggere?
- Conosci qualcuno che sa scrivere bene?
- Come fai a capire che qualcuno sa scrivere bene?

Attività per avvicinare i bambini alla lingua scritta

Gli aspetti fonologici della lingua

I giochi fonologici hanno un ruolo importante anche per gli insegnanti, in quanto li aiutano a comprendere il livello di sensibilità raggiunto dai singoli bambini, oltre a costituire lo strumento adatto a rinforzare tale abilità. Purché siano proposti in un contesto significativo, capace di motivare i bambini, cioè di incuriosirli e interessarli a provare. Per questo è da privilegiare la modalità del gioco, in situazioni informali o strutturate.

Non sense

"Vai a chiudere la torta!" oppure "Per favore, apri la minestra!" Qui l'attività si esaurisce nel divertimento del gioco. La sua validità sta nella scoperta (immediata) dell'artificio linguistico, che sposta l'attenzione dal significato al significante. È bene non appesantire l'utilità del momento con ri-chieste dirette ("dove ho sbagliato?") o discussioni che anticipano l'analisi dell'"errore" ("Cosa dovevo dire invece?" "Cosa ho sbagliato a dire torta invece di porta?"). Sono eventualmente da apprezzare le battute, le osservazioni

Dott.ssa Grazia Crinzi

scherzose dei bambini orientate agli aspetti linguistici.

IL BAMBINO E LA LINGUA SCRITTA

ATTIVITÀ STRUTTURATE

•Riconoscimento di rime (omofonia in posizione finale)

Gioco del "BUM!": bosco delle parole ... Io sono il mago delle parole. Ho un difetto, sono terribilmente ordinato... le parole possono uscire a passeggio, ma in file ordinate al mio comando: tutte le parole di una fila devono finire allo stesso modo (fare la rima). Voi mi aiutate nascosti sugli alberi. Vi serve un fucile (finto) e le orecchie bene aperte: le parole non si vedono, non si toccano, si sentono solamente...

Fate BUM! se in una fila si nasconde una parola che non finisce come tutte le altre.

pane cane stanza rane tane
pallina sorellina vento cantina stradina
leone casa pallone pentolone melone
scale sale canale carta pedale

Nota: In questo caso, come negli altri che seguono, l'aspetto fonologico sotto osservazione viene enfatizzato dalla voce dell'insegnante.

• Riconoscimento omofonia in posizione iniziale

Gioco: La banda delle parole e la parola "stonata".

Regola: la canzone deve essere fatta di parole che iniziano allo stesso modo (stessa sillaba). Io sono il direttore d'orchestra: voi mi aiutate a scovare la parola "stonata".

Giù la testa... ascoltate... alzate la testa quando sentite la paro- la "stonata", e rimproveratela, pronunciandola forte.

•robot rotondo rosso vigile romeo
bambino barca tappo batman ballare
giocattolo giovane giostra palo giovanni
tappeto tavolino libro tana tabella
postino pomodoro cielo polvere polpette

Sintesi sillabica

Gioco del robot: l'insegnante si trasforma in robot, e parla la lingua dei ro- bot (sillabando). I bambini devono capire e "tradurre", facendo sintesi.

Questo è un gioco che i bambini sanno usare normalmente in situazioni concrete (ad esempio, quando fanno i capricci, per accentuare la loro volontà "lo-vo-glio!"). Si tratta

Dott.ssa Grazia Crinzi

qui di portare a consapevolezza una competenza agita.
tavolino telefono pavimento caramella calciatore cagnolino

• **Analisi sillabica (con oggetto)** Gioco: Il bambino "robot" e la borsa misteriosa. Adesso voi siete i robot. Io pesco da questa borsa degli oggetti e voi dite il loro nome, usando la lingua dei robot. Se sarete dei bravi robot, l'oggetto pescato sarà vostro (per un po').
cartolina pennarello matita macchina orologio cacciavite giornalino

• **Sintesi fonemica**

Gioco: Indovinare la parola segreta per entrare nel castello.
Fuori piove e nevicata. I bambini bussano e possono entrare nel castello solo se sanno fare la sintesi della parola d'ordine pronunciata usando lo spelling dal padrone del castello (chi conduce il gioco).

• **Individuazione del suono iniziale**

Gioco: Il ristorante strano/il negozio di giocattoli strano/lo zoo strano/la scuola stranissima.

Funziona come un gioco dell'intruso. C'è in palio un biglietto gratis, per andare allo zoo, al ristorante... I bambini lo vincono se individuano l'intruso in una serie di nomi di giocattoli, di animali, di alimenti... che iniziano con la stessa lettera:

pollo patatine cavoli pane piselli
trenino macchinina trottola trattore telefono
cavallo cane tigre canguro coccodrillo
Marta Marina Giacomo Martino Mirco

I giochi fonologici vanno organizzati se possibile in piccoli gruppi.

Nella scuola dell'infanzia servono ad avvicinare i bambini alla sensibilità fonologica e mantengono sempre la dimensione ludica, senza anticipazioni, approfondimenti, richieste di analisi di nessun tipo

I giochi metalinguistici e fonologici

nascono in classe dalla sperimentazione didattica quotidiana, variano secondo la fantasia e la creatività di chi li utilizza.....

- **gioco delle figurine** l'insegnante si procura un numero adeguato di figurine che rappresentano oggetti o animali. Ne estrae uno e tenendolo coperto dice ai bambini : "Questo oggetto (animale) ha un nome che comincia come Filippo, comincia con F...."
" Il gioco si svolge in piccolo gruppo, conduce l'insegnante e poi i bambini a turno
- **caccia all'oggetto** un bambino bendato pesca un oggetto nel sacchetto, i compagni gli forniscono informazioni sul nome dell'oggetto
- **le presenze** l'insegnante invece di chiamare i bambini dà informazioni su chi intende

chiamare: "E' una bambina, il suo nome inizia come Nicola, oppure inizia con n..."

- **l'appello** questo bambino ha il nome che inizia come Andrea, inizia con A...
- **scopri l'oggetto** si dispongono alcuni oggetti sulla cattedra i bambini li osservano, poi vengono coperti da un panno; un bambino esce, l'insegnante ne toglie uno. L'alunno rientra in classe e deve scoprire quale oggetto manca seguendo le indicazioni dell'insegnante o dei compagni
- **tombola figurata** invece dei numeri si utilizzano figurine, chi estrae dà indicazioni linguistiche
- **gioco dei mestieri** io faccio l'I, l'IN, l'INF... infermiera
- **gioco degli strumenti** io suono la T. la TR, la TRO..... tromba
- **il bastimento** è arrivato un bastimento carico di parole che iniziano come Paolo oppure con P...
- **il bastimento 2** è arrivato un bastimento, possono salire i bambini il cui nome inizia..., il capitano ha il nome che inizia..., ci sono tre marinai a bordo, i loro nomi iniziano...
ecc
- **l'arca di Noè** Noè fa salire sull'arca prima tutti gli animali i cui nomi iniziano.... poi....
ecc
- **caccia all'oggetto** in piccolo gruppo, dare ad ogni bambino un cestino ed un cartellino con il suo nome, il bambino deve cercare nell'aula o in palestra oggetti il cui nome inizia come il proprio
- **gli insiemi** in piccolo gruppo disporre in palestra tanti cerchi sul pavimento quanti sono i bambini, dare ad ogni bambino un cartoncino con su scritto il proprio nome; l'insegnante fa il gioco della figurina (all'inizio solo figura, poi anche scritta)
- **la storia da completare** l'insegnante legge una storia, ogni tanto si ferma e i bambini "indovinano" "C'era una volta una b..., una ba..., una bam.... (solo nomi non verbi, aggettivi, articoli)"
- **il telegiornale** l'insegnante costruisce una sagoma a forma di televisore e poi legge il tg : "Questa mattina ho incontrato un c... il cane era tenuto al guinzaglio da un b... insieme andavano ai g..."
- **gioco del fazzoletto** come il gioco tradizionale ma richiedere "voglio una parola che inizia come.... oppure con....."

• **ALTRI GIOCHI FONOLOGICI1**

• **Attività di competenza fonologica**

• **Il gioco di Lungone e Cortino**

- Ci sono due personaggi che hanno questi nomi particolari: Lungone e Cortino. Questo perché uno dice sempre e solo parole lunghe e l'altro dice sempre e solo parole corte. Il gioco consiste nel decidere se una parola l'ha detta Lungone o Cortino (ad es. "Chi ha detto aspirapolvere? L'ha detto Lungone"; "Chi ha detto pane? L'ha detto Cortino").

- Lista di parole da proporre

- dentifricio - filo - portafoglio - tovagliolo - neve - palo - medaglione - seta - biglietto - pastasciutta - cime - meta - carciofino - pera - coda - scatolone - nano - candelabro - rogo - fumatore - lago - ciondolo - torta - gabbiano

- **Uguali o diverse**

- Consiste nel trovare la parola uguale a quella pronunciata. Si può introdurre con un'indicazione del tipo: "Adesso vi dirò due paroline e voi mi dite se sono uguali o diverse" (ad es. "luna e cuna sono uguali o diverse?"; "gatto e gatto sono uguali o diverse?").

- **Lista di parole da proporre**

ollo (bollo, collo, pollo) - atto (fatto, gatto, matto, patto, ratto, tatto) - ame (fame, lame, rame) - oro (coro, foro, moro, poro, toro) - allo (ballo, callo, fallo, gallo) - onte (conte, fonte, monte, ponte) - osa (cosa, posa, rosa) - eta (meta, seta, zeta) - orsa (borsa, corsa, morsa) - alla (balla, falla, galla, palla) - oca (foca, poca, roca) - ava (bava, cava, dava, fava, lava) - olla (bolla, colla, folla, molla, zolla) - alco (calco, falco, palco, talco) - ubo (cubo, rubo, tubo) - ama (dama, fama, lama) - ala (cala, mala, pala, sala) - ode (code, lode, mode, rode, sode) - orta (corta, morta, porta, torta) - ulla (bulla, culla, nulla, sulla) - era (cera, pera, sera, vera) - ede (cede, fede, sede, vede) - usto (busto, fusto, gusto) - ente (dente, gente, lente, mente, sente) - otto (botto, cotto, dotto, lotto, motto, rotto, sotto)

- **Le parole spezzate**

- Consiste nel ricostruire la parola presentata sillaba per sillaba e/o lettera per lettera (ad es. ta... na, cosa ho detto?"; "c... a... s... a, cosa ho detto?").

- **Lista di parole da proporre**

a) vino - mago - vena - seme - gola - lago - gita - lupo - tuta - fune - foto - rosa - remo - sera - coda - tipo - fame - mare - casa - fata - voce - mano - dito - fumo - cavo - pera - luce - pepe - coro - gara - vaso - pila - toro - pane - sole - mela - pipa - rana - nido - tela - palo - cane - naso - foca - luna - tema - rete - sale - pupo - solo

b) limone - manica - cinema - nuvola - lumaca - carota - camera - befana - fucile - palude - gomito - vagone - sapone - bufera - cometa - codice - vipera - tavola - cicala - bibita - panino - domino - camino - salato - pineta c) foche - occhio - paglia - righe - legna - mensa - maghi - stagno - scheda - casco - preda - paglia - salto - succhi - bruco - sacco - tondo - sordo - stufa - mostra - punto - spiga - strada - paghe - tromba

- **Lo spezzaparole**

- Consiste nello spezzare la parola presentata in sillabe e/o in lettere (bisillabe semplici) (ad es. "casa, proviamo a spezzarla in due? ca... sa"; "casa, proviamo a farla a pezzettini piccoli, i più piccoli possibile? c... a... s... a").
- Lista di parole da proporre
- pera - luce - pepe - coro - gara - vaso - pila - toro - pane - sole - mela - pipa - rana - nido - tela - palo - cane - naso - foca - luna - tema - rete - sale - pupo - solo - vino - mago - vena - seme - gola - lago - gita - lupo - tuta - fune - foto - rosa - remo - sera - coda - tipo - fame - mare - casa - fata - voce - mano - dito - fumo - cavo

- **Le rime**

- Consiste nel trovare tra due parole, quella che fa rima con quella indicata (ad es. "stella fa rima con... bella").
- Lista di parole da proporre
- a)amico - elefante - ulivo - istrice - ovetto - autista - utile - inganno - orso - elemento -
- abito - edificio - isola - uccello - ovale - aceto - uragano - elastico - orto - acqua - episodio - ostrica - istituto - utensile - indizio b)@botte - portone - mulino - letto - cavolo - dente - falce - gita - nettare - rotolo - selva - tavolo - volano - zolla - dolce - bollo - cena - macchia - libro - pesce - fisico - gelato - notte - riposo - sarto - tucano - viso - zattera