

SILLABE

in gioco

3
LIVELLI
DI GIOCO

CA



NE



Illustrazioni di Annalisa Papagna

*Flavio
Fogarolo*

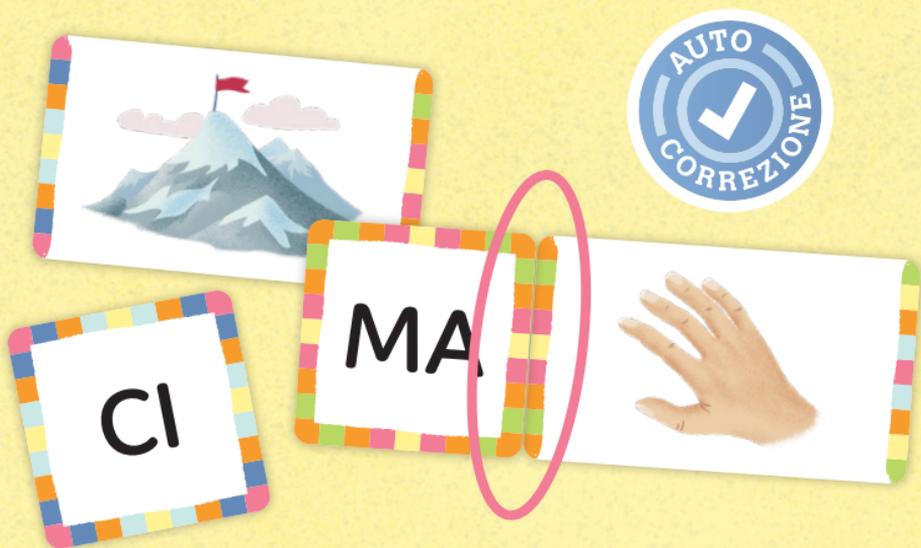
Erickson

SILLABE *in gioco*

ATTIVITÀ PER COMPORRE
E LEGGERE LE PRIME PAROLE

Età: da 5 a 7 anni.

Materiali: 72 tessere con le sillabe, 48 con le immagini di parole.



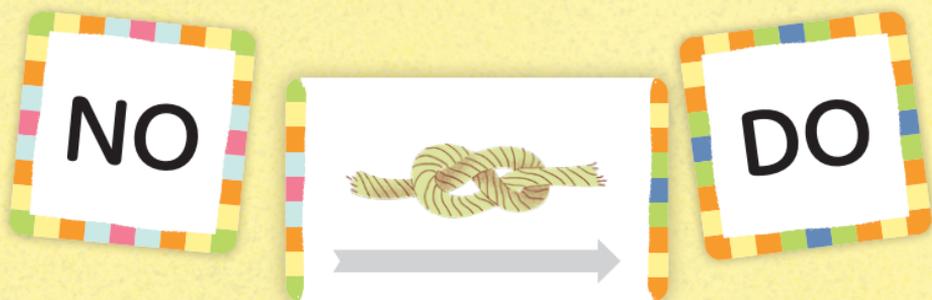
Con SILLABE IN GIOCO comporre le prime parole non è mai stato così facile. La scatola propone divertenti giochi didattici per avviare il bambino alla lettura delle prime parole. Le tessere quadrate con le sillabe si collegano tra di loro, a due a due, inserendo l'immagine corrispondente: CI e MA si uniscono con l'immagine della CIMA, MA e NO con quella di una MANO e così via, intrecciando sul tavolo sillabe e immagini.

Il codice cromatico sui bordi consente di verificare subito la correttezza degli accostamenti, così i bambini possono giocare e imparare da soli, senza necessità di supervisione degli adulti.

Le tessere si possono dividere in 3 livelli di difficoltà, che costituiscono 3 giochi distinti, da scoprire man mano che si diventa più bravi: nel primo livello solo sillabe con consonante + vocale (MA, NE, PI, ecc.), nel secondo anche sillabe con due consonanti + vocale (PRE, SCO, STA, ecc.) e nel terzo sillabe con regole ortografiche (CI, GHI, GNO, ecc.)

Oppure è possibile giocare direttamente con tutte le sillabe.

Grazie a SILLABE IN GIOCO il bambino si avvicina gradualmente alla lettura di parole bisillabiche partendo da quelle più semplici e consolidando poi – attraverso le attività proposte – l'apprendimento. Uno strumento didattico divertente e ottimo per l'inclusione: scegliendo opportunamente i gruppi di tessere, tutti i bambini possono divertirsi e imparare!



DESCRIZIONE DEI MATERIALI

Diviso in tre livelli, riconoscibili dal colore del retro delle tessere.

LIVELLO 1 – Solo sillabe di 2 lettere (consonante e vocale): es. PA + NE = PANE, DA + DO = DADO.

LIVELLO 2 – Anche sillabe più complesse, di 2 o 3 lettere, con varia disposizione di consonanti e vocali: es. CA + SCO = CASCO, PI + STA = PISTA.

LIVELLO 3 – Anche sillabe con particolarità ortografiche (CE, CHE, GLI, SCI, GN, ecc.): es. A + GHI = AGHI, RA + GNO = RAGNO.

I tre livelli possono essere combinati assieme per giocare con tessere di due livelli o di tutti e tre.

Ogni gioco è composto da 16 tessere rettangolari con le immagini e 24 quadrate con le sillabe.



Le tessere quadrate, con una sillaba ciascuna, hanno il codice per l'autocorrezione in tutti e quattro i lati.

Quelle rettangolari, invece, hanno il codice solo ai due lati corti. Le tessere rettangolari, oltre all'immagine relativa al nome rappresentato, possono avere in basso anche una freccia che indica il senso di lettura della parola (alcune immagini si possono, infatti, capovolgere e non sempre cogliere questa direzione è immediato).

CA



NE

Le 16 tessere con le immagini rappresentano graficamente parole composte tutte da due sillabe.

I bambini dovranno cercare di collegare una coppia di sillabe con l'immagine del nome da loro formato.



PE



RA

Alle tessere delle sillabe possono essere collegate quelle delle immagini su tutti e quattro i lati, considerando ogni tessera sia come sillaba iniziale che finale, sia in orizzontale che in verticale.



SCO

La correttezza del collegamento è confermata dal codice cromatico.

I GIOCHI POSSIBILI

1. ASSOCIAZIONE LIBERA

Gioco individuale o a piccoli gruppi, ma non competitivo.

Obiettivo: associare tra loro le tessere collegando due sillabe con un'immagine.

Le tessere si possono collegare liberamente, utilizzando anche più volte la stessa: basta che tutti gli accostamenti siano corretti.

2. TUTTI AMICI

Da 2 a 4 giocatori.

Ciascun bambino riceve 4 tessere con le immagini. Le sillabe vengono disposte a caso, scoperte, sul tavolo.

Ciascun giocatore cerca di trovare sul tavolo le sillabe che gli servono per comporre le sue 4 parole. Può formare dei terzetti isolati (sillaba-immagine-sillaba) oppure collegare le tessere in sequenza, come nell'esempio precedente.

Vince chi sistema per primo le sue tessere o, se nessuno ci riesce, chi ne collega di più.

3. DOMINO

Da 2 a 4 giocatori.

Si mescolano le tessere delle immagini e si inizia con 4 a testa.

Sul tavolo si mettono, scoperte, 8 tessere delle sillabe.

Il primo giocatore cerca di collegare una delle sue tessere inserendola tra due sillabe presenti nel tavolo per formare la parola corretta.

Se non riesce a collegare nessuna delle sue tessere con immagini, ne pesca una dal mazzo. Se sono state usate delle tessere con le sillabe, vanno sostituite da altre in modo che sul tavolo ci siano sempre 8 sillabe libere (non collegate).



Passa quindi il turno al giocatore successivo.

In seguito, ciascun giocatore cerca di collegare una delle sue tessere alla sequenza formata sul tavolo usando un'altra tessera con le sillabe. Può attaccarsi a qualsiasi lato, non solo all'inizio e alla fine, basta che tutti i collegamenti siano corretti. Volendo, e se sul tavolo ci sono le due sillabe necessarie, può anche iniziare una nuova sequenza separata. In seguito, può anche unire due sequenze, inserendo correttamente la tessera della nuova parola. Vince chi sistema per primo tutte le sue tessere con le immagini.

4. RUBAPAROLE

Da 2 a 4 giocatori (destinato a bambini che hanno già cominciato un pò a leggere).

Si consegna una tessera immagine a testa. Si posizionano sul tavolo 12 sillabe scoperte (16 se i giocatori sono 4).

Obiettivo: formare la parola che compone l'immagine pescata catturando due delle sillabe scoperte sul tavolo.

Si gioca tutti contemporaneamente, non uno alla volta.

Al via, chi trova le due sillabe esatte, le compone con l'immagine davanti alla sua posizione. Quando quelli che non riescono a formare la parola, dopo aver inutilmente provato, dichiarano di rinunciare, si chiude la manche. Chi ha trovato la parola, mette la tessera con la figura nel suo bottino, ne pesca un'altra e rimette le sillabe sul tavolo. Chi ha rinunciato può, se vuole, cambiare l'immagine pescandone un'altra e aggiunge altre 4 sillabe sul tavolo.

A questo punto si può iniziare una nuova manche.

La partita termina quando le carte immagini sono esaurite.

Vince chi ne ha di più nel suo bottino.

ELENCO DEI MATERIALI

LIVELLO 1		LIVELLO 2		LIVELLO 3	
Sillabe	Parole	Sillabe	Parole	Sillabe	Parole
CA	CANE	CA	CAPRE	A	AGHI
DA	CANI	CO	CASCO	CI	AGLIO
DI	DADI		COSTA		ALA
DO	DADO	COR	CODA	GHI	APE
MA	DITA	DA	CORNA	GLIO	CIGNO
NA	DONO	LE	CORDA	GNO	CIMA
NE	MANI	NA	LEPRE	LA	GNOMI
NI	MANO	PA	NASO	MA	LAGHI
NO	PINI	PI	PALE	MI	LANA
PI	PINO	PRE	PAPÀ	NA	MAGHI
RA	NIDI	STA	PASTA	PE	MICI
TA	NIDO	SCO	PILE	RA	MINA
	NODO	SO	PIPA	SCO	PERA
	RANA		PISTA		RAGNO
	RANE		SCOPA		SCOGLIO
	TANA		SOLE		SCOPE

Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24 - 38121 Trento
Tel. 0461 950690 - Fax 0461 950698
www.erickson.it - info@erickson.it

