

IL SERPENTE SILLABICO

ISTRUZIONI



Erickson

IL SERPENTE SILLABICO

Le attività che seguono sono frutto del lavoro ventennale del Centro Ripamonti Onlus e delle terapisti che vi operano e sono parte integrante del percorso di supporto alla letto-scrittura di tipo Fonologico-Lessicale. Le proposte del Metodo Ripamonti lasciano ampio spazio all'uso del corsivo e alla stimolazione visuo-percettiva.

Nelle risorse online, accessibili seguendo le istruzioni riportate nell'ultima pagina, è disponibile una sintetica bibliografia con riferimenti ai testi che rappresentano lo scheletro dell'approccio riabilitativo.

- È importante che tutte le attività di seguito illustrate siano proposte con gradualità, rispetto alle esigenze e alle competenze dei bambini. Si consiglia di partire con parole (illustrazioni) ad alta frequenza, bisillabe e trisillabe con struttura piana; quindi si possono inserire gradualmente parole quadrisillabe, parole con sillabe omologhe, sillabe inverse, doppie, ecc...
- Tutti i giochi proposti coinvolgono due o più giocatori.

1) IL SERPENTE SILLABICO

- Età: a partire dall'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia.
- Occorrente: tabellone del serpente, carte illustrate, 1 segnaposto per giocatore.

Il gioco

Tutti i partecipanti collocano il proprio segnaposto al punto di partenza. Ogni giocatore, a partire dal più giovane e procedendo in senso antiorario, pesca una carta e, dopo aver identificato che cosa rappresenta, divide la parola in sillabe. La pedina avanza di tante caselle quante sono le sillabe della parola raffigurata sulla carta; quindi, il giocatore muove la propria pedina verbalizzando, per ogni passo sul serpente, la sillaba corrispondente.

Attenzione! Lungo il percorso ci sono delle caselle speciali che permettono, a chi ci capita sopra, di pescare una seconda carta per guadagnare un po' di vantaggio sugli altri giocatori. Vince il gioco chi raggiunge per primo l'arrivo.



2) LA TOMBOLA SILLABICA

- Età: a partire dall'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia.
- Occorrente: carte illustrate, foglio quadrettato, strisce per la suddivisione sillabica, matita rossa e matita blu.

Preparazione del gioco

Ciascun partecipante riceve due carte (o più, secondo le abilità di partenza). Dopo aver identificato l'oggetto rappresentato sulla carta, divide la parola in sillabe, le conta, e pone sotto la figura la striscia con gli spazi corrispondenti.



Le sillabe di ciascuna parola vengono scritte, sul foglio quadrettato, con la matita rossa (vocali) e quella blu (consonanti), poi vengono ritagliate e poste nel sacchetto.

Il gioco

A turno, ogni giocatore, pesca una sillaba dal sacchetto, la legge a voce alta (se necessario con aiuto), controlla se appartiene a una delle sue parole e, se sì, la colloca nella posizione corretta sulla propria striscia, altrimenti la dà al compagno a cui serve.

Vince il gioco chi fa tombola, completando per primo tutte le sillabe delle proprie parole.

3) IL PERCORSO SILLABICO

- Età: a partire dall'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia.
- Occorrente: carte illustrate, foglio quadrettato, strisce per la suddivisione sillabica, matita rossa e matita blu, 1 segnaposto per giocatore e sacchetto con gettoni-numero.

Preparazione del gioco

Ogni giocatore riceve due carte (o più, secondo le abilità di partenza). Dopo aver identificato l'oggetto rappresentato sulla carta, il giocatore divide la parola in sillabe, le conta, e pone sotto ciascuna figura la striscia con gli spazi corrispondenti.

Le sillabe di ciascuna parola vengono scritte, utilizzando la matita rossa (vocali) e quella blu (consonanti) sul foglio quadrettato, poi vengono ritagliate e poste, coperte, nella posizione corretta sulle strisce per la suddivisione sillabica. Le carte vengono poste una di seguito all'altra, in modo che le strisce sottostanti formino un percorso su cui muoversi con la pedina.

Il gioco

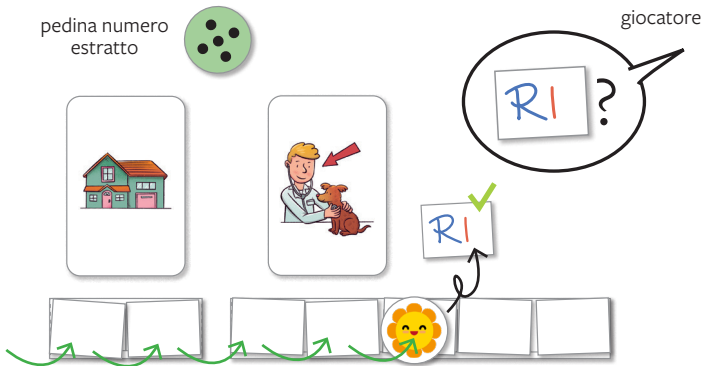
A turno, ogni giocatore estrae un gettone-numero e muove la pedina sulla striscetta delle sillabe per un numero corrispondente di caselle.

Il giocatore verbalizza la sillaba su cui è capitato, capovolge il foglietto e verifica che quanto detto sia giusto. Se ritiene che la stessa sillaba sia presente in altri punti, può «saltare» con la propria pedina fino alle caselle identificate, e capovolgere i foglietti

per verificare. Se ha ragione, resta sulla casella raggiunta, in caso contrario torna indietro.

Quando un giocatore raggiunge il fondo del proprio percorso ma non ha capovolto tutti i foglietti, può procedere ripartendo da capo, come se il percorso fosse circolare.

Vince il gioco chi, per primo, capovolge tutte le sillabe del proprio percorso. È anche possibile creare un unico percorso sillabico per tutti i giocatori, in questo caso vince chi arriva per primo alla fine.



4) LA TOMBOLA FONEMICA

- Et : a partire dal primo anno della Scuola Primaria.
- Occorrente: carte illustrate, strisce per la suddivisione sillabica, sacchetto con gettoni-alfabeto, matita rossa e matita blu.

Preparazione del gioco

Ciascun partecipante riceve due carte (o pi , secondo le abilit  di partenza). Dopo aver identificato l'oggetto rappresentato sulla carta, il giocatore divide la parola in sillabe, le conta, e pone sotto la figura la striscia con gli spazi corrispondenti. All'interno di ogni striscia, vengono riportate le posizioni di tutte le lettere che compongono la parola, utilizzando un pallino rosso per le vocali e uno blu per le consonanti, rispettando la suddivisione sillabica*.



Il gioco

A turno, ogni giocatore pesca dal sacchetto un gettone-alfabeto e legge a voce alta la lettera. I giocatori analizzano le loro parole, dichiarano se la lettera pescata vi compare e per quante volte, infine scrivono le lettere in corrispondenza dei pallini giusti.

Vince il gioco chi fa tombola, completando per primo tutte le sue parole con le lettere.

5) IL PERCORSO FONEMICO

- Et : a partire dal primo anno della Scuola Primaria.
- Occorrente: carte illustrate, strisce per la suddivisione sillabica, matita rossa e matita blu, 1 segnaposto per giocatore e sacchetto con gettoni-numero.

Preparazione del gioco

Ogni partecipante riceve due carte (o pi , secondo le abilit  di partenza). Dopo aver identificato l'oggetto rappresentato sulla carta, il giocatore divide la parola in sillabe, le conta, e pone sotto la figura la striscia con gli spazi corrispondenti. All'interno di ogni striscia, vengono riportate le posizioni di tutte le lettere che compongono la parola, utilizzando un pallino rosso per le vocali e uno blu per le consonanti, rispettando la suddivisione sillabica*. Le carte vengono poste una di seguito all'altra, in modo che le strisce sottostanti formino un percorso su cui muoversi con la pedina.

Il gioco

A turno, ogni giocatore estrae un gettone-numero e muove la pedina per un numero corrispondente di pallini. Il giocatore verbalizza la lettera su cui   capitato, quindi la scrive in corrispondenza del pallino. Se ritiene che la stessa lettera sia presente in altri punti, pu  «saltare» con la propria pedina fino ai puntini identificati. Se ha ragione, resta sul puntino raggiunto, scrivendo la lettera corrispondente, in caso contrario torna indietro.

Quando un giocatore raggiunge il fondo del proprio percorso ma non ha scritto tutte le lettere, pu  procedere ripartendo da capo, come se il percorso fosse circolare.

Vince il gioco chi, per primo, scrive tutte le lettere del proprio percorso.   anche possibile creare un unico percorso fonemico su cui si spostano le pedine di tutti i giocatori, in questo caso vince chi arriva per primo alla fine.

* Per convenzione, si fa riferimento alla suddivisione ortografica delle parole.



NOTE E CONSIGLI

Il blocco contiene due tipi di fogli: la prima metà fogli quadratati, la seconda metà fogli con le strisce per la suddivisione sillabica. Entrambi sono da ritagliare.

Attività di tombola e percorso sillabici: i bambini possono leggere le sillabe, se sono capaci, oppure capovolgerle e lasciare che sia l'adulto a leggerle. Questi giochi, comunque, non richiedono che i bambini abbiano già competenze di lettura: si chiede loro di fare attenzione a quanto letto (le sillabe), quindi si agisce sulla corretta percezione e sul riconoscimento.

Attività di tombola e percorso fonemici: i bambini più in difficoltà possono essere aiutati dalle scritte sillabiche poste, nella posizione corretta, sulle strisce per la suddivisione sillabica.

Attività di tombola (sillabica e fonemica): quando viene completata una parola, è possibile capovolgere la figura corrispondente, in modo da focalizzare l'attenzione solo sulle parole rimaste in gioco.

Attività di percorso (sillabico e fonemico): se la pedina capita su una sillaba già capovolta o su un pallino già scritto, è possibile passare alla sillaba o al pallino successivi (se ancora sono "liberi"). Quando vengono capovolte tutte le sillabe di una parola oppure vengono scritti tutti i pallini di una parola, allora il giocatore può tirare ancora il dado.



Le risorse online del gioco, che includono una bibliografia ragionata, i fogli del blocco stampabili, e altri materiali di approfondimento sono disponibili al link:

<https://risorseonline.erickson.it>

Codice di accesso: 0590-7724-DWYU-8033