

Prova le  
**ATTIVITÀ**

Attività tratta  
dal gioco:  
**Il serpente  
sillabico**

SCOPRI IL GIOCO →



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.

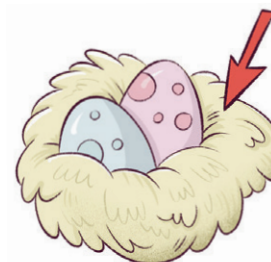
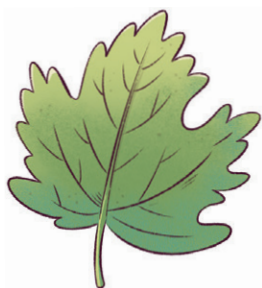
### **Il gioco**

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.

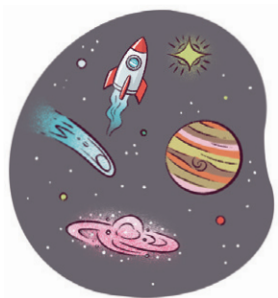
Attenzione! Lungo il percorso ci sono delle caselle speciali che permettono, a chi ci capita sopra, di pescare una seconda carta per guadagnare un po' di vantaggio sugli altri giocatori.

Vince il gioco chi raggiunge per primo l'arrivo.

stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!



stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!



stampa e ritaglia le carte, ... buon divertimento!

