

Prova le  
**ATTIVITÀ**

Esercizi tratti  
dal libro:

## **Training creativo di letto-scrittura**

Attività multisensoriali  
per l'intervento didattico  
e abilitativo

SCOPRI IL LIBRO →



Erickson

## LE DUE TORRI



### Operazione creativa

- **Connessione:** trovare connessioni non scontate tra elementi linguistici
- **Trasposizione** (variante): convertire espressioni linguistiche da un piano all'altro (dalla parola al suono prodotto)



### Obiettivi

- Esercitare la consapevolezza fonologica
- Esercitare la fusione fonemica
- Stimolare la produzione di materiale linguistico
- Esercitare la memoria



### Materiali

- Cartoncini con scritta una lettera oppure coppie di lettere da appendere in punti diversi di due pareti
- Due cartelloni bianchi raffiguranti una torre



### Attività

Su due pareti differenti della stanza si appendono dei cartoncini con scritta una oppure due lettere e due cartelloni bianchi con al centro disegnata una torre.

Si suggerisce al bambino di immaginare che le pareti siano due torri e gli si propone di toccare una lettera appesa sulla «torre» in cui si trova e di andare a toccare una lettera della parete opposta in modo che le due lettere fuse assieme formino una sillaba, accompagnando il movimento con la voce (sussurrando, parlando, cantando, urlando, ecc.). L'operazione va compiuta pronunciando la prima lettera fino a che non si tocca la seconda lettera, che va a quel punto letta di seguito alla prima.

Per favorire la fusione, il bambino deve velocizzare gradualmente il passaggio da una lettera all'altra, prima camminando e poi correndo.

Si chiede infine al bambino di associare il suono a un personaggio-animale-cosa, anche inventato, che secondo lui potrebbe emettere quel suono, e di disegnarla inserendola nel cartellone appeso sulla parete del lato in cui ci si trova.

Alla fine del gioco si confrontano i due cartelloni e si prova a darne una breve descrizione narrativa.

#### *Variante*

L'operatore pronuncia il nome di una cosa-animale-persona e il bambino deve creare il suono che secondo lui potrebbero emettere, scegliendo una lettera per ciascuna parete e fondendo assieme i due suoni andando ad attaccare la lettera scelta su una parete a fianco a un'altra lettera scelta sull'altra parete, accompagnando tale movimento con la voce (lettura consecutiva delle due lettere).

# IL SEGUGIO



## Operazione creativa

- **Collegamento:** trovare connessioni non scontate tra elementi linguistici; stimolare l'immaginazione di situazioni insolite



## Obiettivi

- Apprendere la classificazione così da riconoscere sillabe in parole diverse
- Esercitare la consapevolezza fonologica
- Arricchire il vocabolario
- Stimolare la produzione di materiale linguistico
- Stimolare il senso dell'olfatto (e del tatto)



## Materiali

- Serie di prodotti da riconoscere a occhi chiusi, preferibilmente con olfatto e tatto
- Foulard/sciarpa per bendare gli occhi



## Attività

Si benda il bambino e si propone di immaginare di essere un segugio che dovrà servirsi del suo olfatto, ed eventualmente del tatto, per superare la prova. Il segugio identificherà una serie di prodotti/cose che gli vengono dati, a due a due, da annusare e/o toccare, pronunciando il loro nome ad alta voce e stabilendo se essi contengano all'interno del loro nome una sillaba in comune. Si mettono da parte gli elementi che contengono una sillaba in comune.

Una volta che il bambino ha identificato tutte le coppie di prodotti, si suggerisce di pensare in che modo potrebbero venir connessi tra loro i prodotti con la sillaba in comune (quale elemento/modo di impiego/ambiente li potrebbe accomunare) e come potrebbero utilizzarli vari personaggi (ad esempio, un pasticcere, un calzolaio, un insegnante, ecc.).



## Suggerimenti

Concedi sempre spazio alla fantasia dei bambini. Ciò favorirà l'emergere della personalità e delle abilità personali.

## TWISTER DI SILLABE



### Operazione creativa

- **Combinazione:** generare combinazioni di materiali linguistici



### Obiettivi

- Allenare la sintesi sillabica
- Esercitare la consapevolezza fonologica
- Stimolare la produzione di materiale linguistico
- Esercitare la memoria
- Esercitare la coordinazione motoria



### Materiali

- Piano di gioco simile a quello del Twister, ma al posto dei colori vi sono delle sillabe (si può realizzare su un telo bianco o utilizzare il tappetino del Twister attaccando sui cerchi colorati etichette con scritte le sillabe)
- Ruota costituita da una lancetta collegata a una tavoletta divisa in quattro sezioni, una per parte del corpo (piede destro, piede sinistro, mano destra e mano sinistra)



### Attività

Si tratta di un gioco simile a quello del Twister tradizionale, ma con le sillabe al posto dei colori. Si suggerisce al bambino di partire da una sillaba e di muoversi su quella successiva solo se l'unione delle due può formare una parola (eventualmente completando la parola, aggiungendo altre sillabe necessarie (ad esempio: a *PA-RE* si aggiunge *TE* per formare *PARETE*).

Per scegliere quali parte del corpo collocare si fa girare la ruota. In una partita a due giocatori, essi non possono mettere la mano o il piede sullo stesso cerchio. Spesso i giocatori si troveranno in posizioni insolite o precarie, con il rischio di perdere l'equilibrio e toccare terra; se ciò dovesse accadere, per continuare il gioco dovranno formulare delle frasi o inventare una canzoncina buffa che contenga le parole derivanti dalle precedenti fusioni sillabiche. Più sarà originale la frase-canzoncina, più punti potranno accumulare.

### Variante

Si propone di comporre non-parole quadrisillabe e anche per queste creare un motivetto da cantare.