

Prova le  
**ATTIVITÀ**

Esercizi tratti  
dal libro:

**Italiano**  
**con 90 Minilibri**  
**Classe 1<sup>a</sup>**

Laboratori e attività  
per la scuola primaria

SCOPRI IL LIBRO →



Scopri anche gli altri  
volumi della serie

Erickson

---

# METAFONOLOGIA

---



Competenze fonologiche e metafonologiche ► MINILIBRI 11-22

Dalla sillaba al fonema ► MINILIBRI 23-26

I fonemi ► MINILIBRI 27-51

Suoni complessi ► MINILIBRI 52-61

# IL GIOCO DELL'ALBERO TAGLIA-PAROLE



### OBIETTIVI

- Attivare e rinforzare la consapevolezza che le parole sono composte da suoni.
- Segmentare le parole in sillabe.
- Utilizzare tecniche grafico-pittoriche diverse.
- Iniziare a comprendere la lunghezza delle parole in base alla divisione in sillabe.
- Lavorare in coppia per realizzare un prodotto di classe.



### MATERIALI

- Per il tronco dell'albero: scatolone di cartone molto lungo e largo o due scatoloni da unire.
- Per le foglie: nastro adesivo di carta, carta colorata e cartoncini.
- Parole illustrate fotocopiable su un formato A3 (in allegato).
- Tempera e pennelli.
- Matite per disegnare.
- Mollette da bucato.
- Due paia di forbici a punta arrotondata (un paio da tenere dentro l'albero).



### SVOLGIMENTO

#### Prima fase

1. Si utilizza uno scatolone (o due, a seconda della grandezza) per creare il tronco dell'albero, usandone l'altezza e rinforzandolo con del nastro adesivo di carta sulla base, nella parte centrale e in alto.
2. Si preparano alcune sagome di foglie che i bambini replicano sulla carta e che tagliano per poi incollarle sui rami dell'albero.
3. Si avvicina lo scatolone a una parete per mantenere la stabilità del tronco, si taglia lateralmente una porta d'accesso per i bambini

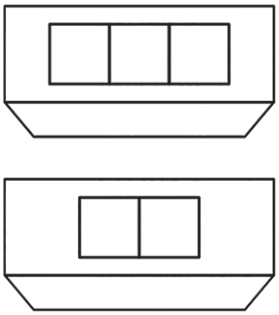


e si crea un foro frontale nello scatolone all'altezza del viso degli alunni.

4. Si colora il tronco dell'albero con la pittura, si attaccano i rami in cartoncino e le foglie preparate dai bambini.

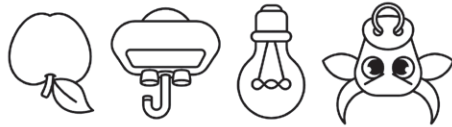
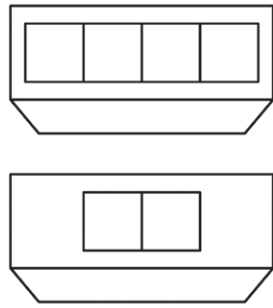
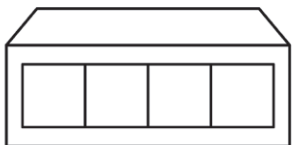
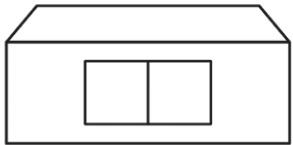
### **Seconda fase**

1. L'insegnante raduna il gruppo classe seduto in cerchio vicino all'albero e distribuisce ai bambini le illustrazioni relative alle parole che vanno spezzate.
2. A turno ogni bambino entra nell'albero per segmentare le parole. Il primo giocatore chiamato dalla maestra entra nell'albero, mostra il suo viso in corrispondenza dell'incavo del tronco e chiama un compagno spezzando in sillabe il suo nome (la maestra può supportarlo con esempi).
3. Il bambino che si avvicina all'albero nomina a voce alta l'illustrazione che ha sul proprio foglio e il compagno all'interno dell'albero segmenta la parola a voce alta verso i compagni.
4. Il bambino all'interno dell'albero riceve l'immagine dal compagno e la taglia in tante parti quanti sono i pezzi (cioè le sillabe) della parola e le tiene per sé. A questo punto si cambia il turno.
5. Con le parole-immagine spezzate l'insegnante riflette con i bambini sulla diversa lunghezza delle parole, determinata dal numero di «pezzi» che le compongono, e ragiona sul fatto che le parole sono formate da suoni ben riconoscibili.
6. A termine attività i bambini attaccano con una molletta da bucato i loro pezzi di parola sui rami o alle foglie dell'albero in modo da poterle utilizzare in una successiva esperienza di gioco.



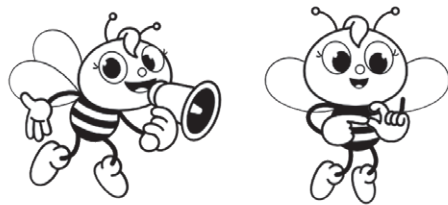
FAI COME NELLA PAGINA  
PRIMA.

FAI COME NELLA PAGINA  
PRIMA.

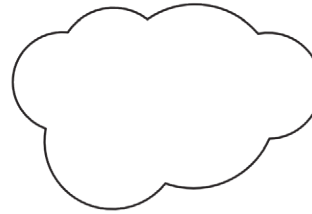


DIVIDI LE PAROLE E  
COLLEGA IL DISEGNO  
ALLA SCATOLA IN BASE AL  
NUMERO DEI PEZZI.

### TANTI O POCCHI PEZZI?

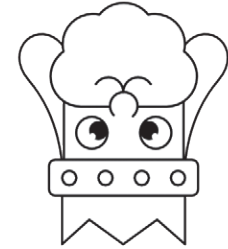
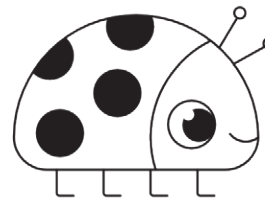


CONFRONTATI CON UN/A  
COMPAGNO/A ALLA FINE  
DELL'ATTIVITÀ.



FAI COME NELLA PAGINA  
PRIMA.

DIVIDI LA PAROLA  
ILLUSTRATA E COLORA  
TANTI QUADRATINI QUANTI  
PEZZI HAI CONTATO.



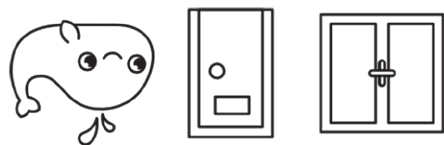
FAI COME NELLA PAGINA  
PRIMA.

FAI COME NELLA PAGINA  
PRIMA.

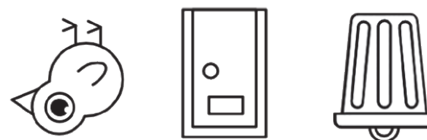




GIOCA COME NELLA  
PAGINA PRECEDENTE.



GIOCA COME NELLA  
PAGINA PRECEDENTE.



GIOCA COME NELLA  
PAGINA PRECEDENTE.



GIOCA COME NELLA  
PAGINA PRECEDENTE.

CONFRONTATI CON UN/A  
COMPAGNO/A ALLA FINE  
DELL'ATTIVITÀ E COLORA  
UNA STELLINA PER OGNI  
PAGINA CORRETTA.

### TROVA LA RIMA

GUARDA IL DISEGNO  
AL CENTRO E COLORA  
QUELLO SOTTO IN RIMA.

GIOCA COME NELLA  
PAGINA PRECEDENTE.

