

Cristina Marrone, Valentina Di Fraia
e Chiara Ballotta

LE SCOPPIE

ISTRUZIONI



4+

ANNI

2+

GIOCATORI

10

GIOCHI

LE SCOPPIE

LE AUTRICI

Le Scoppie è un gioco sviluppato per il Centro Ripamonti Onlus – uno degli ambiti più qualificati per la diagnosi e il trattamento dei problemi di udito, linguaggio, comportamento e apprendimento – dalle logopediste Cristina Marrone, Valentina Di Fraia e Chiara Balotta. Il centro è stato fondato nel 1992 da Itala Riccardi Ripamonti, Direttore scientifico e Responsabile della Ricerca e Formazione.

RISORSE ON LINE

È possibile disporre di materiali aggiuntivi, da scaricare in formato pdf e stampare. Per farlo, collegarsi all'indirizzo: <http://risorseonline.ericsson.it>, registrarsi e inserire il codice:

0590-9749-MJCU-1936

INTRODUZIONE ALLE ATTIVITÀ

Le attività che seguono sono frutto del lavoro decennale del Centro Ripamonti Onlus e delle terapisti che vi operano e sono parte integrante del percorso di supporto alla letto-scrittura di tipo Fono-logico-Lessicale.

Le proposte del Metodo Ripamonti lasciano ampio spazio all'uso del corsivo e alla stimolazione visuo-percettiva.

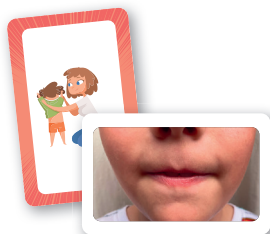
- Tutte le attività di seguito illustrate è importante che siano proposte con gradualità, rispettando le esigenze e le competenze dei bambini, operando in un contesto ludico e coinvolgente.

- Tutti i giochi proposti prevedono da 2 a 4 giocatori e sono pensati a partire dai 4 anni di età (indicativamente dal secondo anno di scuola dell'infanzia).
- Le attività in coppia minima sono pensate per quei bambini che confondono suoni tra loro simili (esempio f/v o t/d), sia nel linguaggio verbale che nei compiti di scrittura e sono pensate per sollecitare le competenze percettivo/uditive in bambini con Disturbo del Linguaggio, ma anche per bambini in età scolare a sostegno delle strumentalità di avvio della letto-scrittura.

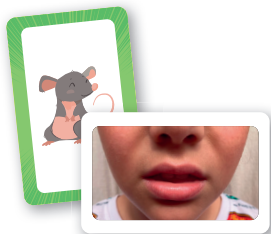
MATERIALI CONTENUTI NELLA SCATOLA



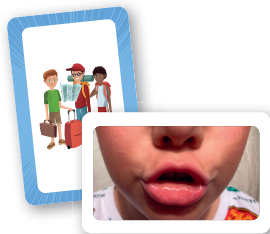
20 carte **P/B**
(cornice gialla)
+ 2 carte **prassie P/B**



20 carte **V/F**
(cornice rossa)
+ 2 carte **prassie V/F**



20 carte **T/D**
(cornice verde)
+ 2 carte **prassie T/D**



20 carte **CI/GI**
(cornice azzurra)
+ 2 carte **prassie CI/GI**



2 carte
sordo/sonoro



1 carta
Trabocchetto
1 carta **Jolly**



8 carte **grafema**
(P, B, V, F, T, D, CI, GI)



1 poster
con le carte delle coppie

MATERIALI ONLINE

- **Foglio quadrettato**
- **Mascherine delle sillabe**
- **Istruzioni di gioco**
per Tombola
e Percorsi sillabici/fonetici
- **Card aggiuntive**
- **Gettoni numero**
- **Gettoni lettere**
- **Segnalini**



Le carte «prassia» contengono fotografie che mostrano come viene articolato il suono bersaglio.

Le carte «sordo/sonoro» sono utili per introdurre il concetto di sonorità durante i vari giochi. È possibile esporre il bambino al differente tratto distintivo rappresentato dalle carte sordo/sonoro, introducendo anche attività di natura propriocettiva, che facciano sperimentare sul suo corpo le differenze tra i suoni. Si può, ad esempio, far verificare al bambino che producendo il suono /f/ e mettendo la mano sulla gola non si avverte vibrazione, invece presente articolando il suono /v/ (come un «motore» che vibra nella gola).

Nelle risorse online sono presenti delle carte aggiuntive da scaricare e stampare, per ampliare i mazzi con nuove parole.

1. ATTIVITÀ PRELIMINARE DI DENOMINAZIONE

- Età di riferimento: 4+
- Materiali: carte illustrate (escluse Jolly e Trabocchetto)

IL GIOCO

Mostrare al bambino tutte le carte e invitarlo a denominare ogni figura, guidandolo anche attraverso indovinelli/definizioni, (se necessario ripetere la denominazione anche più volte). L'attività preliminare permette di esplorare la capacità di accesso lessicale, ed eventualmente di selezionare le coppie su cui lavorare. Inizialmente le carte vengono disposte senza abbinare le coppie sordo/sonoro, e pescate in maniera casuale. È possibile così verificare se il bambino nota somiglianza su alcuni target e ragionare con lui a livello metacognitivo.



Nel poster è riportato l'elenco delle carte con relativa denominazione, così da evitare ambiguità nell'interpretazione delle illustrazioni.

2. TROVA LE COPPIE

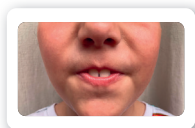
- Età di riferimento: 4+
- Materiali: carte con le illustrazioni senza Jolly e Trabocchetto (selezionare quelle con l'opposizione fonologica su cui si decide di lavorare in quel setting) comprese le carte prassia e le carte grafema di riferimento per quel gruppo (da utilizzare solo con bambini in età scolare)

IL GIOCO

Disporre tutte le carte illustrate col tratto sordo su un'unica riga (si possono utilizzare tutte le carte oppure poche alla volta). Consegnare o far pescare al bimbo una carta illustrata col tratto sonoro e chiedergli a quale parola assomiglia tra quelle disposte in fila sul tavolo, guidandolo nei vari tentativi (ad esempio, il bambino pesca la carta sonora «voglia»: chiedere se c'è una parola che assomiglia a questa tra quelle in fila. Quindi si guida il bambino, attraverso la percezione uditiva, a notare che assomiglia alla carta sorda «foglia» già sul tavolo). Dopo aver pescato tutte le carte sonore, le immagini saranno accoppiate su due file. Un passaggio successivo consiste nel chiedere al bambino quale figura metterebbe sotto una specifica carta.



È importante lavorare sulla consapevolezza, quindi far arrivare il bimbo a capire che le parole delle coppie si somigliano perché differiscono per un solo tratto percettivo (sordo «non vibra»; sonoro «vibra»). In caso di fatica nel distinguere le parole a livello fonologico, è utile aiutarsi con la scrittura, compatibilmente con l'età del bambino.



In questa fase è utile introdurre le carte prassie che rappresentano graficamente la posizione articolatoria necessaria a produrre i diversi fonemi target (ad esempio, per produrre il suono /f/ dovrà realizzare un contatto labiodentale tra denti superiori e labbro inferiore).

3. INDOVINA LA COPPIA

- Età di riferimento: 4+
- Materiali: carte con le illustrazioni senza Jolly e Trabocchetto (selezionare quelle con l'opposizione fonologica su cui si decide di lavorare in quel setting) comprese le carte prassia e le carte grafema di riferimento per quel gruppo (da utilizzare solo con bambini in età scolare)

IL GIOCO

Una volta disposte le carte sonore su una riga e le corrispondenti sorde sulla riga sotto, capovolgere alcune figure che il bimbo dovrà indovinare attraverso il confronto con la carta corrispondente rimasta scoperta.

Ad esempio, si capovolge la carta sorda «pizze» posta sotto la corrispondente sonora «bizze» e il bambino dovrà indovinare qual è la carta nascosta.



4. MEMORY

- Età di riferimento: 4+
- Materiali: carte con le illustrazioni escluse Jolly e Trabocchetto (quelle con l'opposizione fonologica su cui si decide di lavorare in quel setting).

IL GIOCO

Disporre tutte le immagini capovolte sul tavolo; a turno ogni giocatore scopre due carte, se trova una coppia la vince e continua il gioco, altrimenti ri-capovolge le carte scoperte e il turno passa al giocatore successivo. Vince chi trova più coppie.



5. SUDDIVISIONE/CLASSIFICAZIONE

- Età di riferimento: 4+
- Materiali: carte con le illustrazioni escluse Jolly e Trabocchetto (quelle con l'opposizione fonologica su cui si decide di lavorare in quel setting) comprese le carte prassia e le carte grafema di riferimento per quel gruppo (da utilizzare solo con bambini in età scolare).

IL GIOCO

A partire da un unico mazzo di carte, invitare il bambino a suddividerle in due mazzetti in base al tratto sordo o sonoro. In questa fase è utile riprendere attivamente le carte prassie che rappresentano graficamente la posizione articolatoria necessaria a produrre i diversi fonemi target sui quali stiamo lavorando (ad esempio, per produrre il suono /f/ dovrò realizzare un contatto labiodentale tra denti superiori e labbro inferiore).

6. PEPPA TENCIA

- Età di riferimento: 4+
- Materiali: carte con le illustrazioni (quelle con l'opposizione fonologica su cui si decide di lavorare in quel setting) e carta Trabocchetto. Escludere la carta Jolly.

IL GIOCO

Distribuire le immagini tra i giocatori, inserendo la carta trabocchetto. I giocatori, se hanno delle coppie, le scartano ponendole ordinatamente sul tavolo (un gruppo per le parole col tratto sordo e un gruppo per le parole col tratto sonoro), poi cominciano a pescare l'uno dall'altro con l'obiettivo di formare le coppie da scartare e finire le carte. Perde chi rimane con la carta Trabocchetto in mano.



7. FAMIGLIA

- Età di riferimento: 4+
- Materiali: carte con le illustrazioni (quelle con l'opposizione fonologica su cui si decide di lavorare in quel setting). Escludere la carta Jolly e la carta Trabocchetto.

IL GIOCO

Distribuire le immagini tra i giocatori (2 o 4). Se si hanno delle coppie, si scartano ponendole ordinatamente sul tavolo (un gruppo per le parole col tratto sordo e un gruppo per le parole col tratto sonoro). A turno ogni giocatore chiede ad uno dei compagni l'immagine che gli occorre per formare la coppia: se la richiesta è corretta ed è rivolta al compagno che possiede la figura, allora il giocatore potrà scartare la coppia e proseguire con le richieste; altrimenti, il giocatore cederà il turno al compagno interpellato che non aveva la figura richiesta. Vince chi per primo rimane senza carte.

8. RUBAMAZZETTO

- Età di riferimento: 4+
- Materiali: almeno due mazzetti di carte con le illustrazioni (quelle con l'opposizione fonologica su cui si decide di lavorare in quel setting), carta Jolly, carte sordo/sonoro carta grafema dei mazzetti scelti per giocare (da utilizzare solo con bambini in età scolare).

IL GIOCO

Mescolare le carte dei due mazzetti, unendo la carta Jolly. Distribuire 3 carte per ciascun giocatore e metterne 4 sul tavolo, scoperte. A turno ciascun giocatore gioca una delle sue carte rubando dal tavolo quella che ha lo stesso tratto fonologico: tratto sordo ruba tratto sordo e così per il tratto sonoro (es. «foglia» può rubare «fedee» per tratto SORDO comune; «balla» ruba «gelato» per tratto SONORO comune).

Chi possiede il Jolly ruba a suo piacimento uno dei mazzetti degli altri giocatori, dicendo una parola che inizi con lo stesso tratto fonologico della carta in cima al mazzetto (chi utilizza il Jolly può poi riporlo in fondo al proprio mazzetto).



In tutti i giochi fino a qui descritti, le carte prassie, le carte sordo/sonoro e le carte fonema, anche se non segnalate tra i materiali da utilizzare in quello specifico gioco, si possono introdurre all'occorrenza per dare riferimenti prassici e fonologici, quando necessari, e per rinforzare con il grafema di riferimento, se opportuno, in base all'età cronologica dei piccoli giocatori e alle competenze scolastiche.

9. TOMBOLA E PERCORSO SILLABICO

10. TOMBOLA E PERCORSO FONETICO

Le attività di tombola e percorso sillabico e quelle di tombola e percorso fonemico, assieme ai materiali necessari per giocare, sono scaricabili dalle Risorse Online.

Per accedere seguire le istruzioni a pagina 2.

della serie
GIOCHINSIEME

le difficoltà
di letto-scrittura



IL SERPENTE SILLABICO

5 GIOCHI PER SVILUPPARE LE COMPETENZE ALLA BASE
DELLE ABILITÀ DI LETTO-SCRITTURA

Un gioco del Centro Ripamonti Onlus



Edizioni Centro Studi Erickson

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500
www.erickson.it - info@erickson.it

