

Eraldo Affinati e Anna Luce Lenzi

ITALIANO  
ANCHE  
PER NOI

# SILLABE E PRIME PAROLE

Italiano per giovani e adulti migranti



SCUOLA  
Penny Wirton

 Erickson

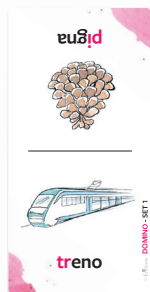
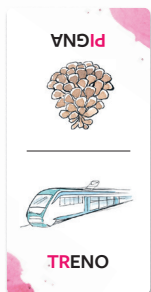
Guida  
alle attività

# CONTENUTO DELLA SCATOLA

## MAZZO ROSA

### Domino delle parole

50 carte con immagine e parola in stampato maiuscolo sul fronte e immagine con parola in stampato minuscolo sul retro.



## MAZZO ROSSO

### Copri e scopri

100 carte con immagine e parola in stampato maiuscolo sul fronte e parola scritta in minuscolo e corsivo con articolo determinativo sul retro.



## MAZZO VERDE

### Sillabe combinaparole

50 carte stampate fronte e retro con 73 sillabe semplici e 27 sillabe complesse.



## MAZZO AZZURRO

### Completa le parole

34 carte con immagine e parola da completare sul fronte e lista di parole tra cui scegliere le lettere mancante sul retro.



## MAZZO ARANCIONE

### Quante volte trovi?

16 carte stampate fronte e retro con parola e relativa immagine in alto e una lista di parole tra cui cercare la parola target in differenti cromie.



## TOMBOLA DELLE PAROLE

● **Tabellone** (sul fronte le immagini, sul retro le relative parole, con i numeri) per poter giocare in 2 differenti modalità.

- 10 **Cartellette**
- 40 **Tessere rotonde**
- 84 **Pedine** segnaposto



# IMPARARE IN MODO SPONTANEO

*Dedicata a tutti,  
ma in particolare ai principianti assoluti non europei  
e a chi non sa leggere e scrivere nemmeno la sua lingua.*

«Alì, mi capisci se parlo italiano con te?»

«???»

No, Alì non capisce proprio. Neanche una parola.

E allora come facciamo?

Come farei io se mi trovassi in un Paese in cui nessuno parla italiano, nemmeno chi mi vuole aiutare?

Si può imparare una lingua senza che nessuno te la insegni, te la spieghi?

Certo che si può, basta pensare a come abbiamo fatto noi a imparare la nostra: qualcuno ci ha spiegato forse nomi, pronomi e verbi quando avevamo due anni? No! Ma a forza di ascoltare, guardare, capire, ripetere... abbiamo preso il via e non ci siamo fermati più.

Bene: ai migranti cui pensiamo noi vorremmo che succedesse qualcosa del genere, cioè imparare in modo spontaneo, agile e utile, piacevole e necessario come mangiare e bere, trovare gusto, soddisfazione e, perché no, anche serenità e divertimento.

## **INSEGNARE SENZA SPIEGARE... COME SI FA?**

Alla scuola Penny Wirton arrivano giovani e adulti, maschi e femmine di tutte le età e di tutte le provenienze. In particolare, teniamo d'occhio quelli che non sono mai andati a scuola, che si imbarazzano davanti a un foglio e una matita, che non riconoscono nemmeno i caratteri della loro lingua madre; analfabeti rassegnati all'emarginazione culturale nonostante il loro potenziale di intelligenza e di volontà che a volte è davvero ragguardevole.

A loro la scuola Penny Wirton si dedica con particolare attenzione e con particolare interesse, cogliendo lo stimolo di una vera e propria sfida intellettuale che stiamo coltivando in anni di esperienza: insegnare senza spiegare.

In questo modo, attraverso gesti semplici ma costruttivi, raggiungeremo il traguardo di lettura e scrittura e ci potremo mettere in corsa per altre conquiste sempre più appassionanti.

La prima tappa è davvero fondamentale, da percorrere con prudenza e con pazienza. Sarà una gioia e una soddisfazione grande vedere Alì che riconosce, decifra una scritta e riesce persino a copiarla.

## **PERCHÉ GIOCARE?**

Maneggiare carte, muovere oggetti, fissare l'attenzione su pochi segni, che siano figure o siano lettere e sillabe, permette di avviare un'attività «indolore», ovvero sottrae chi insegna e chi impara all'impressione di una «messa alla prova», di un giudizio che può imbarazzare e persino ostacolare il principiante assoluto non europeo: il ragazzino egiziano, la signora somala, il bangladese o il pakistano cresciuti senza scuola, il senegalese che capisce e parla italiano ma non ne riconosce la scrittura, chiunque provenga da un mondo in cui si legge, si scrive e si guarda da destra a sinistra... Tutti loro possono essere invitati a compiere gesti che siano insieme facili e gratificanti e che avviano con serenità ai primi passi del riconoscimento che in breve potrà diventare lettura, scrittura e pronuncia.

## **ATTIVITÀ PROPOSTE**

I giochi che proponiamo sono stati selezionati perché, alla prova dei fatti, si sono dimostrati particolarmente graditi e adatti a offrire una possibilità di successo anche nei casi più difficili, sbloccando gli imbarazzi e favorendo l'autostima dell'allievo-giocatore.

Dedichiamo perciò le prime attività al riconoscimento visivo, perché è proprio la vista che deve abituarsi a distinguere, nel mondo vario e confuso dei segni, quelli che portano significato e comunicazione.

Nelle attività proposte con le carte contenute nella scatola, l'occhio:

- distingue le iniziali rosse delle figurine che può accostare (con il Domino delle parole del **MAZZO ROSA**);
- associa l'immagine alla scritta che lo accompagna e alla pronuncia che facciamo risuonare (**MAZZO ROSSO**);
- confronta le sillabe e le associa a una parola-modello che riesce a ricomporre (**MAZZO VERDE**);
- coglie i «buchi» delle parole da completare (**MAZZO AZZURRO**);
- cerca e conta la parola che si ripete fra tante (**MAZZO ARANCIONE**).

Tutto quanto viene infine sintetizzato nel gioco unico e universale che è la Tombola: nella **TOMBOLA DELLE PAROLE** contenuta nel kit, figura, parola, numero e pronuncia concorrono al procedimento che chiede di verificare, cogliere e segnare quanto è stato estratto a sorte.

Quando l'occhio comincia ad adattarsi al riconoscimento, si possono moltiplicare i modi di giocare e si può anche accedere alla lettura e alla scrittura.

Però non dimentichiamo mai che i nostri allievi speciali emergono da mondi grafici e sonori che non sono il nostro: con pazienza ripetiamo e facciamo ripetere gesti ed espressioni vocali che, nella tranquillità del «gioco», faranno acquisire la sicurezza necessaria per andare avanti.



# DOMINO DELLE PAROLE

## FINALITÀ DEL GIOCO

- Abituare l'occhio a distinguere lettere, sillabe e parole
- Abituare all'ascolto e alla pronuncia di parole italiane
- Arricchire il lessico

Prendiamo il **MAZZO ROSA**: siamo in possesso di 50 carte con immagine e relativa parola su entrambi i lati suddivisi in due set: SET 1 e SET 2.

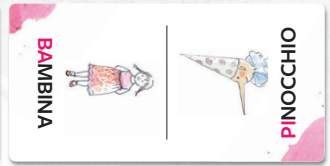
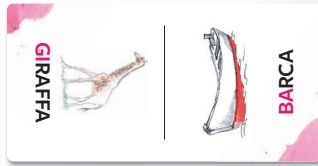
Consigliamo di iniziare usando le carte di un solo set per poi procedere a usare tutte le carte assieme.

I due lati si distinguono per come è scritta la parola: sul fronte in stampato maiuscolo, sul retro in minuscolo. È possibile usare solo le carte con il font maiuscolo o minuscolo, oppure mescolare in un secondo tempo le due modalità di scrittura.

Si può giocare in 2, 3 o più giocatori.

- Ogni carta riporta due figure con le due parole corrispondenti; in ogni parola sono evidenziate le prime due lettere: grazie a queste potremo accostare carte con parole diverse con iniziali uguali.
- Si suddividono le carte tra i giocatori.
- Chi conduce il gioco appoggia sul tavolo la prima carta e mostra i due accostamenti possibili.





Alì non sa ancora leggere, però guarda le iniziali evidenziate in rosso e capisce se accostare o no la sua tessera a quella presente sul tavolo: se non può, aspetta e la mossa va al giocatore successivo.

Naturalmente, vince chi riesce per primo a calare tutte le carte in suo possesso.

Chi conduce il gioco legge ad alta voce la parola corrispondente alla figura: chi lo ascolta associa immagine e suono. Viene poi invitato a ripetere e a memorizzare.





# COPRI E SCOPRI

## FINALITÀ DEL GIOCO

- Abituare l'occhio a distinguere parole nei caratteri maiuscolo e minuscolo
- Abituare alla pronuncia di parole italiane
- Arricchire il lessico
- Fare le prime prove di scrittura
- Cominciare a familiarizzare con l'articolo
- Stimolare l'autocorrezione

Prendiamo il **MAZZO ROSSO**: abbiamo a disposizione 100 carte contenenti altrettante immagini e relative parole scritte in maiuscolo sul fronte e in minuscolo e corsivo con articolo determinativo sul retro.

Si può giocare in 2 o in 3 persone; meglio limitare il numero dei giocatori per favorire la concentrazione.

Chi conduce il gioco può decidere come procedere, utilizzando il lato delle carte scritto in lettere maiuscole o quello scritto in minuscolo e in corsivo con l'articolo.

Supponiamo tre giocatori.

- Si scelgono a caso 3 carte (le possono pescare i giocatori) e si dispongono in vista, scoperte sul tavolo.
- Chi conduce il gioco mostra e pronuncia ad alta voce la parola associata all'immagine in ogni carta e la fa ripetere ai giocatori.



- Le 3 carte vengono quindi coperte: chi conduce il gioco copre (con un dito o con un foglio) SOLO la parola e, mostrando l'immagine, chiede: *Come si chiama?*
- Fatto questo per tutte e 3 le carte, le riprende una a una, copre la figura e chiede: *Che cosa c'è scritto qui?*

Se ci sono più giocatori, vince chi fa meno errori.

Subito dopo si passa alla prova di scrittura: primo dettato!

- Si prendono le 3 carte.
- Pronunciata e fatta pronunciare la parola contenuta in ognuna, si copre tutto e si dettano le parole.
- Appena i giocatori le hanno scritte, si scoprono le carte e si chiede: *Quello che hai scritto tu è uguale a quello che è scritto qui?*

A questo punto ogni giocatore confronta ciò che ha scritto con le parole nelle carte e si corregge se ha sbagliato.

Naturalmente, se ci sono più giocatori, vince chi ha fatto meno errori o chi si è corretto meglio.

Ripetendo il gioco si può elevare il numero delle carte da scoprire e coprire, ma solo in proporzione alla sicurezza manifestata dai partecipanti.



# SILLABE COMBINAPAROLE

## FINALITÀ DEL GIOCO

- Abituare l'occhio a distinguere sillabe e parole
- Abituare all'ascolto della pronuncia italiana
- Abituare al riconoscimento di parole scritte
- Arricchire il lessico
- Favorire l'autocorrezione

Per questa attività ci serve il **MAZZO VERDE**, che contiene 50 carte con 100 sillabe, scritte su entrambi i lati; i colori ci aiutano a distinguere le sillabe più semplici in verde (consonante + vocale: *ma, se, li* e simili) e quelle più difficili in rosso (vocale + consonante, oppure di tre o più lettere: *al, bel, scar, guan, tren* e simili).

Si può giocare in 2, 3, 4 persone.

- Si sparpagliano sul tavolo le carte contenenti le sillabe.
- Si stampa o si tiene in vista la pagina del libretto con la lista delle parole da comporre proposte in seguito. In alternativa, si possono redigere delle liste con parole scelte appositamente.



## **Primo giro**

- Chi guida il gioco sceglie le sillabe semplici, in verde, e tiene da parte le altre.
- Propone quindi una parola pronunciandola lentamente.
- Successivamente, mostra a tutti la parola scritta.
- Infine, invita chi è di turno a comporla con 2 carte da scegliere tra le disponibili.

## **Secondo giro**

- Chi guida il gioco aggiunge sul tavolo le sillabe difficili, ovvero le rosse.
- Propone una parola (anche di tre o più sillabe) pronunciandola lentamente.
- Mostra poi a tutti la parola scritta.
- Infine, invita chi è di turno a comporla con 2 o più carte da individuare tra le tante disponibili.

Ogni giocatore trattiene per sé le carte delle parole da lui composte. Se nel tavolo manca una sillaba, il giocatore di turno potrà chiedere a un altro la sillaba che gli manca: per ottenerla, deve cedere una delle sue carte. Il gioco termina quando sul tavolo non ci sono più sillabe. Vince chi ha più carte. In caso di parità, vince chi legge più rapidamente 3 parole.

## **VARIANTE RUBAMAZZO**

Con giocatori già un po' allenati si può giocare a Rubamazzo.

- Si pongono sul tavolo 4 carte e se ne distribuiscono 3 per ogni giocatore; le altre restano a disposizione per le successive distribuzioni (a ogni giro si pesca una carta ciascuno).
- Il primo giocatore cerca di formare una parola unendo una delle sue a una (o più) di quelle sul tavolo: se ci riesce, prende tutte le carte che ha utilizzato e ne fa un mazzo rivolto in alto; altrimenti lascia sul tavolo la sua carta.
- Il giocatore successivo cerca di formare una parola: può unire una carta sua a una (o più) dal tavolo, ma può anche usare la carta del mazzo di un altro giocatore, che ruberà se utile a formare la parola.

Nella pagina seguente forniamo una lista con alcuni suggerimenti, 100 parole che si possono comporre con le sillabe date, ma ce ne sono molte altre da scoprire!

## PAROLE A DUE SILLABE

BIRO	DOPO	MOTO	PANE	ROMA	TIRO
CANE	GOLA	MURO	PERA	ROSA	TOPO
CARO	LAGO	NASO	PESO	SALE	VASO
CAPO	LUPO	NAVE	POCO	SANO	VERO
CASA	LUCE	NERO	RAPA	SARA	VISO
CODA	MANO	NOVE	RAMO	SETA	VITA
DADO	MARE	NOCE	REMO	SOLE	VOCE
DATO	MELA	PALO	RISO	SOLO	ZERO

## PAROLE DI TRE O PIÙ SILLABE

ALBA	CAPITO	GOMITO	PENSATO	TAVOLO
ALTO	CIELO	GUANTO	PENSIERI	TELEFONO
AMICHE	COLLANA	LAVORO	PETTINE	TRENO
AMICI	COLPO	LIBRO	PICCOLO	TRENTO
AMICO	CUCINA	LIMONE	RISATE	TREVISO
ANELLO	CUOCO	MAMMA	SAPORE	VEDERE
AVERE	CUORE	MILANO	SCARPE	VENDERE
BACIARE	CUSCINO	NAPOLI	SCUOLA	VENTILATORE
BELLO	DODICI	NATALE	SERALE	VENTO
CALZE	DORMITO	PAROLE	SORRISO	VOLARE
CANZONE	GIACCA	PENNA	STRADA	VOTARE

# COMPLETA LE PAROLE

## FINALITÀ DEL GIOCO

- Acuire l'attenzione alle lettere interne alle parole
- Avviare alla scrittura
- Arricchire il lessico
- Acquisire sicurezza nell'autocorrezione

Prendiamo il **MAZZO AZZURRO**,  
che è composto da 34 carte.

Ogni carta sul fronte propone una  
figura e la parola corrispondente  
incompleta. Obiettivo del gioco  
è cercare sul retro della carta la  
parola da completare tra le serie  
di parole intere proposte.



I completamenti riguardano le iniziali, le vocali e alcuni gruppi difficili (ga - ghe - ghi, sca - sche, schi - sci, ecc.).

- Si assegnano 3 carte a ogni giocatore e si procede fino a esaurimento delle carte.
- È possibile scrivere sulla carta le lettere mancanti usando un pennarello cancellabile.
- Altrimenti possiamo copiare la parola intera su un foglio a parte.

Vince chi finisce prima senza errori.

# QUANTE VOLTE TROVI?

## FINALITÀ DEL GIOCO

- Acuire l'attenzione alla grafia delle parole
- Velocizzare la scelta della parola data in mezzo ad altre da memorizzare
- Usare i numeri per il conteggio
- Aumentare l'autostima
- Acquisire lessico

Per questo gioco abbiamo bisogno del **MAZZO ARANCIONE**, costituito da 16 carte stampate fronte e retro, quindi con 32 parole target e relativa immagine.

Si può giocare in 2, 3, 4 persone.

- Il primo giocatore di turno pesca a caso una delle carte: osserva bene la parola di cui è fornita anche l'immagine corrispondente.
- L'obiettivo è cercare la parola target tra le 12 proposte, scritte in differenti colori e inclinazioni, e contare quante volte compare.
- Dopo aver trovato e contato quante volte compare, gira la carta e fa lo stesso con la seconda parola proposta.
- Gli altri giocatori, in attesa del loro turno, guardano e seguono l'azione.

Chi vince? Vincono tutti.



# TOMBOLA DELLE PAROLE

## FINALITÀ DEL GIOCO

- Favorire l'attenzione reciproca dei partecipanti
- Acuire l'attenzione nell'ascolto e nella lettura
- Arricchire il lessico
- Acquisire sicurezza nella correzione di sé e degli altri

Un classico dell'intrattenimento, diffuso o facile da diffondersi in tutte le consuetudini popolari: piace sempre per quel tanto di «sorte» che la rende ricca di sorpresa e di attesa. Qui l'abbiamo affrontata in misura agile, numericamente ridotta e perciò particolarmente adatta alla dimensione di una lezione o parte di essa: non solo numeri, ma anche figure e parole!

Si può giocare da 2 a 6 persone. Disponiamo di:

- 1 tabellone bifronte
- 10 cartelle bifronti per i giocatori
- 40 tesserine bifronti per il sorteggio
- pedine segnaposto.





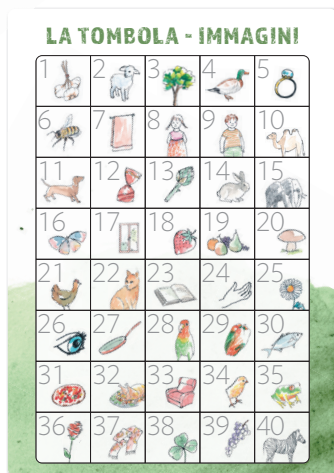
Si decide quale lato attivare della tombola:

- Un lato propone l'immagine e il numero;
- L'altro lato, invece, propone la parola e il numero.

La scelta naturalmente include il tabellone, le cartelle dei giocatori e le tessere da pescare.

## CASO 1: ATTIVO LA TOMBOLA CON LE IMMAGINI

- Disponiamo il tabellone dalla parte figurata.
- Si distribuiscono le cartelle, in base al numero dei partecipanti, invitandoli a girarle dal lato corretto.
- Chi guida il gioco, si occupa di estrarre le tessere, mostra la parte figurata pescata, pronuncia ad alta voce la parola raffigurata e il numero rappresentato.



## CASO 2: ATTIVO LA TOMBOLA CON LE PAROLE

- Disponiamo il tabellone dalla parte non figurata.
- Si distribuiscono le cartelle, in base al numero dei partecipanti, invitandoli a girarle dal lato corretto.
- Chi guida il gioco, estrae una tessera alla volta, mostra la parola e il numero contenuti.



In entrambi i casi, si decide preliminarmente se e come premiare ambo, terno, quaterna, tombola.

# GLI AUTORI

## **ERALDO AFFINATI**

Scrittore e insegnante, vive e lavora a Roma. Insieme alla moglie, Anna Luce Lenzi, ha fondato la Penny Wirton, una scuola gratuita di italiano per immigrati.

## **ANNA LUCE LENZI**

Ha insegnato italiano e latino nei licei ed è autrice di antologie scolastiche. Da sedici anni lavora nella scuola Penny Wirton, fondata insieme al marito.

Per Erickson hanno scritto i due volumi *Italiani anche noi* e curato il volume *Atlante dal mondo nuovo. Voci e racconti delle scuole Penny Wirton*.

The Erickson logo is displayed in white serif font on a red square background. The word "Erickson" is written in a classic serif typeface, with a small white square positioned above the letter "i".

Vai su **[www.erickson.it](http://www.erickson.it)**  
per leggere la descrizione dei prodotti Erickson e scaricare  
gratuitamente tutti gli «sfogliolibro», le demo dei software  
e le gallerie di immagini.



Seguici anche su **Facebook**  
[www.facebook.com/EdizioniErickson](https://www.facebook.com/EdizioniErickson)  
Ogni giorno notizie, eventi, idee, curiosità, approfondimenti  
e discussioni sul mondo Erickson!



## CREDITI

**Autori: Eraldo Affinati e Anna Luce Lenzi**

**Illustrazioni: Emma Lenzi**

**Immagini: iStock/Virinka**

**Progettazione e editing: Tania Eccher**

**Grafica e impaginazione: Leonardo Michelin**

**Direzione artistica: Giordano Pacenza**

© 2024 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

ISBN: 978-88-590-3784-2



**Edizioni Centro Studi Erickson**

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

