

Elisa Damian

BABÙ ACCHIAPPAPAROLE **PRIME FRASI**

Guida alle attività



 Erickson

**PROGETTAZIONE
/EDITING**

Tania Eccher

**PROGETTO
GRAFICO**

Mattia Casagrande

IMPAGINAZIONE

Fabiano Bosetti

ILLUSTRAZIONI

Riccardo Beatrici

FOTOGRAFIE

Davide Dorigatti

**DIREZIONE
ARTISTICA**

Giordano Pacenza

© 2025 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24

38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

www.erickson.it

info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-4170-2

*Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata,
se non previa autorizzazione dell'Editore.*

Finito di stampare nel mese di marzo 2025
in Cina per conto di Leo Paper Products (UK) Ltd

SOM- MARIO

4

Introduzione

15

Attività

25

Bibliografia e ringraziamenti

INTRO- DUZIONE

Chi sono i Babù?

Babù verde, o Babù Prime frasi, è il cugino di Babù giallo e Babù blu. Tutti e tre vengono dal pianeta dei Babù e non conoscono bene la nostra lingua. Per questo motivo amano ascoltare le parole che noi pronunciamo ad alta voce, acchiapparle e metterle nella loro mente per impararle. I Babù però adorano anche giocare con i bambini e le bambine e inventare assieme a loro magnifici giochi.

Com'è fatto Babù verde?

Babù è un coloratissimo contenitore a forma di tubo, all'interno del quale inserire delle tessere su cui sono illustrate parole target.

Le carte sono divise in 7 categorie:



1 Articoli



2 Nomi



3 Pronomi personali



4 Verbi



5 **Aggettivi**



6 **Preposizioni**



7 **Locativi**

Nel Babù verde, oltre alle 150 carte è presente anche un pennarello con inchiostro cancellabile, che consente di aggiungere parole e/o elementi ritenuti utili o fondamentali per il lavoro.

A cosa serve

Con questo Babù è possibile perseguire molteplici finalità, tra le quali:

- Stimolare il lessico, la programmazione fonologica, la produzione della frase minima, con piccole espansioni, inventare giochi e attività per sviluppare le competenze morfosintattiche.
- Favorire la permanenza del bambino/dei bambini nel set di lavoro sul linguaggio in modo ludico e accattivante, aumentando in tal modo l'attenzio-

ne sostenuta durante i training, la compartecipazione, le abilità di attesa (ad esempio quando l'adulto tiene la carta in mano, ne chiede la produzione e la consegna al bambino solo dopo che lui ha eseguito la denominazione), di timing nella risposta e di triangolazione tra adulto, bambino e Babù.

- Rinforzare e stimolare la produzione e la comprensione verbale e le altre abilità linguistiche che si desidera elicitare. Babù è un'entità «viva» e astratta che partecipa al training e rappresenta simbolicamente un amico strano che fa cose buffe come acchiappare e mangiare le parole. Ciò facilita la dimensione relazionale e ludica del setting e la permanenza del bambino o della bambina nel set.

Babù può essere definito un gioco professionale che allena le abilità linguistiche e le funzioni esecutive di allerta e attenzione sostenuta in un'ottica dinamica e relazionale con una modalità ludica e accattivante al fine di insegnare ai fruitori a formulare frasi e pensieri linguisticamente corretti, coerenti e coesi.

In particolar modo, questo Babù è specificatamente studiato per facilitare l'apprendimento della frase minima soggetto+verbo e le sue possibili espansioni (articolo+nome+verbo+complemento).

A chi è rivolto

I Babù si propongono come piattaforma base per logopedisti e logopediste e per tutti gli adulti che a vario titolo operano con bambini e bambine con difficoltà di linguaggio. A ognuno si lascia poi libero utilizzo e ideazione creativa di elementi e tecniche nuovi da integrare con quanto qui suggerito.

Cosa fare con Babù verde

In questo manuale presentiamo alcuni training, sotto forma di giochi. Ricordiamo che con Babù è possibile, anzi auspicabile, inventare e adattare

per ogni bambino e bambina lo stimolo e l'esercizio più idonei, costruendo ad esempio ulteriori liste di parole, nuovi giochi e diversi percorsi.

In ogni attività che proponiamo rimandiamo alla competenza specifica dei logopedisti e degli adulti che supportano i bambini e le bambine nel percorso di apprendimento del linguaggio. La scelta specifica di varianti e diversificazioni del training può variare in base a:

- valutazione del linguaggio e profilo di funzionamento linguistico del bambino o della bambina;
- difficoltà e inquadramento diagnostico;
- numero di sedute e training a casa o a scuola.

Pensiamo infatti che questo strumento sia un aiuto e non un sostituto di alcuna tecnica logopedica preesistente, consapevoli delle potenzialità ma anche dei limiti dell'oggetto stesso. Pertanto, è essenziale che alla base del progetto di insegnamento vi sia un adeguato inquadramento delle abilità linguistiche del bambino in modo tale da scegliere gli esercizi più adatti e i training più opportuni.

Babù verde presenta al suo interno parole ed elementi sintattici che permettono di lavorare con i bambini e le bambine sulla composizione della frase minima, di alcune sue possibili espansioni e di stimolare sia la comprensione delle frasi che la produzione delle stesse.

L'intento del lavoro è di permettere di avere un materiale semplice, accattivante e manipolabile, per lavorare con i bambini e le bambine con tutti gli elementi della sintassi base, permettendo ai fruitori di maneggiare, creare, inventare, costruire stringhe di frase, comprendere, introdurre elementi essenziali e mappare nella mente tutti gli elementi della frase con strategie divertenti.

Grazie ai diversi materiali contenuti in questo set, è possibile rinnovare e riproporre le idee di gioco ed espandere le attività contenute nel Babù giallo e in quello blu. Allo stesso tempo sarà possibile presentare giochi nuovi e divertenti da introdurre nel setting di stimolazione del linguaggio.

Lavorare con i tre Babù

Babù verde può essere usato da solo, ma anche affiancato ai due precedenti. Ad esempio, è possibile creare percorsi avanzati di training in cui si richiede ai bambini di interfacciarsi con i diversi personaggi; eseguire doppi compiti e «manipolare» le paroline con alcune difficoltà intrinseche del set, per aumentare le difficoltà nell'esecuzione dei compiti ed espandere le competenze.

In ogni caso, consigliamo di svolgere i training di apprendimento con i Babù separati e di introdurre solo in un secondo momento, con gradualità, i due Babù e successivamente i tre assieme.



Suggerimenti

Come per i precedenti Babù, abbiamo strutturato e scelto le parole illustrate nelle carte in modo che il/la terapeuta possa usare e personalizzare al massimo tutto il materiale a disposizione, decidendo in autonomia quale target utilizzare e quali possibili sinonimi indicare, cambiando anche la categoria di appartenenza. Ad esempio:



La carta UOMO può essere usata dal terapeuta come «papà», «adulto», «ragazzo», «incrocia le braccia», «maestro», «aspetta», ecc.

La carta AUTOBUS può essere usata dal terapeuta come «corriera», «pullman», «pullmino», «scuola-bus», «viaggiare», ecc.



La carta MANGIARE può essere usata come «gustare», «divorare», «affamato», «goloso», «cenare», «pausa pranzo», ecc.

Legenda dei simboli delle carte

In questo Babù abbiamo dovuto scegliere delle simbologie convenzionali per rappresentare alcuni elementi della frase, come articoli, preposizioni, pronomi, ecc. che necessitavano di essere più astratti per permettere la generalizzazione del verbo a ogni soggetto disponibile.

Attraverso il materiale proposto, è possibile inventare e adattare lo stimolo e l'esercizio più idonei a ogni bambino o alla bambina affinché possa capire,

imparare e fissare in memoria tutti gli elementi della sintassi base della lingua italiana, posizionando tutti gli elementi in sequenza corretta.

La scelta degli elementi simboli è del tutto convenzionale e personalizzabile.

Motivo per il quale, tutte le tessere contenute nel Babù sono rifinite con una vernice che consente di scriverci sopra e poi poter cancellare. Attraverso il pennarello cancellabile fornito, potrete quindi intervenire direttamente sulle carte per personalizzarle e adattarle in base alle vostre esigenze.

Di seguito trovate una legenda che facilita l'utilizzo, ma potete modificare le assegnazioni a vostra discrezione.

Articoli: rappresentati da pallini.



articoli determinativi
e indeterminativi
maschili singolari



articoli determinativi
e indeterminativi
maschili plurali



articoli determinativi
e indeterminativi
femminili singolari



articoli determinativi
e indeterminativi
femminili plurali

Pronomi personali, aggettivi e pronomi possessivi: rappresentati da soggetti stilizzati. L'icona di IO con la sagoma che indica se stesso vale anche per MIO/MIA in versione aggettivo e/o pronome possessivo e così via.



Verbi «essere» e «avere» (copula): rappresentati da triangoli di diverso colore all'interno della categoria VERBI che contiene figure stilizzate che compiono azioni.



Essere



Avere

Preposizioni: rappresentate da stelle azzurre.



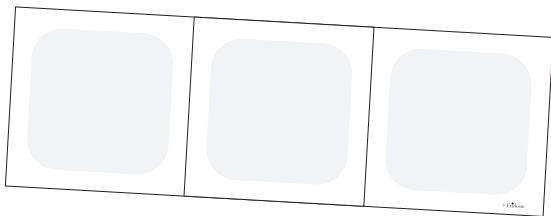
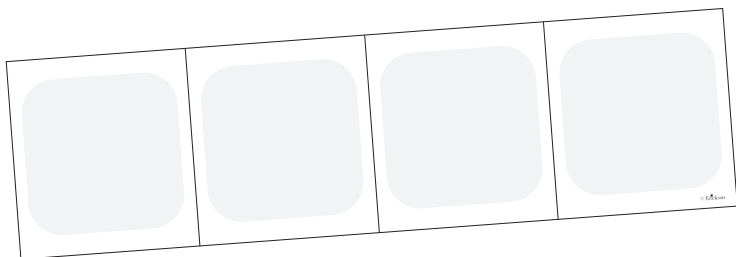
Locativi: rappresentati da scatole con una palla rossa per indicare posizioni spaziali (sotto, sopra, dentro, fuori, davanti, dietro).



Materiali aggiuntivi: barre di costruzione e gettoni

Le barre di costruzioni sono semplici strisce sopra cui posizionare le carte per la costruzione della frase. Sono fotocopiables, incollabili su quaderni e cartoncini e riproducibili all'infinito.

Accedendo alla Risorse online, è possibile trovare, scaricare e stampare barre di differente lunghezza, da 2 a 5 spazi. Potete autoprodurvi barre più lunghe a seconda delle vostre esigenze.



A corredo delle barre di costruzione, si rivelano molto efficaci i Gettoni segnaposto: possono essere semplici bottoni o materiali di recupero, o essere scaricati e stampati anch'essi dalle Risorse online.

I Gettoni servono sia come rinforzo positivo, sia come aiuti per regolare le attività da svolgere. È utile, ad esempio, esplicitare al bambino il numero di frasi che andrà a comporre, per fargli capire il rapporto frase/quantità di lavoro. A mano a mano che completiamo una frase, diamo un gettone a Babù per aiutare il bambino a visualizzare le attività che vanno a conclusione e regolare l'attenzione sostenuta sul compito.

I Gettoni possono essere usati anche per favorire la ripetizione. Il terapeuta dice una parolina, il bambino la ripete, si posiziona quindi un gettone e così via fino a esaurire le parole.

Tutti questi materiali offrono un supporto visivo essenziale per migliorare l'apprendimento e l'organizzazione linguistica.



Risorse online

Per visualizzare, scaricare in formato pdf e stampare i materiali aggiuntivi, collegarsi all'indirizzo:

<http://risorseonline.erickson.it>, registrarsi e inserire il codice:

0590-1505-KDLF-5412

ATTIVITÀ

Babu si può utilizzare in vari modi. Di seguito proponiamo alcune attività lasciando a ogni fruitore la fantasia di creare nuovi giochi personalizzati:

1. ARTICOLO+NOME
2. INDOVINA L'ARTICOLO
3. GIOCOFRASI
4. ARTICOLO+NOME+VERBO
5. AMPLIA LA FRASE CON AGGETTIVI
6. AMPLIA LA FRASE CON PRONOMI E POSSESSIVI
7. FRASI SEMPRE PIÙ RICCHE
8. DISFA LA FRASE
9. DOV'È LA FRASE?
10. VARIANTE SBAGLIERNA
11. CREA LA FRASE

1. ARTICOLO+NOME

1

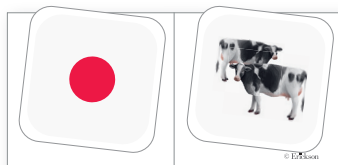
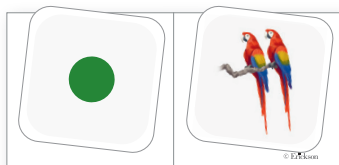
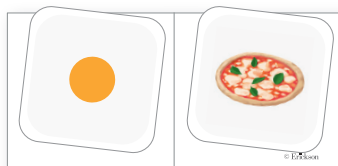
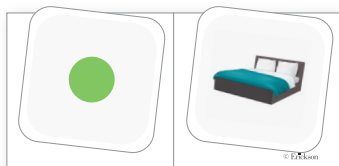
Per insegnare ai bambini e alle bambine a comprendere adeguatamente e utilizzare l'articolo nella frase è possibile ideare e proporre esercizi e giochi di correlazione articolo+nome, come proposto nella pagina seguente.

2

Munitevi di carte articolo e carte nome. Spiegate a cosa corrispondono i pallini delle carte. Potete seguire le associazioni proposte nella descrizione dei materiali oppure individuare alternative che vi risultino più funzionali. Consigliamo di cominciare con i determinativi.

3

Combinare l'articolo con il nome come mostrato sotto. Potete posizionare le carte sul tavolo e denominare il nome e poi l'articolo seguendo l'ordine anche con le dita, oppure scaricare dal sito le barre di costruzione con due spazi.



2. INDOVINA L'ARTICOLO

1

Presentate al bambino o alla bambina una selezione di carte articolo e di carte nome con l'intento di insegnare loro l'associazione corretta. Procedete con alcuni esempi per allenare la loro consapevolezza.

Posizionate sul tavolo, o sulla barra di costruzione a due spazi, la carta articolo (ad esempio IL, pallino verde chiaro). Proponete 3



2

carte nome, avendo l'accortezza di scegliere 3 alternative di cui una sola sia corretta (ad esempio, CANI, MELA, CAVALLI). Chiedete ai bambini di scegliere la carta con il nome che sta bene con l'articolo.

3

Dopo aver allenato l'associazione, procedete con l'attività inversa, ovvero mostrando una carta con un nome e chiedendo di scegliere l'articolo appropriato. Posizionate la carta sul tavolo oppure nello spazio di destra della barra di costruzione (ad esempio CANI) e invitate il bambino o la bambina a riempire lo spazio libero a sinistra con il pallino del colore giusto tra due a disposizione.

4

Dopo opportuno insegnamento, lasciate ai bambini la possibilità di associare liberamente gli elementi morfosintattici, al fine di comporre associazioni nome+articolo.

3. GIOCOFRASI

1

Per favorire lo sviluppo del pensiero linguistico e l'organizzazione mentale della struttura sintattica è utile fermare l'attenzione del bambino al rapporto che sussiste fra un'immagine globale di un evento o di un agito e gli elementi sintattici correlati che costruiscono l'immagine stessa.

2

Si consiglia di disegnare la frase base o di scegliere una fotografia o un'immagine di riferimento. È possibile riprendere le carte dei Babù precedenti.

3

Disponete le carte sul tavolo in successione, oppure utilizzate le barre di costruzione a 3 o 4 spazi e inserite gli elementi aiutandovi con i gettoni segnaposto a mano a mano che leggete la frase. Quando formulate la frase, indicate con il dito o appoggiate i gettoni. Poi chiedete al bambino o alla bambina di imitarvi e provare a ripetere quanto avete mostrato.

4

È possibile usare le carte per creare molte combinazioni, tra le quali:

- La moto corre – La mamma corre sulla strada
- Il cane sale – Il cane sale le scale
- La pecora dorme – La pecora dorme nel prato
- La bambina beve – La bambina beve l'acqua
- La matita scrive – La matita scrive sul foglio
- I bambini viaggiano – I bambini viaggiano sull'autobus

4. ARTICOLO+NOME+VERBO

1

Questa attività ha come obiettivo costruire frasi bi o trirematiche, sequenzializzando e denominando correttamente gli elementi.

2

Si mostrano al bambino le carte articolo, nome e verbo, e lo si invita a costruire frasi semplici. Ecco alcune combinazioni.

- Il cane beve
- La bambina dorme
- Il papà cucina
- La scimmia mangia
- I bambini corrono



5. AMPLIA LA FRASE CON AGGETTIVI

1

Con Babù è possibile giocare a creare frasi ed elementi sintattici con aggettivazione. Avete a disposizione la categoria AGGETTIVI con tessere che raffigurano le emozioni e i colori. Ci sono poi alcune carte bianche inserite appositamente per aggiungere altri aggettivi. È possibile disegnare gli aggettivi, ad esempio quelli opposti, con semplici linee o cerchi a indicare lungo/corto, alto/basso, largo/stretto, fino/spesso, pochi/molti ecc. Oppure potete disegnare qualsiasi altro aggettivo o ancora usare disegni e immagini a piacimento per costruire ulteriori combinazioni.

2

Di seguito alcuni esempi di frasi da costruire con le tessere a disposizione.

- La casa è rossa
- Il prato è verde
- La mucca è marrone e bianca
- Il bambino è felice
- La mamma è triste

6. AMPLIA LA FRASE CON PRONOMI E POSSESSIVI

1

Ugualmente a quanto sopra, è possibile ampliare le frasi con i pronomi personali. Inoltre, potete usare le carte contenute nella categoria PRONOMI PERSONALI per usarli come aggettivi o pronomi possessivi. Le illustrazioni, infatti, sono state realizzate appositamente per poter essere declinate in differente modo. L'omino che indica se stesso, come spiegato precedentemente, rappresenta sia IO sia MIO/MIA, TU è anche TUA/TUO, e via dicendo.

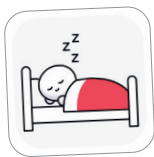
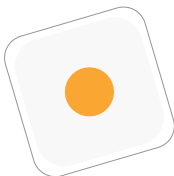
In tal modo, le frasi minime si arricchiscono e si ampliano, diventando, ad esempio:

- Il mio cane è marrone
- Io vado a casa mia
- Lei guida la tua macchina

7. FRASI SEMPRE PIÙ RICCHE

A mano a mano che il lavoro procede e le competenze dei bambini e delle bambine accrescono, si aumentano anche gli elementi sintattici, per creare frasi più lunghe e più complesse.

- Il cane beve l'acqua
- La bambina dorme sul letto
- Il papà cucina la torta
- La scimmia mangia le banane
- I bambini corrono sul prato



8. DISFA LA FRASE

1

Questa attività persegue un triplice obiettivo:

- aiutare i bambini nel percorso di sviluppo delle abilità di comprensione e produzione della frase;
- migliorare le abilità di comprensione e di conoscenza sintattica, di consapevolezza degli elementi che costruiscono la base del pensiero linguistico e di organizzarne la posizione nella stringa per generare frasi e pensieri coerenti e coesi;
- Stimolare l'attenzione e l'esecuzione di doppi compiti di selezione e inserzione.

2

Mostrate una frase completa (ad esempio LA BAMBINA MANGIA LA PIZZA). Createla usando la barra di costruzione oppure disponete le carte in ordine sul tavolo e denominatela al bambino o alla bambina.

3

Rimuovete alcune carte in base alle vostre necessità di lavoro, ad esempio solo gli articoli, solo gli aggettivi o i verbi o più elementi.

4

Consegnate le carte scartate al bambino e chiedetegli di posizionarle nel modo corretto. Invitatelo poi a denominare la frase ricostruita.



9. DOV'È LA FRASE?

1

Il gioco Si propone di stimolare l'uso della richiesta verbale e la giusta costruzione delle frasi nonché una verbalizzazione corretta in ottica relazionale.

2

Selezionate e posizionate le carte sul tavolo, con o senza distrattori (a seconda della competenza del bambino o della bambina). Spiegate al bambino che dovrà dirvi quale frase desidera che voi costruiate. Ad esempio: «Fai la frase LA BOTTIGLIA è SUL TAVOLO».

3

Create la frase richiesta usando le carte a disposizione. Chiedete al bambino di controllare se è giusta. Fategli poi inserire tutte le carte dentro il tubo del Babù precedentemente svuotato.

4

Successivamente, invertite i ruoli: sarete voi a chiedere al bambino di costruire una frase usando le carte a disposizione. Dopo aver revisionato la frase assieme, fate inserire le carte nel Babù.

10. VARIANTE SBAGLIERINA

1

Questo gioco è una variante del precedente e ha come obiettivo la stimolazione della consapevolezza e l'autocorrezione.

2

Nella variante sbaglierina, l'adulto crea una frase volutamente sbagliata. Quando eseguirà la revisione insieme al bambino, stimolerà la sua attenzione e abilità di revisione facendogli notare l'errore e invitandolo a correggerlo. Ad esempio, alla richiesta del bambino di creare la frase LA MUCCA MANGIA SUL PRATO, l'adulto può avvicinare le carte LE MUCCHE MANGIANO SUL PRATO/LA MUCCA MANGIA NEL GARAGE, ecc.

11. CREA LA FRASE

1

Questo gioco ha l'obiettivo di costruire un pensiero, semplice o complesso a partire da immagini o scene disegnate.

2

Disegnate o mostrate una scena (ad esempio una casa, con un prato e delle mucche). Chiedete al bambino o alla bambina di descrivere la scena con frasi sequenziali.

3

Potete usare le barre di costruzione o appoggiare le carte sul tavolo. Scegliete assieme al bambino tutte le carte che servono per strutturare la frase o le frasi.

4

Sequenzializzate la frase con tutti gli elementi. Aggiungetene man mano per costruire frasi sempre più complesse.

BIBLIO- GRAFIA E RINGRAZIA- MENTI

Bibliografia

Anchisi P., Febbo M., Sapuppo A. e Vicenza P. (2001), *Il disordine fonologico nel bambino con disturbi del linguaggio. Eserciziario*, Milano, Springer-Verlag Italia.

Benso F. (2018), *Attenzione esecutiva, memoria e autoregolazione. Una riflessione neuroscientifica su funzionamento, assessment, (ri)abilitazione*, Firenze, Hogrefe.

Benso F., Santoro G.M. e Ardu E. (2019), *M.E.A. Measure of Executive Attention*, Firenze, Hogrefe.

Bortolini U. (1995), *PFLI – Prove per la valutazione fonologica del linguaggio infantile*, Padova, Edit Master Srl.

De Barba L. (2019), *Effetti di una stimolazione sillabica in bambini prescolari con deficit fonologico espressivo. Verso una proposta di trattamento*, Tesi di Laurea in logopedia, Università degli Studi di Ferrara.

Fadiga L., Craighero L., Buccino G. e Rizzolatti G. (2002), *Speech listening specifically modulates the excitability of tongue muscles: a TMS study*, «European Journal of Neuroscience», vol. 15, pp. 399-402.

Ferrari P.F., Gallese V., Rizzolatti G. e Fogassi L. (2003), *Mirror neurons responding to the observation of ingestive and communicative mouth actions in the monkey ventral premotor cortex*, «European Journal of Neuroscience», vol. 17, pp. 1703-1714.

Levi G., Dell'uomo A., Diomedede L. e Fabrizi A. (2007), *Cluster neurolinguistici e funzioni comunicative nei Disturbi Specifici di Linguaggio*, «Giornale di Neuropsichiatria dell'Età Evolutiva», vol. 27, pp. 174-194.

Marotta L. e Caselli M.C. (2014), *I disturbi del linguaggio. Caratteristiche, valutazione, trattamento*, Trento, Erickson.

Mei S., Pagni I. e Vegini S. (2015), *Le carte semantiche. Giochi e attività per sviluppare le abilità semantico-lessicali e di classificazione*, Trento, Erickson.

Sabbadini L. (2013), *Disturbi specifici del linguaggio, disprassie e funzioni esecutive*, Milano, Springer-Verlag.

Santoro G.M. e Panero A. (2011), *Le coppie minime. La riabilitazione fonetico-fonologia dei disturbi di linguaggio*, Trento, Erickson.

Elisa Damian

Logopedista, lavora prevalentemente con bambini e bambine con disturbi del linguaggio, di apprendimento, dello spettro autistico e con disprassia. Autrice del training logopedico LCM (LogoCreativeMap), ha lavorato per 10 anni per l'Azienda Provinciale per i Servizi Sanitari di Trento e per l'ULSS di Feltre (Belluno). È illustratrice e autrice della collana *L'ape Lucia e il suo micromondo*, storie prosociali per bambini edito dalla Fabbrica dei Segni. Per Erickson ha pubblicato *Babù acchiappaparole. Sillaba iniziale* (2020) e *Parole complesse* (2021).

Ringraziamenti

Ringrazio le dottoresse: Grazia Maria Santoro, per l'amicizia e per la professionalità con cui segue la parte teorica e neuropsicologica di LCM; Lidia De Barba per il suo eccellente lavoro di tesi e di ricerca in LCM; Elena Cavallari per il suo contributo al training integrato NPM-LCM. Un ringraziamento anche a tutte le care colleghe con cui ho la gioia e il piacere di lavorare.

Alla mia famiglia e all'amore in tutte le sue forme.



PRIME FRASI

Babù è un **gioco professionale** che allena le abilità linguistiche, le funzioni esecutive di allerta e attenzione sostenuta con una modalità ludica e accattivante.

La presente guida contiene indicazioni per impostare **training** in un'ottica dinamica e relazionale.

Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a.

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