



Tiziana Begnardi

# SILLABE SPAZIALI



## ISTRUZIONI



MA



PRI



LI



SI

1-3

GIOCATORI

6+

ANNI

10-15

MINUTI



Erickson

# MATERIALI PER CIASCUNO DEI 4 SET DI GIOCO CORRISPONDENTI A DIVERSI LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:

- 1 plancia
- 18 carte sfida
- 9 tessere sillabe

Ogni set è presente 3 volte, per consentire a 3 giocatori di sfidarsi con lo stesso livello di difficoltà.

**GIOCATORE 1** LU SI SOL PRI tonalità chiara

**GIOCATORE 2** LU SI SOL PRI tonalità intermedia

**GIOCATORE 3** LU SI SOL PRI tonalità scura



**ETÀ:** 6+

**NUMERO GIOCATORI:** 1-3

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

Allenare il riconoscimento visivo, il confronto e la memorizzazione delle sillabe a diversa struttura fonotattica, l'attenzione visiva selettiva, le abilità visuo-spaziali e in generale la velocità di elaborazione delle informazioni.

## PERCHÉ IL METODO SILLABICO

Usare le **sillabe** come unità sub-lessicale da proporre ai bambini e alle bambine durante il processo di alfabetizzazione è sinonimo di **inclusività** perché permette l'accesso alla letto-scrittura anche ai bambini con difficoltà pregresse di linguaggio, ai bambini con L1 diversa dall'italiano e in generale a chi riscontra difficoltà di apprendimento.

- Le sillabe pesano di **meno sulla memoria fonologica**. Il carico di informazioni che un bambino deve ricordare nel suo primo approccio all'alfabetizzazione è immenso; avere la possibilità di segmentare oppure ricomporre le parole partendo dalle sillabe riduce la possibilità di errori e dimenticanze perché carica la memoria di un numero minore di informazioni. Si pensi ad esempio a come sia più semplice ricordare le tre sillabe “ba-le-na” piuttosto che suddividere la parola in sei pezzettini più piccoli “b-a-l-e-n-a”.
- Le sillabe sono più facili da identificare in quanto costituiscono un **singolo atto articolatorio**; al contrario i singoli suoni (o fonemi) sono la rappresentazione astratta di un suono.
- Le sillabe sono **stabili al 99%**: ogni sillaba si legge e si scrive sempre nello stesso modo, in qualsiasi contesto sillabico venga inserita; al contrario molte lettere cambiano il modo in cui devono essere lette in base alle lettere adiacenti. Basti pensare al suono /g/, che diventa gi di giacca, g di gatto, gli di aglio, gn di gnomo. L'unica sillaba che si può leggere in due modi diversi in italiano è GLI: di glicine e di fogli.



## I SET DI GIOCO

Le 72 tessere sono suddivise in 4 tipologie che corrispondono alle seguenti caratteristiche delle sillabe:

- SET fucsia e viola (sillabe **CV**: ovvero Consonante+Vocale), diffusissime in italiano, vengono acquisite molto velocemente, e spesso sono dotate di senso autonomo, come RE, FA, TU, SI, NO.
- SET arancione (sillabe **CCV**: Consonante+Consonante+Vocale), come STA, TRA, CRE, PRI. Queste sillabe vengono dette “con gruppo consonantico omosillabico”, perché il cluster consonantico, che ne costituisce la peculiarità, si trova tutto all’interno della sillaba (come nella parola **sca-la**).
- SET verde (sillabe **CVC**: Consonante+Vocale+Consonante) come PER, DEL, BAM, CIN. Queste sono sillabe “con gruppo consonantico eterosillabico”, perché il gruppo consonantico è diviso su due sillabe diverse: per metà costituisce la coda della sillaba CVC e per metà appartiene alla sillaba successiva (come nella parola **por-ta**).



## COME SI GIOCA

**Finalità:** posizionare le tessere sillabe sulla propria plancia nello stesso modo in cui sono rappresentate sulla propria carta sfida, il più velocemente possibile.

## ISTRUZIONI DEL GIOCO:

Innanzitutto, stabilire quale tipologia di sillabe adottare tenendo conto di quanto descritto precedentemente e decidere con quante carte sfida giocare. I set di sillabe non possono essere mescolati, ciascun

giocatore ne riceverà uno (costituito da 9 tessere stampate fronte/retro) assieme ad una plancia di gioco. Ogni giocatore riceve anche il proprio mazzo di carte sfida composto dal seguente quantitativo di carte: con 2 giocatori si ricevono 9 carte sfida, con 3 giocatori si prendono 6 carte sfida.

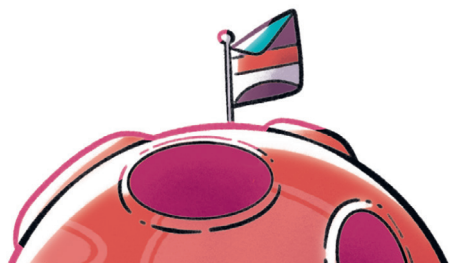
Al via ciascun giocatore pesca una carta dal mazzetto corrispondente al proprio set di gioco e la posiziona davanti a sé, assieme alle tessere del proprio set: dovrà cercare di posizionare le proprie tessere sillabe sulla plancia nello stesso modo in cui sono rappresentate sulla carta sfida, il più velocemente possibile. Attenzione però: spesso è necessario ruotare, scambiare o invertire le tessere sillabe per trovare quelle necessarie! Appena ricrea la giusta configurazione, dovrà premere il buzz per bloccare il gioco. Si procede alla verifica: se le sillabe sono posizionate correttamente, il giocatore vince un punto e si passa al round successivo, altrimenti perde un punto. Vince chi, una volta finite tutte le carte sfida, ha accumulato più punti.

## VARIANTI DI GIOCO

1. Il bambino che completa per primo la sua configurazione deve leggere le sillabe a voce alta per verificare se la sequenza è corretta.
2. Con le carte che contengono le sillabe CV, una volta individuata la configurazione, leggere ad alta voce le parole che si formano con senso compiuto (tipo FA-RE, MO-RE, RE-MO, CA-RE, CA-SI). Questa variante potrebbe essere proposta anche in forma scritta: ciascuno partendo dalla propria configurazione scrive tutte le parole che riesce a trovare.

## MODALITÀ DI GIOCO INDIVIDUALE

Il giocatore singolo potrà sfidare se stesso: le regole del gioco sono le stesse, si può aggiungere la variabile tempo (ad esempio utilizzando una clessidra o un timer) per vincere la sfida entro un tempo prestabilito.





## TIZIANA BEGNARDI

Logopedista presso la NPIA di Reggio Emilia, dove si occupa di prevenzione, valutazione e trattamento delle difficoltà e dei disturbi dell'apprendimento e del linguaggio; per 10 anni è stata docente presso UNIMORE nell'insegnamento «La logopedia dei DSA». Si occupa di formazione al personale sanitario e ai docenti della scuola primaria; è la creatrice della pagina Instagram [dislessia.tips™](#).

## CREDITI

**Un gioco di** Tiziana Begnardi

**Progettazione e editing:** Sara Lisa Di Mario

**Progetto grafico e impaginazione:** Leonardo Michelin

**Illustrazioni:** Alice Fiuzzi

**Direzione artistica:** Giordano Pacenza

ISBN 978-88-590-5010-0

Finito di stampare nel mese di gennaio 2026

© 2026 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

**Edizioni Centro Studi Erickson**

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500 - N. verde 800 844052  
[www.erickson.it](http://www.erickson.it) - [info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

