

La tombola delle frasi

Prevenzione e recupero delle difficoltà morfo-sintattiche

Adele Spagnolo e Elisabetta Di Clemente

MATERIALI
LINGUAGGIO

IL NONNO
PORTA
LA TORTA
E I BAMBINI
BATTONO



Erickson

IL LIBRO

LA TOMBOLA DELLE FRASI

La tombola delle frasi è una raccolta di materiali linguistici di tipo morfo-sintattico pensata per i bambini a partire dai 3 anni di età con difficoltà di linguaggio e i bambini stranieri che stanno imparando l'italiano. Nel gioco della tombola illustrata viene proposto del materiale linguistico organizzato in base a criteri che rispettano lo sviluppo dell'acquisizione del linguaggio, con l'obiettivo di aiutare i bambini a comprendere e produrre tutte le frasi della lingua italiana attraverso la generalizzazione di un numero limitato di strutture (frasi Soggetto/Verbo; Soggetto/Verbo/Oggetto; Soggetto/Verbo/Oggetto/Complemento; frasi riflessive; frasi complesse).

I materiali di cui il gioco si compone sono tutti contrassegnati da specifici colori identificativi della categoria di appartenenza della frase descritta.

Un gioco per imparare a comprendere e a costruire frasi in maniera corretta e completa.

Il percorso è facilmente personalizzabile a seconda delle specifiche difficoltà dei più piccoli e particolarmente utile per:

- *logopedisti*, che potranno utilizzarlo durante l'intervento riabilitativo;
- *insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria*, per favorire lo sviluppo del linguaggio e facilitare negli alunni non italofoeni la conoscenza delle caratteristiche morfo-sintattiche dell'italiano;
- *genitori*, che potranno giocare con i loro bambini favorendone lo sviluppo linguistico.



◀ Cartella della tombola



◀ Esempi di immagini SV



◀ Esempi di frasi SV

LE AUTRICI

ADELE SPAGNOLO

Logopedista presso il servizio Tutela Salute Mentale e Riabilitazione Età Evolutiva della ASL Roma C. Da anni svolge attività clinica relativa ai disturbi del linguaggio, della comunicazione e dell'apprendimento scolastico, e attività di counseling ai genitori. Svolge inoltre attività di prevenzione, di consulenza agli insegnanti e di tutor ai tirocinanti logopedisti e agli specializzandi nei master di logopedia dell'Università di Tor Vergata (Roma).

ELISABETTA DI CLEMENTE

Logopedista presso il servizio Tutela Salute Mentale e Riabilitazione Età Evolutiva della ASL Roma C. Da anni svolge attività clinica relativa ai disturbi del linguaggio, della comunicazione e dell'apprendimento scolastico, e attività di counseling ai genitori. Svolge inoltre attività di prevenzione, di consulenza agli insegnanti e di tutor ai tirocinanti logopedisti dell'Università di Tor Vergata (Roma).

€ 19,50

libro + schede a colori indivisibili

ISBN 978-88-590-2672-3



9 788859 102672 3

www.erickson.it

INDICE

- 7** Introduzione
- 11** CAP. 1 *La tombola delle frasi: i contenuti*
- 17** CAP. 2 Attività aggiuntive
- 19** I MATERIALI DELLA TOMBOLA

La tombola delle frasi: i contenuti

La tombola figurata è un gioco conosciuto dai bambini; già nell'ultimo anno dell'asilo nido i bambini giocano con tombole di vario genere: la tombola dei cibi, dei giocattoli, degli animali, ecc. Ci sembrava utile avere a disposizione anche una tombola con immagini raffiguranti azioni familiari ai bambini per poter produrre frasi con varie strutture grammaticali e sintattiche.

La tombola delle frasi è una vera e propria esercitazione linguistica che permette di sollecitare nei bambini la costruzione delle frasi partendo da quelle più semplici e si rivolge non soltanto ai bambini che presentano disturbi di linguaggio, ma anche agli alunni con evoluzione del linguaggio lenta o che stanno imparando l'italiano.

La tombola delle frasi è un gioco che ha come oggetto la capacità di comprendere e costruire frasi. In particolare, vengono proposte:

- frasi Soggetto/Verbo (SV);
- frasi Soggetto/Verbo/Oggetto (SVO);
- frasi Soggetto/Verbo/Oggetto/Complemento (SVOC);
- frasi riflessive;
- frasi complesse.

Come è costruito il gioco

Ogni tipologia di frase è rappresentata da 24 immagini suddivise in quattro cartelle di gioco ritagliabili dalle schede allegate al libro.

Ogni cartella contiene sei immagini ed è contraddistinta da un colore per un totale di 120 immagini e di 20 cartelle:

- le cartelle con le frasi *SV* sono identificate dal bordo verde;
- le cartelle con le frasi *SVO* sono identificate dal bordo giallo;
- le cartelle con le frasi *SVOC* sono identificate dal bordo rosso;
- le cartelle con le frasi *riflessive* sono identificate dal bordo arancione;
- le cartelle con le frasi *complesse* sono identificate dal bordo viola.

Il gioco è completato da un mazzo di carte (ritagliabili anche queste dalle schede allegate) costituito dalle stesse 120 immagini riprodotte singolarmente.

Di seguito vengono riportate le frasi organizzate per categorie.

Frase Soggetto/Verbo – SV (bordo verde)

1. La bambina piange
2. Il cane corre
3. Un gatto dorme
4. Il bambino scrive
5. L'uccellino vola
6. Le bambine ridono
7. La signora cucina
8. La bambina colora
9. Il signore spazza
10. Il gatto beve
11. Il bambino salta
12. La mamma pedala
13. Il cane abbaia
14. Il nonno pesca
15. Il papà stira
16. Il gallo canta
17. La bambina strilla
18. Il bambino cade
19. Il palloncino scoppia
20. Le bambine corrono
21. Le foglie cadono
22. Le bambine camminano
23. I bambini litigano
24. Il bambino ride

Frase Soggetto/Verbo/Oggetto – SVO (bordo giallo)

1. La bambina mangia il gelato
2. La signora stira i pantaloni
3. Il papà lava i piatti
4. Il gatto beve il latte
5. I pompieri spengono il fuoco
6. Le signore bevono il caffè
7. La signora apre la finestra
8. La nonna legge il giornale
9. Il ragazzo lava la macchina
10. Il bambino disegna un albero
11. I bambini fanno il girotondo
12. Gli uccellini mangiano i semi
13. I bambini raccolgono i fiori
14. La bambina gonfia il palloncino
15. I bambini guardano la TV
16. La giraffa mangia le foglie

17. La mamma fa la torta
18. Un bambino fa la doccia
19. I bambini fanno il bagno
20. La bambina suona il flauto
21. Un gatto graffia il divano
22. Un cane mangia l'osso
23. Il nonno apparecchia la tavola
24. Un bambino fa la capriola

Frase Soggetto/Verbo/Oggetto/Complemento – SVOC (bordo rosso)

1. La mamma taglia il pane con il coltello
2. La signora mette i fiori nel vaso
3. La bambina fa il bagno alla bambola
4. La benzinaia mette la benzina nella macchina
5. Il giardiniere taglia i rami con la sega
6. La bambina fa le bolle di sapone
7. Il bambino mette il libro nella cartella
8. La bambina dà i fiori alla nonna
9. La bambina fa la linguaccia ai bambini
10. I bambini fanno il bagno in piscina
11. La gallina cova le uova nella cesta
12. Il papà legge una favola a sua figlia
13. I bambini fanno un castello di sabbia
14. La bambina sporca la maglietta con il gelato
15. I bambini guardano i pesci nell'acquario
16. Le formiche portano il cibo nel formicaio
17. La bambina spegne le candeline sulla torta
18. Il papà leva la torta dal forno
19. I bambini giocano a pallone nel campo
20. Un bambino tira la coda al gatto
21. La mamma dà il gelato al bambino
22. La maestra legge una storia ai bambini
23. Il papà accompagna la bambina a scuola
24. Un bambino prende una mela dalla cesta

Frase riflessive (bordo arancione)

1. La mamma si lava le mani
2. La bambina si veste
3. Il bambino si alza
4. Le bambine si abbracciano
5. Il bambino si soffia il naso
6. Il bambino si spoglia

7. La nonna si pettina
8. I gattini si rotolano per terra
9. La bambina si mette le scarpe
10. Il gatto si è bruciato la coda
11. I bambini si stiracchiano
12. La bambina si lava i denti
13. Un ragazzo si tuffa
14. La bambina si gratta
15. Il gatto si lecca i baffi
16. La bambina si nasconde
17. La mamma si mette il rossetto
18. Le signore si salutano
19. Il bambino si allaccia le scarpe
20. La bambina si guarda allo specchio
21. Il papà si fa la barba
22. Un ragazzo si arrampica sull'albero
23. Un bambino si fa lo shampoo
24. La signora si mette il cappello

Frase complesse (bordo viola)

1. Il bambino piange perché gli è caduto il gelato
2. Il bambino è triste perché è scoppiato il palloncino
3. La bambina apre la gabbietta e l'uccellino vola via
4. Il bambino sale sulla sedia per prendere il palloncino
5. La signora apre l'ombrello perché piove
6. La bambina fa volare un aquilone e il bambino fa volare un palloncino
7. La sveglia suona e il bambino si sveglia
8. La signora sgrida il gatto perché ha fatto la pipì sul tappeto
9. La bambina è caduta e si è fatta male al ginocchio
10. Il gatto ha rubato una salsiccia e scappa via
11. Il bambino apre il cassetto e cerca la maglietta a righe
12. La bambina balla mentre ascolta la musica
13. Un ragazzo fa un tuffo in piscina e schizza tutti
14. La nonna va via e il bambino piange
15. Il bambino suona la tromba e la bambina canta
16. Il bambino si spoglia perché deve fare la doccia
17. La bambina suda perché fa caldo
18. Le signore bevono il caffè e mangiano i pasticcini
19. Il cappello della bambina vola perché c'è vento
20. Piove e la bambina si bagna
21. Un cane ringhia e il gatto scappa via
22. Il nonno porta la torta e i bambini battono le mani
23. I bambini giocano in giardino e la maestra li guarda
24. Il bambino va in bicicletta e il suo amico cammina

Modalità di gioco

Le regole del gioco sono le stesse della tombola classica. Si può giocare in due o più giocatori (adulto e bambino o adulto e piccolo gruppo).

Un giocatore (inizialmente l'adulto) conduce il gioco gestendo il mazzo di carte singole, mentre agli altri giocatori viene distribuita una cartella a testa.

Il giocatore che conduce il gioco verbalizza la carta pescata dal mazzo senza farla vedere agli altri giocatori che copriranno di volta in volta l'immagine corrispondente, individuata sulla propria cartella.

Vince chi per primo copre tutte le immagini della sua cartella.

I giocatori, a turno, dovranno sia comprendere la frase ascoltata, individuandola sulla cartella, sia verbalizzare la carta pescata dal mazzo.

È consigliabile inizialmente far giocare ai bambini il ruolo di chi ascolta per assicurare la comprensione della struttura frasale proposta.

Successivamente lo stesso gioco si può proporre in produzione, assegnando quindi a un bambino il ruolo del conduttore del gioco che deve verbalizzare le carte del mazzo.

Il gioco in produzione può essere proposto quando il bambino è in grado di produrre, almeno su ripetizione, la struttura della frase di cui si vuole generalizzare l'uso.

La tombola delle frasi è dunque un percorso linguistico facilmente personalizzabile a seconda delle specifiche difficoltà dei bambini e particolarmente utile per:

- *logopedisti*, che potranno utilizzarlo durante l'intervento riabilitativo;
- *educatrici dell'asilo nido*, che possono già utilizzarlo con i bambini a partire dai 2 anni e mezzo circa (a loro si suggerisce di presentare la tombola innanzitutto in comprensione e in piccolo gruppo, avendo l'accortezza, soprattutto quando il gioco viene proposto in produzione, di far giocare insieme bambini che già sono in grado di produrre spontaneamente frasi e bambini con sviluppo più lento);
- *insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria*, per favorire lo sviluppo del linguaggio e facilitare negli alunni non italofoeni la conoscenza delle caratteristiche morfosintattiche dell'italiano;
- *genitori*, che potranno giocare con i loro bambini, unendo al divertimento un efficace stimolo per lo sviluppo linguistico.

Suggerimenti

Qualora il bambino non fosse subito in grado di produrre spontaneamente una frase completa, può essere utile porre delle domande sulla figura mostrata. Ad esempio, la figura mostra la scena di un bambino che mangia il pollo: si parte dalla parola verbalizzata dal bambino (ad esempio «mangia») e, attraverso una serie di domande, si sollecita di volta in volta la produzione della frase SV oppure SVO o SVOC. Di seguito si propone un possibile svolgimento dell'esercizio.

Domanda: «Chi mangia?»

Risposta: «Il bambino»

Si offre allora il modello: «Il bambino mangia».

Domanda: «Cosa mangia?»

Risposta: «Il pollo»

Offriremo il modello della frase completa «Il bambino mangia il pollo», chiedendo subito al bambino di ripeterla.

Nelle cartelle sono raffigurate anche frasi riflessive (bordo arancione).

La scelta di questa struttura frasale è dettata dalla frequenza con cui ricorre nella lingua italiana. Abbiamo rappresentato questo tipo di frase soltanto con il *pronome* in terza persona, poiché non è possibile rappresentarlo con le altre particelle pronominali.

È necessario però far produrre ai bambini anche frasi con il pronome di prima e seconda persona singolare «*mi* e *ti*» e di prima e seconda persona plurale «*ci* e *vi*».

Il modo più naturale pensiamo sia quello proposto nel seguente esempio:

Quando il bambino produce correttamente e in maniera spontanea la frase «Una bambina si lava i denti», guardando la figura corrispondente, l'adulto mima quella stessa azione su se stesso e verbalizza la frase «Io mi lavo i denti». A questo punto l'adulto invita il bambino a mimare la stessa azione su se stesso e a produrre la frase corrispondente.

Anche il bambino dovrà dire «Io mi lavo i denti».

Quando il bambino padroneggia la frase in prima persona, l'adulto indirizzerà la sua attenzione sull'uso del pronome in seconda persona.

Indicando il bambino mentre mima l'azione di lavarsi i denti, l'adulto gli dirà: «Tu ti lavi i denti». A questo punto sarà l'adulto a mimare di nuovo l'azione di lavarsi i denti e inviterà il bambino a verbalizzare l'azione: «Tu ti lavi i denti».

Tutte le frasi contenute nelle cartelle con bordo arancione si prestano a esercitare l'uso del pronome di prima e seconda persona. Basterà sostituire ai soggetti delle varie frasi il bambino stesso, che ne mima l'azione, o l'azione mimata dall'altro giocatore, adulto o bambino.

L'obiettivo di questo gioco è, come abbiamo già detto, quello di far diventare i bambini capaci di produrre frasi in maniera corretta e completa.

Quando parliamo di completezza intendiamo anche la capacità di verbalizzare tutti gli elementi morfologici (liberi e legati) presenti nelle frasi.

Attività aggiuntive

Le carte

Le singole carte si prestano inoltre ad altre attività che hanno come obiettivo lo sviluppo e l'arricchimento del linguaggio.

Partendo da ciò che è raffigurato su una carta con cui si è già giocato e che il bambino descrive correttamente, potremo giocare a «Cosa è successo prima e cosa succederà dopo». Ad esempio, partendo dalla figura che rappresenta «La bambina piange», si richiederà al bambino di dire cosa è accaduto prima e cosa accadrà dopo attraverso l'aiuto di domande guida fatte dall'adulto, del tipo: «Perché la bambina piange?», «Cosa è accaduto?». Dopo che il bambino avrà dato la sua versione possiamo continuare chiedendo: «E adesso cosa succederà?», «Smetterà la bambina di piangere?», «Come facciamo a farla smettere di piangere?». Aiutando il bambino a riflettere e a esplicitare nessi temporali e causali in maniera semplice, lo condurremo a inventare tante piccole storie, le cui parti mancanti possono anche essere disegnate insieme. Attraverso questa attività i bambini si impadroniscono gradualmente e progressivamente della capacità di produrre testi, narrazioni e discorsi.

Sempre a partire dalla frase raffigurata in un disegno si può invitare il bambino a inventare altre frasi, mantenendo ad esempio il soggetto e cambiando il verbo o viceversa, naturalmente sempre con la guida dell'adulto: dalla frase «Un gatto dorme» si può comporre «Un gatto miagola» oppure «Un bambino dorme». E ancora, laddove è possibile, si può arricchire il vocabolario aiutando i bambini a trovare i contrari delle azioni: *la bambina piange / la bambina ride*.

Giochi e varianti

1

VARIANTE DELLA TOMBOLA

Se nella proposta iniziale il bambino aveva a disposizione davanti a sé le cartelle con le sei immagini rappresentanti le frasi, in questa variante il livello di difficoltà aumenta. Al bambino saranno consegnate le cartelle, contrassegnate da sei frasi ciascuna, e l'insegnante mostrerà l'illustrazione senza ulteriori comunicazioni. I bambini quindi dovranno riconoscere le immagini corrispondenti e mano a mano

coprirle. Le regole della tombola rimangono le stesse e vince chi avrà riconosciuto le illustrazioni proposte all'interno delle sue cartelle.

2 MEMORY FRASE-ILLUSTRAZIONE

Viene qui proposta una variante del gioco del memory che rende l'attività più complessa. Il bambino avrà a disposizione sia le carte con le illustrazioni sia quelle con le frasi. Vengono poste sul tavolo le carte coperte e i bambini a turno gireranno una carta alla quale dovranno abbinare la corrispondente, sia essa illustrazione o frase. Il gioco si può svolgere con il numero di carte che si desidera, ovviamente questo definisce il livello di difficoltà (ad esempio, per i bambini più piccoli conviene inizialmente non superare le sei carte).

È consigliabile partire usando le carte della categoria SV, per poi passare alle categorie successive una volta che gli alunni avranno acquisito dimestichezza.

3 RICONOSCIMENTO VELOCE

In questa attività, l'insegnante legge la frase di una carta estratta a caso e i bambini, suddivisi in piccoli gruppi, dovranno riconoscere fra le carte con le immagini disposte sul tavolo quella descritta. Vince chi riesce ad accumulare più carte.

Il gioco può essere svolto per livelli di difficoltà crescente e risulta molto utile per consolidare le competenze linguistiche. È possibile giocare con il numero di carte che si desidera: ovviamente questo definisce il livello di difficoltà (ad esempio, per i bambini più piccoli conviene inizialmente non superare le sei carte).

È consigliabile partire usando le carte della categoria SV per poi passare alle categorie successive una volta che gli alunni avranno acquisito dimestichezza.

Materiali allegati

- 120 «carte-illustrazione» con bordo/retro colorato identificativo della categoria di appartenenza;
- 120 «carte-illustrazione» con frase corrispondente sul retro;
- 120 «carte-frase» con bordo/retro colorato identificativo della categoria di appartenenza;
- 20 cartelle della tombola con illustrazioni su colore identificativo della categoria di appartenenza;
- 20 cartelle della tombola con frasi scritte su colore identificativo della categoria di appartenenza.

Bibliografia

- Chilosi A.M. e Cipriani P. (1995), *TCGB – Test di Comprensione Grammaticale per Bambini*, Tirrenia, Del Cerro.
- Favaro G. (2002), *Insegnare l'italiano agli alunni stranieri*, Milano, La Nuova Italia.
- Trifone P. e Palermo M. (2005), *Grammatica Italiana di Base*, Bologna, Zanichelli.
- Camaioni L. e Di Blasio M. (2001), *Manuale di Psicologia dello Sviluppo del Linguaggio*, Bologna, Il Mulino.

Frase Soggetto/Verbo – SV (bordo verde)



Frase Soggetto/Verbo – SV (bordo verde)

LA BAMBINA PIANGE	IL CANE CORRE	UN GATTO DORME
IL BAMBINO SCRIVE	L'UCCELLINO VOLA	LE BAMBINE RIDONO
LA SIGNORA CUCINA	LA BAMBINA COLORA	IL SIGNORE SPAZZA
IL GATTO BEVE	IL BAMBINO SALTA	LA MAMMA PEDALA

CARTELLA TOMBOLA 1



CARTELLA TOMBOLA 2



Frasi Soggetto/Verbo – SV (bordo verde)

CARTELLA TOMBOLA 1

LA BAMBINA PIANGE	IL CANE CORRE	UN GATTO DORME
IL BAMBINO SCRIVE	L'UCCELLINO VOLA	LE BAMBINE RIDONO

CARTELLA TOMBOLA 2

LA SIGNORA CUCINA	LA BAMBINA COLORA	IL SIGNORE SPAZZA
IL GATTO BEVE	IL BAMBINO SALTA	LA MAMMA PEDALA