

# Giocare con le parole 2

Le rime e i giochi di parole

Seconda parte

Marina Brignola  
e Emma Perrotta

MATERIALI  
LINGUAGGIO



Erickson



## IL LIBRO

### GIOCARE CON LE PAROLE

La consapevolezza fonologica è un aspetto molto importante nell'evoluzione del linguaggio, perché permette al bambino di esprimersi meglio e prepararsi all'incontro con la lingua scritta. Partendo da questo presupposto, *Giocare con le parole 2 - Seconda parte* propone una serie di giochi linguistici.

Un programma per accompagnare il bambino nel percorso di comprensione dei giochi di parole e prepararlo ad affrontare i successivi apprendimenti di lettura e scrittura

Con l'aiuto di un simpatico koala, attraverso una serie di stimolanti giochi fonologici, i bambini potranno:

- riflettere sulla similitudine dei suoni finali delle parole
- imparare a riconoscere rime e assonanze
- sviluppare la capacità di manipolare i suoni della lingua.

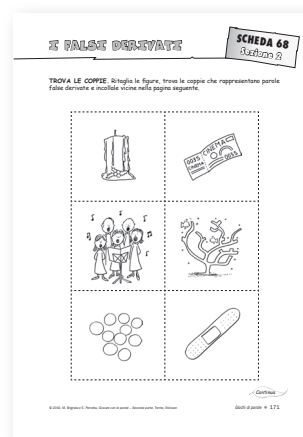
Raddoppiamenti, aggiunte, cambi di suoni iniziali, cambiamenti di suoni all'interno delle parole ed errori fonologici li aiuteranno a scoprire che le parole possono cambiare il loro significato e quello delle frasi che le contengono con la sola sostituzione di un fonema. L'attento ascolto e la riflessione indotta dai molti esercizi, infine, renderanno il bambino più consapevole e autonomo nel risolvere rebus e giochi sui derivati e sui cambiamenti di genere (veri e falsi).

Rivolto a logopedisti, genitori e insegnanti della scuola dell'infanzia e del primo ciclo della primaria, il materiale del volume può essere utilizzato:

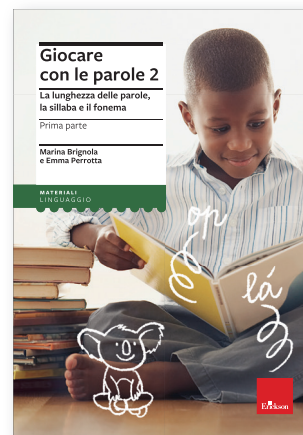
- in sede riabilitativa
- nei laboratori del linguaggio, come ausilio all'insegnamento della letto-scrittura
- come attività ludica mirata.



I raddoppiamenti.



I falsi derivati.



#### Della stessa serie

Giocare con le parole

Giocare con le parole 2 - Prima parte

## LE AUTRICI

### MARINA BRIGNOLA



Psicologa, opera come libera professionista presso il Centro Leonardo - Psicologia dell'età evolutiva di Genova, dopo aver lavorato per oltre 30 anni presso il Servizio di Assistenza Consultoriale della ASL 3 «Genovese», dove si è occupata di valutazione diagnostica e riabilitazione dei disturbi cognitivi e dei disturbi specifici dell'apprendimento.

### EMMA PERROTTA



Laureata in Logopedia, lavora dal 1983 presso il Dipartimento Cure Primarie - Assistenza Consultoriale ASL 3 «Genovese». Si occupa di prevenzione, abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva e di prevenzione e recupero dei disturbi specifici dell'apprendimento della lettura e della scrittura.

€ 21,50

libro + schede indivisibili



www.ericsson.it

# Indice

**7** *Introduzione*

**11** **SEZIONE 1 – Le rime**

L'albero delle rime

Le coppie... in rima

**71** **SEZIONE 2 – Giochi di parole**

I raddoppiamenti – Ascolta e rifletti

I raddoppiamenti – Completa le frasi

I raddoppiamenti – Gli errori del koala

Aggiunta di iniziale – Trova le coppie

Aggiunta di iniziale – Disegna tu

Cambio di iniziale – Completa le frasi

Cambio di iniziale – Gli errori del koala

Cambio di iniziale – Trova le coppie

Cambio di iniziale – Disegna tu

Cambio di lettera all'interno di parola – Completa le frasi

Cambio di lettera all'interno di parola – Gli errori del koala

Cambio di lettera all'interno di parola – Trova le coppie

Cambio di lettera all'interno di parola – Disegna tu

I veri derivati

I falsi derivati – Collega le coppie

I falsi derivati – Trova le coppie

I veri cambiamenti di genere

I falsi cambiamenti di genere – Collega le coppie

I falsi cambiamenti di genere – Trova le coppie

Rebus

**ALLEGATO 1 Foresta di eucalipto**

**ALLEGATO 2 Sagoma del koala**

## Introduzione

**Giovanni**, 2 anni, chiama: «Lamammaaaa».

**Sara**, 5 anni, dice: «No è viva!», dopo che il terapeuta dà della salamotta alla protagonista di una storiella che combinava un guaio.

**Flavio**, 6 anni. Il terapeuta chiede al bambino il nome della sua nonna. Flavio risponde: «Nonna Dina». Il terapeuta chiede conferma: «Nonna Tina?». Flavio: «No Tina, Dina!». Il terapeuta coglie l'occasione per proporre una riflessione fonologica e domanda: «Sai che differenza c'è tra Tina e Dina?». Flavio senza pensarci troppo su risponde: «Eh, la nonna Dina esiste, la nonna Tina no!».

**Matteo**, 5 anni. Il terapeuta chiede: «Come ti chiami?». Risposta: «Matteo Piccolo». Altra domanda: «E tua sorella come si chiama?». Risposta: «Sara Piccola!».

**Andrea**, 5 anni. Il terapeuta propone di cercare le parole che iniziano con MA. Dopo alcuni esempi: «MA...mma, MA...tita», prova Andrea: «MA...lbero».

**Alessandro**, 4 anni. Dice: «Mia sorella fa la cinqu melentare».

**Luigi**, 4 anni. Si spaventa quando la mamma dice che le è «caduto l'occhio» nel buco della maglietta.

**Annalisa**, 5 anni: «Ti ho detto di no: enne o! Questo invece sì: enne sì!».

Questi simpatici aneddoti testimoniano gli sforzi del bambino, che in un percorso evolutivo fisiologico impara a comprendere e a produrre il linguaggio, e dimostrano come egli proceda per tentativi ed errori nell'intento di assimilare le regole che governano i diversi aspetti della nostra lingua.

Tale evoluzione rispecchia anche il passaggio dal pensiero concreto alla possibilità di astrarre, di immaginare le cose e le persone attraverso il mezzo più potente e straordinario della simbolizzazione: il linguaggio.

Il linguaggio permette al bambino di comprendere la realtà che lo circonda e di farsi capire, manifestando e modulando emozioni e bisogni.

Molti anni di ricerca e di pratica clinica hanno confermato quanto sia importante per un bambino padroneggiare la lingua orale nelle varie e diverse componenti, prima dell'incontro con la lingua scritta: comprensione di messaggi verbali sempre più complessi, arricchimento del lessico e della sintassi, fluidità e precisione articolatoria, consapevolezza fonologica.

Quest'ultimo aspetto è molto importante nell'evoluzione del linguaggio: permette infatti al bambino di auto-ascoltarsi e auto-correggersi, e di arrivare così a una produzione orale sempre più vicina al modello adulto.

Il primo volume di *Giocare con le parole*, pubblicato ormai 10 anni fa, è stato utile a molti bambini proprio perché ha stimolato, attraverso divertenti giochi orali, la consapevolezza fonologica, aiutandoli a esprimersi meglio e a prepararsi in modo più consapevole all'incontro con la lingua scritta.

La nuova raccolta di attività nasce dall'esigenza di avere sempre più materiale a disposizione per variare le proposte di gioco e pensiamo che possa essere utile a tutti coloro che affiancano i bambini in un percorso sia didattico che riabilitativo.

*Giocare con le parole 2* si propone quindi di completare e ampliare le proposte di riflessione sulla forma delle parole e sui suoni della nostra lingua, per offrire ai bambini un percorso più completo e più vario.

In esso sono state riprese e integrate alcune proposte di gioco che nella pratica clinica sono risultate più utili e più gradite ai bambini, e sono state variate nel contempo le modalità di presentazione e la veste grafica.

Proprio la quantità e la ricchezza delle proposte ha indotto ad articolare la nuova opera in due volumi che, pur venendo presentati al pubblico separatamente, si completano e si integrano a vicenda.

Nel volume *Giocare con le parole 2 – Prima parte* sono contenute attività di riflessione metafonologica relative *alla lunghezza delle parole, alla sillaba e al fonema iniziale*.

Sono state ampliate le proposte riguardanti la riflessione morfologica sulla lunghezza delle parole, in quanto propedeutiche alle successive attività.

Anche il lavoro sulle parti iniziali delle parole è stato approfondito e integrato con esercizi che stimolano in modo particolare la percezione e la discriminazione tra fonemi simili, per facilitare la differenziazione tra quelli che più facilmente vengono confusi dai bambini con disturbo fonologico e, successivamente, con problemi nella letto-scrittura.

Nel volume *Giocare con le parole 2 – Seconda parte* viene presentata un'ampia rassegna di veri e propri *giochi con le parole*, che favoriscono ulteriormente la consapevolezza fonologica. La possibilità di manipolare i suoni della lingua, divertendosi con rime, rebus e molti altri giochi, preparerà i bambini ad affrontare con maggiore facilità e motivazione i successivi apprendimenti di lettura e scrittura.

Il materiale viene proposto in modo semplice ed è di immediato utilizzo da parte dei bambini.

Il grande successo ottenuto dal primo volume *Giocare con le parole*, e in genere dai training fonologici, è giustificato dalla grande efficacia che le attività

di riflessione metafonologica hanno dimostrato di avere sulla prevenzione dei disturbi di apprendimento della letto-scrittura.

Esistono ormai da tempo in letteratura molteplici evidenze sull'importanza delle competenze fonologiche, considerate uno dei prerequisiti più importanti per un approccio positivo e proficuo dell'alfabetizzazione.

La grande quantità di materiale, sistematizzato in esercizi graduati per difficoltà, ne suggerisce l'utilizzo in modo particolare in ambito riabilitativo con bambini con difficoltà fonologiche. Portare i bambini a riflettere sugli aspetti sonori del linguaggio permette loro di capire che il «significato» del linguaggio è veicolato da un «significante» formato da suoni ed è modificabile. Tutto questo li aiuta ad auto-ascoltarsi, a riconoscere eventuali errori fonologici e quindi ad auto-correggersi.

Saper analizzare poi i vari suoni in successione è requisito indispensabile per il bambino che inizia a scrivere in autonomia.

Naturalmente, per tutti i giochi proposti è opportuno che un adulto aiuti il bambino, che ancora non legge, a comprendere le consegne e a fruire appieno degli obiettivi di ogni gioco, spiegando cosa richiedono le attività, commentandole con la giusta enfasi e divertendosi con lui.

Al volume sono allegate due tavole. La prima rappresenta un piccolo koala che, ritagliato, potrà saltare sulle foglie della foresta (seconda tavola), nelle attività via via indicate. La seconda rappresenta una foresta, regno del koala, con delle foglie di eucalipto su cui l'animaletto dovrà saltare, per rendere più concrete e divertenti le attività di scansione sillabica. Questa tavola potrà essere usata in particolar modo come supporto ai giochi di riflessione sulla lunghezza della parola (una parola più lunga equivale a più salti) e ai giochi di riflessione sulla sillaba iniziale (ci sono molte parole, sia lunghe che corte, che iniziano con lo stesso suono prodotto dal salto sulla prima foglia).

*Giocare con le parole 2* si presta ad essere utilizzato da terapisti, genitori e insegnanti in diversi contesti:

- in ambito ambulatoriale, come utile integrazione al trattamento logopedico di bambini con disturbo di linguaggio o al trattamento di bambini un poco più grandi con disturbi specifici di apprendimento;
- a casa, come attività di giochi linguistici per preparare il proprio bambino ai successivi apprendimenti e all'ingresso alla scuola primaria;
- nella scuola dell'infanzia, nei laboratori dedicati al linguaggio e nella scuola primaria, durante le primissime fasi dell'alfabetizzazione, per potenziare le competenze fonologiche e metafonologiche, facilitando l'approccio alla scrittura e alla lettura. Il training fonologico può offrire un ottimo spunto di lavoro per le attività di continuità didattica tra scuola dell'infanzia e scuola primaria;
- nella scuola primaria, nelle attività proprie della prima classe, nelle attività di sostegno didattico ad alunni con deficit cognitivo e nelle attività di rinforzo e di recupero di bambini con disturbi specifici di apprendimento.

## LE RIME

I giochi di questa sezione porteranno i bambini a riflettere sulla parte finale delle parole attraverso il riconoscimento e la ricerca di assonanze e rime.

La foresta cartonata (allegato 2) può essere utilizzata anche all'inizio di questa sezione, facendo saltare il koala (allegato 1) sulle foglie di eucalipto mentre si nominano ad alta voce le immagini e marcando la voce sulla parte finale delle parole, in genere le ultime due sillabe. Il bambino potrà così individuare la similitudine dei suoni finali delle parole in questione.

Nel gioco *L'albero delle rime* il bambino viene invitato a ritagliare otto figurine e, dopo aver riflettuto sul suono finale, ha il compito di dividerle e incollarle nelle due cassette predisposte sull'albero.

Nel gioco *Le coppie... in rima*, invece, il bambino deve collegare con un tratto di matita le parole in rima a due a due, dopo aver riflettuto sul loro aspetto sonoro.

Le schede proposte sono tante, proprio per permettere ai bambini che faticano a cogliere la similitudine sonora di allenare il livello percettivo, ma saranno comunque gradite anche a tutti quelli che, compresa la consegna, potranno cimentarsi in questa attività in modo ludico e autonomo.

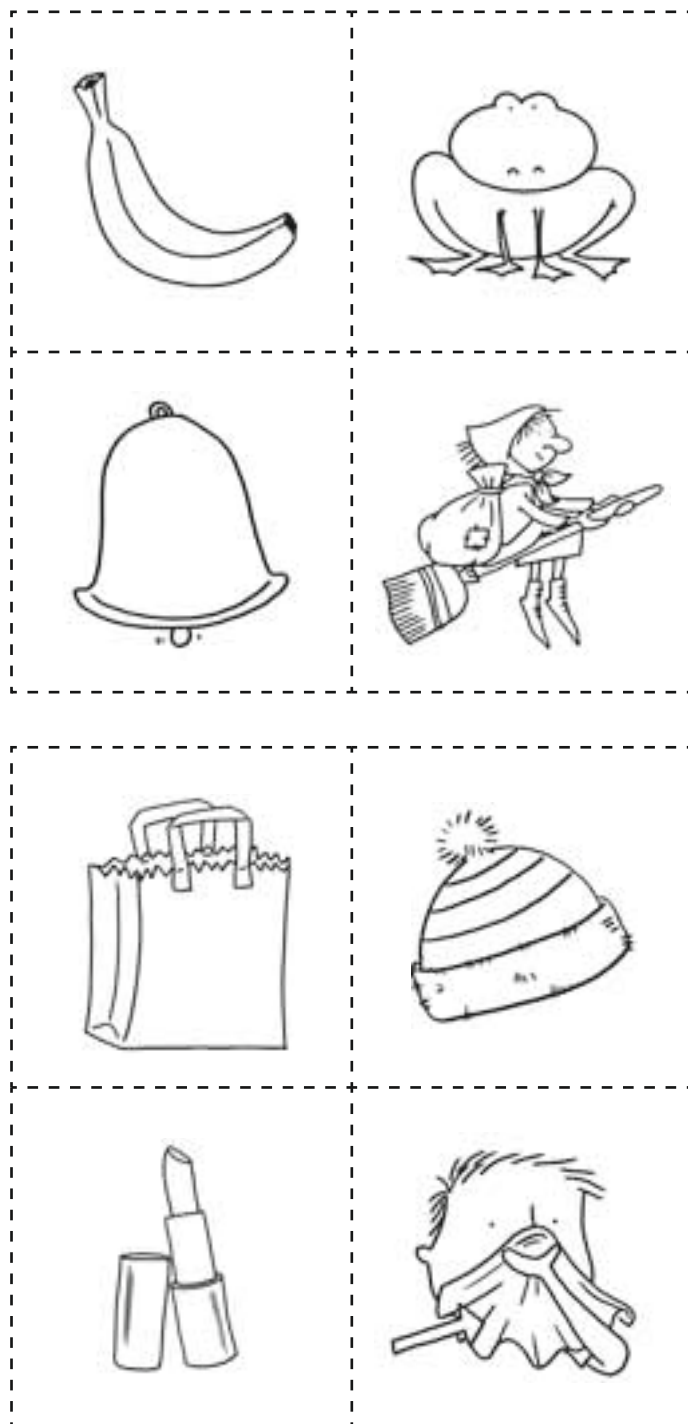


# L'ALBERO DELLE RIME

## SCHEDA 2

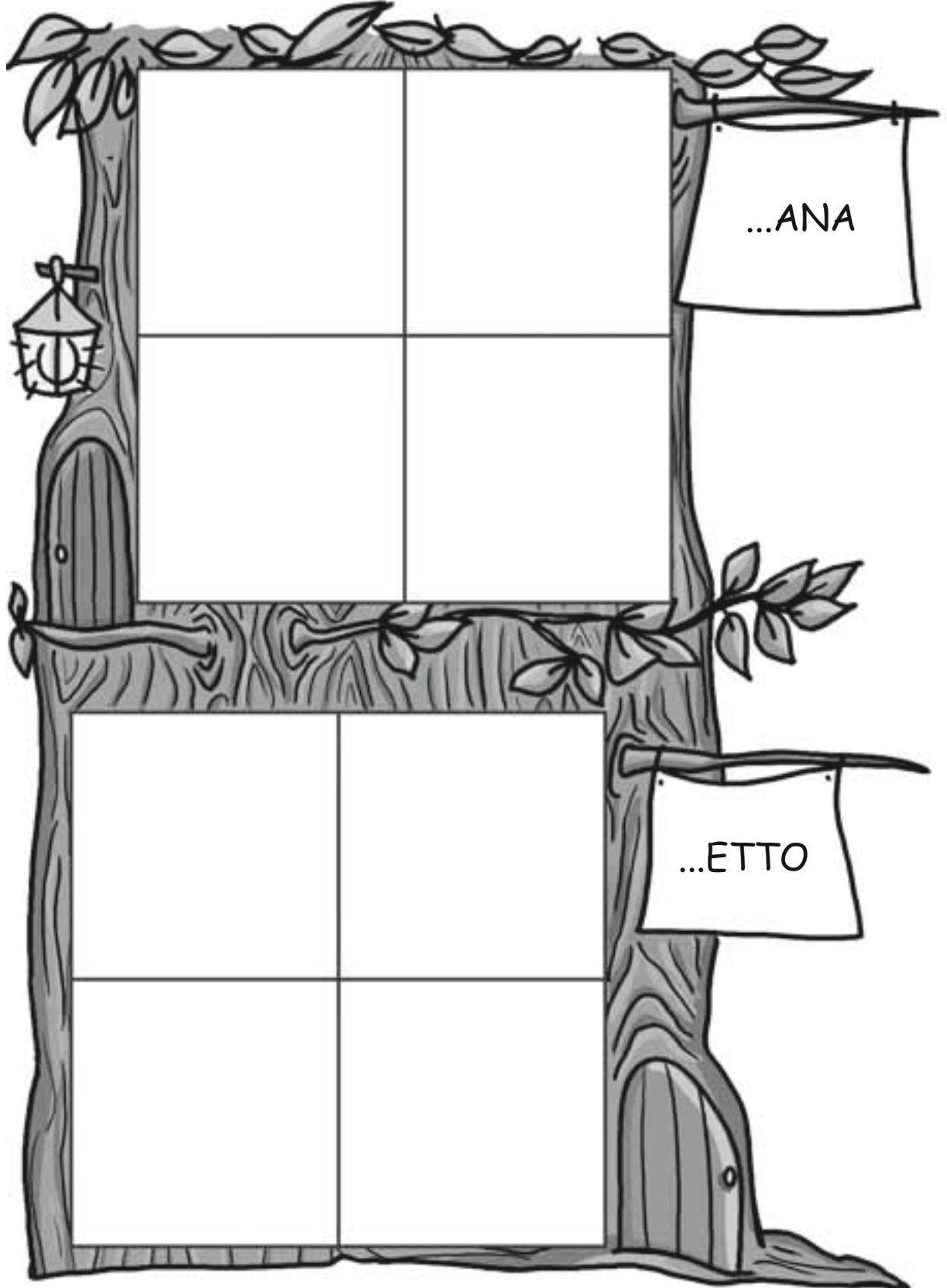
### Sezione 1

Ascolta attentamente, rifletti e scopri perché queste parole si assomigliano. Ritaglia poi le figurine qui sotto, raggruppalte e incollale al posto giusto sull'albero della pagina seguente.



Continua



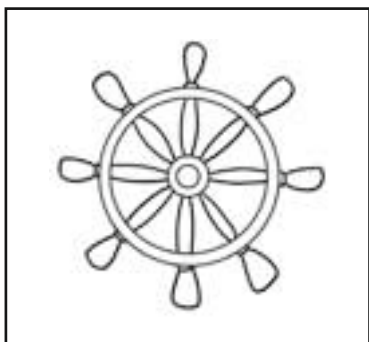
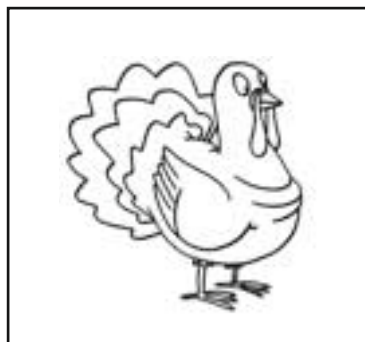
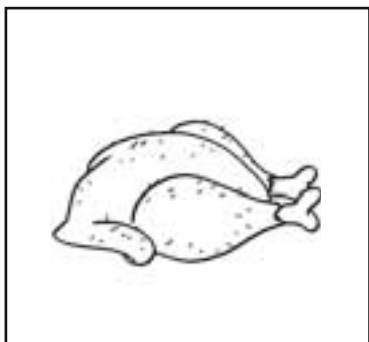
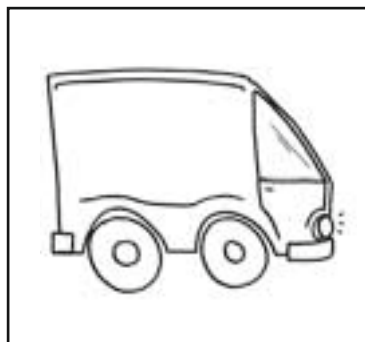
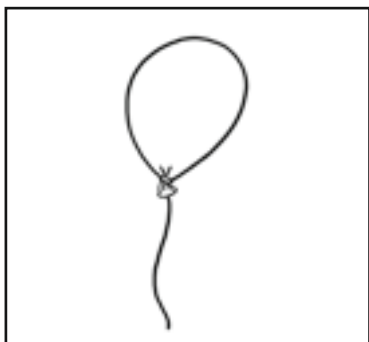


# SCHEDA 27

## Sezione 1

# LE COPPIE... IN RIMA

Collega le figure i cui nomi fanno rima tra loro.



# GIOCHI DI PAROLE

Le buone competenze metafonologiche esercitate in precedenza permetteranno ai bambini, in questa sezione, di giocare veramente con le parole divertendosi: essi scopriranno che pochi suoni bastano a trasformare, come per magia, una parola in un'altra e a stravolgerne completamente il significato.

Anche qui si è cercato di presentare moltissime attività diverse per poter variare il lavoro e renderlo più completo.

Vengono inizialmente proposti giochi sui *Raddoppiamenti*, sull'*Aggiunta di iniziale*, sul *Cambio di iniziale* e sul *Cambio di lettera all'interno di parola*, dove le parole cambiano significato aggiungendo o sostituendo un fonema. Ogni gioco viene proposto con differenti modalità.

«Ascolta e rifletti» favorisce le capacità di analisi fonologica, grazie all'ascolto attento e alla riflessione sul diverso significato che possono assumere due parole fonologicamente simili ed è propedeutico sia a «Trova le coppie», in cui il bambino è operativamente coinvolto nel nominare, ritagliare e abbinare le parole, sia a «Disegna Tu» dove invece viene invitato a trovare autonomamente la parola corretta e a illustrarla.

«Completa le frasi», invece, pone il bambino di fronte a una scelta: egli dovrà infatti capire qual è, tra le due proposte, l'immagine corretta (cui è abbinata anche la parola scritta), per evitare di formulare frasi assurde. «Gli errori del koala» evidenziano infine, in modo divertente e immediatamente comprensibile, alcuni errori fonologici: attraverso essi il bambino scopre che basta un suono differente per cambiare il significato della frase rendendola assurda.

In seguito sono presentati altri giochi di parole su *I falsi derivati* e *I falsi cambiamenti di genere*, dove il bambino viene invitato a riconoscere, collegare e trovare le coppie di immagini che non hanno alcun legame dal punto di vista semantico (significato della parola) ma che hanno un legame dal punto di vista lessicale (significante della parola). Il bambino dovrà quindi effettuare un'attenta analisi sull'aspetto sonoro della parola. Anche questi esercizi sono presentati con modalità differenti: «Collega le coppie» e «Trova le coppie», e sono preceduti da alcune pagine su *I veri derivati* e *I veri cambiamenti di genere*, utili per introdurre il bambino al tipo di gioco e alla riflessione che gli si chiederà di operare. Per trovare le coppie di parole corrette, egli dovrà denominare le immagini, riflettere sull'aspetto formale e fonologico delle parole, e in seguito unire, o ritagliare e incollare, le illustrazioni giuste. Le due tipologie di esercizio permettono di offrire la modalità di gioco più gradita.

Infine vengono proposti molti rebus in cui il bambino potrà divertirsi a scoprire nuove parole nascoste in altre.

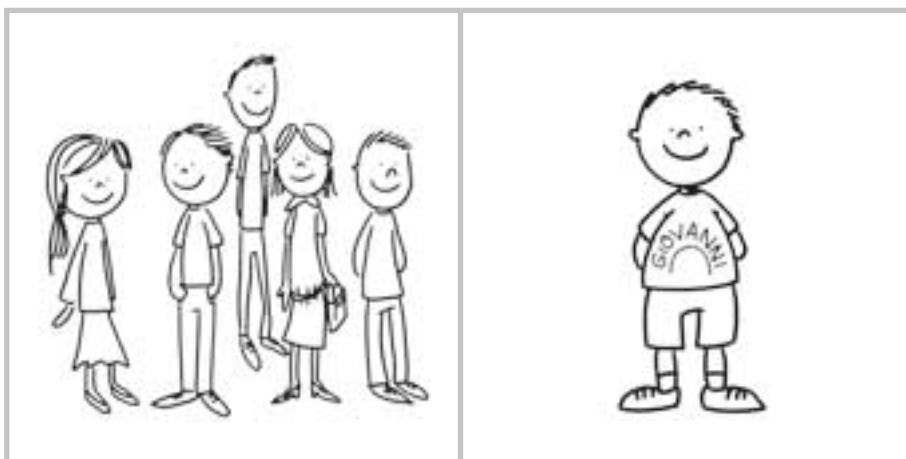
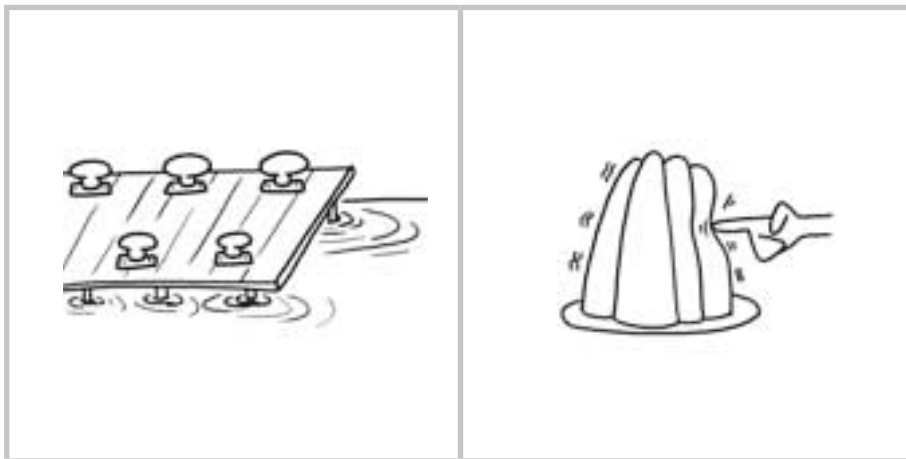
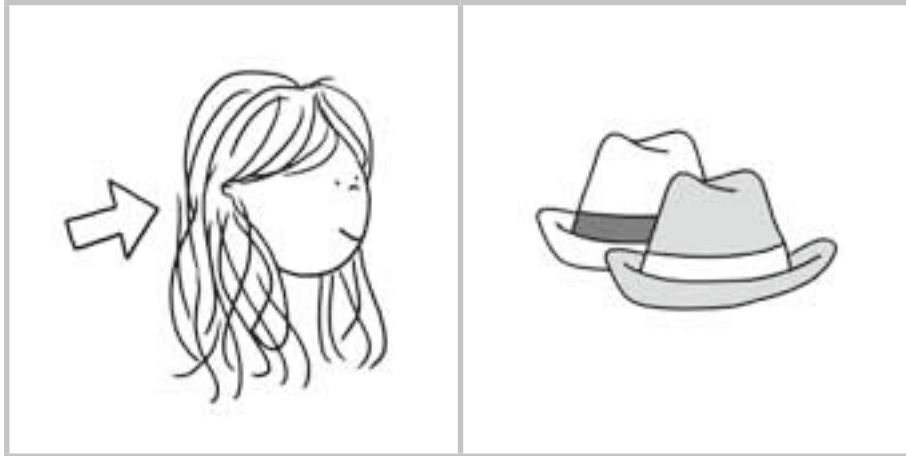


# SCHEDA 8

## Sezione 2

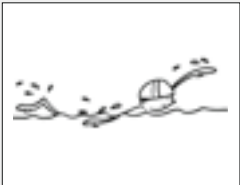
# I RADDOPPIAMENTI

**ASCOLTA E RIFLETTI.** Ascolta con attenzione e rifletti. Le parole raffigurate sono molto simili, ma i loro significati sono molto diversi.




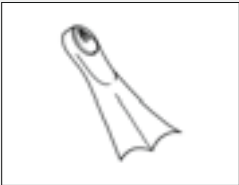



**COMPLETA LE FRASI.** Con l'aiuto di un adulto, scegli la figura adatta per completare correttamente le frasi.

Stefano  ha perso la maschera e una

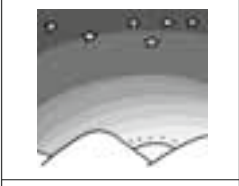
NUOTANDO


 PINA

 PINNA

Coltivo molti  nella mia

FIORI

 SERA

 SERRA

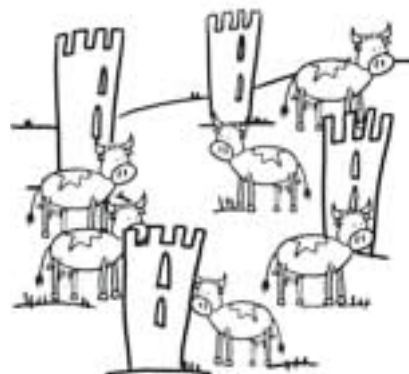
Continua

**SCHEDA 12**  
Sezione 2

# I RADDOPPIAMENTI

**GLI ERRORI DEL KOALA.** Il koala ha perso un dentino e non riesce a parlare bene. Cosa vorrà dire? Dove sbaglia?

Sul prato c'erano molte mucche e torri.



Sul tetto della mia casa c'è un cammino molto grande.

La nonna *cucce* sempre alla sera.







La pagina era piena di *notte musicali*.

# SCHEDA 19

Sezione 2

## AGGIUNTA DI INIZIALE

**DISEGNA TU.** Guarda i disegni. Se aggiungi un suono iniziale troverai delle parole nuove. Disegnale.


**Soluzioni:** ESCA/PESCA, AGO/MAGO-LAGO, ORSO/SORSO-MORSO, ORTO/PORTO.


# CAMBIO DI INIZIALE


**SCHEDA 20**

Sezione 2


**COMPLETA LE FRASI.** Con l'aiuto di un adulto, scegli la figura adatta per completare correttamente le frasi.


La  mangia la


 TORTA

 PORTA

NONNA

La  indossa la



 DONNA


 GONNA

BAMBINA

Continua



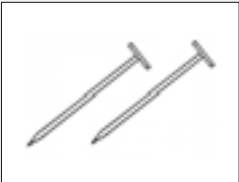

La  è arrivata in 




NAVE

MORTO

PORTO

Pianto i  con il 



CHIODI

CARTELLO

MARTELLO

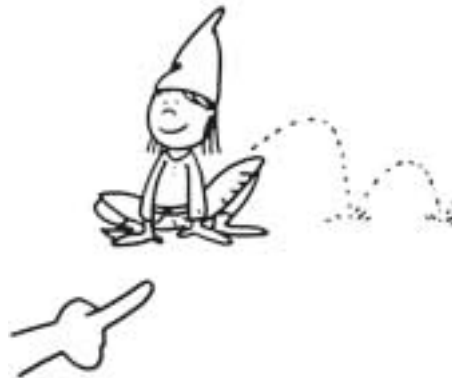
**GLI ERRORI DEL KOALA.** Il koala ha perso un dentino e non riesce a parlare bene. Cosa vorrà dire? Dove sbaglia?

La *pallina* ha fatto l'uovo.



Ho regalato un *razzo* di fiori a Luisa per il suo compleanno.

Guarda come salta quella *nana*.



Bevo il latte nella *mazza*.

## SCHEDA 42

### Sezione 2

# CAMBIO DI LETTERA ALL'INTERNO DI PAROLA

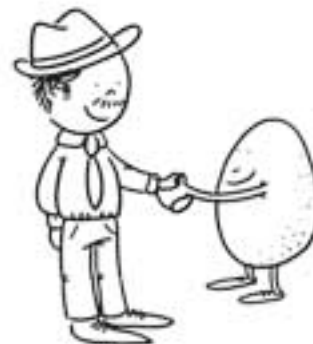
**GLI ERRORI DEL KOALA.** Il koala ha perso un dentino e non riesce a parlare bene. Cosa vorrà dire? Dove sbaglia? Stai attento, perché anche qui il suono che cambia è *dentro* alla parola.

Sabato sera andiamo a mangiare una bella *pezza*.



Ho preso una botta alla schiena e ora mi fa molto male la *scatola*.

Quell'uovo ha stretto la mano di mio papà per salutarlo.



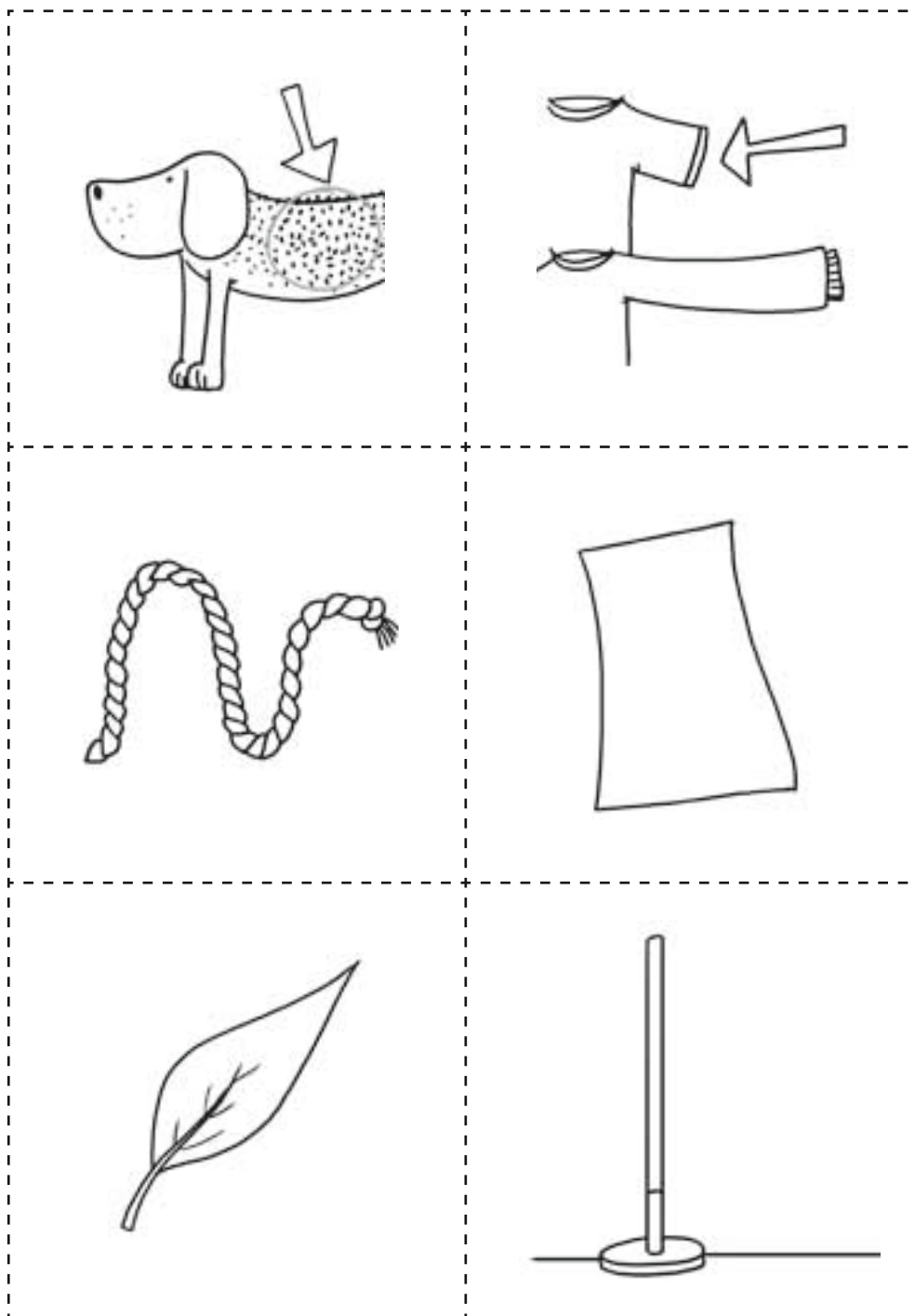
Il contadino *spada* la terra con gran fatica.

# CAMBIO DI LETTERA ALL'INTERNO DI PAROLA

**SCHEDA 43**

Sezione 2

**TROVA LE COPPIE.** Ritaglia le figure, trova le coppie di parole che si assomigliano e incollale vicine nella pagina seguente. Attento: per formare le coppie dovrai cambiare un suono *dentro* a una parola!



Continua

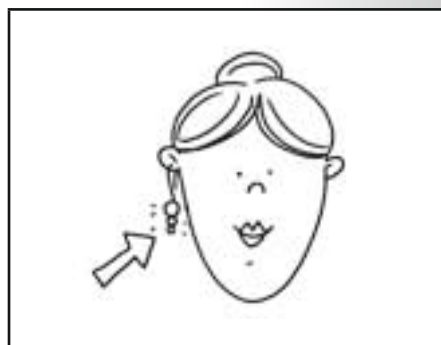
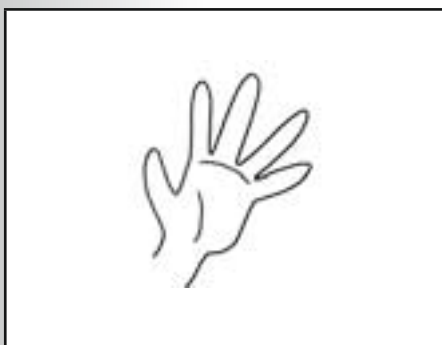
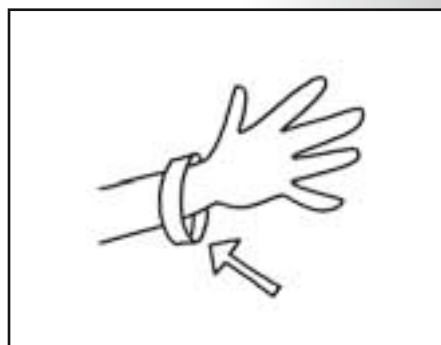
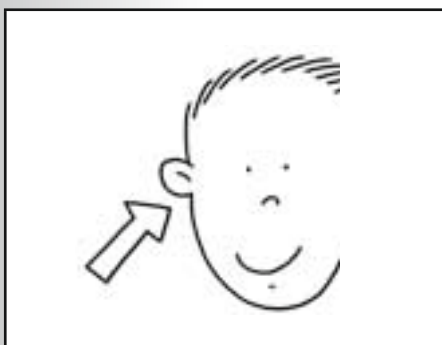
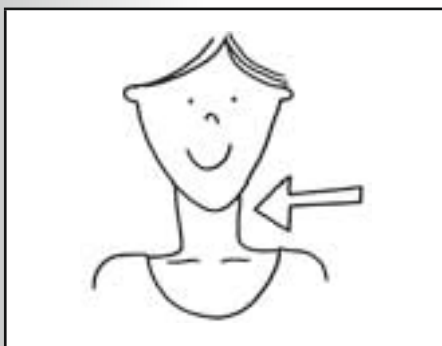


--	--

--	--

--	--

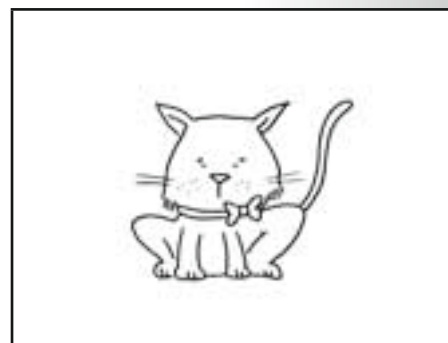
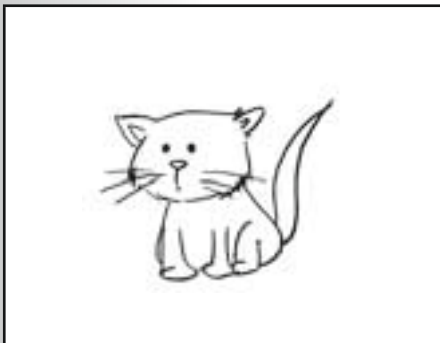
Collega le figure che rappresentano parole derivate.



**SCHEDA 70**  
Sezione 2

# I VERI CAMBIAMENTI DI GENERE

Collega le figure che rappresentano parole maschili con quelle che rappresentano le corrispondenti parole femminili.

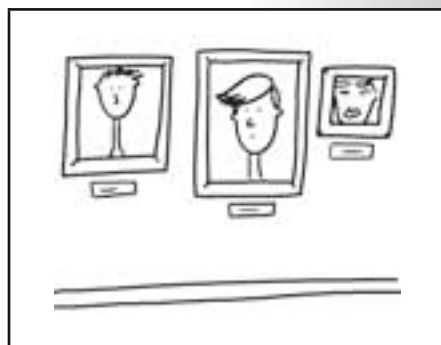
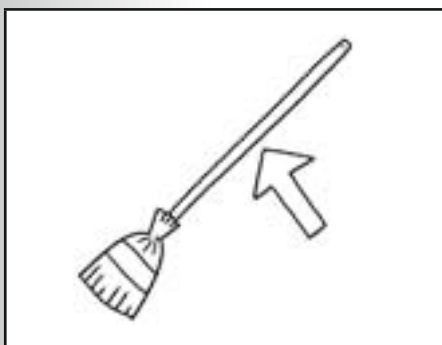
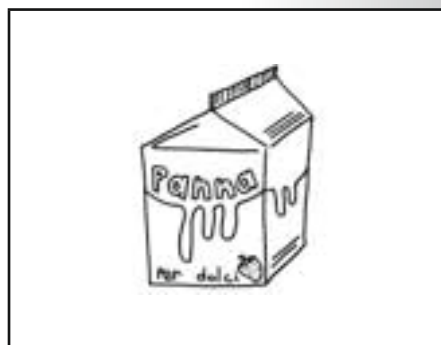
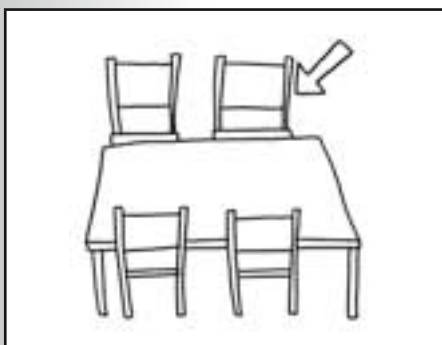
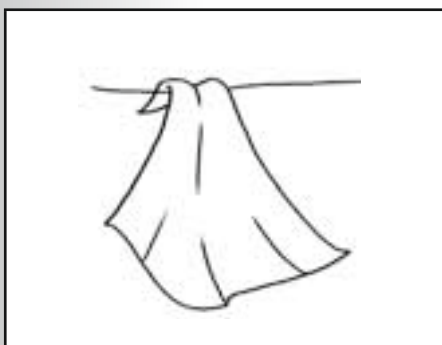
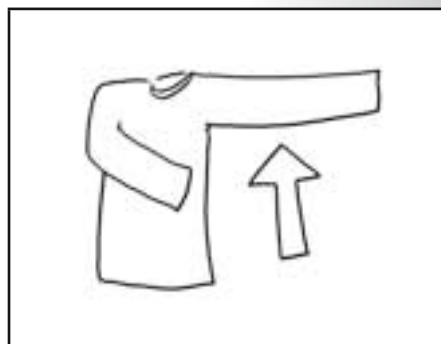
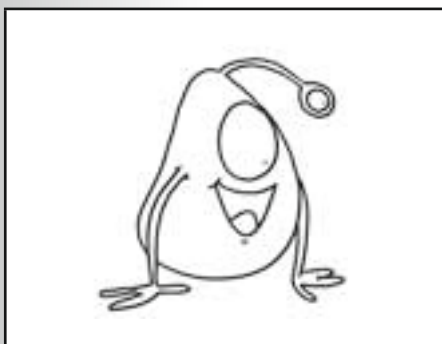


# I FALSI CAMBIAMENTI DI GENERE

**SCHEDA 73**

Sezione 2

**COLLEGA LE COPPIE.** Collega le figure che rappresentano parole maschili e femminili simili. Attento: quelli che sembrano cambiamenti di genere sono in realtà cambiamenti di significato!



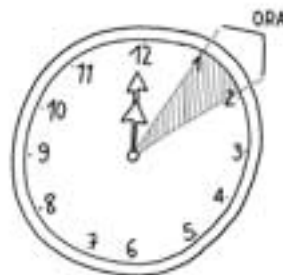
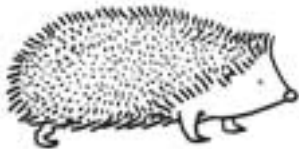
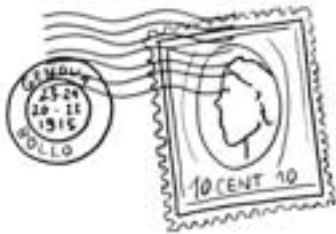
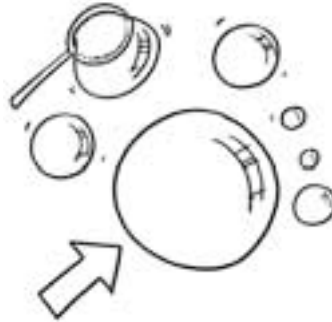
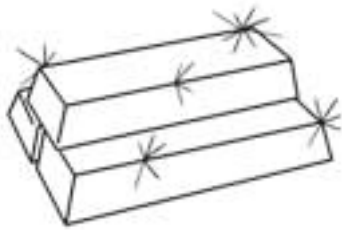


# SCHEDA 81

## Sezione 2

# I FALSI CAMBIAMENTI DI GENERE

**TROVA LE COPPIE.** Ritaglia le figure, trova le coppie di parole simili (una parola maschile e una femminile) e poi incollale vicine nella pagina seguente.



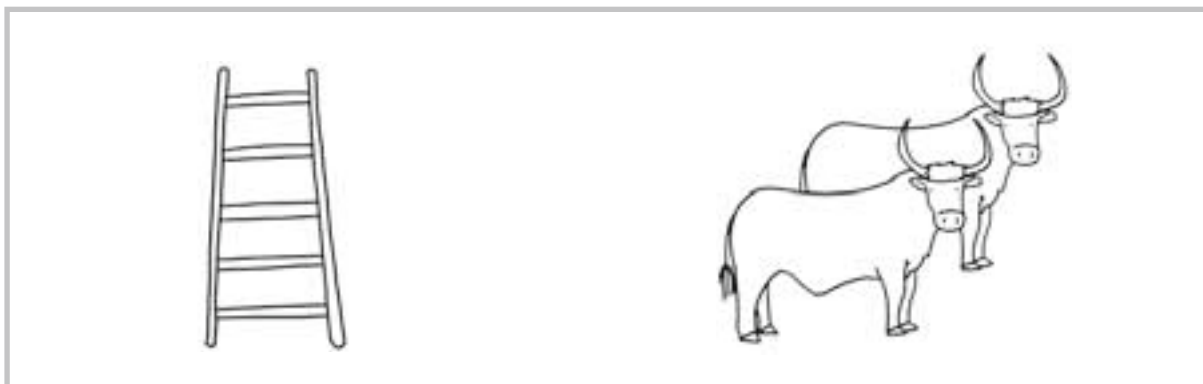
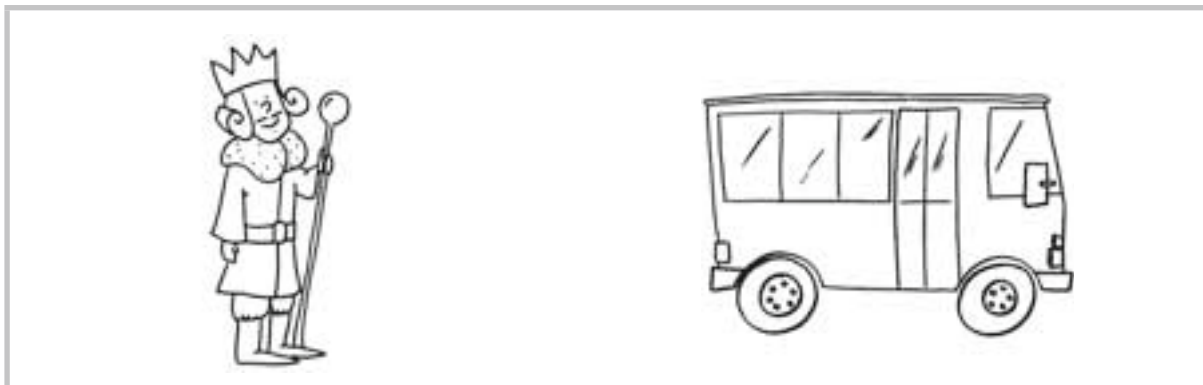
Continua

--	--

--	--

--	--

Trova le parole nascoste.



**Soluzioni:**  
re ... bus = REBUS  
banco ... nota = BANCONOTA  
scala ... tori = SCALATORI

Continua