

Sviluppare le competenze semantico- lessicali

Attività per il potenziamento
del linguaggio

Elena Freccero, Emma Perrotta,
Patrizia Rustici
e Maria Cristina Tigoli

MATERIALI
LINGUAGGIO



Erickson

IL LIBRO

SVILUPPARE LE COMPETENZE SEMANTICO-LESSICALI

Quando un bambino ha difficoltà nel reperire le parole, occorre capire se questa fatica sia causata da un vocabolario ridotto, per carenza di stimolazione socio-culturale o per deficit cognitivo, o da una difficoltà di accesso al lessico.

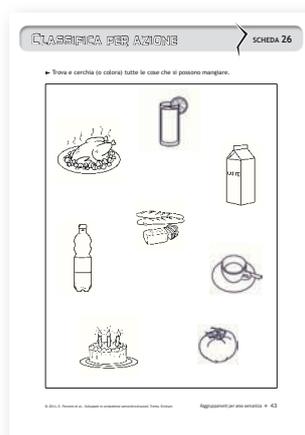
Come stimolare e riabilitare in modo efficace e divertente il sistema semantico-lessicale dei bambini a partire dai 4 anni di età?

Sviluppare le competenze semantico-lessicali propone numerose attività per allenare la capacità di categorizzazione, promuovere la riflessione sui significati delle parole e stimolare la capacità di rievocazione lessicale attraverso:

- raggruppamenti per area semantica
- giochi logici di completamento di serie
- individuazione dell'intruso
- ricerca di contrari, sinonimi e omonimi
- denominazione di immagini
- elicitazione di strategie di recupero di termini in semplici testi.

Completano il testo 32 schede a colori che, raggruppando una serie di figure-carte per categorie, promuovono lo sviluppo delle competenze semantico-lessicali attraverso i più comuni giochi da tavolo e possono essere utilizzate sia con il singolo bambino sia in piccoli gruppi.

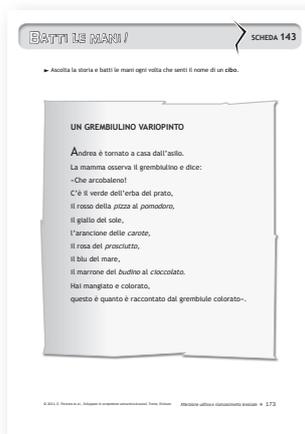
Semplice ed efficace strumento per i logopedisti che lavorano con bambini con difficoltà nel reperimento di parole, il libro può essere usato anche da educatori, insegnanti e genitori per arricchire, attraverso il piacere del gioco, le conoscenze sul mondo e il vocabolario.



Classifica per azione.



Individua i contrari.



Batti le mani!



Rievoca le parole.

LE AUTRICI

ELENA FRECCERO

Laureata in Logopedia, opera presso l'ASL 3 «Genovese» e si occupa di prevenzione, abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva e di prevenzione e recupero dei disturbi specifici di apprendimento della letto-scrittura.

EMMA PERROTTA

Laureata in Logopedia, lavora 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 di apprendimento della letto-scrittura.

PATRIZIA RUSTICI

Laureata in Logopedia, opera presso l'ASL 3 «Genovese» e si occupa di prevenzione, abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva e di prevenzione e recupero dei disturbi specifici di apprendimento della letto-scrittura.

MARIA CRISTINA TIGOLI

Laureata in Logopedia, lavora 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 di apprendimento della letto-scrittura.

€ 19,50

libro + schede indivisibili



www.erickson.it

Indice

7 *Introduzione*

15 **RAGGRUPPAMENTI PER AREA SEMANTICA**

Classifica per funzione
Rievoca per funzione
Classifica per azione
Rievoca per azione
Classifica per classe
Rievoca per classe
Classifica per attributi
Rievoca per attributi
Classifica per parti
Rievoca per parti
Completa la serie
Trova l'intruso

113 **CONTRARI**

Individua i contrari
Rievoca i contrari

135 **SINONIMI**

Sinonimi

147 **OMONIMI**

Omonimi

167 **ATTENZIONE Uditiva e Riconoscimento Lessicale**

Batti le mani!

175 **LETTURA CON CLOZE**

Rievoca le parole (con immagini)
Rievoca le parole (senza immagini)

203 **GIOCHI CON LE CARTE**

Giochi con le carte
Cartelle senza immagini

ALLEGATI – 32 schede con immagini a colori

Introduzione

Lo sviluppo fisiologico del linguaggio

Normalmente i bambini imparano a parlare per effetto della combinazione tra la loro predisposizione innata ad apprendere il linguaggio e l'esposizione alla lingua madre.

Nell'età compresa tra i 6 e i 12 mesi, i bambini imparano a selezionare i suoni della propria lingua e ne esercitano l'articolazione in sillabe, preferibilmente del tipo consonante-vocale, durante la cosiddetta fase della «lallazione».

Attraverso l'esperienza con gli oggetti (guardandoli, toccandoli, sbattendoli, ecc.), i bambini si creano una propria conoscenza del mondo e, di conseguenza, un patrimonio lessicale che per tutta la vita avranno la possibilità di arricchire.

Intorno al primo anno di età compaiono le prime parole riguardanti le persone e gli oggetti più comuni che fanno parte della loro esperienza.

Nel secondo anno di vita il numero delle parole prodotte aumenta esponenzialmente, determinando un'autentica «esplosione del vocabolario». Tale situazione evolve, tra i 18 e i 24 mesi, con l'inizio della capacità combinatoria di parole, che rappresenta la forma primordiale di frase (ancora senza verbo, articoli, preposizioni, senza accordi di singolare, plurale, maschile o femminile).

Nel corso del terzo anno di vita la frase si arricchisce di tutti questi elementi mancanti e compare anche la capacità di unire fra loro più frasi secondo un rapporto di coordinazione o subordinazione, determinato dall'utilizzo delle congiunzioni.

Il contributo della neuropsicologia cognitiva

Tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio degli anni Settanta è nata una branca della neuropsicologia che si è proposta di spiegare, attraverso modelli teorici, il funzionamento della nostra mente e con essa anche del nostro sistema linguistico. Il linguaggio viene descritto come costituito da una serie di componenti interne,

indipendenti, ma tra loro interagenti, che possono essere classificate nel seguente modo.

- LIVELLO FONETICO-FONOLOGICO, che può essere a sua volta suddiviso in due componenti:
 - *fonetica*: studia i suoni, i fonemi della nostra lingua e ne distingue i tratti fondamentali dell'articolazione;
 - *fonologia*: studia la modalità di selezione e di abbinamento dei fonemi per combinarli in parole.
- LIVELLO SEMANTICO-LESSICALE, che si compone di:
 - *lessico*: è il magazzino delle parole che ciascun individuo possiede;
 - *semantica*: fa riferimento all'organizzazione dei significati secondo categorie concettuali.
- LIVELLO MORFO-SINTATTICO, che si compone di:
 - *morfologia*: si può suddividere a sua volta in *morfologia libera* (articoli, preposizioni) e *morfologia legata*, ovvero prefissi e suffissi che regolano gli accordi di genere (maschile e femminile) e di numero (singolare e plurale), oltre che i tempi verbali;
 - *sintassi*: regola la combinazione delle parole nelle strutture frasali per cui, attraverso un numero finito di elementi, è possibile produrre un numero infinito di combinazioni corrette.
- LIVELLO PRAGMATICO. Si tratta di una componente non strettamente linguistica, poiché coinvolge anche aspetti cognitivi e sociali. Rientrano in questa componente:
 - la *capacità di richiamare l'attenzione* dell'interlocutore perché riconosca la nostra intenzione comunicativa;
 - la *ripetizione dell'enunciato* quando ci si accorge che l'interlocutore non ha compreso il messaggio;
 - il *rispetto dell'alternanza dei turni* della conversazione, riconoscendo i segnali linguistici e prosodici che segnalano che l'interlocutore ha completato il suo messaggio;
 - il comprendere le *diverse accezioni* che una stessa parola può acquisire a seconda del contesto (ad esempio, la parola «punto»: di punto in bianco, punto croce, punto e virgola, punto di una retta, mettere a punto il motore, punto a capo, punto di vista, ecc.);
 - il comprendere *modi di dire e proverbi*, ovvero l'andare oltre il significato letterale dell'enunciato per inferire un significato implicito.

Il sistema semantico-lessicale

Il presente volume si occupa in particolare della stimolazione e riabilitazione del sistema semantico-lessicale.

Il *sistema lessicale* si suddivide in:

- un *lessico passivo* (o di input), che contiene le parole di cui conosciamo il significato, senza che necessariamente vengano da noi usate nel linguaggio spontaneo.

Un bambino di 30 mesi, in media, è in grado di acquisire da 4 a 10 parole nuove al giorno, raggiungendo il controllo di circa 10.000 parole intorno ai 6 anni;

- un *lessico attivo* (o di output), che contiene le parole che l'individuo usa in produzione, senza doverne necessariamente conoscere il significato. Quest'ultimo è più ridotto del lessico passivo, ma presenta in genere un rapido sviluppo, riassumibile dallo schema seguente.

Età	Numero medio di parole prodotte
18-24 mesi	50 parole
24-30 mesi	100 o più parole
3-4 anni	circa 1000 parole
4-5 anni	circa 1500 parole

Il *sistema semantico* contiene, invece, le conoscenze apprese sul mondo, acquisite sia in modo formale (ad esempio nell'ambito scolastico), sia in modo informale (ad esempio dal nostro vissuto).

Il bambino impara a conoscere il mondo, tramite l'azione che svolge, per entrare in relazione con l'oggetto.

Guardando l'oggetto, toccandolo, annusandolo, sbattendolo, facendolo rotolare, si fa un'idea delle sue caratteristiche percettive e dell'uso che se ne può fare. In seguito riesce ad astrarre queste caratteristiche e, quindi, a formare delle categorie gerarchiche.

Le categorie concettuali si possono distinguere in:

- *categorie animate* (animali, frutta, verdura, ecc.);
- *categorie inanimate* (oggetti, ecc.).

Gli elementi della prima categoria si distinguono per *tratti visivi* (ad esempio: la mela è rossa e tonda, la banana è a forma di luna e gialla), quelli della seconda per *tratti di funzione* (ad esempio: le forbici servono per tagliare, la penna serve per scrivere).

Secondo Nelson (1986) il bambino si crea i primi concetti sugli oggetti in termini funzionali, ovvero categorizza gli oggetti sulla base dell'uso che se ne può fare. Nell'ambito delle categorie in cui la funzionalità è irrilevante (come per i vegetali e gli animali), risulta maggiormente difficile per i bambini più piccoli discriminare fra esemplari sulla base dei soli attributi percettivi (si pensi alla confusione tra *capra* e *pecora*).

L'*organizzazione* dei concetti, inoltre, è *gerarchica*: ci sono dunque *informazioni superordinate* come l'informazione della categoria semantica (ad esempio, tigre = animale) cui fanno capo *informazioni subordinate* come gli attributi (ad esempio, animale selvaggio).

Alterazioni del sistema semantico-lessicale

Le informazioni del sistema lessicale sono specifiche per ciascuna lingua, quelle del sistema semantico invece sono universali. Il lessico di una persona

può variare molto da individuo a individuo, in quanto è influenzato dal contesto socioculturale in cui una persona vive, dalla sua intelligenza e dai suoi interessi personali. Lo sviluppo del sistema semantico deriva dall'interazione di più sistemi cognitivi, alcuni dei quali extralinguistici.

Tenuto conto di queste variazioni interindividuali, possono esserci alterazioni nello sviluppo fisiologico di queste componenti nel caso di:

- disturbi specifici di linguaggio, in cui la compromissione riguarda il sistema lessicale;
- ritardi cognitivi, in cui l'alterato sviluppo semantico influenza anche quello lessicale;
- esiti di insulti cerebrali (traumi cranici, ictus, ecc.), in cui può risultare compromesso l'uno o l'altro sistema.

Quanto sia importante il sistema semantico lessicale nel nostro agire quotidiano e nelle relazioni sociali ci è immediatamente chiaro quando qualcosa si «inceppa» in questo delicato meccanismo per deficit o per immaturità nel suo sviluppo: il bambino piccolo che chiama «mamma» tutte le persone che lo accudiscono o «palla» riferendosi genericamente ai giocattoli; il soggetto afasico che nel guardare la luna la denomina «sole» o «banana»; le volte in cui capita di «non trovare la parola giusta» e fare dei giri di parole per arrivare a sostituirla o ricordarla; o quando, in vacanza in un paese straniero, per comprendere e comunicare ci si deve misurare con una conoscenza limitata di vocaboli della lingua del posto.

Conseguenze funzionali di un disturbo semantico-lessicale

Di fronte alla difficoltà di un bimbo di reperire le parole, bisogna capire se questa fatica è causata da un vocabolario ridotto (per carente stimolazione socioculturale o per deficit cognitivo) o da una difficoltà di accesso al lessico.

Un danno funzionale del sistema lessicale comporta un eloquio inficiato da *frequenti anomie*, cioè difficoltà a recuperare la parola corretta con eventuali tentativi di superamento mediante circonlocuzioni (ad esempio, il bambino che osserva una banana ma non riesce a dire come si chiama e inizia a «parlarci intorno»: «La conosco, è un frutto giallo, a forma di luna, piace tanto alle scimmie»).

In particolare, fanno pensare a una *difficoltà di accesso* (l'informazione è presente nel magazzino lessicale, ma il bambino non riesce a recuperarla):

- la *variabilità nelle difficoltà di recupero* delle parole (richiedendo ripetutamente la denominazione di certe figure, è possibile che alcune volte il bambino reperisca facilmente parole che in altre circostanze non riesce a recuperare);
- l'effetto positivo di *suggerimenti semantici* (ad esempio: il bambino non riesce a denominare la figura di un chiodo, ma se gli si suggerisce «È di ferro, lo pianta con il martello», lui dice «Chiodo») o un effetto di *priming* (maggiore efficienza della risposta se lo stimolo è preceduto da una parola semanticamente affine (ad esempio, martello e...));
- la *difficoltà a reperire parole sia ad alta che a bassa frequenza d'uso* (in caso di vocabolario ridotto, in genere, il bambino ha difficoltà a reperire soprattutto le parole a bassa frequenza d'uso);

- un *vantaggio nella prestazione* se vengono presentati gli stimoli a un *ritmo di tempo più lento*, fornendo quindi al soggetto maggiore tempo per la risposta.

L'*anomia*, in assenza di parafasie semantiche (verificato il riconoscimento visivo della figura da denominare e l'appartenenza della parola-target al lessico passivo), può essere quindi interpretata come conseguenza di una difficoltà di evocazione della stringa fonologica corrispondente a un determinato concetto.

Anche un sistema semantico non efficiente influisce sul recupero lessicale: in un compito di denominazione, se il sistema semantico invia insufficienti informazioni al lessico, quest'ultimo fornisce una parola vicina al target (*parafasia*) oppure la parola più comunemente usata (che è una parola ad *alta frequenza d'uso*).

In particolare:

- se il sistema semantico fornisce solo l'informazione della *categoria*, il lessico fornisce una *parafasia semantica*, cioè recupera una parola diversa da quella corretta ma appartenente alla stessa categoria (ad esempio, il bambino che osserva una banana, la riconosce, ma la chiama «mela»);
- se il sistema semantico non fornisce la categoria ma solo *tratti visivi*, il sistema lessicale fornisce una *parafasia verbale*, cioè recupera una parola diversa da quella corretta, appartenente a una categoria semantica diversa ma che ne condivide alcune caratteristiche percettive (ad esempio, il bambino che osserva una banana, la riconosce, ma la chiama «luna»);
- se il sistema semantico fornisce solo l'informazione della *categoria superordinata*, è possibile che il bambino dica solo «frutta» di fronte alla figura di una banana.

Inoltre, se di fronte a un compito di denominazione si dà un suggerimento sbagliato e il bambino recupera una parola sulla base di questo suggerimento senza poi autocorreggersi, si può ipotizzare un deficit del sistema semantico (ad esempio, il bambino non riesce a denominare la figura di una banana, ma se si suggerisce «me», lui dice «mela» senza rendersi conto dell'errore).

Programmazione di un intervento terapeutico efficace

Per quanto riguarda il *lessico passivo*, esso può essere esercitato attraverso l'uso di materiale figurato con:

- richiesta di indicazione su presentazione della parola-target («Trova tra queste figure la *mucca*»);
- richiesta di indicazione su definizione («Trova l'animale con le corna che ci dà il latte»);
- compiti di decisione lessicale tra parole e non parole (ad esempio il gioco delle parole dei terrestri e dei marziani: «Io dico *musta*: è una parola dei terrestri o dei marziani?»).

Per il *lessico attivo*, sarà una abilità del terapeuta sfruttare contesti ludici motivanti per coinvolgere il bambino in uno scambio comunicativo all'interno del quale inserire compiti di:

- denominazione di figure (ad esempio, figure ad alta e bassa frequenza d'uso, figure fonologicamente simili come *cane-rane-pane*);
- rievocazioni per categorie fonologiche («Dimmi tutti i nomi che iniziano per PA»);
- giochi di rime («Trova tutte le parole che finiscono come *cappello*»);
- rievocazioni sulla base del *cue* fonemico, ovvero della sillaba iniziale della parola. Il *cue* fonemico può essere anche usato come tecnica di facilitazione in un compito di denominazione che, nel corso di successive presentazioni di una stessa parola, il terapeuta provvederà ad attenuare progressivamente, sino ad accennare l'impostazione articolatoria del fonema senza pronunciarlo (ad esempio, di fronte alla figura della palla inizialmente il terapeuta dice «PA...» e successivamente, di fronte a una nuova incertezza del bambino a denominare la palla, il terapeuta stringe le labbra come a voler pronunciare la «P»);
- riconoscimento della lunghezza della parola («Mettiamo da una parte tutte le parole corte come *mela* e dall'altra quelle lunghe come *pomodoro*»);
- riconoscimento di eventuali assonanze con altre parole note («Se a *porte* cambio un suono, quale tra queste parole ottengo: *ponte, fonte* o *posto*?»).

Per allenare il sistema semantico l'esercizio più utile è quello di categorizzazione, anche non verbale.

Verrà, quindi, chiesto al bambino di *classificare*:

- in base alla funzione (ad esempio: «Cosa serve per mangiare?»);
- in base all'azione (ad esempio: «Prendimi solo le cose che si indossano»);
- in base alla classe (ad esempio: «Mettimi da questa parte tutti gli animali, da quest'altra tutta la frutta»);
- in base agli attributi (ad esempio: «Prendimi solo le cose morbide»);
- in base alle parti (ad esempio: «Prendimi solo ciò che ha dei buchi»).

Una volta esercitata la classificazione, si può passare alla *sottoclassificazione*. Di seguito ne vengono riportati alcuni esempi:

- «Tra tutte le cose che si mangiano, mi indichi quelle dolci?»;
- «Tra tutta la frutta, mi trovi solo quella gialla?»;
- «Tra gli animali, mi indichi solo quelli che vivono nella fattoria?».

Si potrà, quindi, procedere a:

- *rievocazioni per categorie semantiche* («Dimmi tutti i nomi degli animali della fattoria»), chiamando così in soccorso anche l'effetto priming (la più facile rievocazione di una parola, se ho prima evocato altre parole appartenenti alla stessa categoria);
- *rievocazioni dei sinonimi e dei contrari* (ad esempio: «Il contrario di alto è?»);
- *individuazione di parole che hanno diversi significati* deducibili dal contesto (come: «Sono *stufa* di leggere questo libro/Metto la legna nella *stufa*»).

Lavorare sul semantico implica il verificarsi del fenomeno della *generalizzazione*: evidenziare i tratti semantici di un elemento, infatti, consente implicitamente di elaborare anche i tratti di altri elementi appartenenti alla stessa categoria.

Descrizione dell'opera

Sviluppare le competenze semantico-lessicali si propone di arricchire e sviluppare il sistema semantico-lessicale dei bambini a partire dai 4 anni di età.

Si inizia con lo stimolare il sistema semantico allenando la capacità di categorizzazione, ovvero di *Raggruppamenti per area semantica*, mediante la richiesta di cerchiare, disegnare o colorare gli elementi aventi una stessa funzione («Trova, cerchiare o colora tutti gli oggetti che servono per tagliare»), o sui quali è possibile compiere una stessa azione («Trova, cerchiare o colora tutte le cose che si possono indossare»), o appartenenti a una stessa classe («Colora con un colore i mestieri e con un altro gli sport»), o aventi gli stessi attributi («Cerchiare con un colore tutte le cose rotonde e con un altro tutte le cose quadrate»), o le stesse parti («Trova, cerchiare o colora tutte le cose con il manico»). Per alcuni raggruppamenti sono state inserite anche delle richieste di sottoclassificazione («Trova, cerchiare o colora tutte le cose che si possono indossare quando fa freddo», «Cerchiare con un colore gli animali che vivono nel mare e con un altro gli animali che vivono sulla terra»).

Al riconoscimento segue una richiesta di rievocazione: la consegna «Disegna» sottintende prima la denominazione di ciò che il bambino sta per disegnare, consentendo così anche un allenamento lessicale («Andiamo allo zoo. Disegna nella gabbia gli animali feroci»).

Nelle attività *Completa la serie*, invece, vengono forniti tre elementi di una certa categoria e si chiede di cercare all'interno di un set di altri cinque elementi quello che logicamente fa parte della stessa categoria; mentre in *Trova l'intruso* vengono indicati quattro elementi, di cui solo tre appartengono alla stessa categoria, e si chiede genericamente di individuare l'elemento estraneo senza esplicitare al bambino quale sia la categoria sottintesa.

Il lavoro prosegue con la ricerca dei *Contrari*, ovvero di quelle parole che hanno significato diametralmente opposto (come alto-basso). Con tale materiale è possibile:

- chiedere al bambino di collegare con una freccia le figure corrispondenti ai due contrari;
- fotocopiare e ritagliare le figure stesse, mischiarle, disporle sul tavolo coperte e giocare al gioco del Memory, in cui ciascun giocatore, a turno, deve girare due figure. Se le immagini capovolte rappresentano due contrari, le vince e le toglie dal tavolo, altrimenti bisognerà riportare le figure nella precedente posizione, cioè coperte.

Nella sezione dedicata ai *Sinonimi* viene chiesto al bambino di disegnare o colorare due elementi chiamati in maniera diversa ma corrispondenti a uno stesso elemento, ad esempio un *asino* e un *somaro*, aiutandolo così a comprendere l'esistenza di parole diverse che hanno lo stesso significato.

Nella sezione sugli *Omonimi*, al contrario, gli si chiede di individuare i due diversi significati corrispondenti a una stessa parola («Scegli tra queste figure quelle che rappresentano la parola *rosa*»).

La stimolazione del sistema lessicale viene infine anticipata da un lavoro su *Attenzione uditiva e riconoscimento lessicale*, in cui l'adulto legge al bambino una

breve storia e gli chiede di battere le mani ogni volta che sente una certa parola («Ascolta la filastrocca e batti le mani ogni volta che senti la parola *mare*») o gli elementi di una certa categoria («Ascolta la storia e batti le mani ogni volta che senti il nome di un *cibo*»).

Seguono le *Letture con cloze*, ovvero delle storielle in cui alcune parole sono sostituite da un disegno oppure da una pausa e in cui si richiede al bambino di rievocare la parola mancante. In questo caso il contesto proposizionale può avere un effetto facilitante nel recupero della parola.

Il lavoro sul sistema lessicale va infine completato con esercizi di:

- categorizzazione sulla base della sillaba iniziale o finale;
- ricognizione di rime;
- riflessione sulla lunghezza delle parole;
- creazione di nuove parole attraverso la sostituzione di un suono iniziale, interno o finale, per il quale si rimanda al testo *Giocare con le parole* di Marina Brignola e Emma Perrotta (Erickson, 2000).

L'ultima sezione è infine dedicata ai *Giochi con le carte*, che consentono di esercitare il sistema semantico-lessicale attraverso i più comuni giochi da tavola. Per la creazione dei mazzi di carte o per le cartelle necessarie ai diversi giochi presentati, sono state predisposte delle schede a colori allegate (due schede uguali per ciascuna categoria) che si trovano nella tasca esterna del volume. Le figure contenute in tali schede andranno ritagliate, incollate su un cartoncino rigido ed eventualmente plastificate.

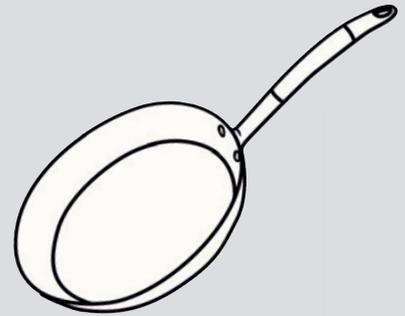
Le carte si prestano a proposte di carattere ludico da utilizzare in piccolo gruppo: si potrà pertanto lavorare con due o più bambini. Il compito dell'adulto sarà quello di mediatore, favorendo la costruzione dei significati, l'ampliamento e il consolidamento degli apprendimenti.

Il gioco *Indovina qual è* invece è molto utile in quanto consente al bambino di esercitare la strategia della circonlocuzione, ovvero la capacità di «girare intorno» a una parola (ad esempio, nel gioco il bambino non può dire la parola «mela», ma può dire che si tratta di un frutto rosso e rotondo che la strega cattiva dà a Biancaneve). Allenare questa strategia è molto importante, poiché i bambini che hanno difficoltà di recupero lessicale faticano sempre più degli altri a reperire le parole e, molto spesso, rinunciano a parlare trincerandosi dietro affermazioni del tipo «Non so» o «Non ricordo». La circonlocuzione consente al bambino di esprimersi anche se in quel momento non riesce a trovare una data parola.

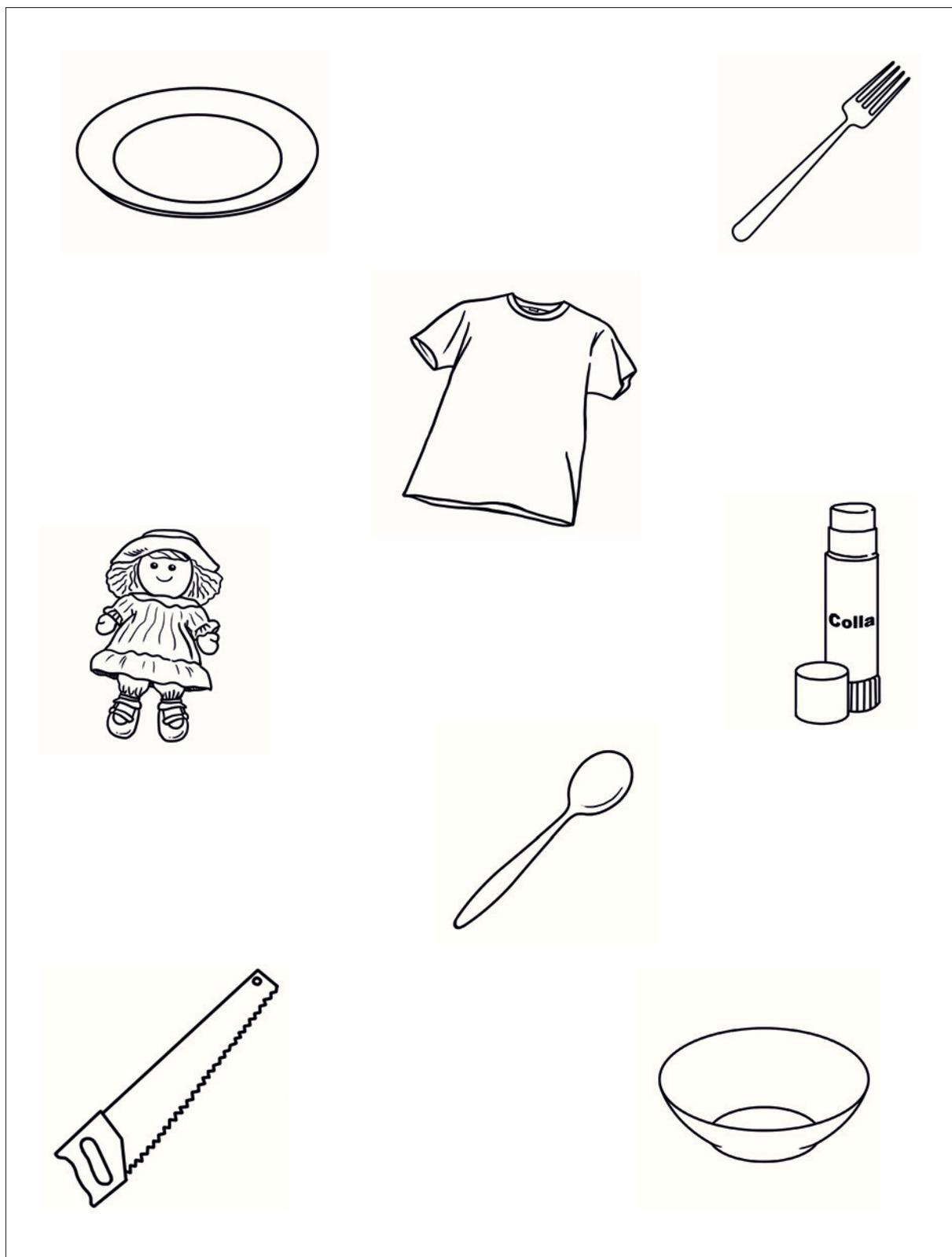
Gli altri giochi, come *Memory*, *Dividi in gruppi* o *Far famiglia*, si prestano a diversi scopi a seconda del criterio di scelta, sia esso semantico (ad esempio accoppiare tutti gli animali) oppure lessicale (ad esempio accoppiare tutte le parole che iniziano per «PA»).

Il libro è rivolto e vuole essere di aiuto a logopedisti, educatori, insegnanti e genitori che vogliono promuovere, attraverso il piacere del gioco, le conoscenze sul mondo e il vocabolario dei propri bambini.

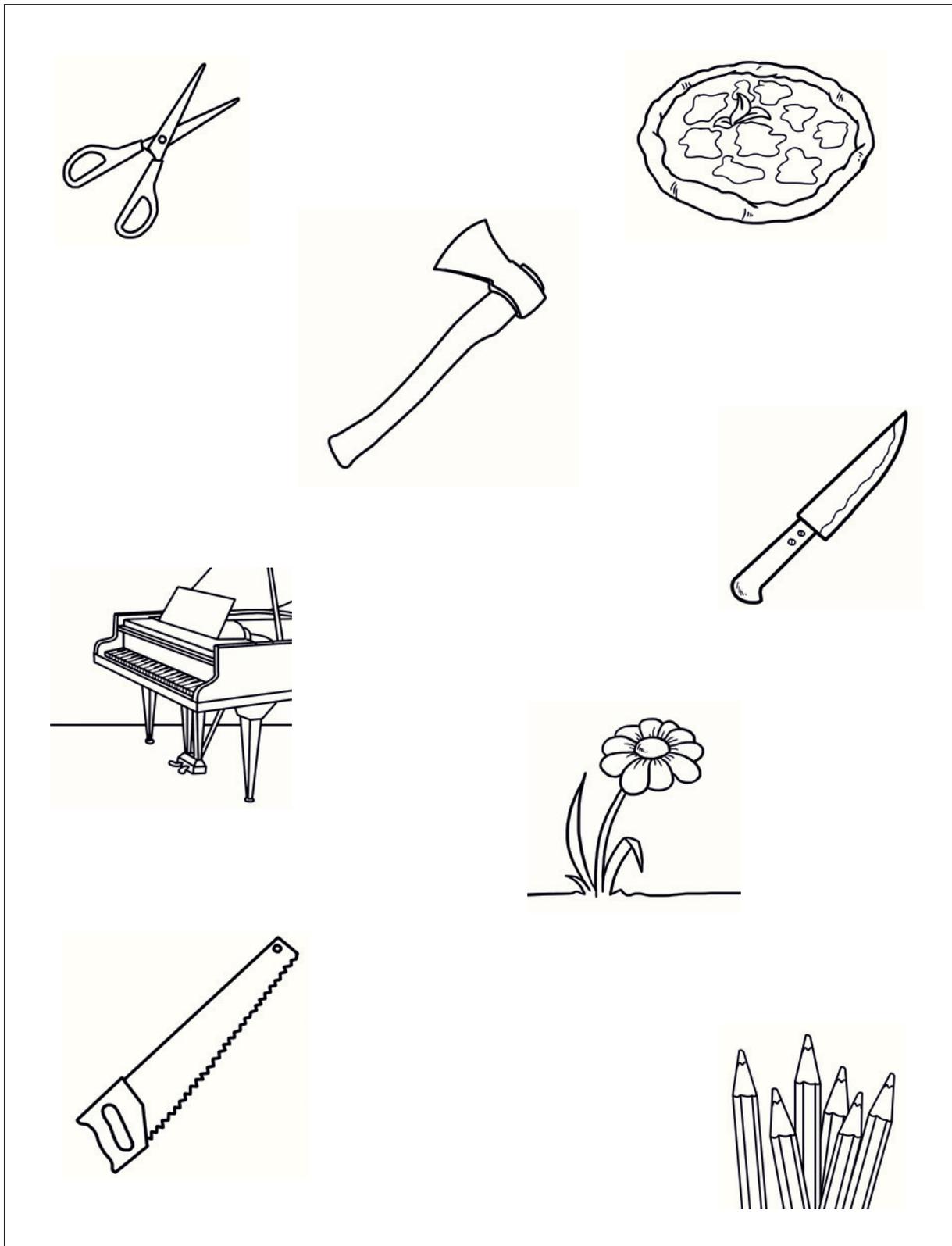
RAGGRUPPAMENTI PER AREA SEMANTICA



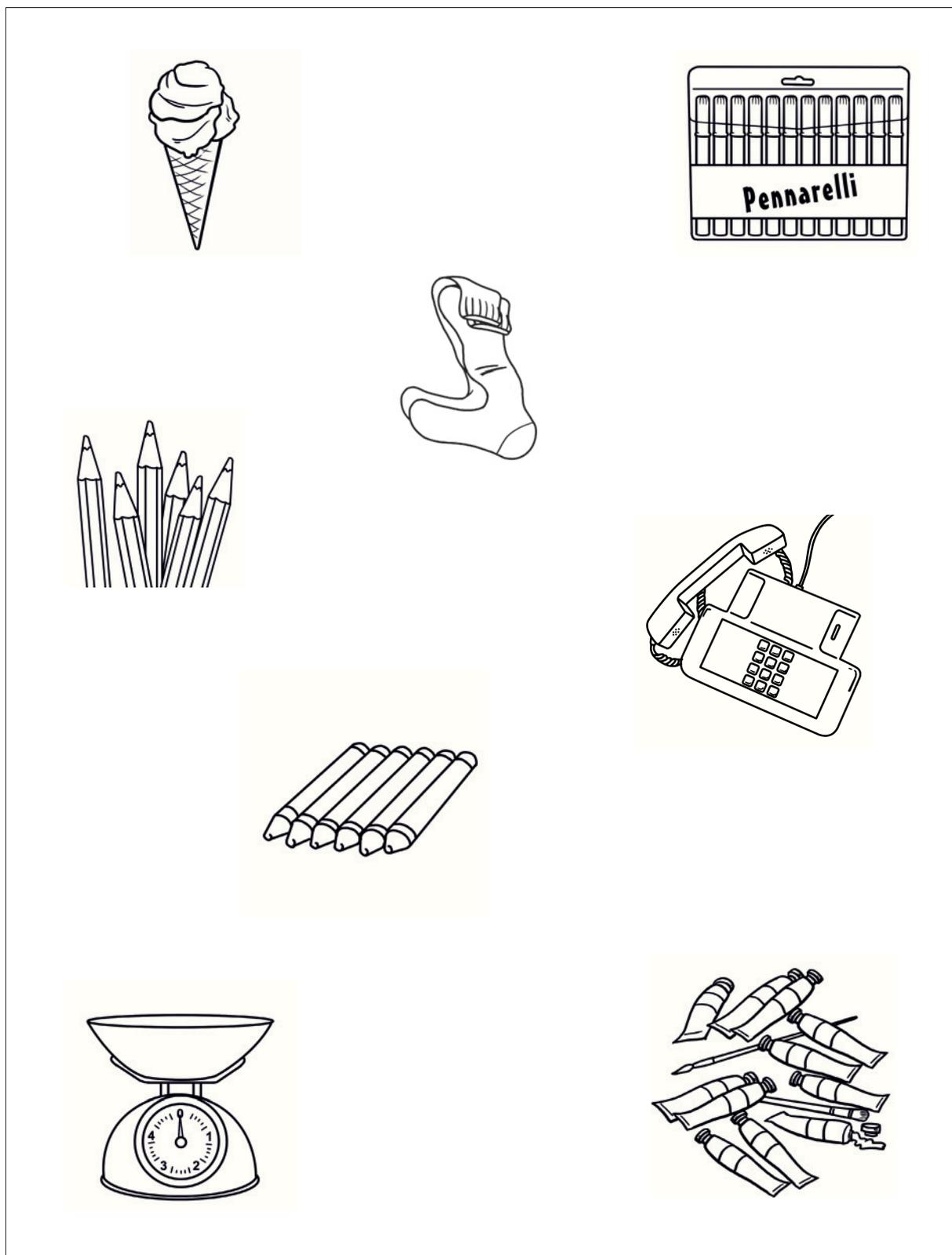
► Trova e cerchia (o colora) tutte le cose che servono per mangiare.



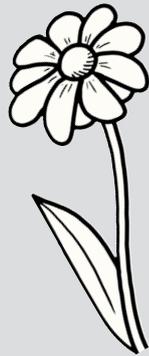
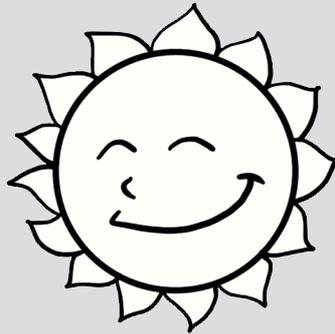
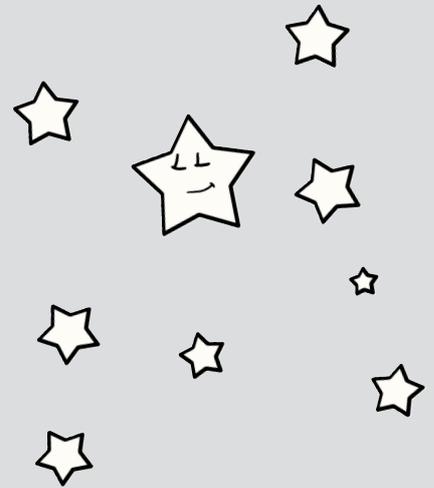
► Trova e cerchia (o colora) tutte le cose che servono per tagliare.



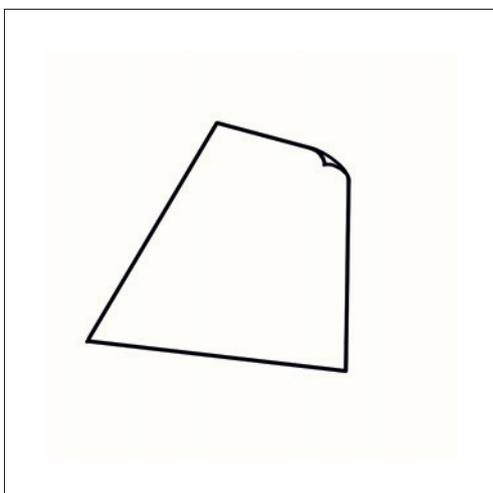
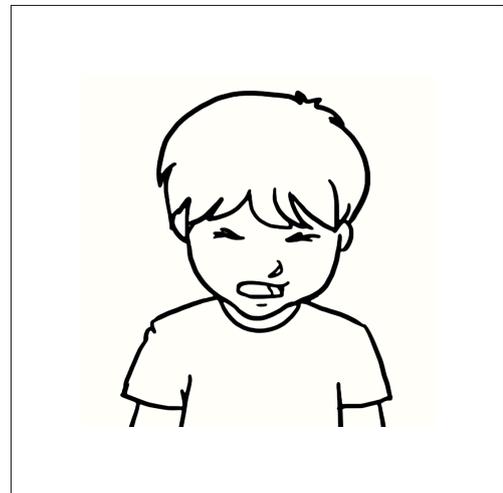
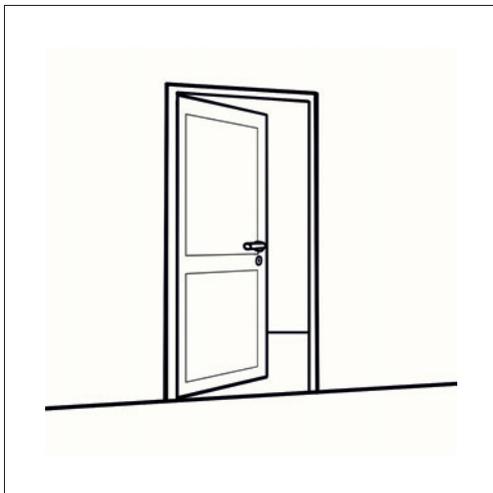
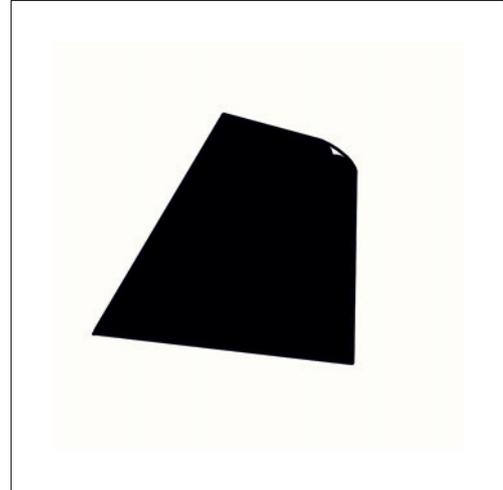
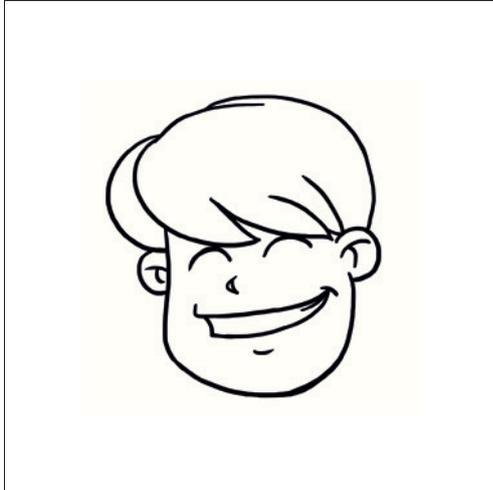
► Trova e cerchia (o colora) tutte le cose che servono per colorare.



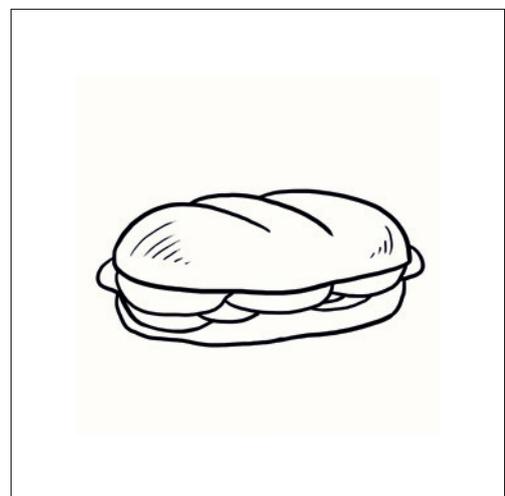
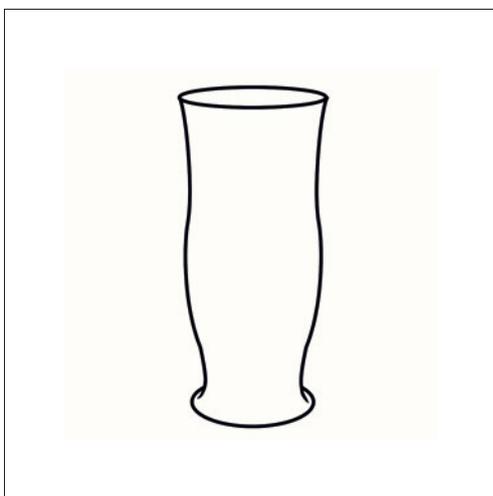
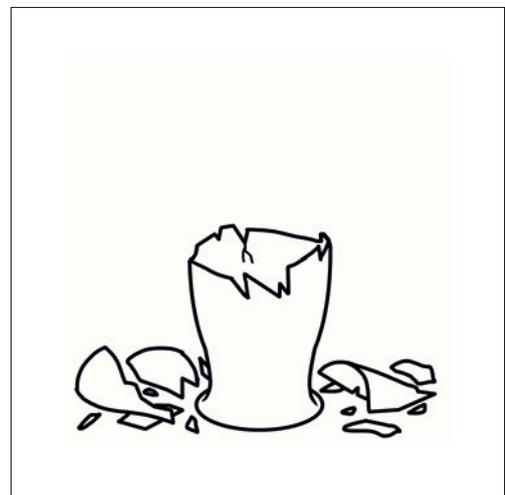
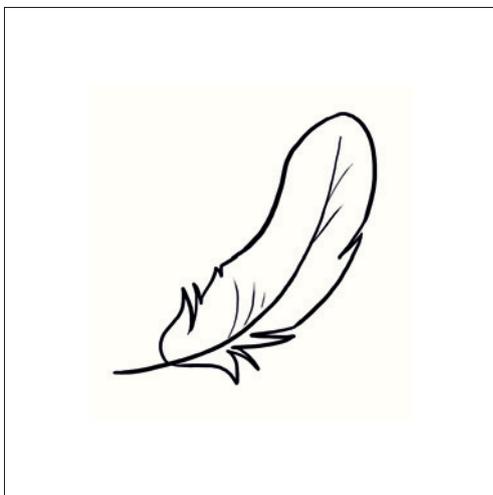
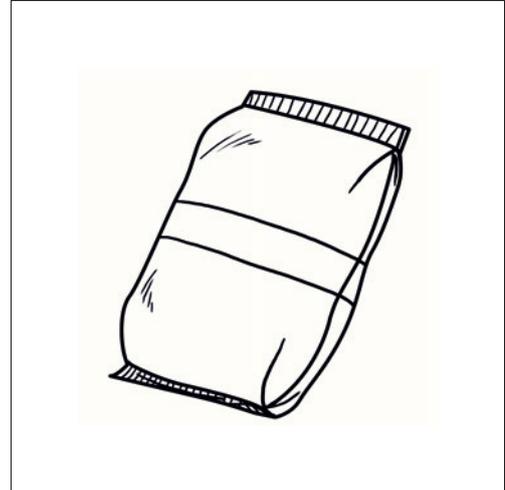
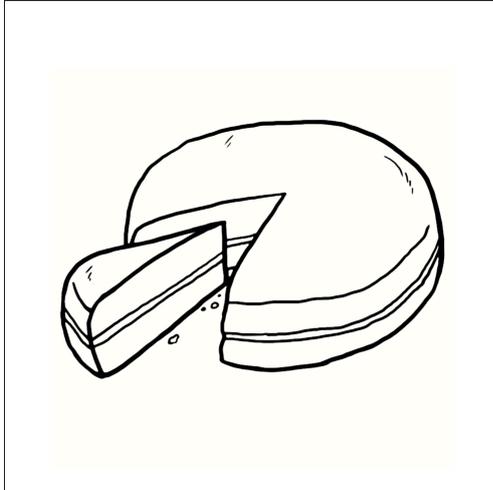
CONTRARI



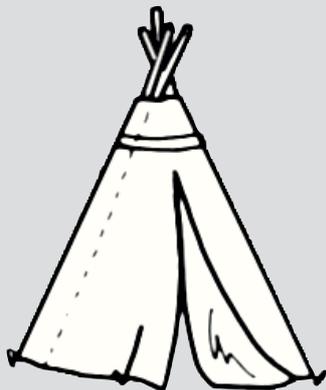
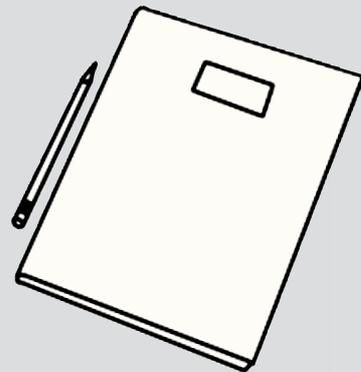
► Osserva bene le figure e poi unisci quelle che hanno significato opposto. Infine ritaglia le immagini e utilizzale come figurine per giocare a Memory.



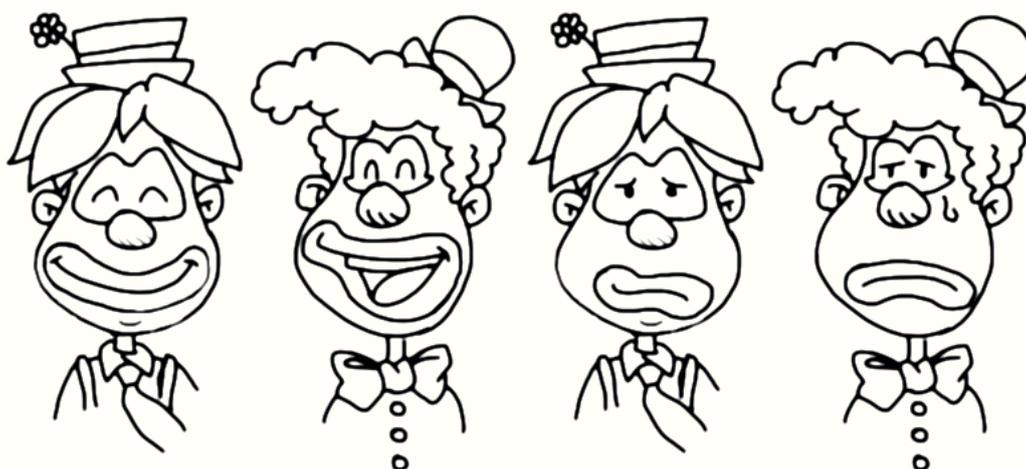
► Osserva bene le figure e poi unisci quelle che hanno significato opposto. Infine ritaglia le immagini e utilizzale come figurine per giocare a Memory.



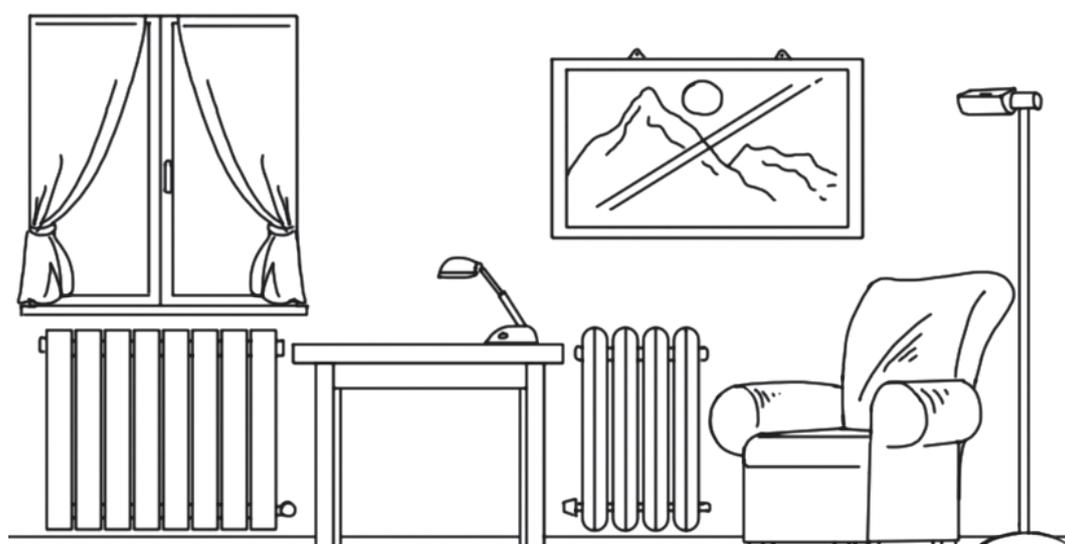
SINONIMI



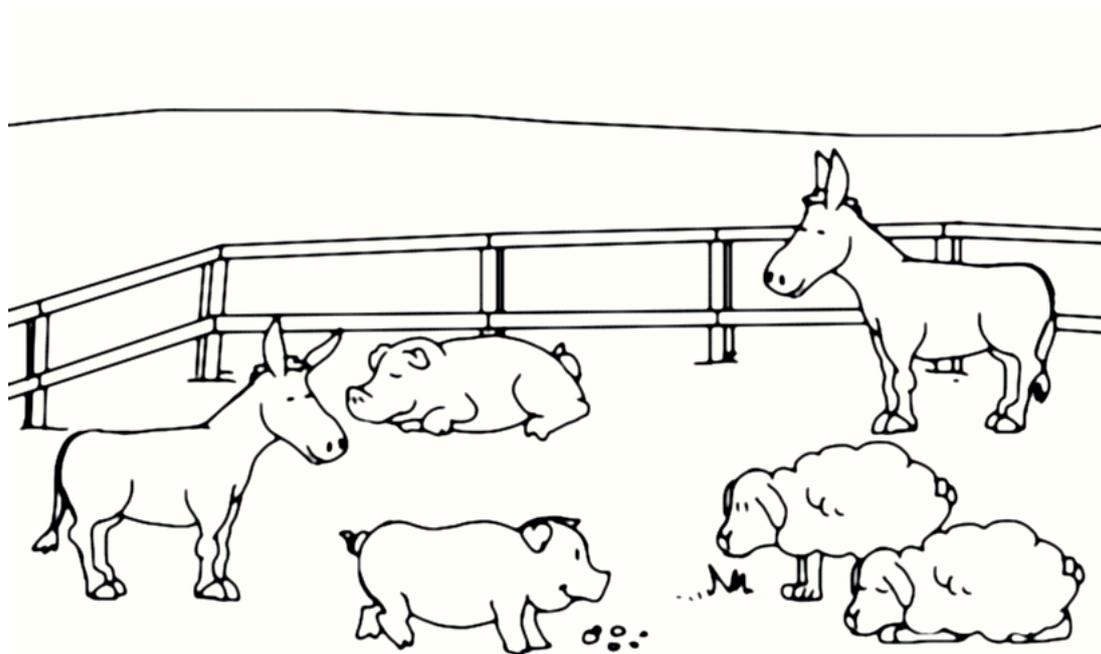
COLORA DI ROSSO IL NASO DEL PAGLIACCIO ALLEGRO E IL NASO DI QUELLO CONTENTO.



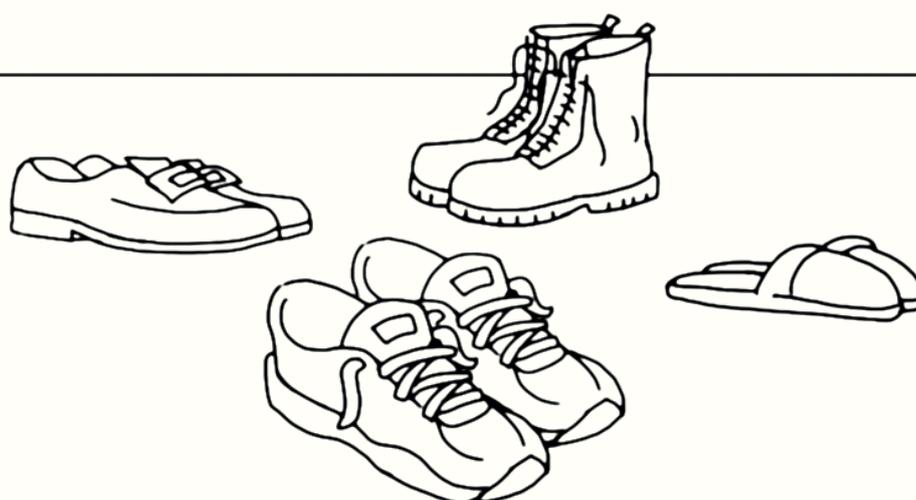
COLORA SOLO IL TERMOSIFONE E IL CALORIFERO.



COLORA DI GRIGIO L'ASINO E IL SOMARO.



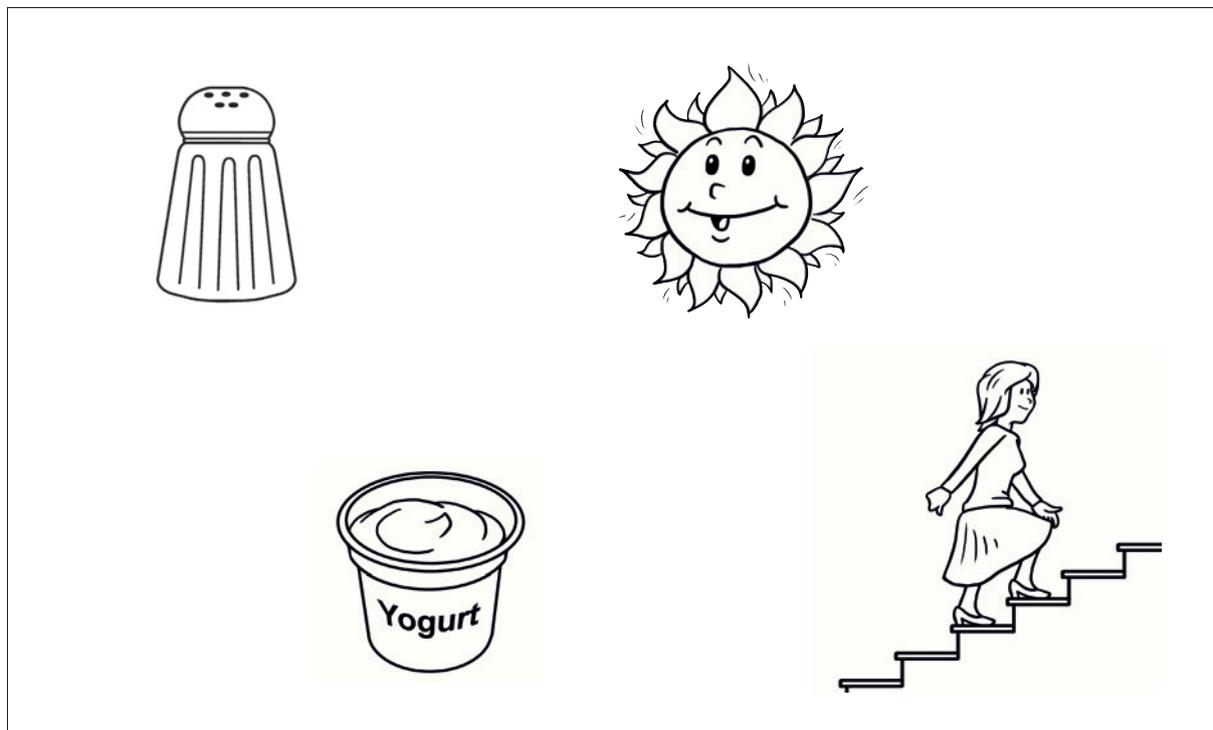
COLORA LE STRINGHE DEGLI STIVALI E I LACCI DELLE SCARPE DA GINNASTICA.



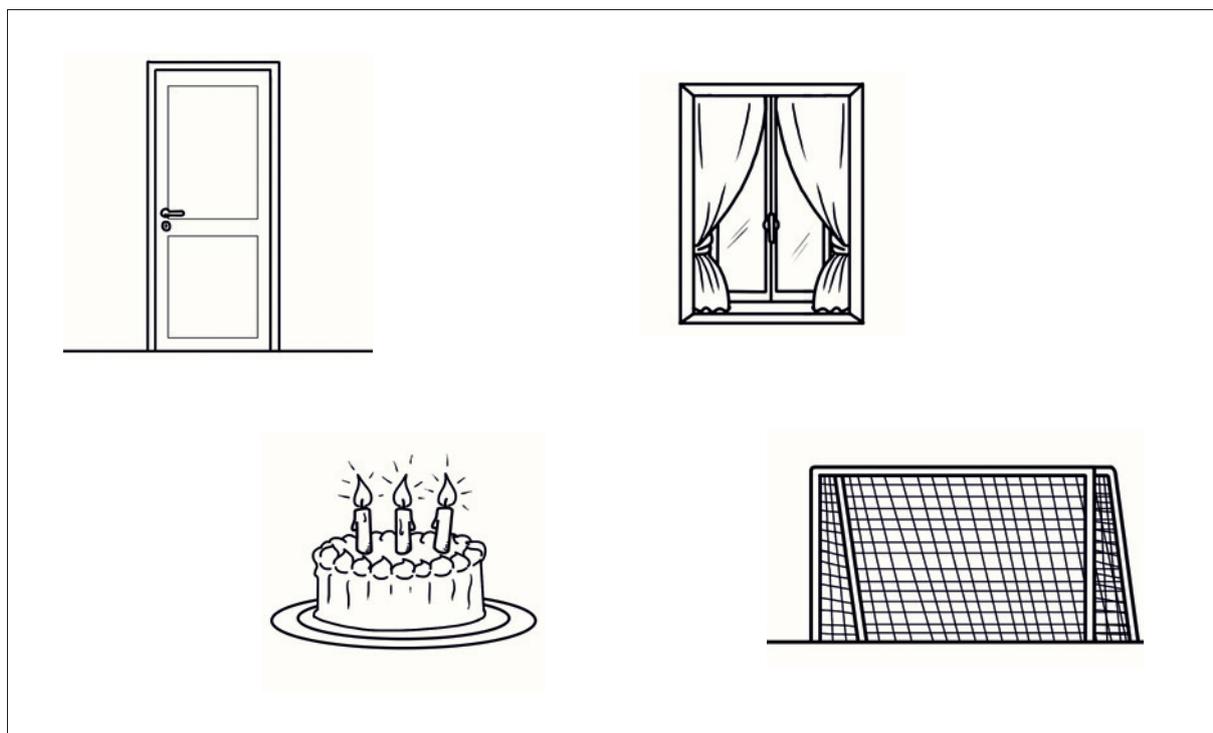
OMONIMI



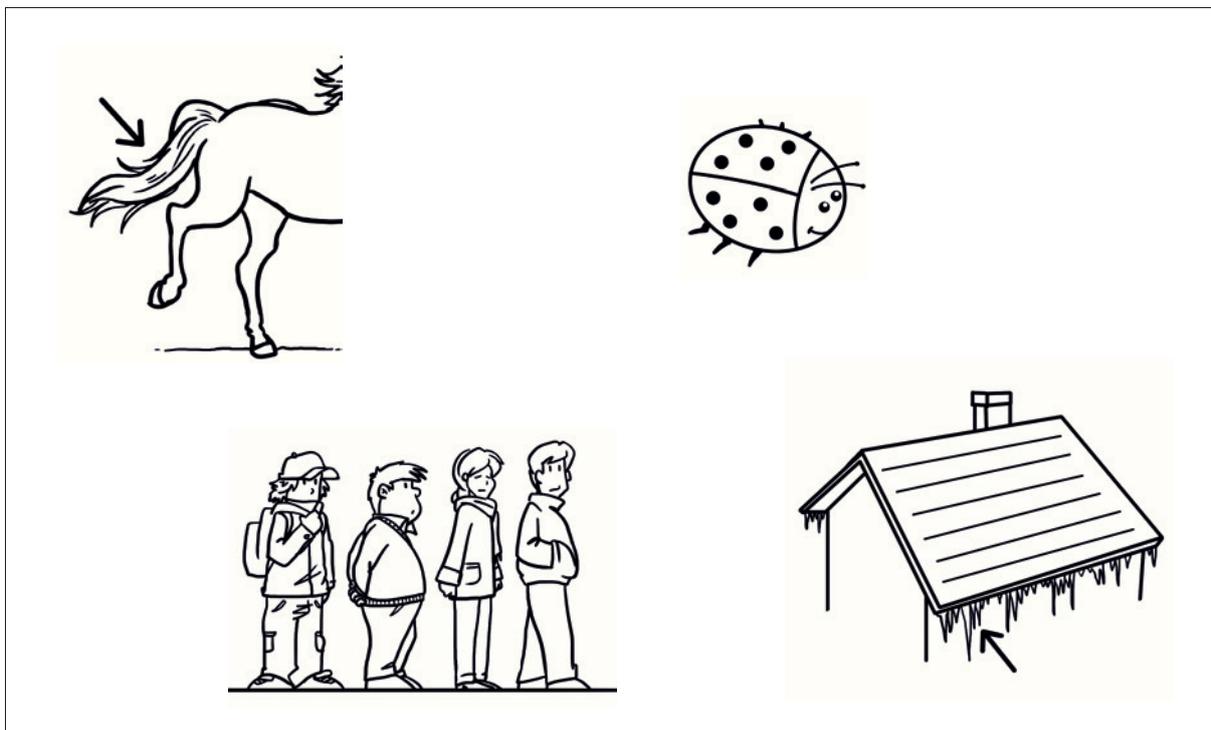
► Scegli tra queste figure quelle che rappresentano la parola **sale**.



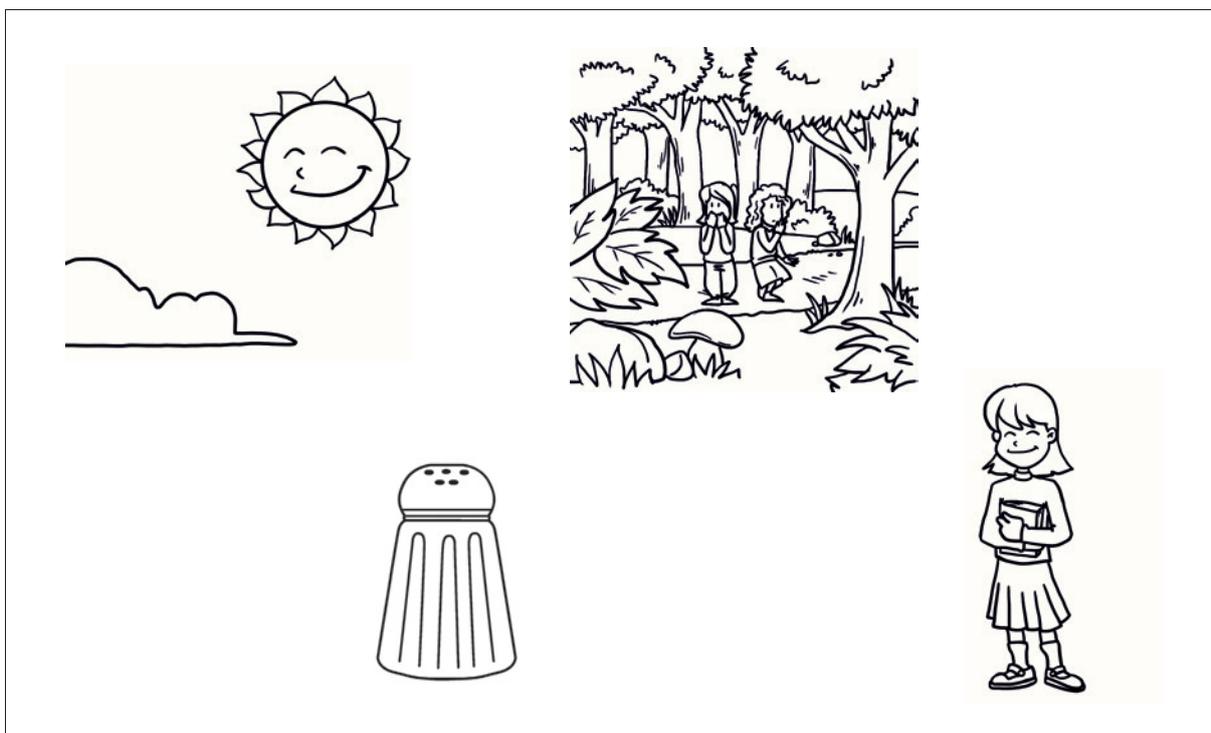
► Scegli tra queste figure quelle che rappresentano la parola **porta**.



► Scegli tra queste figure quelle che rappresentano la parola **coda**.

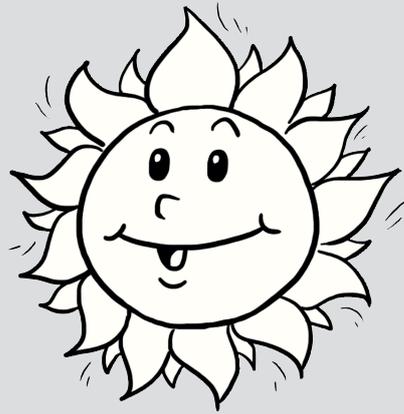


► Scegli tra queste figure quelle che rappresentano la parola **sole**.





ATTENZIONE UDITIVA
E RICONOSCIMENTO
LESSICALE



A



► Ascolta la storia e batti le mani ogni volta che senti la parola **maga**.

Un mattino una *maga* si svegliò
e con queste parole il sole la salutò:
«Cara *maga*, buongiorno,
guardati un po' intorno!
Un bel fiore colorato
sta crescendo nel tuo prato».
Ma la *maga* dispettosa
trasformò la viola in rosa.
«*Maga, maga!*» la chiamò un topolino
«Fammi entrare nel tuo giardino!».
La *maga* non lo ascoltò
e il topolino se ne andò.

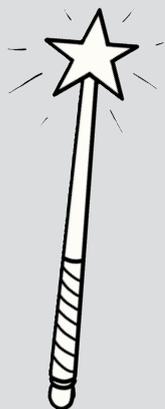
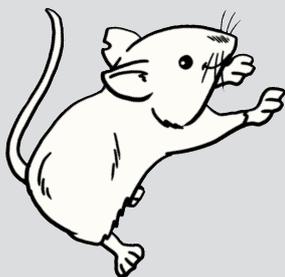
► Ascolta la storia e batti le mani ogni volta che senti il nome di un colore.

Michele e i suoi amici sono andati in vacanza in campeggio.

Le cime *bianche* delle montagne risplendono al sole, ma all'improvviso il cielo si copre di nuvole *grigie*. La pioggia cade sui prati *verdi* e sulle acque *azzurre*. Tutto si fa *nero* e i bambini si rifugiano dentro alla loro tenda *marrone*.

Finita la tempesta ritorna il sereno e compare l'arcobaleno. *Viola, arancione, rosso, giallo...* Michele si diverte a nominare tutti i colori che vede!

LETTURA CON CLOZE



► Leggi con me! Ascolta (o leggi) la storia e, per ogni immagine, scopri quale parola va al suo posto.

LA FATA BIRICHINA

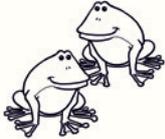
UNA FATA BIRICHINA

ESCE DI  UNA MATTINA.

PENSA: «LA GIORNATA È PERFETTA

PER FARE SCHERZI CON LA MIA  !».

IL  DIVENTA COSÌ DI PANE,

ALLA  COMPAIONO DUE .

IL COLTELLO DIVENTA UN ,

IN UNA  APPARE UN UCCELLO.

► Leggi con me! Ascolta (o leggi) la storia e, per ogni immagine, scopri quale parola va al suo posto.

IL GATTO DISPETTOSO

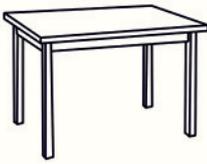
UN GIORNO, UN  UN PO' FURBETTO

A UNA  FA UN BEL DISPETTO.

CON LA SUA  BELLA GROSSA

IL  LE GRAFFIA IN UNA SOLA MOSSA.

SPAVENTATA, ESSA STRISCIA SOTTO A UN CAVOLO

CHE QUALCUNO HA LASCIATO SOPRA IL 

IL GATTO, INTANTO, SI È 

E LA LUMACA, FELICE, TORNA NEL 

► Leggi con me! Ascolta (o leggi) la storia e, per ogni immagine, scopri quale parola va al suo posto.

SCUOLA DI PITTURA

OGGI A SCUOLA SI PITTURA

E IL SOGGETTO È LA NATURA.

CON IL  E CON I ,

MARCO HA FATTO TANTI ,

ANNA INVECE HA DISEGNATO

UN FUNGHETTO SOPRA A UN .

UNA  E UN 

HANNO AGGIUNTO PINA E LINO.

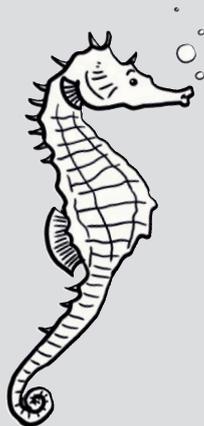
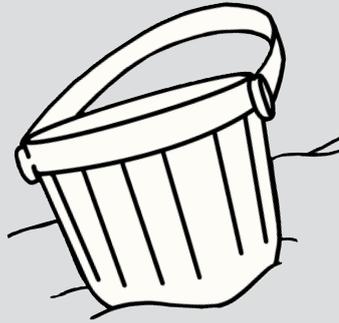
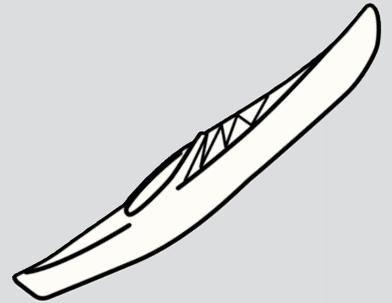
MENTRE UN'APE NERA E GIALLA

SARA HA FATTO SU UNA .

TUTTI IN CORO HANNO ESCLAMATO:

«CHE BEL PRATO COLORATO!».

GIOCHI CON LE CARTE



GIOCHI CON LE CARTE

Di seguito vengono descritti cinque giochi con le carte, utili allo sviluppo delle competenze semantico-lessicali dei bambini. Ciascuno di essi richiede almeno l'utilizzo di un mazzo di carte, che si ottiene ritagliando le immagini delle schede a colori allegate (reperibili nella tasca esterna), incollandole su del cartoncino ed eventualmente plastificandole.

In particolare, per il gioco *Indovina qual è* devono essere utilizzate anche le cartelle con le categorie, mentre il *Memory* richiede di ritagliare e incollare su cartoncino entrambe le schede di una stessa categoria per ottenere un mazzo doppio.

► GIOCO 1: Indovina qual è

Sul tavolo si propongono scoperte e disposte in ordine sparso 18 o 27 carte appartenenti a 2 o 3 categorie diverse. Un giocatore pesca dal mazzo (formato dalle copie delle stesse figure disposte sul tavolo) una carta e non la fa vedere all'avversario. L'altro giocatore deve indovinare la carta pescata facendo una domanda per volta alla quale l'avversario potrà rispondere solo con un «Sì» o con un «No»: è consigliabile che le prime domande cerchino di individuare la categoria di appartenenza della figura pescata, in modo da escludere il maggior numero possibile di figure non appartenenti a quella data categoria.

Sulla base delle risposte ricevute alle proprie domande, il giocatore dovrà eliminare progressivamente tutte le figure che non corrispondono alla carta pescata, lasciando sul tavolo solo le carte ancora in gioco. Se si prosegue correttamente nel processo di esclusione, sul tavolo rimarrà solo la figura corrispondente a quella pescata dall'altro giocatore.

ESEMPIO. Sul tavolo ci sono, mischiati fra loro, tre gruppi di carte: uno con gli animali, uno con i giocattoli e uno con i cibi. Un giocatore pesca dal mazzo la figura *corda per saltare* e l'avversario inizia a porre domande, quali «È un animale?». La risposta è «No», per cui l'avversario eliminerà tutte le figure di animali. A questo punto si prosegue con un'altra domanda, come: «Serve per giocare?». La risposta è «Sì», pertanto verranno eliminate tutte le figure dei cibi. A questo punto rimangono solo le figure dei giocattoli, pertanto si cercherà di indovinare, con altre domande, quale giocattolo potrebbe essere, chiedendo ad esempio: «Ci si gioca all'aperto?» (alla risposta «Sì» si eliminano tutti i giochi da casa), e così via.

Inizialmente è preferibile che sia il bambino a scegliere la carta e l'adulto a porre le domande, in modo da permettere al bambino di apprendere con l'esempio la modalità di gioco.

► GIOCO 2: Dividi in gruppi

Si scelgono le carte relative a due, tre o più categorie, si mescolano e si danno al bambino, che avrà il compito di suddividerle per categoria. Per posizionare le carte, può essere pratico fotocopiare e utilizzare le cartelle bianche senza immagini (che si trovano nelle pagine seguenti).

Si possono usare le categorie già definite dalle schede allegate, oppure se ne possono inventare altre mischiando più carte e suddividendole per nuove categorie. Ad esempio, si possono raggruppare tutte le immagini:

- che sono generalmente rosse (divisione per colore);
- che sono leggere, pesanti, fredde, ecc. (divisione per attributi);
- le cui parole sono bisillabiche, trisillabiche o quadrisillabiche (divisione per numero di sillabe);
- le cui parole iniziano con... (divisione per sillaba o fonema iniziale).

► GIOCO 3: Memory base

Il *Memory base* richiede la formazione di un mazzo di carte in cui sono presenti coppie di carte uguali.

Vengono disposte sul tavolo 5, 10 o 15 coppie di carte, con l'immagine rivolta verso il tavolo (quindi non visibile).

A turno un giocatore gira due carte e, se trova due figure uguali, si tiene la coppia, altrimenti gira nuovamente le carte e le lascia come e dove erano prima. Nel primo caso, cioè dopo aver trovato la coppia di immagini uguali, il bambino può girare altre due carte e cercare così una nuova coppia. Tocca poi all'altro giocatore.

Quando tutte le coppie sono state scoperte, si contano quelle in possesso di ciascun giocatore e vince chi ne ha di più.

► GIOCO 4: Memory per categorie

Il *Memory per categorie* richiede la suddivisione preventiva delle carte che servono in base alle categorie su cui si vuole lavorare. Ad esempio:

- se si gioca con le categorie in base alla classe, si potranno preparare due animali, due indumenti, due cibi, due mezzi di trasporto, due giocattoli, ecc.;
- se si gioca con le categorie in base agli attributi, si potranno preparare due cose rosse, due gialle, due marroni, due leggere, due pesanti, due calde, due fredde, due dolci, due amare, ecc.;
- se si gioca con le categorie in base all'azione, si potranno preparare due cose che si possono aprire, due che si possono indossare, due che si possono bere, due che si possono mangiare, ecc.;
- se si gioca con le categorie in base alla funzione, si potranno preparare due cose che si usano per tagliare, due per colorare, due per giocare, due per pescare, due per cucinare, due per cucire, ecc.;
- se si gioca con le categorie in base alle parti, si potranno preparare due cose con il manico, due con la coda, due con le maniche, due con le ali, due con le ruote, ecc.

Una volta scelte e organizzate le categorie e le rispettive immagini, si dispongono sul tavolo alcune coppie di carte appartenenti a uno stesso gruppo (classe, attributi o azione) con l'immagine rivolta verso il tavolo.

A turno un giocatore gira due carte e, se trova due figure abbinabili, se le tiene, altrimenti gira nuovamente le carte e le lascia come e dove erano prima. Nel primo caso, cioè dopo aver trovato la coppia di immagini corretta, il bambino può girare altre due carte e cercare così una nuova coppia. Tocca poi all'altro giocatore.

Quando tutte le coppie sono state scoperte, si contano quelle in possesso di ciascun giocatore e vince chi ne ha di più.

► GIOCO 5: Far famiglia

Per questo gioco si può usare il mazzo contenente tutte le carte di tutte le categorie, e se ne distribuiscono 8 a testa. Il mazzo rimanente viene posto al centro del tavolo con le immagini rivolte verso il basso.

A ogni giro ciascun giocatore pesca una carta dal mazzo e cerca di «far famiglia», ovvero di trovare tre carte appartenenti a una stessa categoria: non importa quale, l'importante è che le immagini abbiano un legame tra loro (ad esempio potrebbero essere tre cibi, tre parole che iniziano con BA, tre cose rosse, tre cose piccole, ecc.). Quando si riesce a formare il tris, lo si mette sul tavolo.

Vince chi esaurisce per primo tutte le carte.