

Indice

- 7** Presentazione
- 11** Introduzione
- 17** Descrizione del materiale e istruzioni
 - Ambiti di utilizzo, destinatari del gioco e numero dei giocatori
 - Il materiale
 - Tombola Azzurra
 - Tombola Rosa
 - Tombola Verde
 - Tombola Viola
 - Tombola Arancione
 - Tombola Vuota
 - Modalità di gioco
 - Tombola Tradizionale
 - Trova la sillaba iniziale
 - Differenzia il fonema iniziale
 - Trova l'intruso 1
 - Trova l'intruso 2
 - Cerca la sillaba
 - Memory 1 – Silabe
 - Memory 2 – Fonemi
 - Componi la parola
 - Incrocia le parole
- 45** Bibliografia
- 47** Appendice 1: Suggestimenti per gli insegnanti
- 49** Appendice 2: Matrici delle cartelle e delle tessere
- 61** Appendice 3: Elenco di sillabe complesse per nuove cartelle

Presentazione

La tombola delle sillabe e delle parole nasce dal desiderio di mettere a disposizione di riabilitatori, insegnanti e genitori un materiale di semplice utilizzo, creato in ambito riabilitativo insieme ai bambini che hanno presentato difficoltà strumentali nel primissimo incontro con la lingua scritta.

Se è possibile formulare una vera e propria diagnosi di Disturbo Specifico di Apprendimento (DSA) solo alla fine del primo ciclo della scuola primaria, quando il training finalizzato all'apprendimento strumentale di lettura e scrittura può dirsi concluso, è evidente che le prime difficoltà emergono già in precedenza e non sfuggono al genitore e all'insegnante attento: il piccolo che stenta a ricordare e nominare le lettere e non le fonde tra loro nella sillaba ne è un esempio.

Il modo più efficace per fronteggiare il disagio che il bambino in difficoltà dimostra è quello di fornirgli tempestivamente strumenti operativi adeguati alle sue capacità per procedere nell'apprendimento.

La convinzione dell'utilità e dell'efficacia di un approccio preventivo e dell'intervento precoce nell'affrontare le difficoltà non appena sia possibile individuarne l'emergenza va di pari passo con l'impegno a elaborare del materiale utilizzabile allo scopo.

Con i volumi *Giocare con le Parole 1 e 2* e i relativi CD-ROM si è cercato di rendere disponibile un training fonologico e metafonologico completo sia per facilitare l'incontro con la lingua scritta a tutti i bambini, sia per supportare la riabilitazione di quelli con difficoltà di linguaggio o di apprendimento; sappiamo infatti che esiste una profonda continuità tra i processi sottesi all'apprendimento della lingua orale e scritta e che le competenze linguistiche, nelle componenti

fonologiche, lessicali e semantiche, giocano un ruolo molto importante per imparare a leggere e scrivere con facilità.

Il favore con cui sono state accolte negli anni le diverse edizioni di *Giocare con le parole* conferma l'utilità di condividere idee e materiali con i colleghi della riabilitazione, con il mondo della scuola e con le famiglie.

Ecco dunque il perché di questa nuova proposta, *La tombola delle sillabe e delle parole*, che ha un duplice obiettivo: potenziare ulteriormente le competenze metafonologiche e, spingendosi un passo più avanti dei precedenti lavori, affrontare alcune delle competenze che scrittura e lettura richiedono nei primi mesi di scuola.

Un'attività che aiuta i bambini di 6-7 anni in difficoltà può essere utile anche a bambini un po' più piccoli, perché evita loro di incontrare gli stessi problemi e spiana la strada ai successivi apprendimenti. Gli stessi materiali possono dunque essere utilizzati proficuamente:

- in ambito scolastico o in famiglia per la prevenzione e per favorire lo sviluppo delle competenze richieste;
- in ambito riabilitativo per aiutare i bambini un po' più grandi.

La nuova proposta è stata ideata per rendere piacevole l'incontro con la lingua scritta a tutti i bambini, ma è dedicata in particolar modo a quelli che incontrano difficoltà ad apprendere il codice della scrittura e che faticano a memorizzare e a trasformare in processi automatici il riconoscimento dei grafemi e delle sillabe.

Attraverso quattro diverse tombole di sillabe e una tombola di semplici parole bisillabe si facilita il riconoscimento sublessicale e lessicale, mirando al superamento della rigida conversione grafema-fonema per automatizzare il riconoscimento veloce di sillabe e semplici parole.

Proporre le attività di esercizio e rinforzo attraverso il gioco è doveroso e può moltiplicarne l'efficacia, dal momento che per la maggior parte dei bambini affrontare le proprie difficoltà, soprattutto in ambito riabilitativo, può essere impegnativo e poco gradevole. La riabilitazione, infatti, si va a sommare spesso con gli innumerevoli impegni che i piccoli già affrontano nelle loro faticose settimane. Inoltre il lavoro di sostegno e di rinforzo può risultare difficile anche in ambito scolastico per la monotonia degli esercizi proposti e per la scarsa gratificazione che il bambino ne ricava. Così le attività diventano spesso frustranti, poco piacevoli e scarsamente finalizzabili.

L'aspetto ludico, invece, rende l'attività molto più gradita ed è sorprendente notare come si apprende meglio quando si apprende volentieri. Se è così per tutti, anche per noi adulti, lo è a maggior ragione per i piccoli. Se il bambino si diverte, infatti, non si rende conto di essere impegnato in un esercizio che, sotto altra forma, gli costerebbe fatica o addirittura rifiuterebbe.

La tombola in particolare è un gioco familiare a tutti, è immediatamente riconoscibile, è facile e si presta al lavoro nel grande e nel piccolo gruppo; inoltre cimentarsi insieme ad altri e cooperare permette un coinvolgimento anche indiretto, grazie all'esposizione alle risposte di tutti.

Imparare insieme può essere gratificante e costituire un forte rinforzo positivo rispetto alla propria autostima e ai successivi apprendimenti.

Descrizione del materiale e istruzioni

Ambiti di utilizzo, destinatari del gioco e numero dei giocatori

Il gioco è rivolto a tutti i bambini della prima classe della scuola primaria o a bambini più grandi con disturbo strumentale di apprendimento o ritardo cognitivo.

Le cinque tombole possono essere utilizzate durante il primo anno della scuola primaria per proporre, in modo giocoso e collettivo all'intero gruppo classe, un potenziamento della capacità di riflettere sui suoni della lingua e affrontare le prime competenze che scrittura e lettura richiedono.

Se proposto a scuola, i giocatori possono essere anche molti: il numero dei partecipanti dipende per lo più dalla capacità dei bambini di prestare attenzione e rispettare il proprio turno e può coincidere con l'intera classe, eventualmente unendo le cartelle e i mazzi di più tombole.

Utilizzando una sola tombola alla volta il gioco può essere proposto a un numero massimo di bambini pari alle cartelle disponibili in ognuna (17 per la Tombola Azzurra, 10 per le Tombole Rosa e Verde, 4 per la Tombola Viola e 13 per la Tombola Arancione, ovvero la tombola di parole), oppure a un numero variabile di bambini tra i 3 e i 10, distribuendo più cartelle per ogni giocatore. Un'alternativa può essere quella di far condividere una stessa cartella a due bambini, facendoli collaborare.

Tutte le attività di gioco si prestano a essere svolte:

- sia individualmente sia con un piccolo gruppo di bambini;
- sia a scuola e a casa per il rinforzo e recupero scolastico, sia nel corso di un trattamento riabilitativo.

Come per qualunque esercizio, si ottengono risultati ottimali con un piccolo gruppo di 4-5 bambini aventi competenze omogenee, in quanto in tal modo si promuove la collaborazione, si beneficia dell'esposizione alle risposte dei compagni e del conforto degli errori altrui, e si assicura il divertimento derivante dal giocare insieme.

Per quanto riguarda le modalità di risposta ci sono più opzioni: ogni bambino potrà essere invitato a giocare solo quando è il suo turno, oppure l'intero gruppo potrà rispondere in modo collettivo partecipando e rispondendo «in coro»; questa seconda opzione può essere utile in particolare quando è il momento di leggere le sillabe, perché l'ascolto di compagni più pronti risulta positivo. Ogni insegnante, conoscendo i propri alunni, saprà valutare l'alternativa più adeguata.

Le tombole di sillabe e parole sono indicate anche in ambito riabilitativo per il trattamento dei ritardi e dei disturbi di apprendimento di scrittura e lettura. In tal caso il lavoro sarà condotto individualmente o in piccolo gruppo.

La mediazione di un conduttore adulto è sempre necessaria, data l'età dei giocatori, tuttavia egli può anche scegliere di partecipare all'attività come giocatore.

Naturalmente, trattandosi di tombole, vince chi completa per primo la propria cartella; anche il grado di competitività, con la dose di frustrazione e gratificazione che ne consegue, va mediato e calibrato dall'adulto.

Il materiale

Il gioco è strutturato proprio come la tradizionale tombola, già familiare alla maggior parte dei bambini.

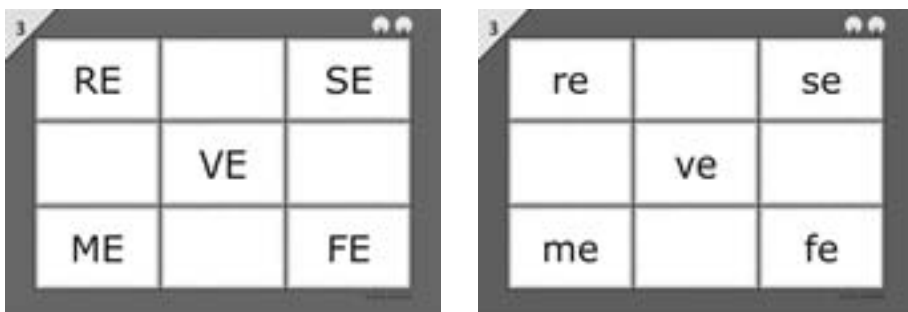
Nella scatola sono presenti cinque tipologie di tombola con le relative cartelle e le corrispondenti tessere-sillabe o tessere-parole.

Le prime quattro tombole (Tombola Azzurra, Tombola Rosa, Tombola Verde e Tombola Viola) consentono di giocare con le sillabe; la quinta (Tombola Arancione) è una tombola di abbinamento parole-immagini.

Ogni cartella appartenente alle tombole di sillabe contiene cinque sillabe scritte (tranne la cartella n. 12 della Tombola Azzurra, che ne presenta solo quattro: QUA, QUE, QUI, QUO). Tutte le cartelle sono *double-face*: da un lato presentano la scritta in stampato maiuscolo e dall'altro lato recano la stessa scritta in stampato minuscolo, carattere a cui ogni bambino prima o poi deve accedere in quanto universalmente usato in lettura. Si suggerisce di utilizzare dapprima il solo stampato maiuscolo, più facile sia a livello di percezione e riconoscimento sia a livello di riproduzione grafica in scrittura. Quando i bambini dimostrano di padroneggiare il maiuscolo, diviene agevole, semplicemente girando le cartelle, passare al carattere minuscolo. Il confronto con il maiuscolo, comunque presente

sulle tessere, favorisce la generalizzazione delle abilità acquisite, trasferendole più facilmente da un carattere all'altro.

Di seguito viene riportato un esempio di cartella con le sillabe maiuscole sul fronte e minuscole sul retro (Tombola Rosa, cartella n. 3).



A ogni cartella corrispondono almeno cinque tessere con la sillaba scritta (cinque = una per sillaba), e sul retro di ogni tessera vi sono una o due immagini relative a parole che iniziano con la sillaba stessa. Le tessere, però, possono essere anche più di cinque, perché una stessa sillaba può essere ripetuta su più tessere, variando semplicemente i disegni sul retro. In questo modo l'insegnante o il riabilitatore può scegliere di volta in volta quali parole/sillabe utilizzare, avendo più materiale a disposizione.

Le tessere che seguono (fronte e retro) esemplificano molto bene quanto detto e sono abbinate alla cartella n. 3 della Tombola Rosa presentata sopra.



Le tombole di sillabe differiscono tra loro per la tipologia dei raggruppamenti di sillabe presentate, che si succedono graduate per complessità crescente.

Le sillabe proposte sono esclusivamente formate dall'associazione di due grafemi: semplici sillabe piane (Consonante/Vocale) nelle prime tre tombole e sillabe inverse (Vocale/Consonante) nella quarta tombola.

Questa scelta è dettata da due motivi. Il primo è di ordine tecnico e ci porta a ritenere che una volta conquistata l'abilità di automatizzare il riconoscimento e la rievocazione di materiale sillabico semplice sia agevole generalizzare tale competenza con sillabe a struttura più complessa (CVC, CCV, CCCV, ecc.). Restringere il campo alle sillabe piane permette, inoltre, di differenziare la tipologia dei raggruppamenti di sillabe presentati per complessità crescente e ciò a sua volta consente di impostare con i bambini in difficoltà un lavoro graduale e mirato, atto a facilitare le primissime fasi dell'apprendimento della lettura. Cionondimeno, nel primo approccio alla lettura tale esercizio sarà comunque molto utile a tutti i bambini che, una volta raggiunta l'automatizzazione del riconoscimento sillabico, sapranno usare tale competenza per affrontare materiale più complesso come la lettura di parole e frasi.

Il secondo motivo risiede concretamente e banalmente nella tipologia della confezione, una scatola appunto, che ha un naturale limite di capienza. La presenza di alcune cartelle e tessere vuote fotocopiable alla fine di questo volume, però, permette di aggirare il problema e dà l'opportunità all'insegnante o al riabilitatore di costruire liberamente dell'altro materiale per replicare il gioco con sillabe più complesse, scrivendole a mano; a questo scopo, nell'Appendice 3 è allegato un elenco delle sillabe complesse più frequenti nel lessico italiano.

La scelta operata nel raggruppare le sillabe e nel differenziare le tombole è pertanto dettata dall'esigenza di introdurre i grafemi e le più regolari associazioni tra loro in sillabe in modo graduale, per facilitare il bambino nel compito di riconoscerli, memorizzarli e pronunciarli associati nella sillaba, e per renderlo capace di evocarli.

Perciò, nel caso si vogliano utilizzare le tombole per affiancare la presentazione dell'alfabeto nella prima classe della scuola primaria o per impostare un training graduato per difficoltà, si suggerisce l'utilizzo del materiale partendo dalla tombola più facile per arrivare a quella più difficile, in modo da affrontare una difficoltà per volta. Il grado di difficoltà di ogni tombola è segnalato da uno o più smile affaticati: più sono le faccette stanche che compaiono in ogni cartella, più la tombola è difficoltosa.

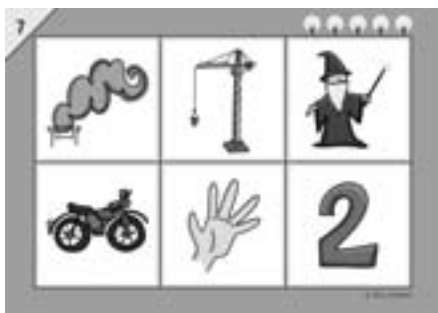
Si sottolinea che le prime quattro cartelle della Tombola Verde contengono 20 sillabe *complementari* a quelle contenute nella Tombola Viola (sillabe inverse) e permettono di confrontare direttamente due tipi di sillabe (Consonante/Vocale

e Vocale/Consonante: ad esempio, LA di LAna–AL di ALbero) e di lavorare su quei bimbi che fanno molti errori di inversione. Giocando perciò con la prima cartella verde e con la prima cartella viola il bambino avrà modo di confrontare sillabe come LA, MO, NU, PI e RA con le loro inverse AL, OM, UN, IP e AR, e di riflettere sulla diversa sequenza dei suoni e delle lettere che le compongono.

La Tombola Arancione propone, infine, l’abbinamento di tessere-parole alle immagini corrispondenti sulla cartella, per permettere al bambino di sperimentare il passaggio alla lettura lessicale usufruendo della medesima modalità di gioco già usata. Questa tombola è pensata a completamento e integrazione del percorso, e fornisce l’occasione ai bambini, divenuti capaci di identificare e leggere sillabe isolate, di cimentarsi nella lettura di semplici parole.

La presenza delle figure permette anche in questa tombola un costante e ricco richiamo al livello lessicale, oltre ad allenare i bambini nella denominazione di immagini, abilità individuata come requisito importante per la letto-scrittura.

Di seguito viene riportato un esempio di cartella della Tombola Arancione (la n. 7) con le tessere corrispondenti (fronte e retro).



FUMO	GRU	MAGO
fumo	gru	mago

MOTO	MANO	DUE
moto	mano	due

Ogni tombola con le proprie cartelle e tessere è contraddistinta da un colore diverso e ogni cartella con le relative tessere è numerata al fine di renderne agevole l’identificazione e il rapido riordino. Si succedono perciò le Tombole Azzurra, Rosa, Verde e Viola per le sillabe e la Tombola Arancione per l’abbinamento di parole e immagini.

inventarne altre a seconda delle esigenze dei propri bambini. Le proposte *Trova la sillaba iniziale*, *Differenzia il fonema iniziale* e *Trova l'intruso*, insieme ai due *Memory*, si prestano molto bene a potenziare le competenze metalinguistiche e fonologiche per tutti i bambini che ancora ne abbiano bisogno; ciò può essere fatto sia prima sia contemporaneamente alla presentazione delle lettere e delle sillabe nel primo approccio alla scrittura e alla lettura.

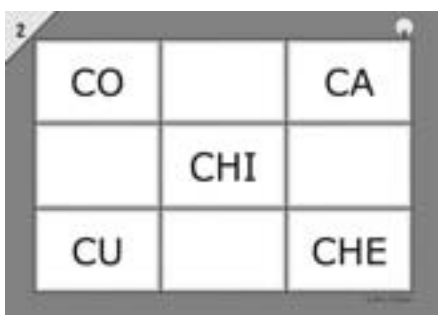
Tombola tradizionale

Il gioco, con ognuna delle tombole sopra presentate, si sviluppa con le regole della classica tombola, familiari a tutti i bambini.

Si distribuiscono una o due cartelle a ogni partecipante. Se si utilizzano solo alcune cartelle, giocando con uno o pochi bambini, si avrà cura di selezionare in anticipo le tessere corrispondenti. Ad esempio, se si sceglie di lavorare con la Tombola Azzurra, cartelle 2 e 5, il riabilitatore preparerà le tessere azzurre contraddistinte dal numero 2 e 5, valutando se lasciare nel mazzo le eventuali tessere doppie (con la stessa sillaba, ma differenti disegni) o toglierle. Si useranno cioè nello specifico i seguenti materiali.

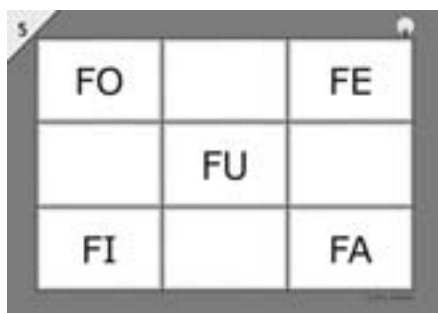
Tessere relative alla cartella n. 2 della Tombola Azzurra

Cartella n. 2 – Tombola Azzurra



Tessere relative alla cartella n. 5 della Tombola Azzurra

Cartella n. 5 – Tombola Azzurra



Se si utilizzano tutte le cartelle della Tombola Azzurra, invece, si userà il mazzo completo delle tessere azzurre.

Per le Tombole Azzurra, Rosa, Verde e Viola, le tessere-sillabe vanno rimescolate e riunite in un mazzetto. A turno i bambini pescano una tesserina per volta; chi pesca leggerà la sillaba scritta, quindi osserverà le immagini sul retro, utilizzandole come facilitazione o conferma, e le mostrerà ai compagni di gioco. Tutti i bambini coinvolti devono cercare la sillaba sulla loro cartella, aiutandosi inizialmente con il riconoscimento visivo, confrontando cioè la sillaba scritta sulla tessera con quella stampata sulla cartella.

La tessera viene poi consegnata al bambino che ha trovato la sillaba sulla propria cartella; questi la pone sopra la sillaba uguale. Prima di iniziare il gioco, ci si accorda se mettere le tessere lasciando visibile la faccia con la sillaba scritta o

quella con le immagini: entrambe le modalità possono essere utili, ma è opportuno adottare un'unica modalità per non creare confusione. Ciascuno può essere a sua volta incoraggiato a ripetere la pronuncia del suono, a denominare le immagini presenti sul retro della tessera e a rievocare altre parole che iniziano con quella sillaba. Vince chi completa la cartella e cioè fa tombola per primo.

A cartelle completate, un ulteriore rinforzo è ottenuto dal rileggere ancora una volta tutte le sillabe e dal denominare le immagini della propria cartella per consolidare ulteriormente la fusione sillabica e la precisione nella denominazione di immagini. È importante, infatti, non temere di ripetere gli esercizi e la lettura delle sillabe più volte.

Si ricorda ancora, per questioni di gioco e di utilizzo del materiale in modi differenti e combinabili, come le prime quattro cartelle della Tombola Verde e le quattro cartelle di sillabe inverse della Tombola Viola contengano 20 sillabe *complementari* e permettano di intervenire in modo mirato sui bambini che fanno errori di inversione, sia nel linguaggio parlato sia in scrittura, offrendo un confronto diretto tra i due tipi di sillabe (CV – VC: ad esempio LA di Lana – AL di Albero). Per lavorare su questi aspetti e con il materiale a disposizione, si potrà giocare con un numero massimo di quattro bambini; a ciascuno di loro verranno assegnate insieme le due cartelle analoghe (come la numero 2 verde e la numero 2 viola), che daranno occasione di riflettere sulla diversa sequenza dei suoni e delle lettere che compongono sillabe piane e sillabe inverse. Anche in questo gioco l'evidenza è mediata sia dalle scritte, sia dalle immagini (di ORso e ORologio, ROsso e ROspo), sia dalle parole. Due cartelle e le rispettive tessere con cui si può svolgere l'attività appena descritta si possono vedere nella pagina seguente.

Le regole della Tombola Arancione di *immagini e parole* sono analoghe: ricordiamo che è necessario selezionare in anticipo le tessere corrispondenti alle cartelle scelte per la sessione di gioco.

Le tessere-parole vengono rimescolate e riunite in un mazzetto. A turno i bambini pescano una tessera per volta; chi pesca proverà a leggere la parola scritta e la mostrerà ai compagni di gioco; ciascuno cercherà di trovare sulla propria cartella l'immagine corrispondente, denominandola. Chi la troverà, potrà rileggere per conferma la parola e richiederà la tessera da mettere sulla propria cartella.

Anche in questo caso la presenza delle immagini sosterrà e motiverà il lavoro, che sarà così utile e gratificante. Inoltre, sarà possibile utilizzare le tessere sia sfruttando il loro fronte, in cui le parole sono scritte in stampato maiuscolo, sia il loro retro, in cui le stesse parole sono riportate in stampato minuscolo.

Si potrà giocare a questa tombola individualmente o con piccoli gruppi di bambini, ora in ambito riabilitativo, ora a scuola; anche ascoltare attentamente la lettura dei compagni e dividerne gli sforzi, senza essere *interrogati* in prima persona, sarà un aiuto efficace. Vince chi fa tombola per primo.

Differenzia il fonema iniziale

Si potrà variare il gioco precedente rendendolo un po' più difficile, proponendo cioè ai bambini di differenziare 10 parole-immagini o coppie di parole-immagini che iniziano con due fonemi differenti. Per fare questo, è necessario utilizzare solo le tessere delle sillabe-immagini di qualsiasi tombola, lasciando da parte le cartelle: si prenderanno, ad esempio, cinque tessere con parole che iniziano con C(i) e cinque con parole che iniziano con A. Il bambino concentrerà i suoi sforzi sulla veste sonora dei suoni iniziali, suddividendo le parole in due gruppi. Qui l'attenzione dei bambini sarà focalizzata solo sul fonema iniziale e sulla prima lettera della scritta. Questa modalità di gioco è adatta al lavoro individuale o con due bambini.

*Trova l'intruso 1*

Anche in questo gioco le cartelle non sono necessarie: può essere assemblato un piccolo mazzetto di cinque tessere, selezionate da una delle tombole e omogenee per fonema iniziale, dove inserire una sesta tessera intrusa da scovare (ad esempio: NA, NE, NI, NO, NU e FO). Le 6 tessere vengono poste tutte mescolate davanti al bambino lasciando visibili solo le figure: egli, osservando e denominando, avrà modo di riflettere in particolare sul fonema iniziale delle parole per scovare la parola intrusa, di cui potrà avere conferma capovolgendo tutte le tessere e leggendo le scritte che lì si trovano.

A seconda dei casi il lavoro potrà concentrarsi sui suoni che si differenziano molto tra loro o sui fonemi simili per aiutare chi li confonde ancora in scrittura (F-V, P-B, C-G, T-D, CI-GI o T-K, D-G, M-N, L-R). Ciò eserciterà la consapevolezza fonologica che procede di pari passo con l'acquisizione del codice alfabetico e

che sostiene l'apprendimento della lettura e della scrittura. Qui l'attenzione dei bambini sarà indirizzata solo sul fonema iniziale e sulla prima lettera della scritta.



Trova l'intruso 2

Lo stesso gioco può essere svolto utilizzando il lato delle tessere che reca le sillabe scritte. Si seleziona un mazzetto di cinque carte, omogenee per fonema iniziale, dove inserire una sola tessera intrusa che i bimbi individueranno confrontandone la veste grafica. Girando le tessere i bambini avranno occasione di denominare le figure e accertarsi della correttezza della propria scelta.

In questo caso le competenze allenate saranno differenti: percezione visiva e riconoscimento dei grafemi e del loro valore sonoro convenzionale, acquisizione e differenziazione del magazzino grafico.

Qui l'attenzione dei bambini sarà focalizzata solo sulla prima lettera della scritta e sul fonema iniziale.



Entrambi i giochi dell'*Intruso* sono particolarmente adatti al lavoro condotto individualmente o con piccoli gruppi di bambini.

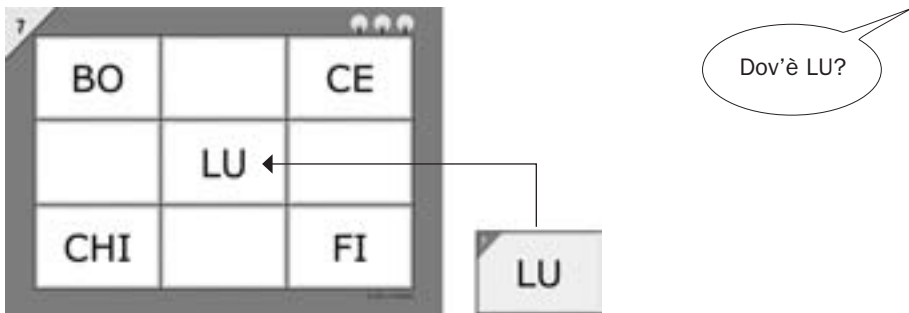
Cerca la sillaba

A bambini ancora in difficoltà nell'identificare lettere e sillabe è utile proporre un compito di solo riconoscimento utilizzando una cartella alla volta presa da qualsiasi tombola e le corrispondenti tessere.

L'adulto pesca una tessera-sillaba e, senza mostrarla ma pronunciandola ad alta voce, chiede al bambino di trovarla sulla cartella. Eventuali successive facilitazioni possono essere:

- mostrare una delle due lettere (per agevolare il riconoscimento visivo)
- mostrare l'immagine o le immagini sul retro (per aggiungere uno start fonologico).

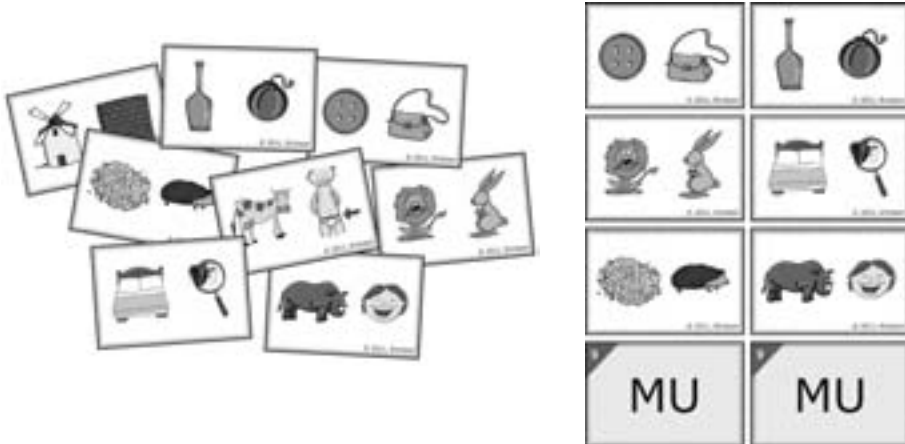
Quando il bambino indicherà la casella giusta sulla cartella, gli verrà consegnata la tesserina e avrà conferma della correttezza del suo compito osservando l'uguaglianza delle scritte tra la cartella e la tessera. Di seguito viene riportato un esempio illustrato del gioco (cartella 7 della Tombola Verde).



Memory 1 – Sillabe

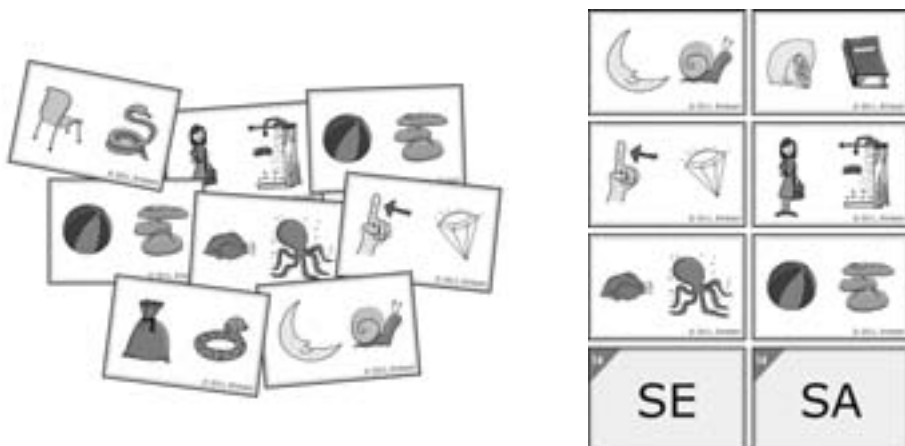
Si selezionano alcune coppie di tessere omogenee per colore (cioè che appartengono alla stessa tombola: Azzurra, Rosa o Verde) con immagini/parole che iniziano con sillaba uguale (ad esempio: BO – borsa e bottone, BO – bottiglia e bomba; LE – leone e lepre, LE – letto e lente; RI – riso e riccio, RI – rinoceronte e ridere; MU – mucca e mutande, MU – mulino e muro). Dopo averle mescolate tra loro, si dispongono le tessere scelte sul tavolo, lasciando visibili solo le immagini, e si invitano i bambini a trovare le figure che iniziano con le stesse sillabe.

Capovolgendo le tessere e osservando la sillaba scritta che vi compare, i bimbi sapranno se hanno svolto correttamente l'attività (in tal caso la sillaba stampata sulle due tessere scelte sarà uguale).



Memory 2 – Fonemi

Si selezionano alcune coppie di tessere omogenee per colore (cioè che appartengono alla stessa tombola: Azzurra, Rosa o Verde) con immagini/parole che iniziano con fonema uguale (ad esempio: L – luna e lumaca, L – limone e libro; P – pollo e polpo, P – palla e pane; S – serpente e sedia, S – sacco e salvagente; D – dito e diamante, D – donna e doccia).



TESSERE DELLE TOMBOLE

2 CU	3 CIA	3 CE
3 CI	3 CI	3 CIO
3 CIU	4 DA	4 DE
4 DE	4 DI	4 DI
4 DO	4 DO	4 DU
5 FA	5 FA	5 FE



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson

2

© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson

3



CIA		CE
	CIU	
CIO		CI

© 2011, Erickson

4



DI		DU
	DE	
DO		DA

© 2011, Erickson

3



cia		ce
	ciu	
cio		ci

© 2011, Erickson

4



di		du
	de	
do		da

© 2011, Erickson

TESSERE DELLE TOMBOLE

2 AMO	2 ERBA	2 ORTO
2 APE	2 ESCA	2 OTTO
3 ORSO	3 OSSO	3 CORO
3 UVA	3 ARCO	3 ORO

orto

© 2011, Erickson

erba

© 2011, Erickson

amo

© 2011, Erickson

otto

© 2011, Erickson

esca

© 2011, Erickson

ape

© 2011, Erickson

coro

© 2011, Erickson

osso

© 2011, Erickson

orso

© 2011, Erickson

oro

© 2011, Erickson

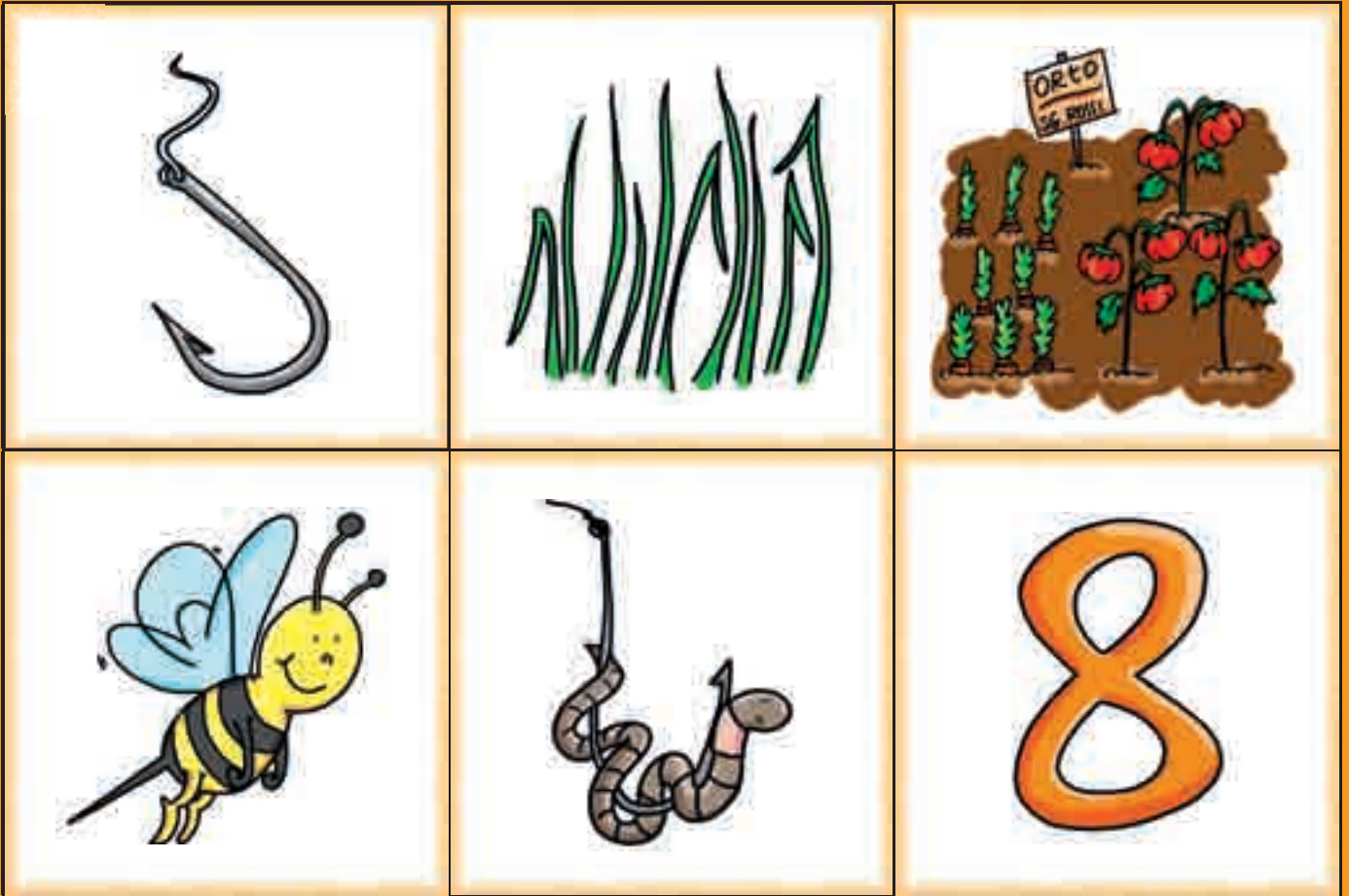
arco

© 2011, Erickson

uva

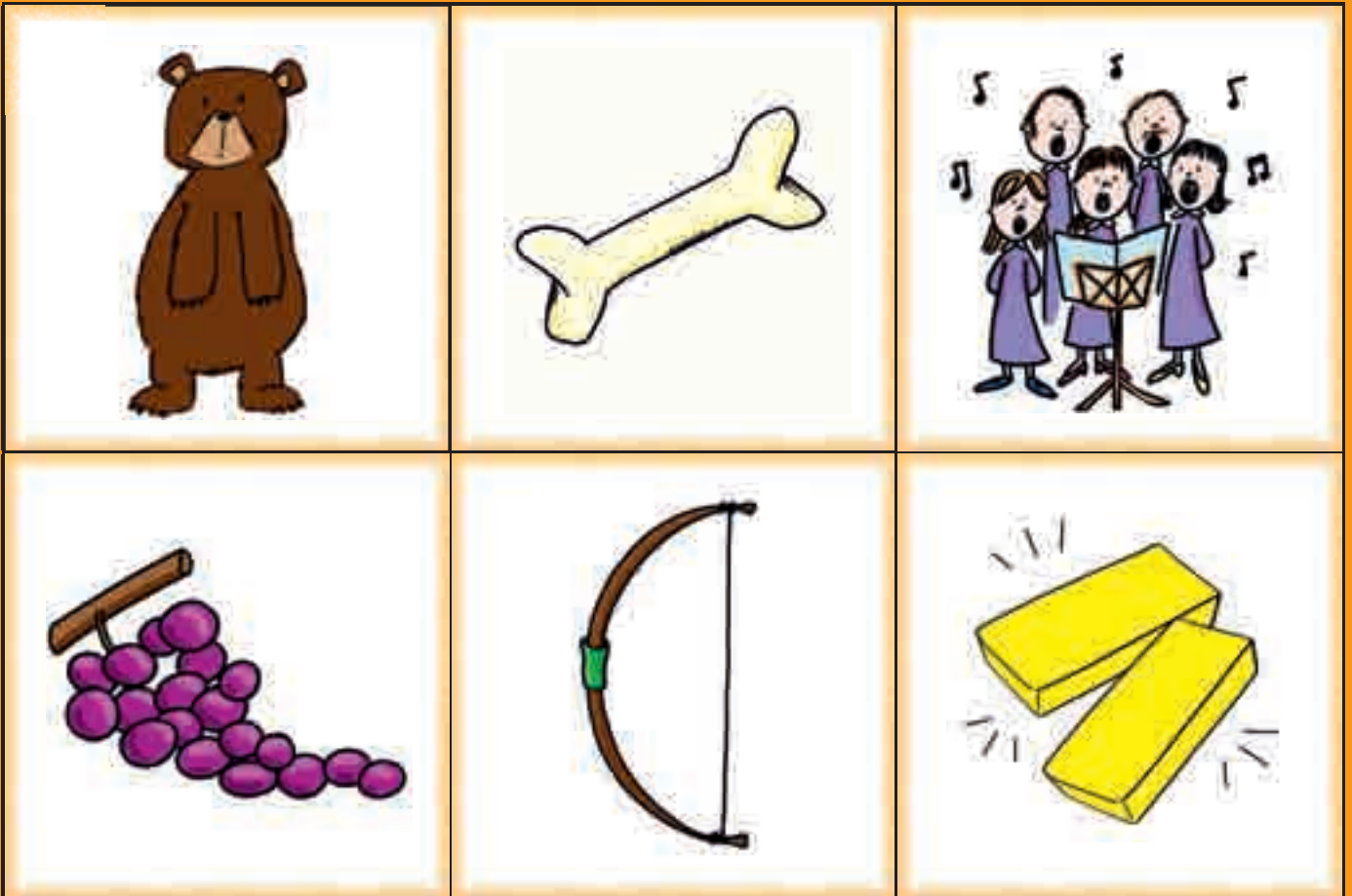
© 2011, Erickson

2



© 2011, Erickson

3



© 2011, Erickson