

iMATERIALI
Erickson

Strumenti per la didattica, l'educazione,
la riabilitazione, il recupero e il sostegno
Collana diretta da Dario Ianes

Valentina Dutto

GIOCHIAMO CON I FONEMI

**Attività e giochi per il consolidamento
delle abilità fono-articolatorie**

Erickson

Indice

- 9** Introduzione
- 11** CAP. 1 Le competenze fono-articolatorie del bambino
- 27** Consigli per la comunicazione con i bambini con difficoltà di linguaggio
- 29** Bibliografia
- 31** GIOCHI DELL'OCA, TOMBOLE E GIOCHI DI CARTE
- 33** CAP. 2 Giochi dell'oca
- 33** *Giochi dell'oca con i fonemi*
- 74** *Giochi dell'oca con i gruppi consonantici, le parole complesse e i dittonghi*
- 85** CAP. 3 Altri giochi con i fonemi, i gruppi consonantici, le parole complesse e i dittonghi
- 89** *Giochi in carta singola*
La tombola
Tutti a casa (o Lotta contro il vento)
Arraffa arraffa!
Tutte in fila!
Indovina che cos'è?
- 94** *Giochi in carta doppia*
Schiaffo!
Speed
Il jolly cattivo
Memory in cerchio
Le carte gemelle

Introduzione

Nell'uomo autentico si nasconde un bambino: che vuole giocare.

Friedrich Nietzsche, *Così parlò Zarathustra*, 1885

I bambini sono divertenti proprio perché si possono divertire con poco.

Hugo Von Hofmannsthal, *Il libro degli amici*, 1922

Ogni logopedista sa quanto possa essere difficile e lungo il trattamento dei disturbi evolutivi del linguaggio (specifici e non) e dell'articolazione (disprassia evolutiva verbale e disartrie). Per ottenere la generalizzazione e il mantenimento dei risultati, è fondamentale la ripetizione costante degli esercizi senza far venir meno la motivazione e l'attenzione del bambino. A questo scopo il volume mette a disposizione del logopedista tanto prezioso materiale sotto forma di giochi divertenti da utilizzare in sedute di trattamento singole o di gruppo, da usare nella seconda parte dell'intervento logopedico, dopo il trattamento percettivo-motorio e cognitivo-linguistico. I giochi permettono di creare un contesto significativo dal punto di vista comunicativo con il bambino, maggiormente ecologico e meno formale.

Nelle schede contenute nel libro e nelle oltre 1500 carte a colori allegate sono presentati i giochi dell'oca, le tombole e giochi di carte più innovativi (ad esempio «Tutti a casa», «Arraffa arraffa», «Speed»). Le parole-stimolo contenute nei giochi proposti sono organizzate con gradualità in contesti fonotattici progressivamente più complessi e seguono lo sviluppo fisiologico dell'apprendimento del linguaggio:

- fonemi oclusivi, costrittivi, affricati (in posizione iniziale e mediana, in parole bisillabiche, trisillabiche e quadrisillabiche);
- parole con dittonghi;
- parole contenenti gruppi consonantici con /s/, /l/, /r/, /m/, /n/;
- parole complesse.

Inoltre, la scritta in carattere maiuscolo sotto a ogni disegno avvicina il bambino al codice scritto (potenziando l'*emergent literacy*) o aiuta nella pronuncia chi sa già leggere.

In generale il gioco in sé non deve essere concepito in modo riduttivo, come un semplice svago, in quanto, essendo un'esperienza complessa e coinvolgente, attiva il soggetto globalmente.

Nei giochi proposti si integrano diverse componenti:


- linguistiche (aspetti fonetico-fonologici, lessicali);
- affettive (divertimento, piacere);
- sociali (il gruppo, il rispetto delle regole);
- motorie e psicomotorie (coordinazione occhio-mano, manualità fine);
- cognitive (elaborazione di strategie di gioco, apprendimento di regole, attenzione, memoria);
- emotive (la tensione, la sfida).

Al di sotto del gioco si racchiude una carica vitale, una forte spinta motivazionale mista agli aspetti comunicativi, affettivo-emotivi, cognitivi e sociali elencati sopra. La motivazione favorisce l'apprendimento significativo e nel nostro caso la generalizzazione delle competenze fono-articolatorie, ovvero la generalizzazione nel linguaggio spontaneo, alle cosiddette *untreated words*.

A chi è rivolto il volume?

Il materiale presente in questo volume è un ottimo strumento per:

- i logopedisti che operano in età evolutiva: è applicabile nella fase di generalizzazione e consolidamento delle abilità fono-articolatorie, dopo il consueto lavoro percettivo-motorio e cognitivo-linguistico;
- i genitori che vogliono accrescere le competenze linguistiche dei loro figli, non necessariamente con disturbi del linguaggio, in contesti comunicativi significativi e divertenti, senza diventare dei vice-terapisti, ma sperimentando la bellezza di stare con i propri figli, divertendosi e conoscendoli un po' di più, considerandone così tutte le potenzialità;
- gli insegnanti della scuola dell'infanzia che vogliono migliorare il linguaggio dei bambini in sezione, accrescere il loro lessico e migliorarne la pronuncia (Indicazioni nazionali per il curricolo 2012, campo di esperienza «I discorsi e le parole»), organizzando dei veri e propri laboratori del linguaggio e agendo così in un'ottica inclusiva di personalizzazione e individualizzazione (Ianes, 2005).

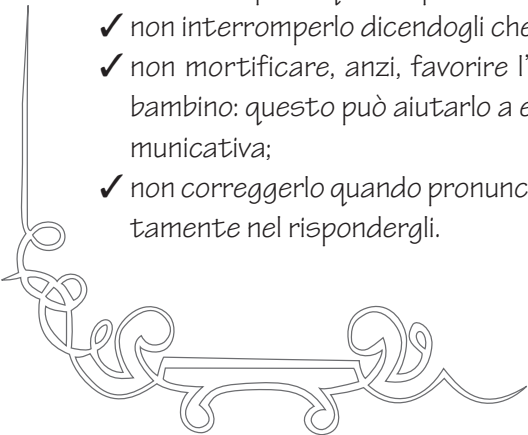



























Consigli per la comunicazione con i bambini con difficoltà di linguaggio

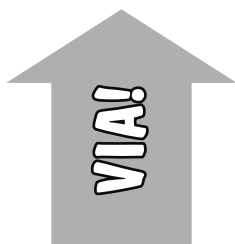
Cari genitori/insegnanti:



















- ✓ fate scoprire il linguaggio come mezzo interessante e stimolante;
- ✓ cantate canzoncine, recitate filastrocche e raccontate storie al vostro bambino;
- ✓ coinvolgete il bambino in giochi simbolici e interattivi;
- ✓ accettate ogni forma di comunicazione il bambino utilizzi, sia mimica e gestuale sia verbale: il bambino si deve sentire capito!
- ✓ favorite l'uso del gesto a supporto dell'efficacia comunicativa;
- ✓ parlate normalmente al bambino, in modo rilassato e lento, ma senza scandire troppo le parole; commentate quello che state facendo, stimolatelo a raccontare e dialogare;
- ✓ ascoltate il bambino quando parla, anche se mostra difficoltà, con attenzione e serenità, senza mostrare fretta, ansia, insofferenza;
- ✓ lasciate che concluda sempre il suo discorso, anche se richiede più tempo;
- ✓ riformulate la produzione «scorretta» del bambino e non correggetela: il bambino impara implicitamente dal modello verbale dell'adulto;
- ✓ non «ricattate» per avere la produzione corretta, non obbligate il bambino a ripetere;
- ✓ valorizzate le altre qualità del bambino in modo da aumentare la sua autostima: create intorno al bambino un mondo accogliente dove il suo «problema» non venga sottolineato e ingigantito;
- ✓ usate la strategia del modeling: fornite sempre un modello corretto dal punto di vista linguistico, non storpiate le parole, non pronunciatele nel modo in cui le pronuncia lui;
- ✓ espandete il suo enunciato, senza pretendere la ripetizione forzata.

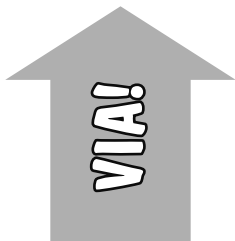
Inoltre è importante:

- ✓ non fingere di non capire per far «sforzare» il bambino. Non è la soluzione corretta: aumenta la consapevolezza di essere inadeguato, genera frustrazione e di conseguenza comportamenti di evitamento, fuga dalla relazione e chiusura;
 - ✓ non parlare davanti al bambino delle sue difficoltà;
 - ✓ non anticiparlo quando parla, completando le parole o le frasi;
 - ✓ non interromperlo dicendogli che avete già capito;
 - ✓ non mortificare, anzi, favorire l'uso del gesto a supporto del linguaggio verbale del bambino: questo può aiutarlo a esprimersi, favorendo la sua efficacia e possibilità comunicativa;
 - ✓ non correggerlo quando pronuncia male una parola o una frase, ma riformularla correttamente nel rispondergli.
- 



	ANNAFFIARE			BANANA		LUNA		GONNA	
	CONIGLIO	 ARRIVO!					CANNONE		
	CANE						FERMO UN TURNO		
	CUCINA						NANO		
	TELEFONINO						MONETA		COLLANA
	PANINO						GABBIANO		ASINO



Indovina che cos'è?

Numero di giocatori 2 o più.

Preparazione Mescolare le carte relative al fonema che si vuole allenare e mettere il mazzo coperto al centro del tavolo.

Come si gioca Ogni giocatore a turno pesca una carta e cerca di farla indovinare al/ai compagno/i usando definizioni del tipo: «È una cosa che si mangia, con la mozzarella sopra e il pomodoro: che cos'è?». Il bambino che indovina per primo, pronunciando correttamente la parola, vince la carta. Se la pronuncia non è corretta o il bambino non indovina la parola, la carta viene rimessa nuovamente nel mazzo centrale. Il gioco prosegue fino a esaurire tutte le carte a disposizione.

VARIANTE PER I BAMBINI DALL'ULTIMO ANNO DI SCUOLA DELL'INFANZIA IN POI

Possono far indovinare la carta pronunciando solo la sillaba o il fonema iniziale della parola, allenando così i prerequisiti metafonologici.



Memory in cerchio

Numero di giocatori 2 o più.

Preparazione

Fotocopiare le carte del fonema, del gruppo consonantico, dei dittonghi o delle parole complesse su cui si vuole lavorare. dividerle in due mazzi, in modo che ognuno dei due contenga solo carte con illustrazioni diverse (nessuna coppia nello stesso mazzo).

Come si gioca

Prendere le carte di uno dei due mazzi e posizionarle sul tavolo, una accanto all'altra, con il dorso rivolto verso l'alto, formando un grande cerchio.

Distribuire le carte dell'altro mazzo fra i giocatori, posizionandole scoperte davanti a ogni giocatore, su un'unica fila. A questo punto, i giocatori osservano con attenzione le immagini in proprio possesso, cercando di memorizzarne la posizione. Dopo circa un minuto, girano le proprie carte con il dorso rivolto verso l'alto senza variarne la posizione. Obiettivo del gioco è quello di trovare, fra le tessere coperte disposte a cerchio, le carte corrispondenti alle proprie. Il giocatore di turno, dopo aver pescato una carta dal tavolo, la denomina e poi scopre una delle carte in suo possesso. Se le due carte scelte corrispondono, le scarta al centro del cerchio. Se invece le due carte sono diverse, sempre dopo averle denominate, le ripone ognuna al proprio posto. In entrambi i casi il turno passa al giocatore successivo.

Vince la sfida il giocatore che riesce per primo a scartare tutte le proprie carte.

Attenzione: le carte disposte in cerchio, una volta scoperte, rimangono così fino a quando un giocatore non è riuscito ad accoppiarle con una delle sue. Al contrario, le carte dei vari giocatori devono essere rimesse coperte al loro posto. In questo modo, turno dopo turno, individuare le tessere di proprio interesse diventerà sempre più facile e divertente.



/p/ iniziale e mediana



PIPA



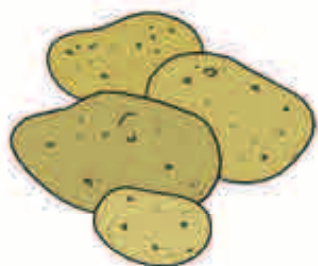
PALLA



PUZZOLA



PETTINE



PATATE



CAPPELLO



TULIPANO



OPERAIO

/p/ iniziale e mediana



PECORA



PARACADUTE



PAGLIACCIO



PADELLA



PALLONCINO



TOPO



PAPERA



IPPOPOTAMO

/d/ iniziale e mediana



DADO



DARE



DITO



DENARO



DOCCIA



CADERE



PADELLA



NODO

/d/ iniziale e mediana



DISEGNARE



DIVANO



DUE



DINOSAURO



OSPEDALE



GUIDARE



LAVANDINO

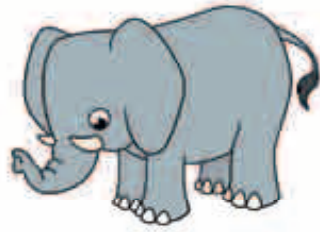


ARMADIO

/f/ iniziale e mediana



CAFFÈ



ELEFANTE



PIANOFORTE



BEFANA



FOTO



FUOCO



GUFO

/v/ iniziale e mediana



VASO



VALIGIA



VIGILE



VIOLINO



VENA



TAVOLO



CAVOLO



PAVONE

/r/ iniziale e mediana



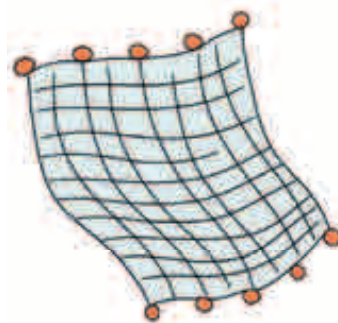
REGINA



ROTOLO



RANA



RETE



RAGNATELA



CORONA

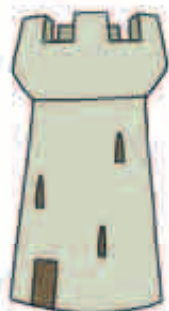


CAROTA

/r/ iniziale e mediana



CUORE



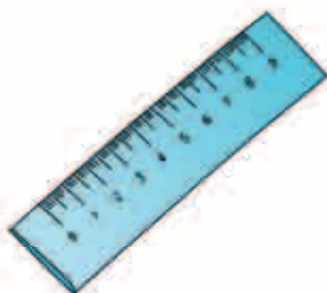
TORRE



RUBINETTO



RACCHETTA



RIGHELLO



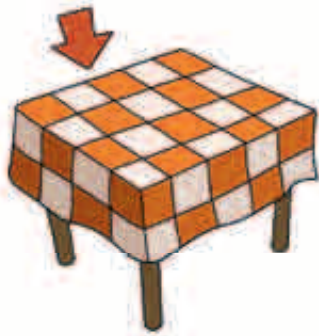
DOTTORE



BERRETTO



TORRE



TOVAGLIA



TENNIS



TELECOMANDO



TEMPORALE



PETTINE



PIRATA



LATTINA



LETTO



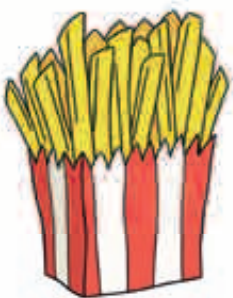
TETTO



DOTTORE



BOTTIGLIA



PATATINE



GATTO



LATTE



BERRETTO



BOTTONE



PATTINI



CAPPOTTO



CHITARRA