



Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche  
S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA  
Direttore dott.ssa Gabriella Gildoni

## PROPOSTE PER LA SEGMENTAZIONE E LA SINTESI SILLABICA

In questa sezione troverete materiale di gioco che abbiamo preparato per voi, da stampare, ritagliare ed utilizzare con i vostri bambini per imparare, divertendovi, come effettuare la *segmentazione* e la *sintesi sillabica*.

**ATTENZIONE!** L'introduzione teorica è *fondamentale* per poter proseguire con i giochi. Bisogna leggere *attentamente* le istruzioni per evitare di incorrere in errori.

### LA SEGMENTAZIONE SILLABICA

**La segmentazione sillabica** consiste nel dividere una parola nelle sue unità costituenti, ovvero le sillabe, che possiamo immaginare come i pezzi di un puzzle: incastrate tra loro nel modo giusto, infatti, formeranno un'immagine chiaramente riconoscibile della parola che compongono.

Facciamo l'esempio della parola MELA. Le sillabe che la costituiscono sono ME e LA che, prese singolarmente, non hanno un significato proprio, ma unite tra di loro formano una parola che ci rimanda immediatamente all'idea del frutto che mangiamo a merenda e che conosciamo molto bene.

#### **Gioco:**

 **Materiale da utilizzare:** Carte del gioco "Pesca la parola!".

**Descrizione attività:** Si presenta al bambino l'immagine-stimolo per fornire un supporto visivo e concreto al ragionamento sui suoni della parola, per rendere chiara l'idea che le parole non sono solo sequenze di suoni, ma ad esse corrisponde un significato.

Successivamente si utilizzerà l'immagine relativa alla stessa parola, ma nella versione da ritagliare, che presenta una o più linee tratteggiate a seconda del numero di sillabe (una linea centrale se ci sono due sillabe, due linee se la parola è composta da tre sillabe ecc...); si ritaglia il disegno con il bambino per fargli capire che quella parola può essere divisa in più pezzetti e che quei pezzetti si chiamano sillabe.

Un consiglio sempre valido: come nel caso della parola "sillaba", non abbiate mai paura di usare termini specifici per esprimere concetti o denominare oggetti, perché i bambini sono in grado di apprenderli. I bambini con difficoltà di linguaggio, però, tendono ad utilizzare parole più semplici e di uso comune perché per loro è più semplice memorizzarle; anche in questo caso, possiamo fornire il modello corretto, perché avremo comunque ampliato il loro vocabolario in comprensione, quello composto dalle parole di cui comprendono il significato.



### **Esempio: APE**

Mostriamo al bambino l'immagine con l'ape disegnata per intero. Poi gli presentiamo l'immagine dell'ape con la linea tratteggiata centrale, tagliamo con lui la figura in corrispondenza della linea e gli spieghiamo che, così come il disegno, anche la parola APE può essere divisa in due pezzi: il pezzo **A** e il pezzo **PE**.

Procediamo nello stesso modo con tutte le figure che abbiamo preparato per voi e che sono presentate in ordine di lunghezza seguendo una progressione crescente.

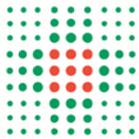
Solo quando il bambino avrà compreso bene le regole del gioco, potremo provare a presentare le parole a voce, senza il supporto delle immagini, chiedendo al bambino di dividerle in pezzetti.

Riportiamo altri esempi di parole che possono essere utilizzate per ampliare il gioco:

- ✓ bisillabe in cui la prima sillaba è una vocale come APE (oca, uva, oro, uno, amo);
- ✓ bisillabe come MELA (pala, telo, cero, vino...);
- ✓ trisillabe come BALENA (panino, favola, colori, carino...);
- ✓ quadrisillabe come TELEFONO (cucinare, pappagallo, pecorino, cocomero...).

### **Suggerimenti:**

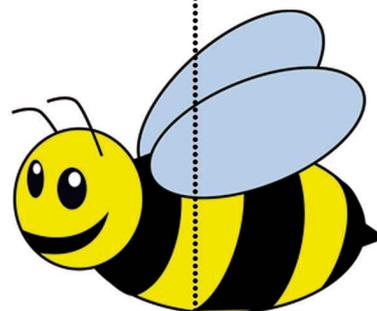
- Possiamo invitare il bambino a battere le mani ogni volta che pronuncia una sillaba, oppure a fare un salto per ogni sillaba. Associare un'attività motoria aiuta a rendere il gioco più dinamico quindi più divertente e ci consente anche di potenziare la capacità del bambino di prestare attenzione all'esecuzione di due compiti contemporaneamente.
- Si può costruire un gioco dell'oca con le immagini stimolo: ogni volta che la pedina si ferma su una casella, i concorrenti dividono in sillabe la parola corrispondente all'immagine raffigurata. Si può prevedere nel regolamento una penalità in caso di errore (es. star fermo un turno o tornare indietro di 2 caselle).



Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche  
S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA  
Direttore dott.ssa Gabriela Gildoni



APE

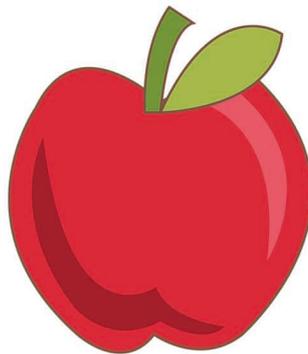


A PE

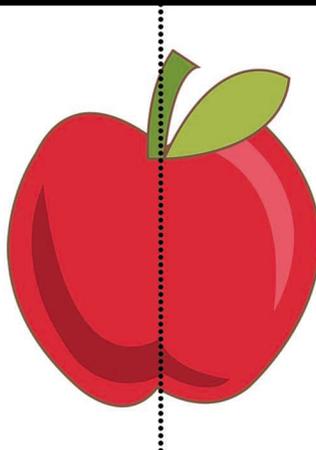
Pesca la parola!



**Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche**  
**S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA**  
Direttore dott.ssa Gabriela Gildoni



MELA

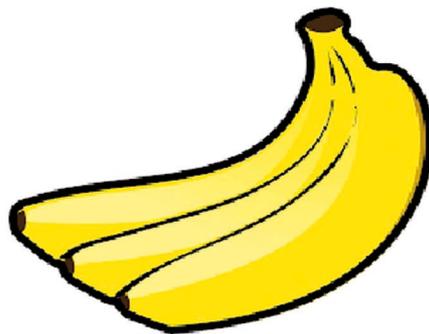


ME LA

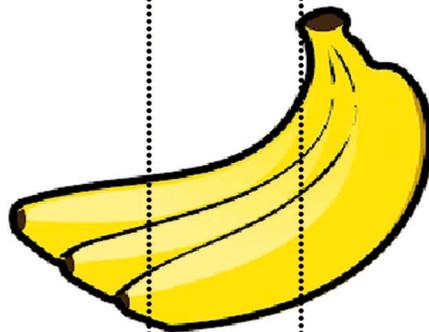
Pesca la parola!



Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche  
S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA  
Direttore dott.ssa Gabriela Gildoni



BANANA

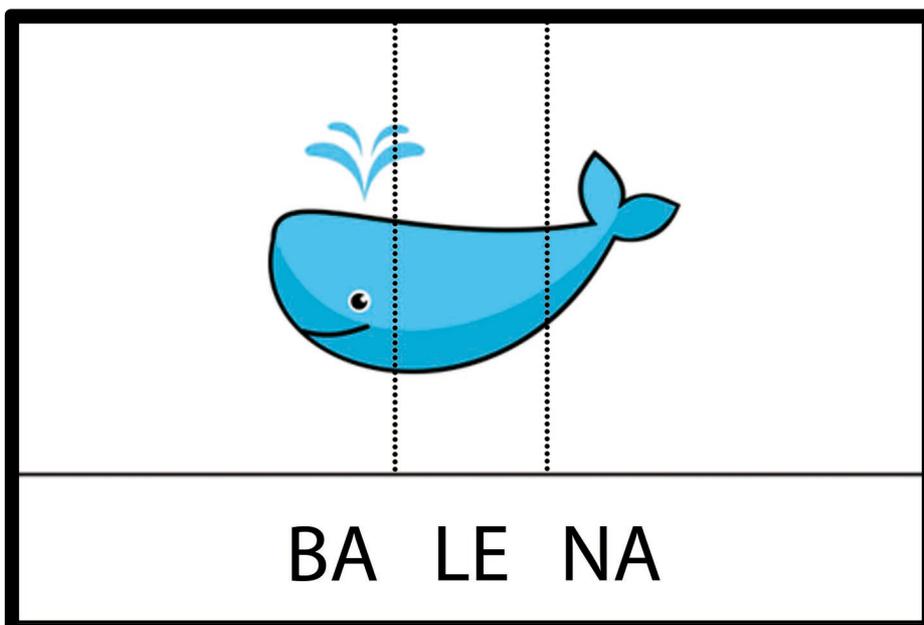
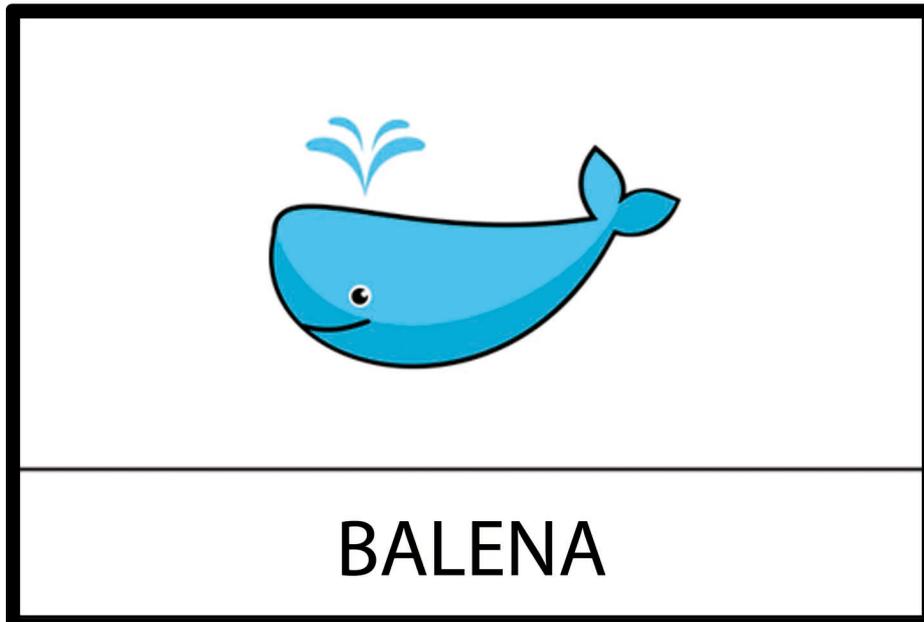


BA NA NE

Pesca la parola!



Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche  
S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA  
Direttore dott.ssa Gabriela Gildoni



Pesca la parola!



**Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche**  
**S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA**  
Direttore dott.ssa Gabriela Gildoni



TELEFONO



TE LE FO NO

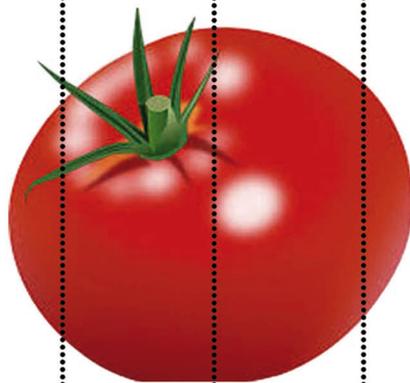
Pesca la parola!



**Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche**  
**S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA**  
Direttore dott.ssa Gabriela Gildoni



POMODORO



PO MO DO RO

Pesca la parola!



## **SINTESI SILLABICA**

Le stesse immagini e le stesse parole-stimolo possono essere utilizzate per aiutare il bambino a cimentarsi nell'operazione inversa: la *sintesi sillabica*.

**La sintesi sillabica** consiste proprio nel recuperare la "forma" della parola nella sua interezza a partire dalle unità sillabiche che la compongono.

### **Gioco 1:**

 **Materiale da utilizzare:** Carte del gioco "Pesca la parola!".

**Descrizione attività:** In questo caso, per ogni immagine, useremo prima la versione tratteggiata per tagliarla e mostrare al bambino che si può ottenere l'immagine per intero mettendo insieme i pezzi ritagliati. Bisogna poi spiegare che, allo stesso modo, unendo tra loro i pezzetti di una parola, si dà forma alla parola intera.

### **Esempio attività: APE**

Si presentano i due pezzi del disegno dell'APE, si dispongono l'uno accanto all'altro proprio come se si dovesse comporre un puzzle e si ricostruisce l'immagine intera. In seconda battuta si può invitare il bambino ad incollare i pezzi su un foglio, così da cogliere l'occasione per "giocare" anche con la manualità. La stessa attività va ripetuta con tutte le immagini fornite. Anche in questo caso si sceglieranno le parole seguendo la progressione degli esempi fatti per la segmentazione, cioè si partirà da parole piccole per poi passare a parole sempre più lunghe.

Quando il bambino avrà acquisito dimestichezza con questo gioco utilizzando l'aiuto concreto delle immagini, possiamo fare un salto in avanti continuando a stimolare la stessa competenza, ma senza figure, presentando le parole unicamente a voce.

**Suggerimenti:** Si può svolgere l'attività sotto forma di indovinelli, scegliendo come parola-stimolo il nome di qualcosa che è presente nella stanza in cui ci si trova in quel momento.

**Esempio:** Adulto: "Vediamo se riesci ad indovinare la parola che ho tagliato a pezzettini e a trovarla in questa stanza: ME-LA". Il bambino dovrà dire la parola intera e portare la mela all'altro concorrente.

Quando entrambe le abilità di segmentazione e sintesi saranno state consolidate, il gioco degli indovinelli potrà essere fatto a turno, sia in contesti quotidiani come quello sopra descritto, sia utilizzando le carte raffiguranti i disegni delle parole con cui ci si è allenati. In questo modo il bambino potrà non solo dividere in sillabe la parola corrispondente alla figura che ha in mano, ma anche fare la sintesi nel momento in cui è l'adulto a pronunciare la parola segmentata.

### **Gioco 2:**

 **Materiale da utilizzare:** Mazza di carte-stimolo del gioco "Pesca la parola!" da collocare in posizione centrale sul tavolo.

**Descrizione attività:** Si pesca a turno una carta dal mazzo, avendo cura di non farla vedere all'altro concorrente. Se il bambino pesca MELA, dice "ME-LA". L'adulto deve indovinare. Nel turno successivo tocca all'adulto pescare. Se pesca BALENA, dice "BA-LE-NA". Questa volta sarà il bambino a dover indovinare.

Nello stesso gioco abbiamo consolidato, divertendoci, entrambe le competenze di segmentazione e sintesi.



Naturalmente si possono contare i punti fatti dai concorrenti utilizzando materiale a piacere e si può anche stabilire un premio simbolico per il vincitore.

### **Gioco 3:**

🚩 **Materiale da utilizzare:** mazzo di carte del “Gioco della Tombola”; tabelle numerate simili a quelle della tombola classica, ma con le immagini al posto dei numeri.

**Descrizione attività:** le regole sono le stesse del gioco tradizionale ed è possibile (anzi...caldamente consigliato!) coinvolgere altri membri della famiglia. Il croupier pronuncia la parola divisa in sillabe e i giocatori devono indovinarla per capire se nelle loro caselle è presente o meno la figura corrispondente. Ciascun partecipante, nel corso delle diverse partite, sarà semplice concorrente o croupier, quindi tutti avranno a turno la possibilità di giocare con le parole sia dividendole in sillabe che indovinandole dopo aver messo insieme i loro pezzettini.

Naturalmente ogni occasione di vita quotidiana può essere sfruttata a nostro vantaggio per continuare l’“allenamento” senza che i bambini lo percepiscano come un obbligo noioso.

Ad esempio, facciamoci aiutare dal nostro bambino ad apparecchiare per il pranzo: l’adulto può chiedere l’occorrente da portare in tavola pronunciando i nomi degli oggetti da prendere divisi in sillabe; il bambino dovrà indovinare le parole per portare a termine il compito che gli è stato affidato.

La stessa cosa si può fare con gli ingredienti per una torta da preparare insieme.

Possiamo anche approfittare di situazione specifiche per invitare il bambino a fare richieste sotto forma di “indovinello”.

**Esempio:** Momento della merenda

Adulto: “cosa vorresti per merenda? Una mela o una banana? Prova a dirmelo dividendo la parolina in pezzetti, vediamo se riesco a d indovinare”

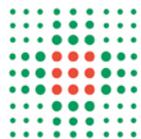
Bambino: “BA-NA-NA”

Nei giorni successivi, probabilmente, sarà il bambino stesso a fare questo tipo di gioco senza sollecitazione da parte dell’adulto.

Quelli proposti sono solo degli esempi, degli spunti che crediamo possano essere utili per inventare tanti altri giochi e attività assecondando gli interessi dei vostri bambini.

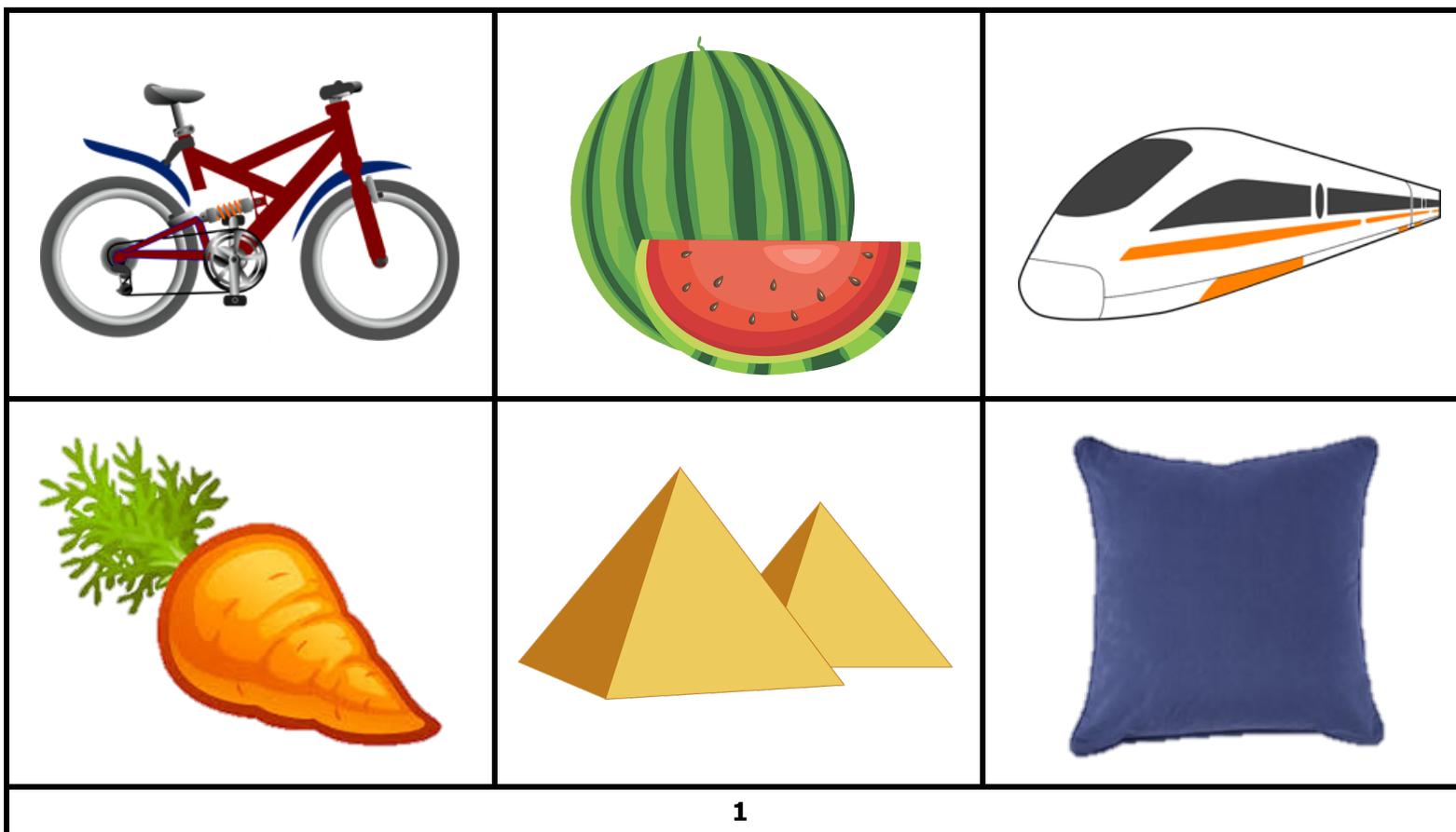
Ricordiamo, infatti, che se agiremo tenendo conto di ciò che suscita il loro interesse in modo particolare (personaggi dei cartoni, giochi preferiti o passioni per un tema specifico) sarà molto più semplice ottenere la loro collaborazione e i bambini potranno imparare cose nuove divertendosi...

*...e ci divertiremo di più anche noi!*



Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche  
S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA

Direttore dott.ssa Gabriela Gildoni



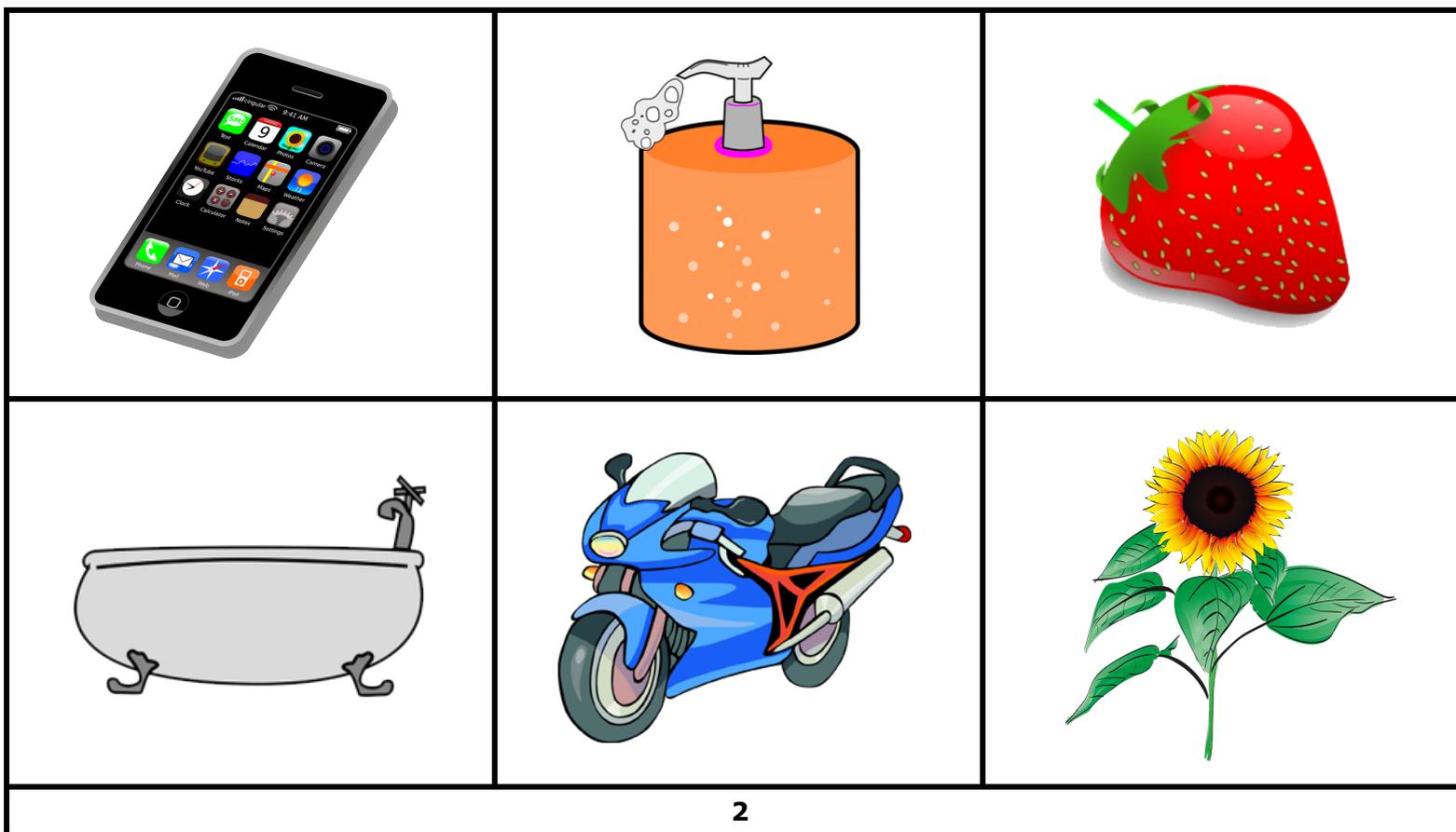
Gioco della tombola

Stampare una copia e ritagliare singolarmente tutte le immagini creando un mazzo di carte

Stampare una seconda copia: otterrete le 4 tabelle di gioco già numerate

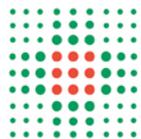


Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche  
S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA  
Direttore dott.ssa Gabriela Gildoni

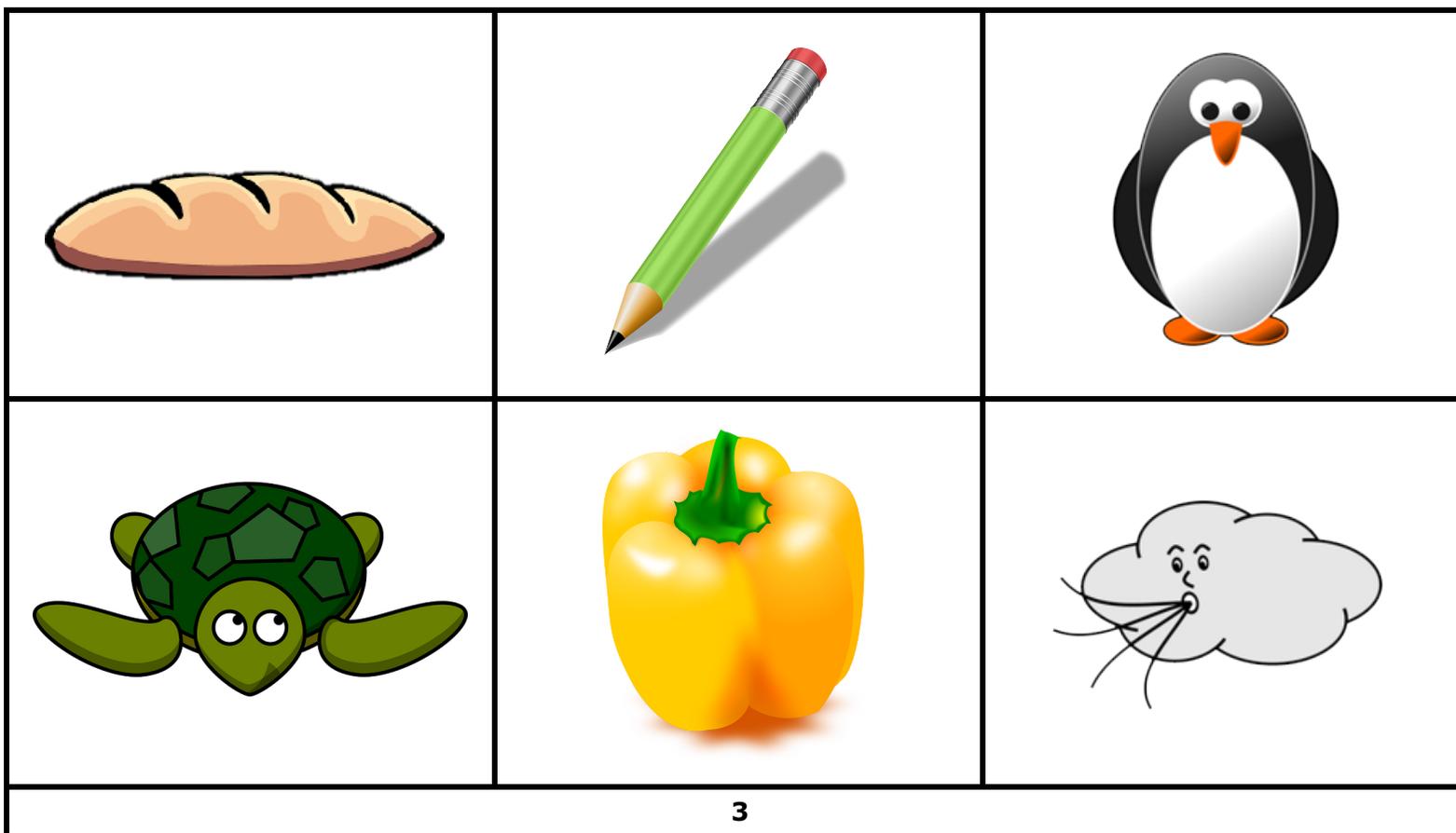


Gioco della tombola

Stampare una copia e ritagliare singolarmente tutte le immagini creando un mazzo di carte  
Stampare una seconda copia: otterrete le 4 tabelle di gioco già numerate



Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche  
S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA  
Direttore dott.ssa Gabriela Gildoni

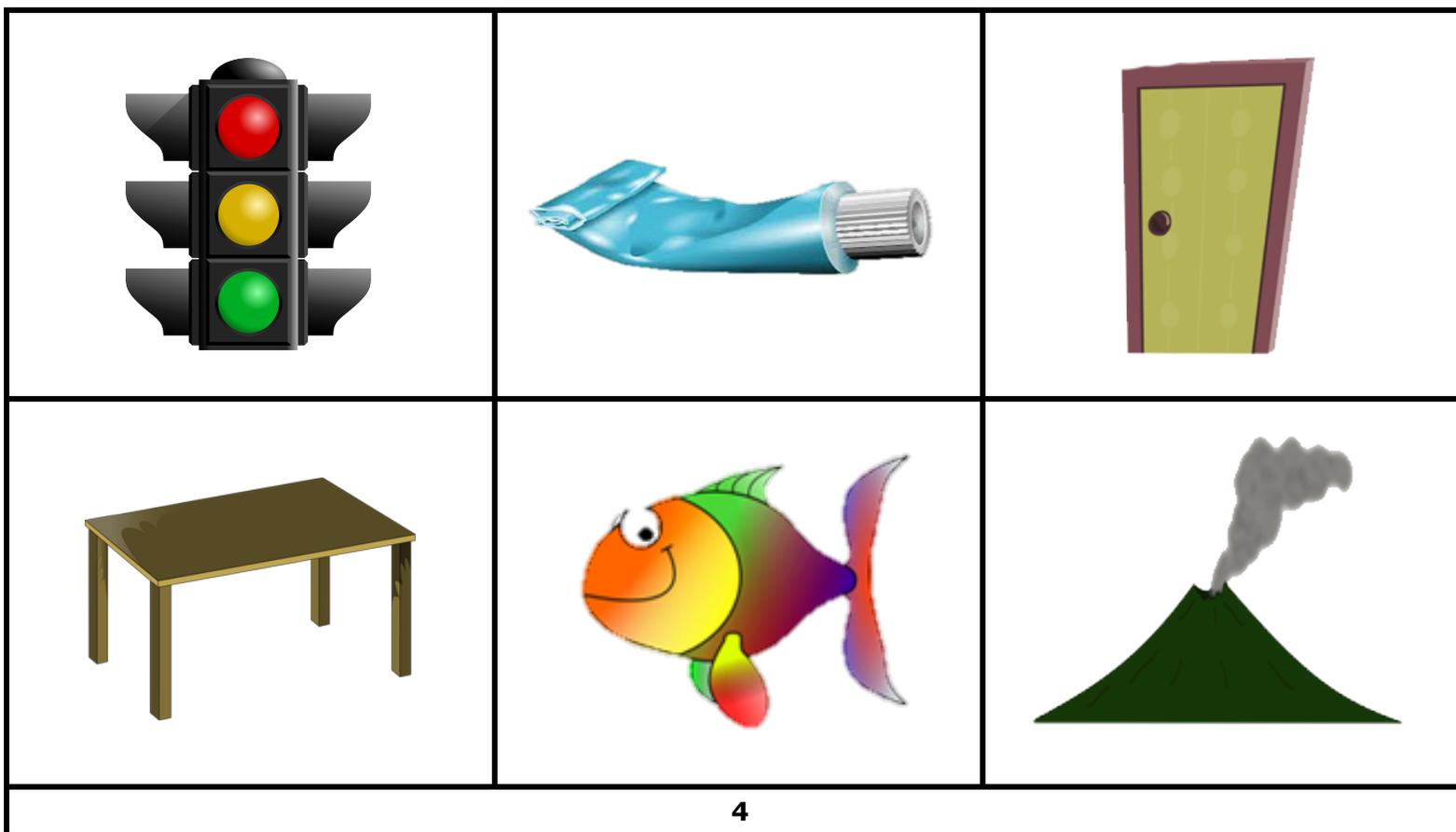


Gioco della tombola

Stampare una copia e ritagliare singolarmente tutte le immagini creando un mazzo di carte  
Stampare una seconda copia: otterrete le 4 tabelle di gioco già numerate



Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche  
S. O. C. di NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA  
Direttore dott.ssa Gabriela Gildoni



Gioco della tombola

Stampare una copia e ritagliare singolarmente tutte le immagini creando un mazzo di carte  
Stampare una seconda copia: otterrete le 4 tabelle di gioco già numerate