



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

## PROPOSTE PER ATTIVITÀ SULLA LUNGHEZZA DELLE PAROLE

Tra le competenze meta fonologiche globali vi è quella che riguarda la capacità di ragionare sulla **lunghezza delle parole**.

I bambini iniziano ad accorgersi che esistono parole più corte (che hanno meno sillabe al loro interno) e parole più lunghe (che ne hanno di più) e che questo non ha nulla a che fare con il loro significato!


Per far sì che comprendano quest'ultimo concetto, possiamo fargli un esempio esplicativo usando le parole ORSO e COCCINELLA. Mostriamo l'immagine dei due animali e associamo ad esse i nomi: facciamo vedere al bambino che la coccinella, pur essendo molto piccola ha un nome davvero lungo! L'orso, al contrario, è un animale grosso, ma ha un nome corto corto.

La lunghezza di una parola, quindi, dipende esclusivamente da quanti pezzetti (o sillabe) la compongono.

In questa sezione troverete immagini relative a parole di lunghezza diversa che il bambino potrà divertirsi a dividere in "parole piccole" (corte) e "parole grandi" (lunghe).

Consiglio utile: si può iniziare la sezione utilizzando i termini "piccola" e "grande" per definire ciascuna parola-stimolo, ma vanno sin da subito associati agli aggettivi più appropriati "corta" e "lunga". I primi servono solo per introdurre il concetto e facilitarne la comprensione, ma potrebbero diventare fuorvianti, quindi vanno progressivamente abbandonati e sostituiti con i secondi.

### **Gioco 1:**

 **Materiale da utilizzare:** Carte del "Gioco dei Forzieri".

**Descrizione attività:** L'obiettivo di questa primo gioco è unicamente classificare le parole in lunghe e corte.

Per fare ciò ci avvaliamo di parole molto diverse tra di loro da questo punto di vista: parole con 2 sillabe e parole con 4 sillabe. Procediamo presentandole a coppie: l'adulto mostra le due immagini, il bambino le denomina e indovina quale sia la parola più corta, da posizionare sul forziere piccolo, e quale la più lunga, da riporre sul forziere grande perché, si sa, le parole lunghe occupano più spazio sul foglio...quindi anche nel forziere!

Ultimata questa attività, è possibile mescolare le immagini e chiedere al bambino di smistarle nei due forzieri nel modo corretto, seguendo il criterio della lunghezza: il bambino dovrà, pertanto, pescare le carte una alla volta e mettere le parole corte nel forziere piccolo e quelle lunghe nel forziere grande.

**Suggerimento:** al termine di questa attività è possibile utilizzare le stesse parole per guidare il bambino nel formulare un' "ipotesi di lettura". Un esempio concreto sarà utile a capire di cosa si tratti.



**Esempio attività:** utilizziamo la coppia di immagini BICI e COMODINO. Le poniamo davanti al bambino e gli chiediamo di denominarle e poi di dire quale delle due sia una parola lunga e quale sia, invece, corta. Se il bambino risponde correttamente, gli presentiamo anche i relativi nomi scritti in stampato maiuscolo su pezzi di carta e gli chiediamo di associare la scritta all'immagine giusta. Il bambino, guardando le parole scritte e tenendo conto solo del parametro lunghezza, ipotizzerà che la parola corta sarà BICI e quella lunga sarà COMODINO, pur non essendo ancora in grado di leggere. Formulerà, quindi, un'ipotesi di lettura. Possiamo procedere allo stesso modo con tutte le coppie usate nel gioco dei forzieri.

Possono essere utilizzati anche i nomi dei partecipanti al gioco se questi differiscono per lunghezza o, in alternativa, il nome del bambino e quello di qualche membro della famiglia/amichetto: potete scriverli in stampato maiuscolo su un foglio di carta per poi confrontarli.

#### **Esempio attività:**

Utilizziamo i nomi un nome lungo ed uno corto

1. LUCA
2. RICCARDO

Invitiamo il bambino ad indovinare quale sia il nome più lungo tra i due, sfruttando sia il canale uditivo che visivo, e ad indicare l'etichetta scritta corrispondente.

#### **GIOCO 2:**

 **Materiale da utilizzare:** Immagini del "Gioco delle uova".

**Descrizione attività:** Per ogni stimolo dobbiamo recuperare quanto appreso nella sezione precedente, quindi dividere la parola nelle sue sillabe e poi contarle. Come aiutare il bambino a contare le sillabe? Possiamo utilizzare i gettoni colorati da stampare forniti insieme alle carte stimolo o monete vere oppure qualsiasi altro oggetto o forma che possa fungere da supporto concreto al conteggio. Ad ogni sillaba pronunciata il bambino deve posizionare una moneta/gettone o qualsiasi alternativa abbiamo deciso di utilizzare, davanti a sé sul tavolo, con orientamento da sinistra verso destra (indicazione che tornerà utile al bambino per abituarsi a procedere seguendo la medesima direzionalità nell'apprendimento delle letto-scrittura). Poi conterà i gettoni che ha usato nella segmentazione sillabica della parola e deciderà in quale nido inserirla. Le parole con 2 sillabe andranno nel nido con 2 uova, quelle con 3 sillabe nel nido con 3 uova e quelle con 4 sillabe nel nido con 4 uova.

In questo modo il bambino si cimenterà contemporaneamente anche con la *corrispondenza numero-quantità* (ho contato fino a 4 e al numero 4 corrispondono 4 oggetti) e sul *confronto tra quantità* (questa parola è formata da 4 gettoni, devo trovare il nido con lo stesso numero di uova).

#### **Suggerimenti:**

- Se il bambino preferisce attività dinamiche, possiamo creare una o più "piste" a terra, a seconda del numero di partecipanti al gioco, usando magari le piastrelle del pavimento per delimitare delle caselle come nel gioco della campana. In ogni casella possiamo posizionare un gettone (o magari il disegno di un fiore ritagliato per raccoglierne alla fine un bel mazzetto). Il concorrente pescherà una parola dal mazzo di carte stimolo, la dividerà in sillabe facendo un salto per ogni sillaba pronunciata e raccoglierà un gettone per ogni casella. Alla fine della parola avrà in mano tanti gettoni quante sono le sillabe della parola e potrà contarli per continuare come descritto nell'attività precedente. La differenza di lunghezza tra le parole sarà resa evidente dal fatto che il concorrente che ha pescato la parola più lunga è più avanti rispetto a chi ha la parola più corta.



### **Esempio attività: MATITA**

Il bambino fa tre salti e raccoglie, quindi, 3 gettoni. Dopo aver pronunciato l'ultima sillaba, conta i gettoni e dice : "Ho 3 gettoni, quindi la parola MATITA ha 3 sillabe. Va nel nido con 3 uova".

- Si può anche decidere che l'obiettivo del gioco sia pensare ad una parola molto lunga per arrivare il più vicino possibile ad un traguardo fissato, sempre utilizzando il setting delle piste con le caselle "costruito" per il gioco precedente.
- Nel caso in cui il bambino fosse in grado di leggere i numeri, si potrebbero numerare le caselle: alla fine della parola, scoprirà quante sillabe essa contiene leggendo il numero della casella su cui si trova; potrà, così, procedere a posizionare l'immagine dello stimolo nel nido con lo stesso numero di uova.

### **Esempio attività: PECORA**

Il bambino, facendo un salto per ogni sillaba della parola PECORA, arriva alla casella numero 3. Legge il numero e dice: "Sono sulla casella numero 3, vuol dire che la parola PECORA ha 3 sillabe, quindi va nel nido con 3 uova".

**ATTENZIONE!** *E' sempre bene che il primo esempio venga fornito dall'adulto, perché la dimostrazione pratica facilita la comprensione della spiegazione verbale.*

Dopo aver vestito i panni di Pirati che riempiono forzieri, aver raggiunto nidi sui rami degli alberi e aver riscoperto il desueto, ma sempre divertente "Gioco della Campana", avrete ormai capito quale sia l'obiettivo di questa sezione di giochi, giusto? Allora adesso tocca a voi liberare la fantasia e trovare un po' di spazio nelle attività quotidiane per giocare con la lunghezza delle parole, prima di proseguire verso la prossima tappa. E ricordate che...

*...ogni occasione è buona per continuare il nostro allenamento!*



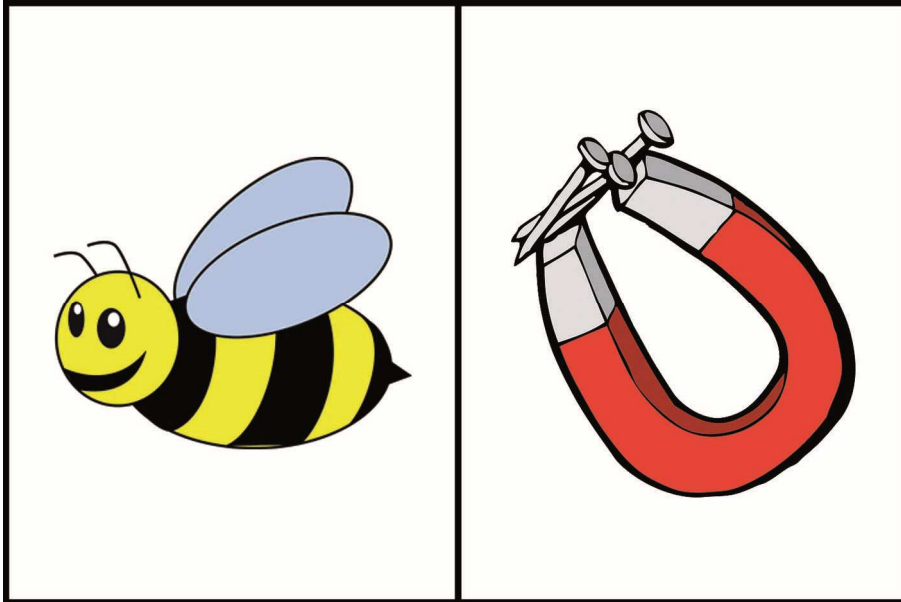
## *GIOCO 1: Gioco dei forzieri*

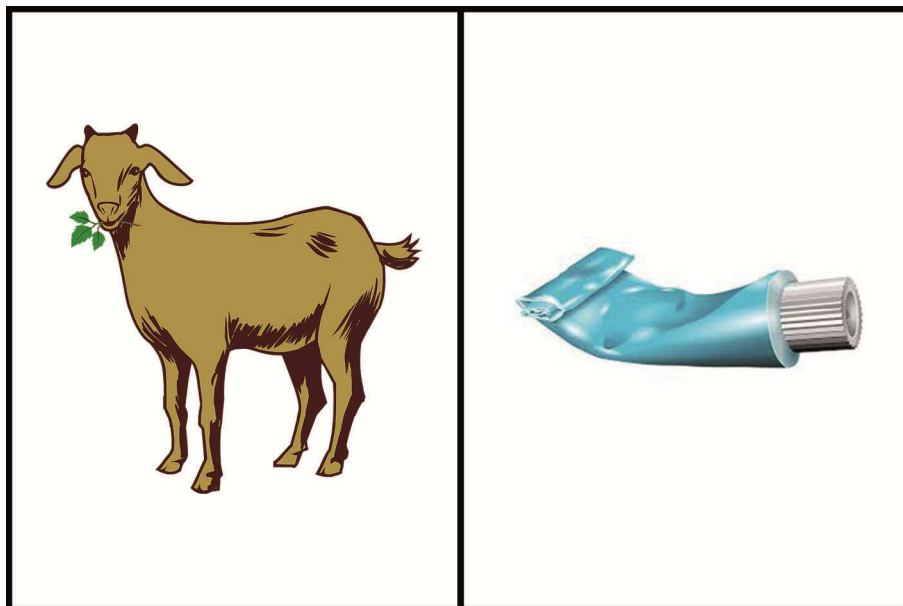
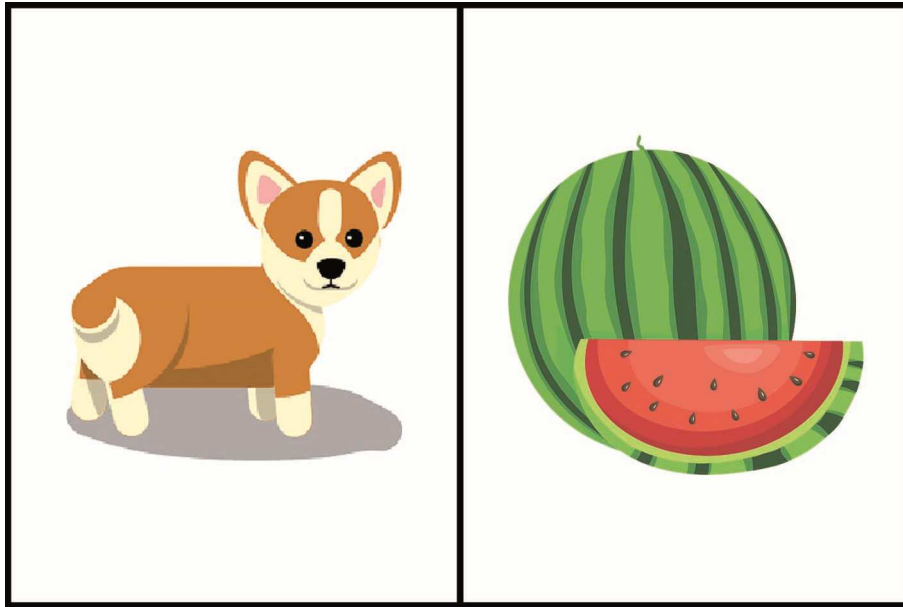


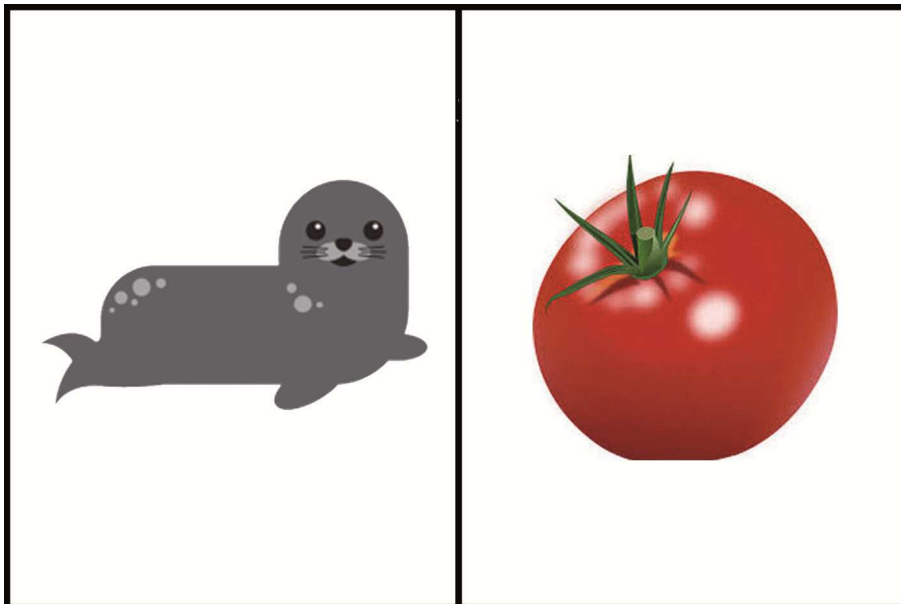
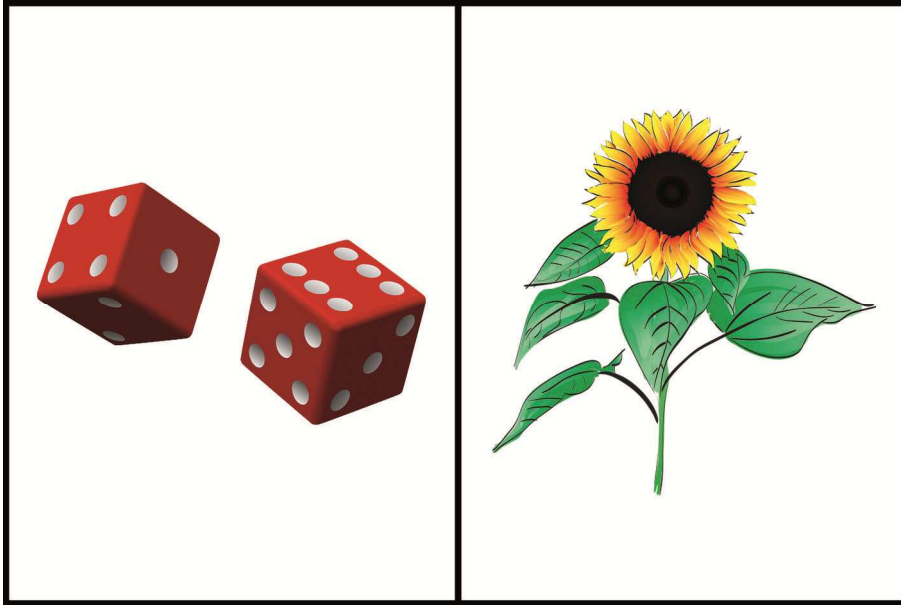
PICCOLE (corte)

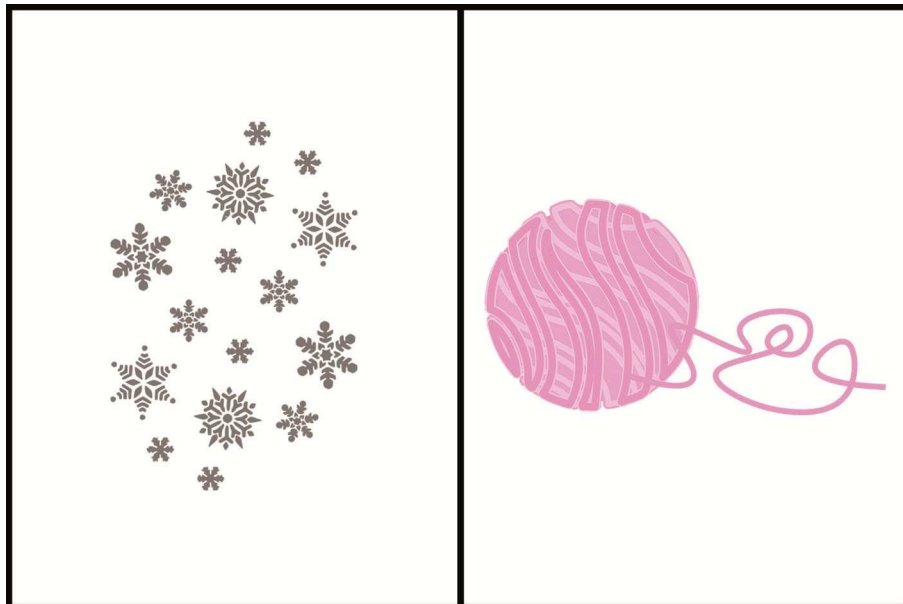
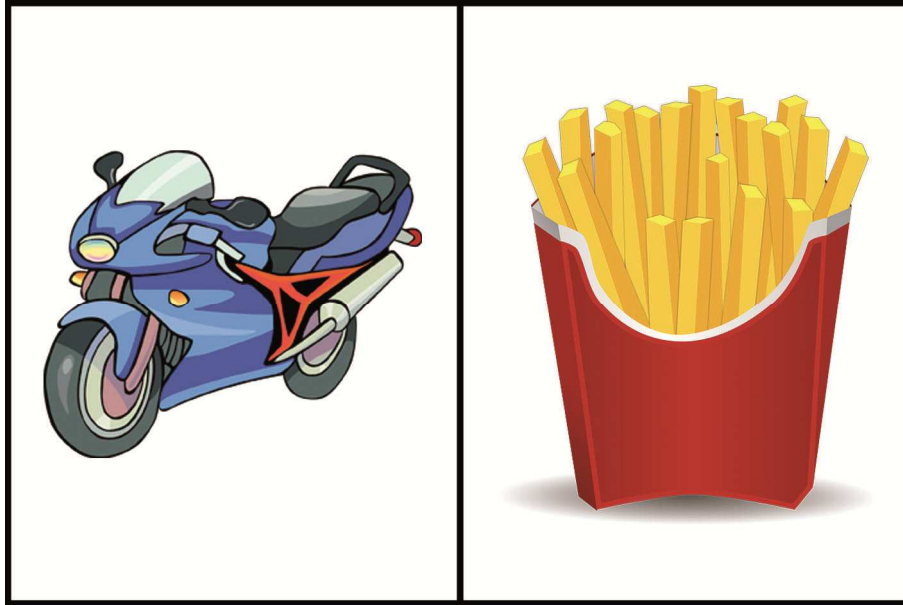


GRANDI (lunghe)

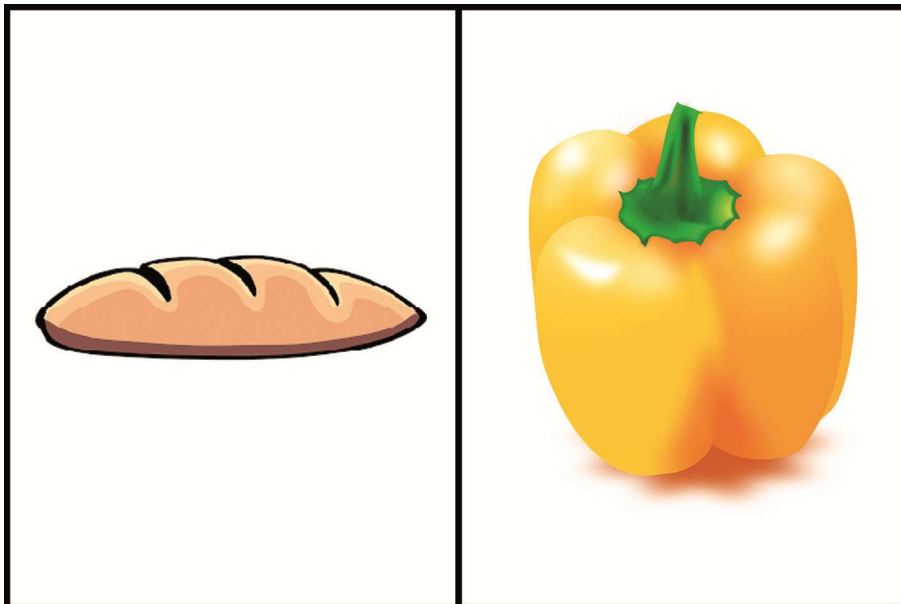
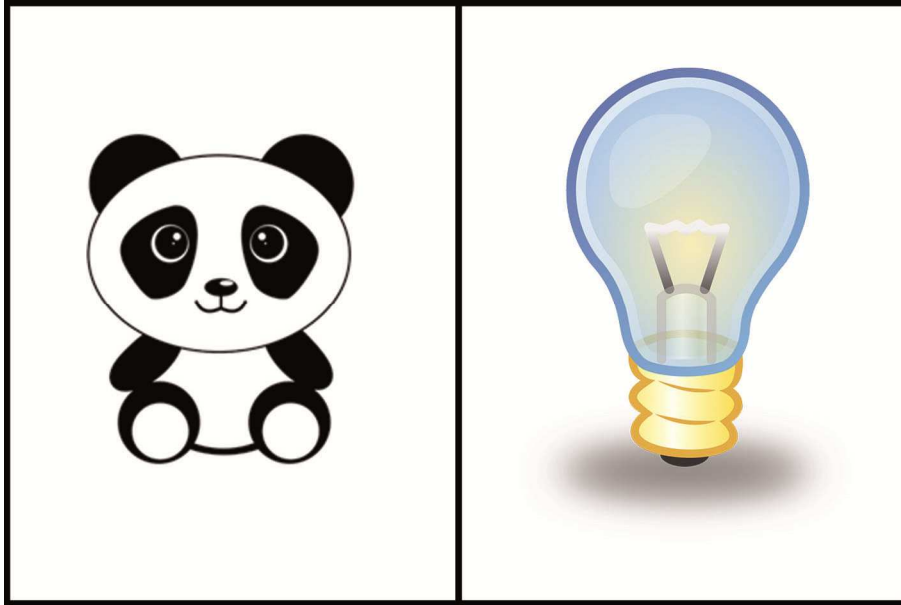


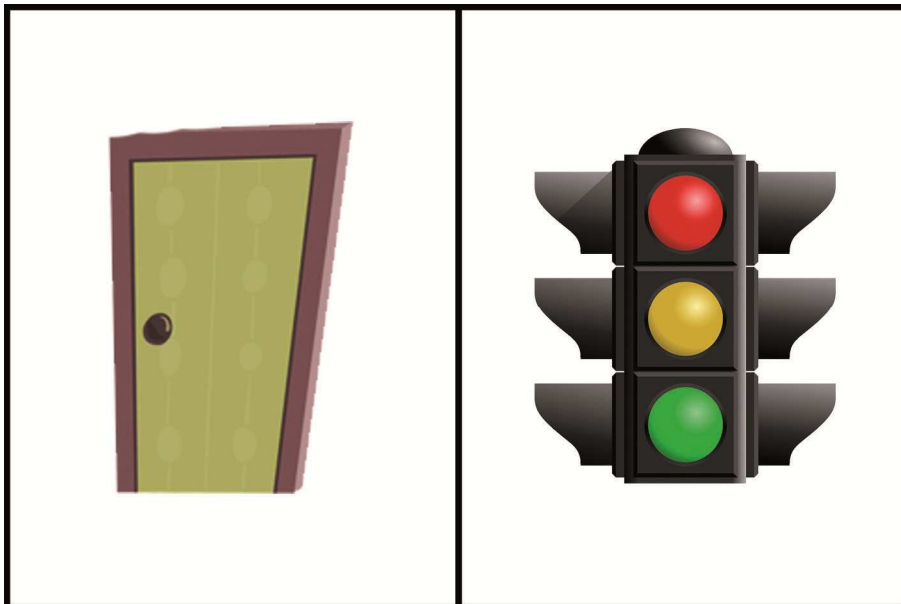
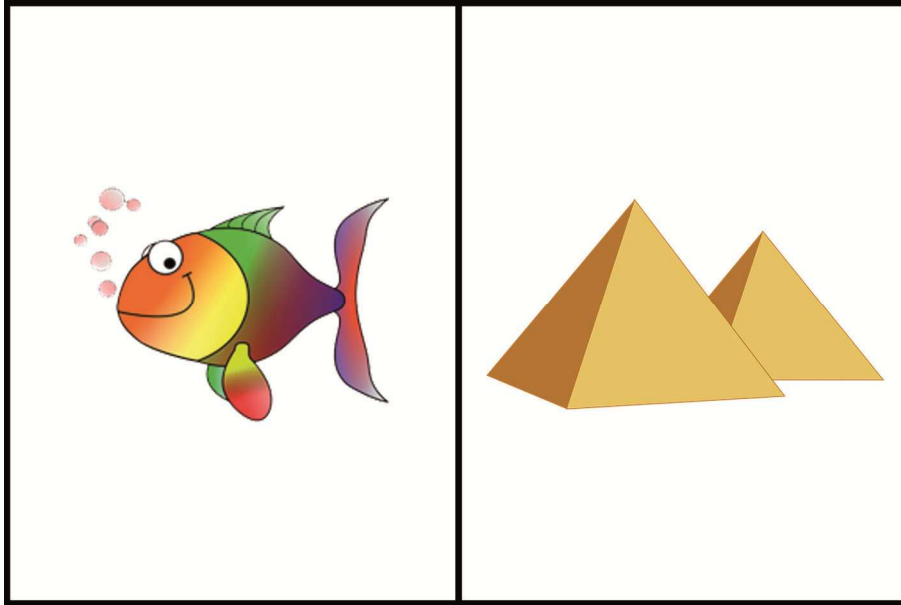


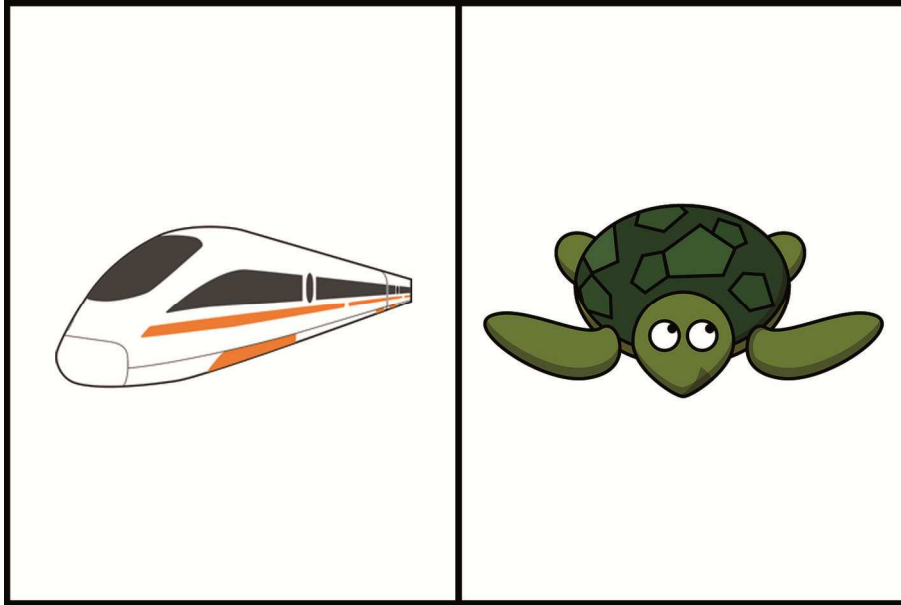














## *GIOCO 2: Gioco delle uova*

