

GIOCHIAMO CON LE PAROLE!

Ci sono tanti modi di giocare con le parole, le lettere, le sillabe... in modo da allenare la fantasia e la capacità di giocare con suoni e significati diversi.

Potete fare delle gare divertenti, mettere in palio premi, fare dei tornei familiari e allenare nello stesso tempo le abilità linguistiche e la flessibilità dei vostri bambini!

SERPENTE DI PAROLE

Scegliete o fare scegliere al vostro bambino una parola da cui partire, a questa attaccate, creando un serpente, o tanti vagoni di un treno, o pioli di una scala... un'altra parola che sia collegata alla precedente e cercate di allenare e far ragionare il vostro bambino sui significati delle parole e su come le parole possano essere usate in modo divertente. La difficoltà sarà nel tenere conto solo dell'ultima parola, quindi tutte quelle prima non verranno più considerate.

Alla fine, sarà divertente scoprire da dove si è partiti...e dove di arrivati!

Es: ALBERO → PARCO → ALTALENA → AMICI → SCUOLA → COMPITI → LIBRI → COLORI → ARCOBALENO → CIELO → AEREO → VOLARE → UCCELLINO → NIDO → UOVA → CIOCCOLATA

SCALE DI PAROLE

Partendo da una parola formata da due (o più) sillabe, si devono formare altre parole che hanno come prima sillaba, la sillaba finale della parola precedente.

Lo scopo del gioco è formare il maggior numero di parole in un tempo predefinito o fino a un numero di parole che decidete voi. A differenza del gioco precedente, qui l'attenzione non è sul significato, ma sul *suono* della parola e della sillaba in particolare.

Esempio:

Na-ve

Ve-la

La-na

Na-so

So-le

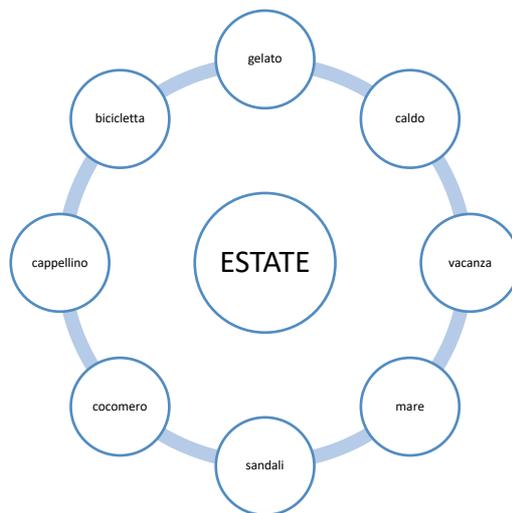
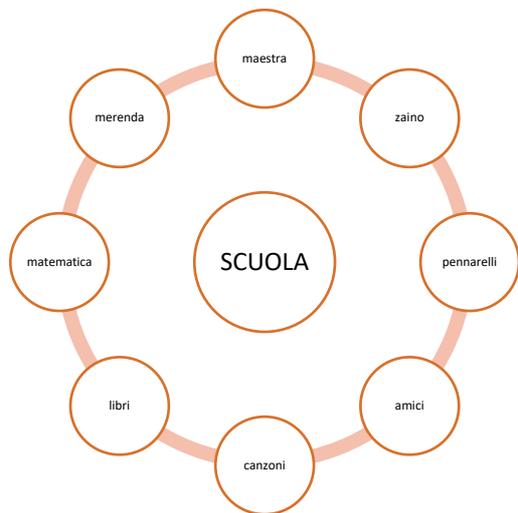
Le-ga

ecc...

CASE DI PAROLE

Scegliete un'immagine che possa contenere una parola: può essere una casa, un cerchio con tante frecce, una nave... Decidete la parola centrale di questo 'contenitore' e insieme cercate tutte le parole che possano 'stare bene' con questa parola.

Potete decidere di scrivere le parole, disegnarle, incollare immagini prese da giornali o volantini o unire tutte queste modalità!



GIOCO DELLE FAMIGLIE

I concorrenti ricevono dei fogli sui quali sono disegnate delle tabelle con quattro colonne ognuna. In ogni colonna si devono scrivere delle parole che fanno parte della categoria scritta in alto. Le parole scritte in ogni riga devono cominciare con la medesima lettera, che viene poi nuovamente sorteggiata. Scegliete voi, insieme ai vostri bambini, quale e quante categorie inserire e quanto tempo dare a disposizione. Potete assegnare un punteggio ad ogni parola e fare dei tornei famigliari!

Esempio:

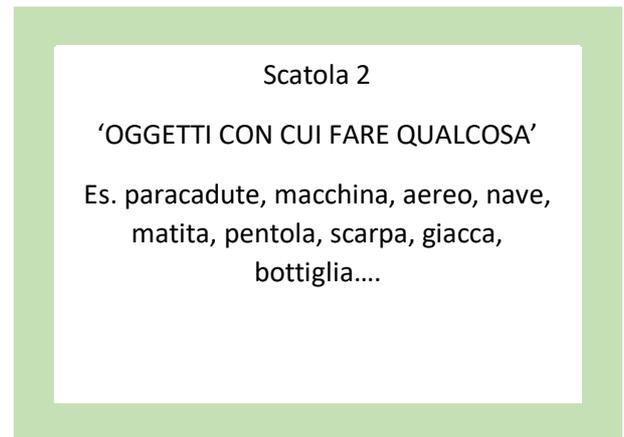
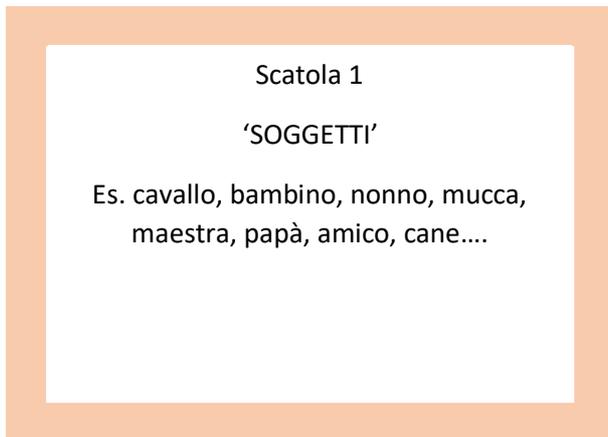
	NOME	ANIMALE	OGGETTO	CIBO
L	Leonardo	Leopardo	Lampada	Limone	
M	Marcella	Mucca	Maglia	Mela	
P	Paolo	Pulcino	Porta	Pane	
...					

UN NOME ED UN NOME

Ci sono due scatole contenenti dei biglietti con scritti dei nomi:

una si chiama “che cosa (un/una)”

l'altra si chiama “può fare con un/una”



La scatola 2 contiene dei nomi che rappresentano oggetti che possono essere utilizzati dai nomi della prima scatola.

I partecipanti devono scegliere un bigliettino da ogni scatola e formare una frase. E da qui divertitevi a inventare storie più o meno possibili!!

Esempio: cavallo e paracadute

Che cosa può fare un cavallo con un paracadute?

La risposta data a questa domanda sarà la frase da inventare!

LO SCAVAPAROLE

Il conduttore legge un racconto di non più di una pagina.

I giocatori lo ascoltano con attenzione.

Al termine del racconto (e non prima) il conduttore spiega a tutti la regola del gioco: ogni squadra o ogni giocatore deve scrivere sul proprio foglio un certo numero di parole (decidete voi quante) presenti nella storia che ha appena ascoltato.

Vince la squadra o il giocatore che scrive più parole o che finisce per primo di scrivere il numero di parole richiesto.

Questo è un attimo gioco per allenare l'attenzione e la capacità di ascolto verbale!

