



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

PROPOSTE PER ATTIVITÀ SUL RICONOSCIMENTO DELLA SILLABA INIZIALE

A questo punto del nostro percorso alla conquista della metafonologia, proponiamo delle attività utili per imparare a riconoscere la prima sillaba di ciascuna parola, isolandola dalle restanti.


Questa competenza consente anche di immaginare tutte le parole che iniziano con la stessa sillaba come parte di una stessa famiglia, quindi di classificare le parole in base al suono del primo “pezzettino”.

Il materiale che troverete in allegato potrà essere utilizzato per fare tanti giochi con i vostri bambini, che diventeranno dei campioni nell'indovinare come “suona” la prima sillaba di ogni parola.

ATTENZIONE! Prima di iniziare ciascuna delle attività della sezione, bisogna assicurarsi che il bambino sia in grado di denominare correttamente le immagini presentate, perchè in caso contrario non riuscirebbe ad individuare ed isolare la sillaba iniziale. Può essere una buona occasione per imparare delle paroline nuove ed arricchire il lessico.

Ci avvarremo ancora dei nostri ormai famosi gettoni, tanti quante sono le sillabe della parola su cui stiamo ragionando.

Gioco 1:

 **Materiale da utilizzare:** materiale da stampare del “Gioco della pista sillabica”.

Descrizione attività: “L'allenamento” inizia presentando le immagini relative a parole che hanno in comune la prima sillaba, affiancate da una stringa composta da tanti gettoni quante sono le sillabe di ogni parola.

E' bene enfatizzare l'articolazione del suono quando indichiamo il primo gettone; in alternativa possiamo toccare il primo gettone, così da sottolineare la maggiore importanza della sillaba corrispondente, e semplicemente indicare i restanti.

Al variare della sillaba iniziale, cambia il colore del primo gettone.

Esempio attività: Serie di parole che iniziano con CA, il primo gettone è rosso. Se la parola è CAROTA, procedere nel seguente modo: l'adulto tocca il primo gettone e dice con tono deciso “CA”; poi indica i gettoni che seguono pronunciando con meno enfasi “RO-TA”. Bisogna aiutare il bambino ad isolare la sillaba iniziale con una serie di suggerimenti. Possiamo spiegare che quando tocchiamo il primo pezzo diciamo “CA”, quindi il suono del primo pezzo della parola CAROTA è CA; oppure che il suono del primo gettone è CA e la parola CAROTA inizia con CA.

Forniamo gli stessi suggerimenti per tutte le parole della serie e passiamo alla serie successiva solo quando il bambino riesce in autonomia a dire “come suona” il primo gettone.

Grazie a questa attività preliminare aiuteremo il bambino a concentrare la propria attenzione uditiva sulla prima sillaba e ad isolarla dal resto della parola; per far questo ci sarà di grande aiuto il supporto visivo dei



gettoni. Quindi consigliamo caldamente di avvalersene perché l'iniziale associazione di un elemento intangibile (il suono della sillaba) con qualcosa di concreto (il gettone colorato) faciliterà il compito.

La stringa di gettoni che usiamo per mettere idealmente le sillabe una accanto all'altra e formare la parola, d'ora in avanti sarà denominata "pista sillabica".

Gioco 2:

 **Materiale da utilizzare:** mazzo di carte stimolo del gioco "Indovina la parola!"


Descrizione dell'attività: L'adulto presenta al bambino le due immagini della scheda chiedendogli di denominarle. Poi pronuncia ad alta voce la sillaba scritta in alto e chiede al bambino di indicare l'immagine il cui nome inizi con la sillaba appena ascoltata.

Esempio attività: Immagini di MANI e PESCE.

L'adulto presenta le due immagini e il bambino le denomina. Poi l'adulto dice ad alta voce "MA" e chiede al bambino "Quale parola tra queste due inizia con il pezzettino che hai appena ascoltato?" Il bambino dovrà indovinare.


Procedere allo stesso modo con le altre coppie di immagini dell'attività.

Gioco 3:

 **Materiale da utilizzare:** materiale del gioco "Collega le parole!".

Descrizione attività: il bambino è chiamato a collegare, a coppie, le immagini disposte sui lati opposti della pagina, sempre seguendo il criterio della sillaba iniziale. E' consigliabile utilizzare colori diversi per le frecce così da rinforzare il concetto che le due parole collegate sono accomunate tra di loro dalla prima sillaba e differiscono dalle altre in base allo stesso criterio.

Gioco 4:

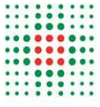
 **Materiale da utilizzare:** materiale del gioco "A caccia di parole".

Descrizione attività: il bambino denomina tutte le figure. L'adulto pronuncia ad alta voce la sillaba indicata sul foglio e chiede al bambino di cerchiare o colorare tutte le figure che iniziano con la sillaba uguale a quella appena ascoltata.

Suggerimenti: può capitare che il bambino perda di vista l'obiettivo dell'attività e colori una parola che ha un significato simile ad un'altra colorata in precedenza, ma che non inizia con la stessa sillaba del modello. In quel caso interrompete un attimo l'attività, richiedete l'attenzione del bambino, ricordategli l'obiettivo del gioco e poi ripartite.

Esempio: Il bambino deve cercare le parole che iniziano con CA

Cerchia CANE, CAVALLO e poi cerchi anche MUCCA perché è un animale come cane e cavallo. Questo vuol dire che il bambino ha dimenticato che il gioco consiste nel trovare le parole che inizino con la stessa sillaba e sta, invece, cercando parole che facciano parte della stessa categoria di significato (in questo caso la classe degli animali).



Gioco 5:

Materiale da utilizzare: materiale del gioco “A ciascuno il proprio zainetto!”.

Descrizione attività: l’obiettivo del gioco è classificare un certo numero di immagini date in base alla sillaba iniziale delle parole ad esse corrispondenti, inserendole nello zainetto giusto.

Esempio attività: abbiamo a disposizione una serie di immagini relative a parole che iniziano con FA, PA e SA : FATA, FAVOLA, FARINA, FATTORIA, PATATA, PANINO, PASTA, PAPERINO, SAPONE, SALE, SALIRE, SALAME presentate in ordine casuale naturalmente.

Su ciascuno zainetto verrà collocata un’immagine che fungerà da modello e riferimento per il confronto: sul primo zainetto una parola che inizia con FA, sull’altro una che inizia con PA e su un altro una che inizia con SA. Compito del bambino sarà denominare tutte le figure (sempre per avere la certezza che conosca i loro nomi per poter ragionare sui suoni delle parole), individuare per ciascuna delle parole la sillaba iniziale e decidere in quale zainetto riparla.

Naturalmente, seguendo le modalità descritte, potete cercare altre immagini e proseguire nel gioco fino a quando il bambino non sia in grado di svolgerlo senza difficoltà.

Suggerimenti: potete fare lo stesso gioco scegliendo gli stimoli tra gli oggetti che avete in casa. E’ sufficiente prendere un numero di contenitori pari al numero di serie che si vogliono presentare, inserire un oggetto per ogni sillaba iniziale scelta in ciascun contenitore e procedere smistando nel modo giusto tutti gli altri. Se gli oggetti utilizzati sono di grandi dimensioni, si possono semplicemente delineare idealmente degli spazi sul pavimento distanziati per dividerli in gruppi.

Esempio attività: presentiamo al bambino 3 serie di oggetti

1. Serie con BI: BIRO, BICCHIERE, BILANCIA, BIBITA
2. Serie con ME: MELA, MESTOLO, MERENDINA, MEDICINA
3. Serie con TA: TAZZA, TAPPO, TAGLIATELLE, TAPPETO

Mettiamo tutti gli oggetti in ordine sparso davanti al bambino. In questo caso non tutti gli oggetti sono di piccole dimensioni quindi, se non si hanno a disposizione delle scatole grandi, si possono creare 3 zone distinte sul pavimento: nella prima mettiamo la BIRO, nel secondo la MELA, nel terzo la TAZZA. Il bambino dovrà denominare tutti gli oggetti, individuare la sillaba iniziale di ogni parola e mettere ciascun oggetto nello spazio giusto in base alla sillaba iniziale, facendo un confronto con la sillaba iniziale dei nomi usati come riferimento (BIRO, MELA e TAZZA).

Gioco 6:

Materiale da utilizzare: carte del “Gioco del memory”.

Descrizione attività: la modalità di svolgimento ricalca le regole del classico gioco del memory, con una piccola variazione sul tema: le coppie da formare non saranno composte da due carte uguali, ma da carte con immagini i cui nomi iniziano con la stessa sillaba. Vince che riesce a formare il maggior numero



di coppie. Si possono prevedere dei piccoli premi simbolici per il vincitore, così da mantenere alta la motivazione del bambino.









Ora che abbiamo imparato a riconoscere la sillaba iniziale, possiamo dire di aver acquisito gli strumenti basilari per poter ragionare sui suoni che compongono le parole. In un secondo momento queste competenze diventeranno ancora più raffinate e sarà possibile addirittura manipolare le singole letterine! Ma perché ciò accada dobbiamo avere un po' di pazienza ed attendere l'esposizione al codice scritto, che avverrà con l'apprendimento della letto-scrittura e quindi quando saremo finalmente tra i banchi di scuola.


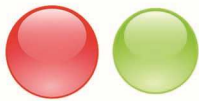

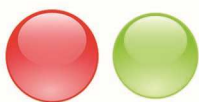




Speriamo che vi siate divertiti a giocare con le parole e siamo certi che farete tesoro di tutto ciò che avete imparato.

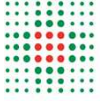
*Ma attenzione, ci sono altre attività divertenti da fare prima di imparare a leggere e scrivere!
Esplorate la prossima sezione e continuiamo a giocare insieme!*











Gioco 1: GIOCO DELLA PISTA SILLABICA

 CANE	
 CAPRA	
 CAROTA	
 CALAMITA	

 MANI	
 MAGO	
 MATITA	
 MANIGLIA	

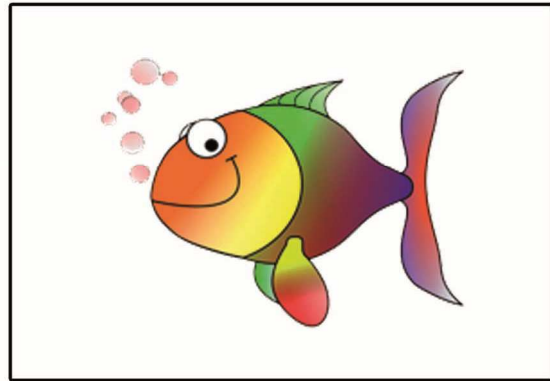
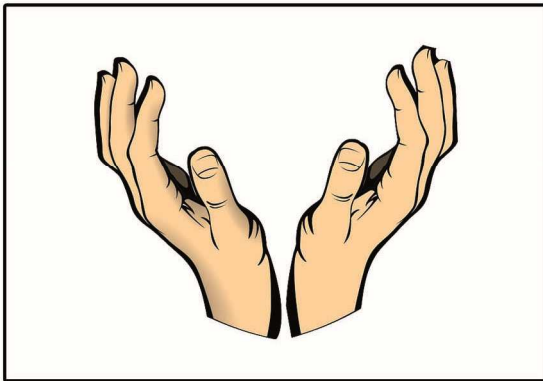


 BIRO	
 BICI	
 BIDONE	
 BINOCOLO	

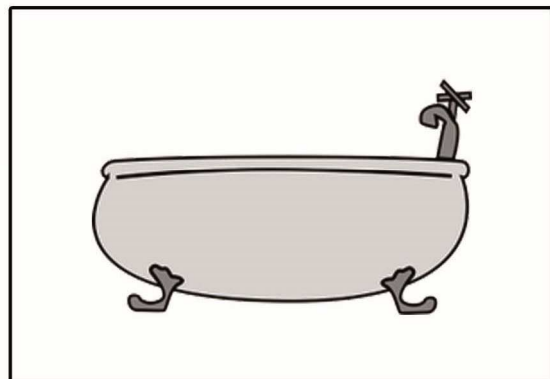


Gioco 2: INDOVINA LA PAROLA!

MA

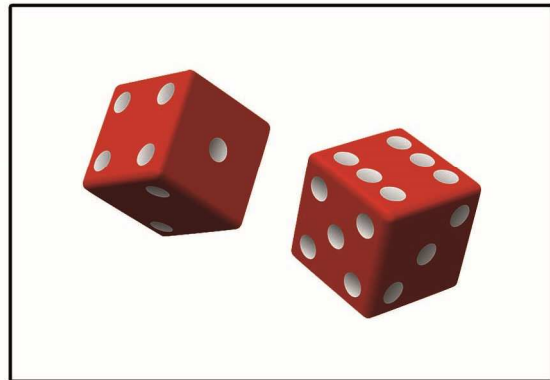
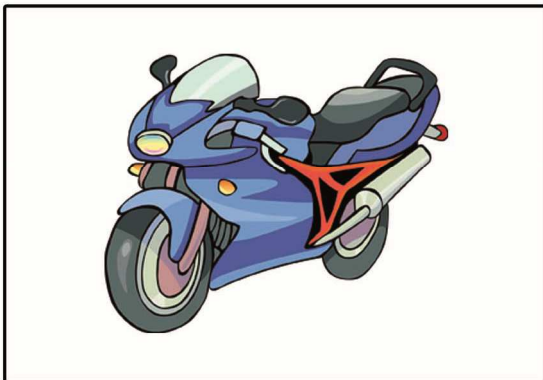


VA

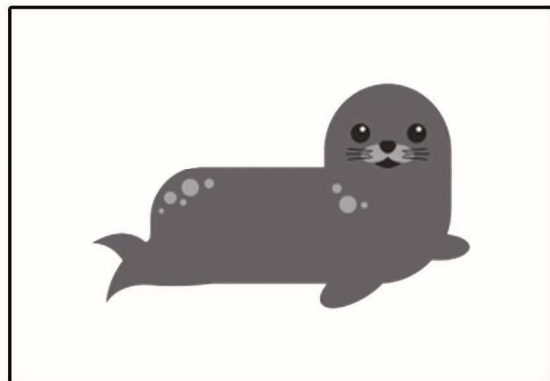
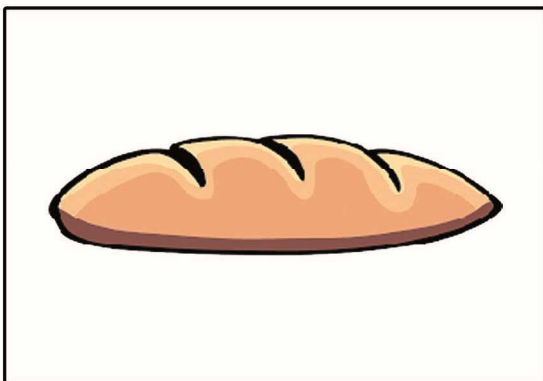




MO

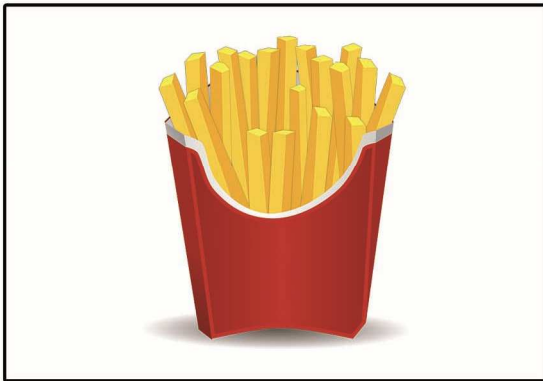


PA

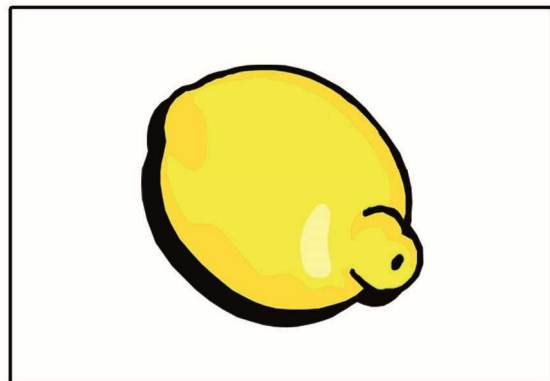
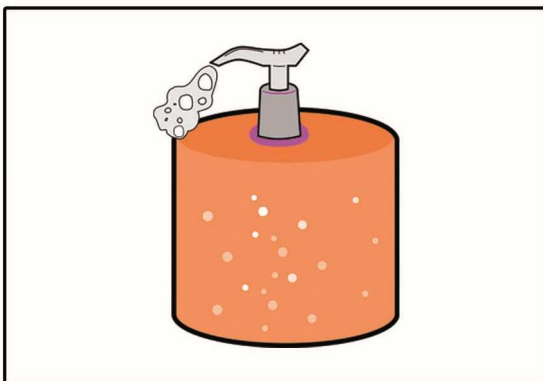




TE

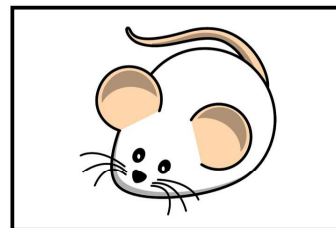
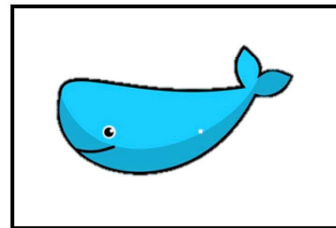
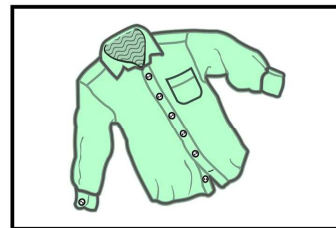
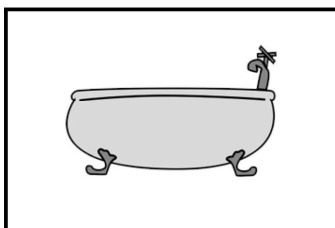
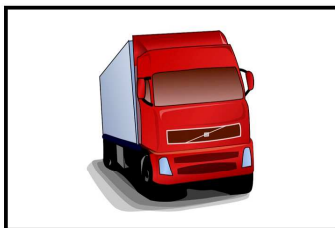
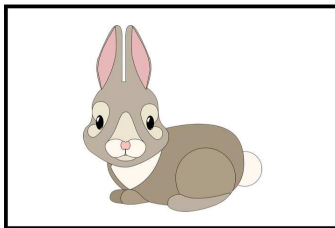
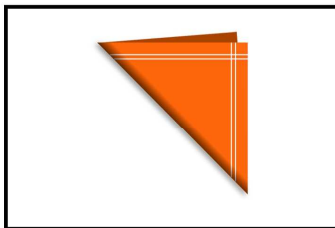
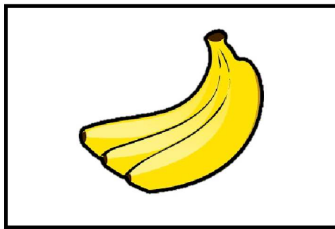


SA



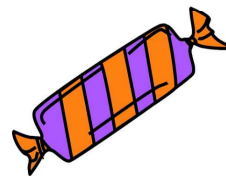
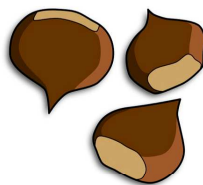
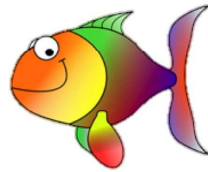


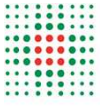
Gioco 3: COLLEGA LE PAROLE!



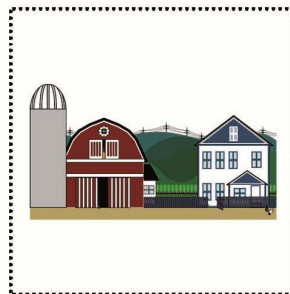
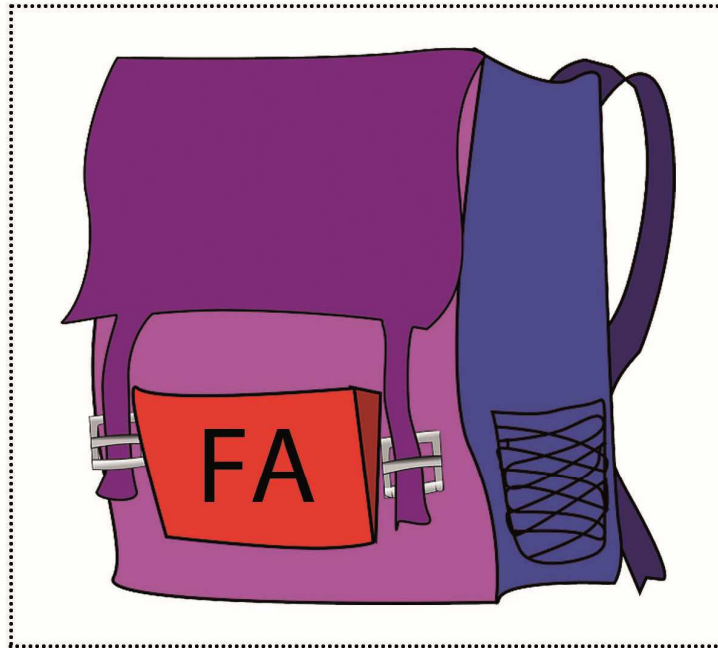


Gioco 4: A CACCIA DI PAROLE

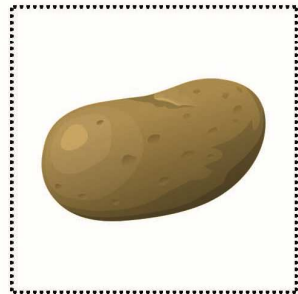
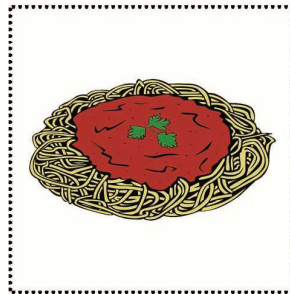
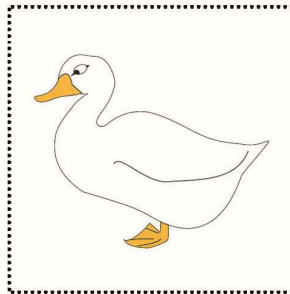
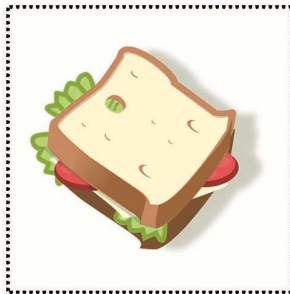
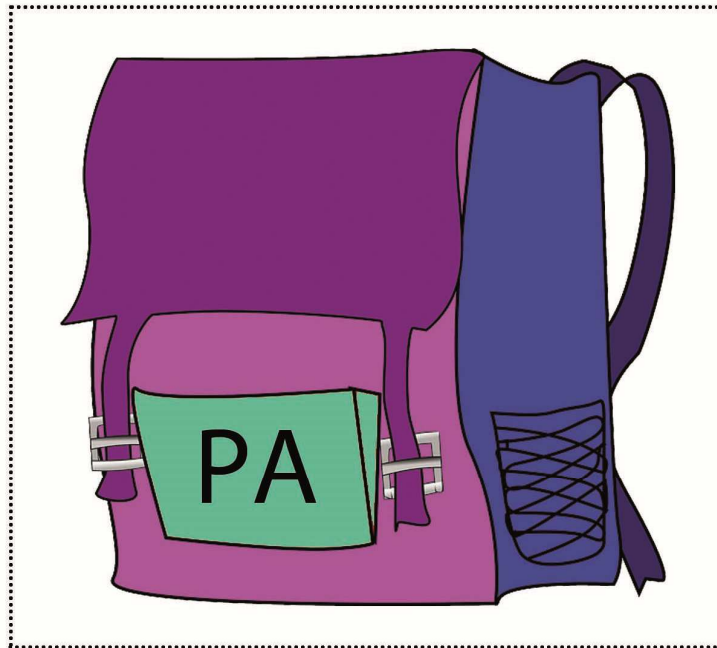




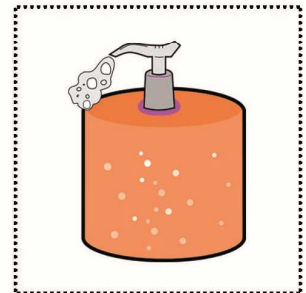
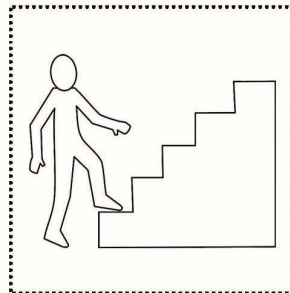
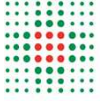
Gioco 5: A CIASCUNO IL PROPRIO ZAINETTO!



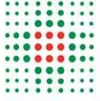
Farina – Fata – Fattoria – Favola



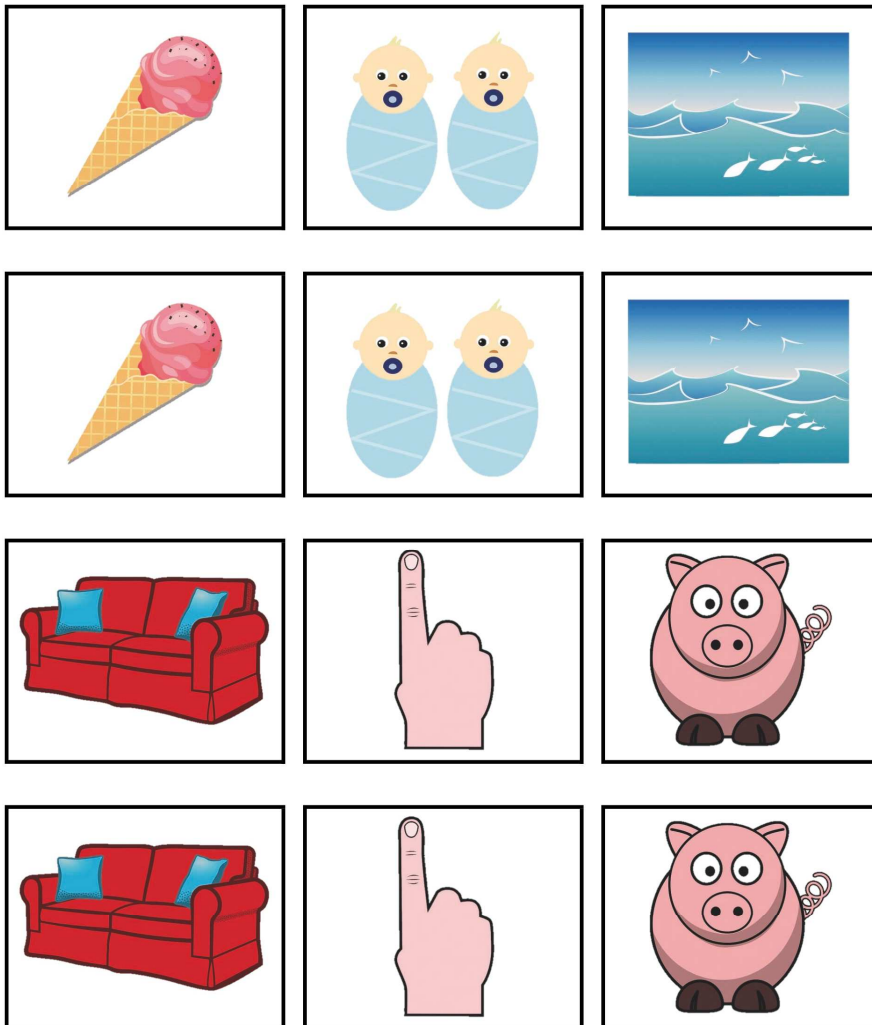
Panino – Papera – Pasta – Patata



Salame – Sale – Salire - Sapone



Gioco 6: GIOCO DEL MEMORY



Gelato – Gemelli

Mare – Maiale

Divano – Dito