

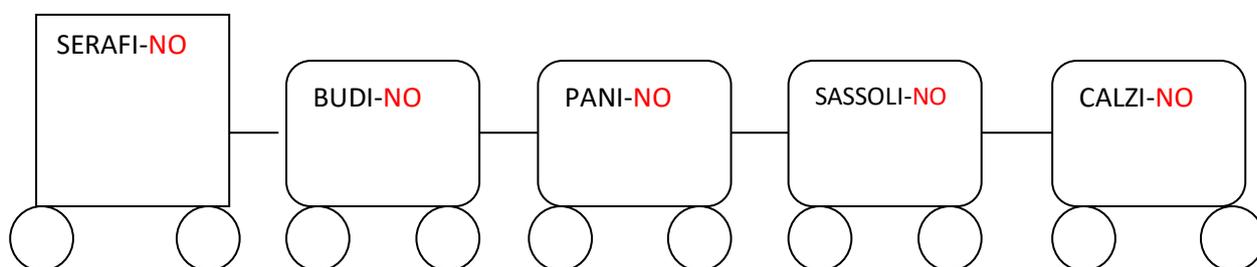
## Fonologia Globale

### A) RICONOSCIMENTODI FILASTROCCHHE O RIME (sillaba finale)

1 A) Riflessione: certe parole si assomigliano

#### GIOCO: "IL TRENINO SERAFINO"

L'insegnante prepara una locomotiva con tanti vagoni. Sulla locomotiva scrive il nome del trenino (cioè Serafi-**no**) mettendo in evidenza con il colore rosso l'ultima sillaba (no). Poi anche sui vagoni scrive e disegna delle parole che hanno la stessa sillaba finale di Serafino (budino, panino, sassolino, calzino) mettendola sempre in evidenza con il rosso. Poi l'insegnante dice ai bambini: "Il trenino Serafi-**no** carica sui suoi vagoni solo budi-**no**, pani-**no**, sassoli-**no**, calzi-**no** ecc." Quando l'insegnante pronuncia la parola deve calcare il tono sulla sillaba finale e accompagnare ogni parola ad un gesto (per es. alzare un braccio, battere un piede). Si forma così un treno in cui tutti i vagoni hanno un nome che termina con la stessa sillaba del nome della locomotiva. Naturalmente la locomotiva può avere un altro nome con un'altra sillaba finale e di conseguenza anche i vagoni.



2 A) Completamento di rime e filastrocche

#### GIOCO: PASSA, PASSA GARIBALDI

Due bambini rappresentano il ponte (uno di fronte all'altro uniscono le mani e le alzano formando un ponte). Tutti gli altri bambini in fila con le mani sulle spalle del compagno davanti camminano verso il ponte, ci passano sotto cantando:

*Passa, passa Garibaldi  
con tutti i suoi soldati  
lasciateli passare  
che vanno a mangia... (lavora...)”*

*oppure*

*“Passa, passa Garibaldi  
con tutti i suoi soldati  
e l’ultimo che resta  
facciamogli la fe...”*

L’ultimo bambino della fila rimarrà prigioniero dentro il ponte (braccia abbassate) e potrà uscire se pronuncerà la rima.

La filastrocca può essere, per esempio, sulla frutta autunnale:

*“Non son mela non son pera,  
ho la forma di una sfera.  
Il mio succo nutriente  
è una bibita eccellente.  
Non procuro il mal di pancia  
ho la buccia e son l’.....(arancia)”*

*OPPURE:*

*“Sono arancione e graziosino  
tanti spicchi ho nel pancino.  
Sapete cosa dice ogni bambino?  
Quanto è buono il .....(mandarino)”*

*Oppure sugli insetti della primavera:*

*“Fanno un ballo colorato  
leggero e spensierato.  
Hanno ali rosse e gialle*

*sono le bellissime.....(farfalle)”*

*OPPURE*

*“Saltello tra l'erbetta quando è sera*

*la mia musica è bella e leggera,*

*mi diverto caccio un trillo:*

*ti assicuro sono il ..... (grillo)”*

### 3 A) Raggruppare le parole con la stessa sillaba finale

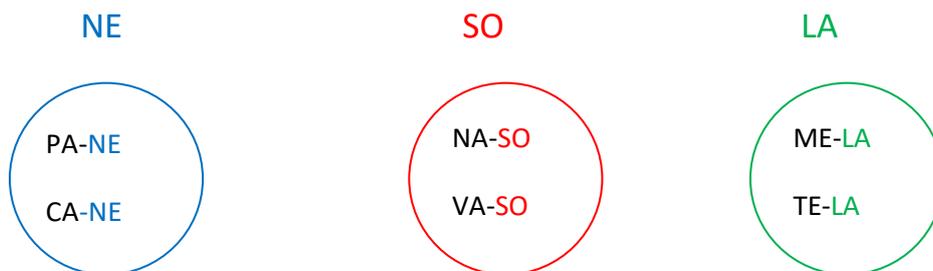
#### **IL GIOCO DEL “CERCA L'AMICO”**

Si stabiliscono tre cerchi: il cerchio degli amici del NE (cane, pane)

Il cerchio degli amici del SO (naso, vaso)

Il cerchio degli amici del LA (mela, tela, vela)

Prima dell'inizio del gioco l'insegnante prepara dei cartelli con le immagini e le parole sopracitate evidenziando la sillaba finale. Ogni bambino indossa un cartello e pronuncia la parola che gli è toccata. A turno ogni bambino va a mettersi nel cerchio con la sillaba finale che gli appartiene. Si creano così, raggruppamenti di parole con la stessa sillaba finale



E' meglio iniziare il gioco solo con due cerchi

4 A ) Trovare le parole che facciano rima col target tra 2 alternative (oggetti/figure/parole)

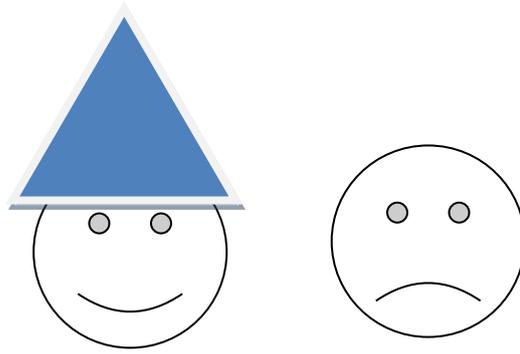
### **IL GIOCO DELLA STREGA "MANGIARIME"**

L'insegnante prepara dei cartelli con immagini e parole. Poi chiama un bambino, che fingerà di essere la strega Mangiarime, e ad altri due bambini consegnerà un cartello per ciascuno e ognuno con una parola (per es. VELA e CASA). La strega Mangiarime si posiziona all'interno di un cerchio (la sua casa) e l'insegnante dice: *"La strega Mangiarime ha fame di quella parolina che fa rima con MELA..."*. Il bambino/ strega uscirà dal cerchio e dovrà prendere il bambino che ha il cartello con la "VELA" e lo porterà nella sua casa/cerchio.

5 A) A dei burattini piacciono parole che fanno rima col loro nome

### **IL GIOCO DEI BURATTINI**

L'insegnante prepara dei cappellini a forma di cono di colore blu per il burattino Raffaello, di colore rosso per il burattino Beniamino. Poi prepara dei cartelli con figure e parole che fanno rima e con il burattino Raffaello (per es. martello, cartello, cammello, cappello) e con il burattino Beniamino (per es. mandarino, panino, porcellino, uccellino). Tra le parole usate aggiungere anche per es. Mangiafuoco oppure Pinocchio ossia tutte quelle parole che possono essere attinenti con la parola "burattino" anche se non fanno rima. Questo serve per vedere se effettivamente il bambino ha capito che significa "fare rima". Due bambini sono i burattini e gli altri formano una fila orizzontale. Ognuno di questi possiede un cartello con le parole sopracitate che fanno rima con il nome di uno dei due burattini. Il gioco inizia con il burattino Raffaello che ha in mano i cappellini di colore blu. Passa davanti ai bambini in fila e mette il cappellino solo a quelli che hanno la parola che fa rima con il suo nome e fa loro un sorriso. Ai bambini che hanno la parola che non fa rima con il suo nome non mette il cappellino e fa loro una smorfia. Poi il gioco ricomincia con il burattino Beniamino e i suoi cappellini rossi.



6 A) Inventare rime o filastrocche (parole assonanti date/inventate)

### **IL RE "INVENTASTORIE"**

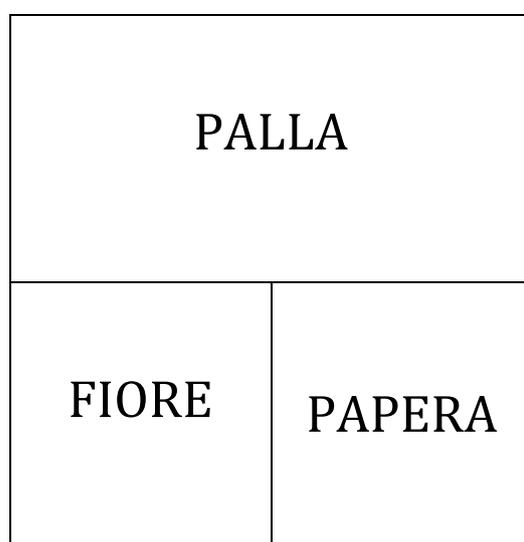
L'insegnante prepara una corona per il re Inventastorie e dei cartellini in cui ci sono parole e disegni e li mette in una scatola. In questi cartellini ci sono parole che fanno rima per es. tetto e letto. Il bambino estrae due parole che fanno rima da una scatola e ci inventa una piccola frase anche stravagante tipo: "Ho preso il letto e l'ho portato sul tetto". Al bambino che riesce a costruire la frase con le due parole estratte, viene consegnata la corona del re Inventastorie.

## B) RICONOSCIMENTO DELLA SILLABA INIZIALE DI PAROLA

- **1B** SCEGLIERE TRA 2/3 PAROLE QUELLA CHE INIZIA COME IL TARGET

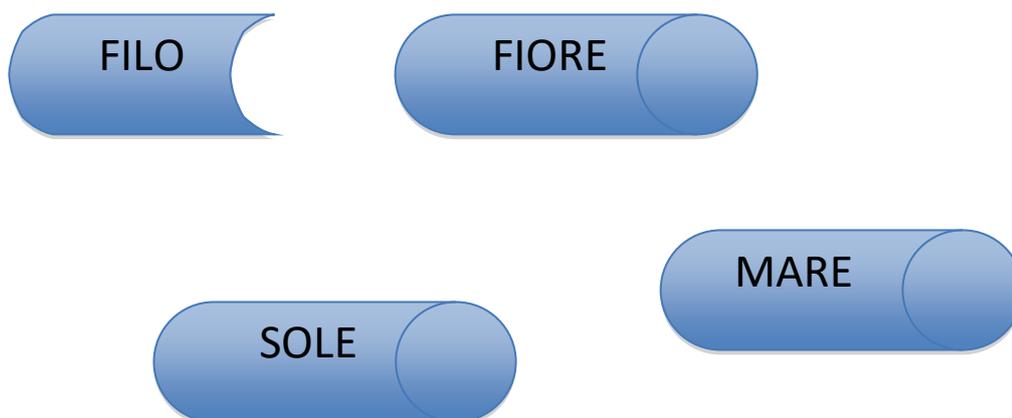
### OK IL PEZZO E' GIUSTO

1 B) L'insegnante prepara un cartoncino a **forma di puzzle** dove, nella parte superiore scriverà una parola, ad es PALLA. Nella parte sottostante metterà due parole, una delle quali inizierà con la stessa sillaba, es. FIORE – PAPERERA, il bambino deve indicare quella che inizia come il target.



- **2B** SCEGLIERE TRA 3 PAROLE QUELLE CHE INIZIANO COME IL TARGET

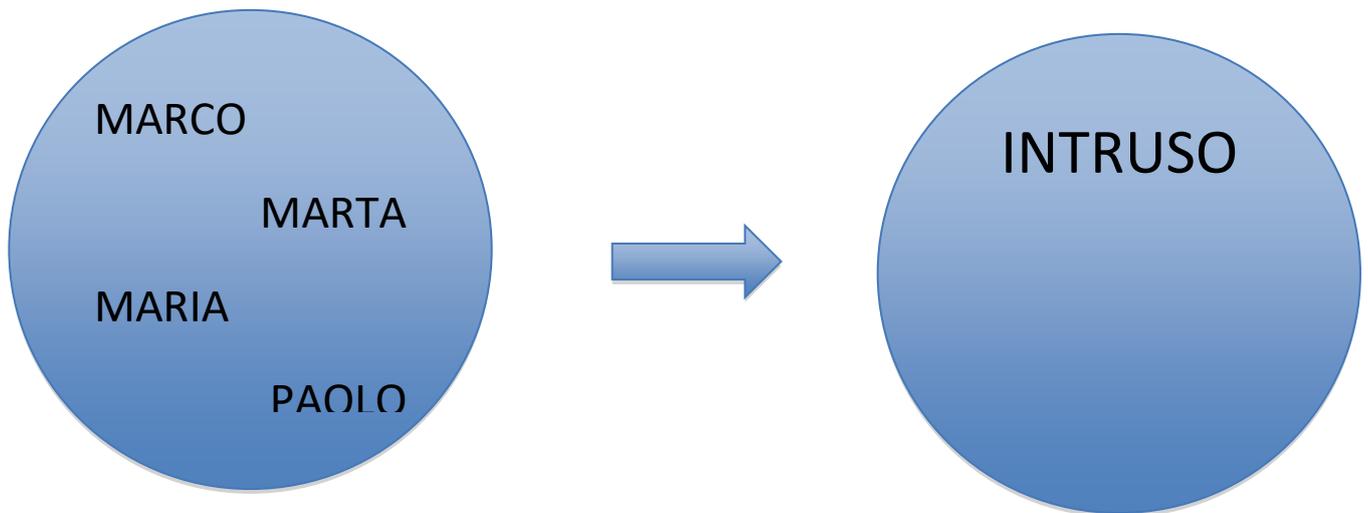
L'insegnante prepara tre cartoncini che s' incastrano con quello di una parola data. Il bambino deve individuare quella o quelle parole che iniziano come il target.



- **3B** TROVARE L'INTRUSO

GIOCANDO CON I NOSTRI NOMI

Si raggruppano i bambini in base alla sillaba iniziale del nome, tranne uno. Si fanno entrare tutti i bambini in un cerchio e poi, dopo aver nominato tutti, s'invita **l'intruso** a saltare nel cerchio vuoto.



- **4B** INDIVIDUARE OGGETTI/FIGURE CHE INIZIANO CON LA STESSA SILLABA (STESSO COLORE/STESSA SILLABA)

SALI SALI IN MONGOLFIERA

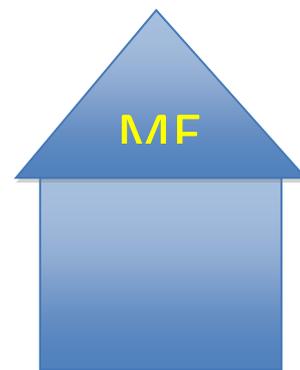
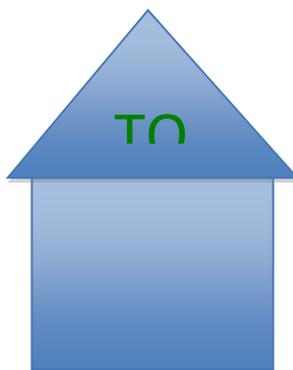
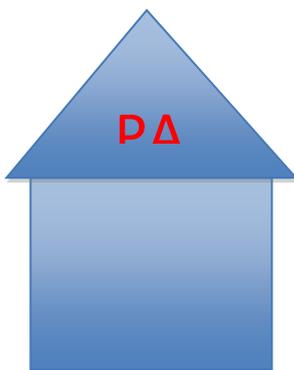
Si realizza una mongolfiera di cartone. Fuori dal cestino si applica il target, all'interno si mettono dei cartoncini con diverse immagini. Il bambino deve individuare gli oggetti o figure rappresentate che iniziano con la stessa sillaba considerando che alla stessa sillaba corrisponde lo stesso colore.



- **5B** RAGGRUPPARE PAROLE CHE INIZIANO CON LA STESSA SILLABA

### LA CASA DELLE PAROLE

Vengono realizzate delle casette con il cartoncino, sul tetto sono indicate le sillabe da riconoscere. Al bambino vengono distribuite delle figure che egli deve collocare nella casetta di riferimento.



- **6B** PRODURRE PAROLE CON STESSA SILLABA INIZIALE IN UNA CATEGORIA SEMANTICA DATA

### LA FABBRICA DELLE PAROLE



Si preparano dei cartoncini che rappresentano varie categorie semantiche (cose, frutta, animali...). L'insegnante mostra ai bambini un cartoncino e chiede loro di produrre altre parole con la stessa sillaba iniziale e che appartengano alla stessa categoria.

- **7B** DOMINO SU SILLABA INIZIALE

### IL SERPENTE DOMINO SU SILLABA INIZIALE

MELA	LANA	NAVE	VENTO	TORRE	REMO	MORA	RAMO
------	------	------	-------	-------	------	------	------

Viene distribuito un cartoncino per ogni bambino dove è scritta una parola con evidenziata la prima e l'ultima sillaba. L'insegnante chiama un bambino e legge a voce alta la parola scritta nel suo cartoncino, il bambino diventerà il primo pezzettino del serpente e mostrerà agli

altri la parola letta dall'insegnante. Il bambino che avrà il cartoncino con la parola che inizia con la parte finale della parola precedente, si affiancherà al compagno diventando un altro pezzettino del serpente. Si va avanti fino alla fine dei cartoncini distribuiti ai bambini che formeranno il serpente. Gioco per 6 – 8 bambini.

- **8B** *FLUENZA FONEMICA SU SILLABA INIZIALE (BASTIMENTO)*

### SALI TU O SALGO IO?



Nel preparare il trenino dei bambini, l'insegnante dirà: salgono a bordo tutti i bambini che hanno il nome che inizia con la sillaba... es. PA, ed ora tutti quelli con la sillaba MA... I bambini pronunciano il loro nome e salgono a bordo.

## C ) SINTESI SILLABICA

- **1C** SCEGLIERE LA PAROLA SILLABATA DALL'ADULTO TRA DUE/TRE ALTERNATIVE

### ASCOLTA E...

Gioco da fare con 3-4 bambini. Ad ogni bambino viene dato un medaglione dove è raffigurato un oggetto o una figura. L'insegnante sceglie una figura che denomina sillabando. Il bambino che indossa il medaglione con quella parola fa un passo avanti.



- **2C** DENOMINARE LA PAROLA SILLABATA DALL'ADULTO

### ...RIPETI CON ME

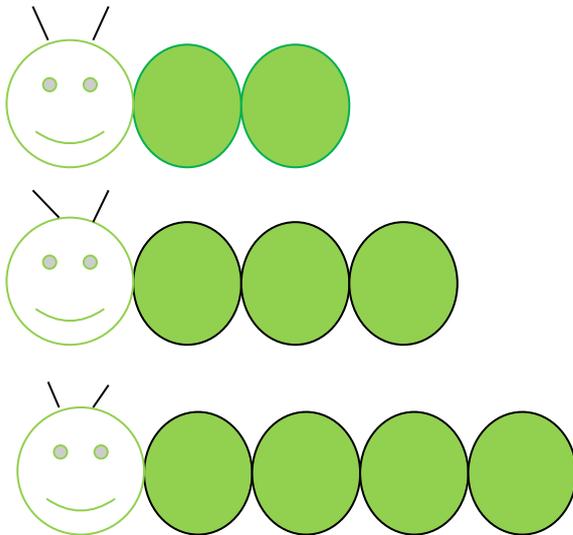
Il bambino con la figura giusta denomina la parola sillabata dall'adulto.

## D) SEGMENTAZIONE SILLABICA (classificazione per lunghezza)

1 D) L'adulto pronuncia tre parole e mette in fila un cubo per ogni sillaba, il bambino identifica la parola in base al numero dei cubi

### GIOCO: "ATTACCA LA CODA AL BRUCO"

L'insegnante prepara tre musetti di bruco e dei cerchietti. Poi pronuncia una parola e mette in fila dietro ai musetti di bruco tanti cerchietti quante sono le sillabe che servono per scriverla. Otterrà così, per esempio, il bruco ME-LA, il bruco PA-TA-TA, il bruco TA-VO-LI-NO. Il bambino in base al numero dei cerchietti dovrà individuare la parola più lunga o più corta



**2 D) Il bambino sillaba una parola e un altro la indovina tra più alternative**

### GIOCO: INDOVINA: QUAL E'?

L'insegnante prepara dei cartoncini con parole e disegni. Un bambino sceglie tra tre cartoncini proposti (CHIAVE, FORBICI, PALLA) una parola, per esempio PALLA, e la sillaba PAL-LA. Poi chiama un altro bambino lo invita a guardare i tre cartoncini e dice: "Indovina: qual è?" Il bambino tra i tre deve prendere il cartoncino con la parola sillabata e portarla al bambino. Quando il bambino sillaba una parola con la

doppia può dire pa-lla. va bene lo stesso perché a noi interessa sapere il numero delle sillabe

Altre parole possono essere: SEDIA – COLLANA – LIBRO

PERA – TOPO – NASO

RANA – FOGLIA - TAZZA

3 D) Il bambino sillaba una parola battendo le mani (dice il numero dei suoni che la compongono)

### **GIOCO: "L'APPLAUSOMETRO"**

L'insegnante presenta la parola PERA su un cartoncino e la pronuncia. La parola viene consegnata ad un bambino che l'accompagna con un gesto (per esempio un inchino). Il bambino/pubblico batte le mani sillabando la parola PE-RA. Ogni battuta va visualizzata per es. con uno strappo di carta igienica o un gettone per ogni battuta. Poi viene consegnata un'altra parola: PATATA e viene associata ad un altro gesto (per esempio un salto). Il bambino/pubblico batte le mani sillabando la parola PA-TA-TA e poi contando gli strappi di carta o i gettoni dice il numero di battute fatte e così via.

Vince la parola che ha ricevuto più battute di mani (cioè più applausi ovvero quella che ha più sillabe)

4 D) Mettere in fila un cubo per ogni sillaba della parola data (qual è il più lungo?)

### **GIOCO: "SALTA, SALTA CONIGLIETTO"**

L'insegnante pronuncia una parola: MELA e la compone in terra (un cubo per ogni sillaba). Il bambino/coniglietto comincia a saltare dopo che i compagni avranno cantato:

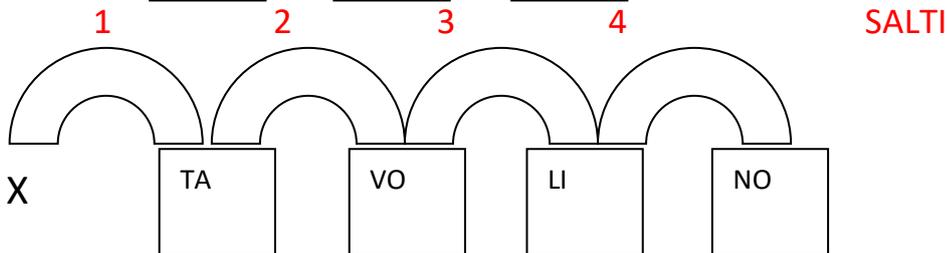
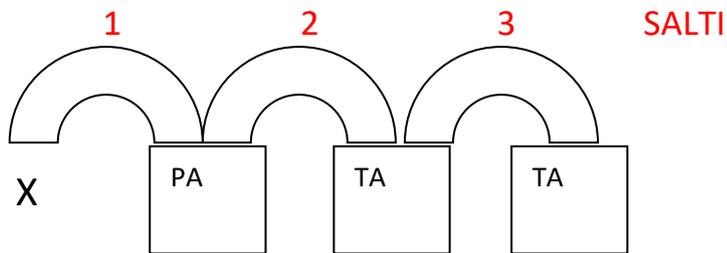
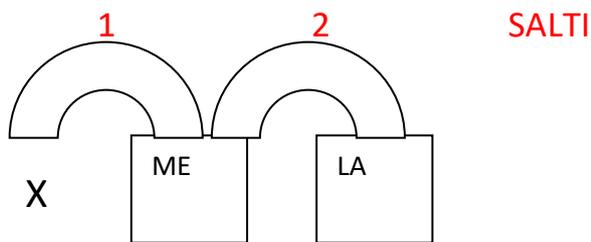
*“Salta, salta coniglietto.*

*Salta, salta e sei perfetto.*

*Conta i salti che farai:*

*e la parola più lunga troverai!”*

Poi il bambino/coniglietto (X) fa un salto per ogni cubo e alla fine dice i salti fatti. Poi l’insegnante pronuncia un’altra parola: PATATA e la compone a terra. Il bambino/coniglietto comincia a saltare dopo che i compagni avranno cantato la filastrocca. Poi il bambino/coniglietto (X) fa un salto per ogni cubo e alla fine dice i salti fatti. Questo va ripetuto fino a un massimo di 5 parole. Alla fine, in base al numero dei salti compiuti i bambini individuano la parola più lunga



5 D) Denominare oggetti/figure/parole e classificarle per lunghezza

### **IL PESCAPAROLE**

Si preparano due cesti uno per le parole corte (per esempio rosso in cui disegneremo un piccolo pesciolino rosso) e uno per le parole lunghe (per esempio blu in cui disegneremo un pescespada lungo). In terra si traccia un grande cerchio blu (il lago). L'insegnante prepara cartelli con disegni e scritte di parole corte come CANE , PANE, NEVE, MELA, PERA, LUPO, CASA e cartelli con disegni e scritte di parole lunghe come SEMAFORO, TELEFONO, PATATINE, CAMMELLO, COCCODRILLO. FORCHETTA. Al centro di ogni cartello pinza con la pinzatrice tante puntine di ferro. Poi prepara una canna da pesca (un bastoncino di plastica a cui è legato un filo da pesca che in fondo ha una calamita). Quindi dispone dentro al cerchio/lago tutti i cartoncini. Il gioco comincia: il bambino/pescatore con la canna da pesca munita di calamita va a pescare un cartoncino (al centro dove ci sono le puntine di ferro) mentre si canta:

*“Io sono il pescatore  
con l’amo e con la rete,  
parole dove siete:  
vi vengo a pescar!”*

Poi il bambino guarda la parola pescata e va metterla nel cesto giusto cioè quello delle parole corte o quello delle parole lunghe.

CANE

PATATINE

CAMMELLO

PANE

PERA

NEVE

FORCHETTA

CASA

LUPO

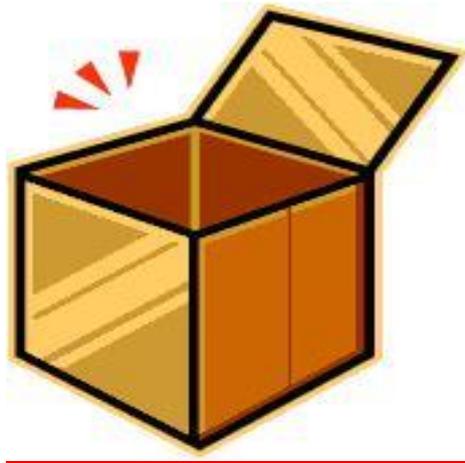
PAROLE CORTE

PAROLE LUNGHE

## E) DELEZIONE SILLABA INIZIALE

- **1E** PRONUNCIARE I SUONI CHE RESTANO DA UNA PAROLA/NON PAROLA TOGLIENDO LA PRIMA SILLABA

### IL TAGLIA SILLABA



BA



NANA

In una scatola ci sono dei cartoncini con illustrazioni e relative parole. La scatola contiene anche delle forbici speciali fatte di cartone che “tagliano” la prima sillaba (si fa una piegatura). L’insegnante chiede al bambino cosa resta della parolina dopo aver tagliato la sillaba. Si possono usare anche delle “non-parole” tipo CAPALA toglì ca e rimane pala

- **2E** *TRENI DI PAROLE DALLA SILLABA FINALE DELLA PAROLA PRECEDENTE*

### PASSA PAROLA

In una scatola si trovano una serie di oggetti noti al bambino. A turno si prende un oggetto e si nomina. L'insegnante evidenzia la sillaba finale e passa la parola al bambino seguente che cercherà nella scatola l'oggetto che inizia con la sillaba finale dell'oggetto precedente.