

FONOLOGIA GLOBALE

RICONOSCIMENTO DI FILASTROCCHHE O RIME (SILLABA FINALE)

- *RIFLESSIONE: CERTE PAROLE SI ASSOMIGLIANO (SILLABA FINALE)*

BURATTI...NO FAGIOLI...NO

Gruppo omogeneo, età 5 anni (7 bambini). I bambini sono seduti in semicerchio nell'aula*. L'insegnante presenta ai bambini il burattino di nome Fagiolino che parla così: "Ciao, mi chiamo Fagioli-no e dico solo pani-no, treni-no, cioccolati-no, paperi-no". Ad ogni parola pronunciata, l'insegnante accompagna un movimento (alza il braccio). Il burattino chiede ai bambini: "Perché io che mi chiamo Fagioli-no dico solo pani-no, treni-no, cioccolati-no e paperi-no?" L'insegnante lascia un po' di tempo ai bambini per rispondere. Fagiolino poi presenta un'amica: "Questa è la mia amica Gialla." "Salve, sono Gial-la e dico solo pal-la, stal-la, caval-la, farfal-la" accompagnando con un altro movimento (batte un piede). "Perché parlo così?".....il gioco prosegue fino a quando l'insegnante comprende che lo scopo del gioco proposto è stato raggiunto.



● *COMPLETAMENTO DI RIME E FILASTROCCHHE*

FILASTROCCA DEI NOMI

L'insegnante propone una filastrocca lasciando ai bambini il completamento della sillaba finale del secondo verso.

Es: A scuola ci sono tanti bambini simpatici e **cari..**

C'è Gabriele che è dolce come il **mie..**

C'è Renata che mangia pane e **marmella..**

C'è Federico che di tutti è grande **ami..**

Filastrocca dei nomi (Infanzia San Feliciano)

A scuola c'è Leonardo con lo sguardo da	LEOPARDO
Rachele che mangia le	MELE
Ludovica che di Giorgia è grande	AMICA
Mariagioia che mai si	ANNOIA
Gessica che sta qui e non sta	LÁ
Maria Giulia che mangia un'	ANGURIA
Alice che mangia una	RADICE
Laura è una bimba dolce e	CARA
Samuele che mangia il	MIELE
Francesco è italiano no	TEDESCO
Angelo che gioca con	MICHELANGELO
Alessio la giacca ha	MESSO
Riccardo ha un dolce	SGUARDO
Dominic ha un cagnolino che si chiama	FLIC
Giovanni stende i	PANNI
Flavio è un bambino molto	SAVIO
Rebecca sta mangiando una	BISTECCA
Chiara con Mariagioia fa una	GARA
Luigi va in	BICI
Giorgia, sul tavolo, il foglio	APPOGGIA
Sofia è grande amica	MIA
Claudio è fratello di	FLAVIO
Caterina è	CARINA
Cristiana mangia una	BANANA
Glauco ha la tosse ed è un po'	RAUCO
Mariagioia è seduta su una	STUOIA
Alison che ci canta una	CANZON

*L'insegnante di volta in volta individuerà il contesto all'interno del quale svolgere i giochi proposti

- RAGGRUPPARE LE PAROLE CON LA STESSA SILLABA FINALE

CENTRA LA RIMA

L'insegnante prepara due cesti ed alcune palle; su un cesto attacca l'immagine di una BICICLETTA, sull'altro l'immagine di una COLLANA. L'insegnante mostra una carta ed il primo bambino denomina l'oggetto raffigurato, gli chiede poi con quale parole tra le due scelte fa rima e lo invita a lanciare la palla nel cesto corrispondente.

Esempio di parole da utilizzare:

Lana – rana- banana- tana-campana-forchetta-cavalletta-bicicletta-trombetta-molletta-violetta.



Il gioco verrà riproposto usando di volta in volta altri due target diversi.

● **TROVARE PAROLE CHE FACCIANO RIMA COL TARGET TRA 2 ALTERNATIVE (OGGETTI/FIGURE/PAROLE)**

CARTE IN RIMA

L'insegnante presenta un'immagine/ oggetto e chiede di denominarla. Successivamente presenta due alternative di carte, il bambino dovrà prendere la carta il cui nome dell'oggetto raffigurato fa rima con il target presentato dall'insegnante.

Esempio di parole da utilizzare:

parole corte ad alta frequenza: naso-vaso-mare; mela-vela-pera; drago-mago-capra; viso-riso-pasta; pane-cane-gatto.



parole lunghe ad alta frequenza: gallina-pallina-matita; ballerina-patatina-pappagallo; anello-bidello-colore; occhiali-maiali-disegno; folletto-galletto-bottone.

parole corte a bassa frequenza: falco-palco-masso; osso-fosso-pozzo; coscia-fascia-ciglia; guancia-lancia-seppia; tacco-pacco-molla.

parole lunghe a bassa frequenza: rossetto-merletto-tombino; righello-ruscello-imbuto; pastore-motore-tacchino; gioiello-vitello-cascata; pidocchio-ginocchio-denaro.

- *A DEI BURATTINI PIACCONO PAROLE CHE FANNO RIMA COL LORO NOME*

TOC...TOC, POSSO ENTRARE?

I bambini sono disposti a semicerchio, l'insegnante consegna ad ognuno una carta con un'immagine e prepara al centro un cerchio che rappresenta il castello. I bambini a turno denominano ad alta voce l'oggetto raffigurato, se fa rima con "castello" si alzano ed entrano dentro il cerchio-castello.

Es: ombrello può entrare nel castello?

Canello; anello; pennarello; uccello; secchiello; mantello; coltello; cammello; mago; cavaliere; fantasma.....



- *INVENTARE RIME O FILASTROCCHES (PAROLE ASSONANTI DATE/INVENTATE)*

CREARPESCANDO

I bambini sono seduti intorno al tavolo, l'insegnante predispone all'interno di un sacco coppie di immagini unite tra di loro i cui nomi sono in rima. Invita i bambini a pescare una coppia e a creare una piccola rima. Successivamente ogni bambino rappresenterà graficamente le rime prodotte.

L'insegnante prepara poi un percorso costituito dagli elaborati grafici realizzati dai bambini e li guida a costruire una filastrocca con le rime trovate.



Esempi di parole da utilizzare:

parole corte ad alta frequenza: **secchio-vecchio; letto-tetto; mano-nano; campo-lampo; treno-freno.**

parole lunghe ad alta frequenza: **limone-marrone; castagna-montagna; minestra-finestra; panettone-arancione, tamburo-canguro.**

parole corte a bassa frequenza: **zanna-canna; piume-fiume; pelo-telo;tacco-scacco; biglia-triglia.**

parole lunghe a bassa frequenza: **canottiera-bandiera; sentinella-bacinella; bigiotteria-cartoleria; pastiglia-vaniglia; galeotto-giavellotto.**

RICONOSCIMENTO DELLA SILLABA INIZIALE DI PAROLA

- *SCEGLIERE TRA 2/3 PAROLE QUELLA CHE INIZIA COME IL TARGET*
- *SCEGLIERE TRA 3 PAROLE QUELLE CHE INIZIANO COME IL TARGET*

L'insegnante predispone delle carte con immagini e parole. Ne mostra una e la denomina. Successivamente ne farà vedere ai bambini altre due denominandole. Inviterà poi i bambini a individuare quale delle due INIZIA come il target. Questo gioco si può proporre anche con schede predisposte:

Esempio:

"COLORA L'IMMAGINE IL CUI NOME INIZIA CON LA STESSA SILLABA DI.."

Esempi di parole da utilizzare:

parole ad alta frequenza: cuore-cuoco; luna-lumaca; mozzarella-mosca; telefono-termsifone; bastone-bacio; giraffa-girandola; giostra-giocattolo; pera-peperone; quadro quaderno.

Parole a bassa frequenza: giradischi-girino; trave-tramezzino; bisonte-bisaccia; basilico-bastimento; focaccia-focolare; siepe-siero; cespuglio-cetriolo; erbario-ermellino; diamante-diavolina; polenta-posate.

Si riutilizzano le carte precedentemente predisposte.

- TROVARE L'INTRUSO

CHI E' L'INTRUSO?

L'insegnante presenta degli oggetti (almeno 6) che hanno la stessa sillaba e li denomina insieme ai bambini, poi li invita a trovare ed a togliere l'intruso.

Esempio di oggetti da utilizzare:- coperta-costruzioni-cono-colori-coperchio-coniglio-bambola.

....."Chi è l'intruso?"

-Birilli-biscotto-biglia-bicicletta-bibita-biberon-costruzioni.

....."Chi è l'intruso?"



● *INDIVIDUARE OGGETTI/FIGURE CHE INIZIANO CON LA STESSA SILLABA (STESSO COLORE/STESSA SILLABA)*

● *RAGGRUPPARE PAROLE CHE INIZIANO CON LA STESSA SILLABA*
AL POSTO GIUSTO

1° parte: L'insegnante predispone su un tappeto alcuni oggetti (si utilizzano gli oggetti individuati per il gioco "CHI E' L'INTRUSO?") ed invita i bambini a raggruppare tra di loro, all'interno dei cerchi precedentemente predisposti, gli oggetti il cui nome inizia con la stessa sillaba.

2° parte: Successivamente l'insegnante, dopo aver predisposto una scheda raffigurante alcune immagini, chiede ai bambini di cerchiare ogni sillaba iniziale uguale con lo stesso colore.



Esempio:

RO

Rospo, rosa, rotolo, robot, rotaie

MA

maschera, mano, maiale, mare, maniglia

Cerchiare RO con il **giallo** e MA con il **blu**

● *PRODURRE PAROLE CON STESSA SILLABA INIZIALE IN UNA CATEGORIA SEMANTICA DATA*

DIMMI TU

I bambini sono seduti a semicerchio, l'insegnante propone di produrre parole che hanno la stessa sillaba iniziale in una categoria semantica data.

L'insegnante prepara un simbolo che rappresenta varie categorie semantiche (burattino a forma di animale, un piatto, una bottiglia, una palla...). Tenendo in mano il simbolo scelto, l'insegnante pronuncia una parola e passando il simbolo chiede ai bambini di continuare a produrre parole con la stessa sillaba iniziale e che appartengano alla stessa categoria.

Esempio: cose che si mangiano che iniziano con la sillaba CA:

caramella-carota-cacao-caciotta-cachi-cavolo-castagna



●DOMINO SU SILLABA INIZIALE

DOMINO

Piccolo gruppo omogeneo (5 anni). L'insegnante predispone delle tessere che i bambini possono indossare come una collana nelle quali è scritta una parola con evidenziata la prima e l'ultima sillaba. I bambini si trovano nel salone o nell'aula di motoria; l'insegnante fa indossare ad ogni bambino una tessera e legge più volte le parole contenute in tutte le tessere. Successivamente invita un bambino ad allontanarsi dal gruppo; legge la parola sottolineando la sillaba finale e chiede quale parola inizia con quella sillaba. Il bambino che avrà la parola giusta si avvicina al bambino precedentemente chiamato. Si procede fino a quando tutti i bambini sono allineati.

Esempio:

CASA SAPONETTA TASCA SCALA LAMA MARE REGINA NASO

SOLE LETTO TOPO POSTINO NOCE CENERENTOLA LATTE

TEGOLE LECCALECCA



- FLUENZA FONEMICA SU SILLABA INIZIALE (BASTIMENTO)

TUTTI A BORDOOOOO!

Su una barca di carta, precedentemente costruita, i bambini sono invitati a collocare delle immagini ritagliate da riviste i cui nomi iniziano con una sillaba data.



SINTESI SILLABICA

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

FA-GIO-LI-NO

I bambini sono seduti a semicerchio quando l'insegnante mostra il burattino Fagiolino che dice: "Oggi parlo così!" e contemporaneamente mostra tre immagini e ne sillaba una. Il bambino deve scegliere quella sillabata.

Esempi di gruppi di parole da utilizzare:

Corte ad alta frequenza: sale-mela-sole

Corte a bassa frequenza: gambo-lente-rovo

Lunghe ad alta frequenza: lumaca-cioccolata-bambino

Lunghe a bassa frequenza: corallo-metallo-bretelle

- *DENOMINARE LA PAROLA SILLABATA DALL'ADULTO*
- *REBUS DI PAROLE (RE/MARE)*

SEGMENTAZIONE SILLABICA (CLASSIFICAZIONE PER LUNGHEZZA)

- *L'ADULTO PRONUNCIA 3 PAROLE E METTE IN FILA UN CUBO PER OGNI SILLABA, IL BAMBINO IDENTIFICA LA PAROLA IN BASE AL NUMERO DEI CUBI*

INDOVINA LA PAROLA

L'insegnante pronuncia tre parole sillabandole e ad ogni sillaba mette in fila un cubo. Invita poi un bambino ad individuare una parola tra quelle pronunciate in base al numero dei cubi.

Esempio: CA SA

LU MA CA

CIOC CO LA TA

● *IL BAMBINO SILLABA UNA PAROLA E L'ADULTO INDOVINA TRA PIU' ALTERNATIVE*

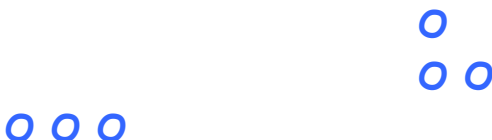
COSA HO DETTO?

I bambini sono a coppie ed hanno a disposizione degli oggetti/immagini; uno dei due deve indovinare la parola sillabata dal compagno tra gli oggetti/immagini che si trovano sopra il tavolo.

● *IL BAMBINO SILLABA UNA PAROLA BATTENDO LE MANI (DICE IL NUMERO DEI SUONI CHE LA COMPONGONO)*

SAL-TA SAL-TA

I bambini si trovano nel salone o nell'aula di motoria dove l'insegnante avrà predisposto dei cerchi in fila. L'insegnante pronuncia una parola e al suono di un campanellino invita un bambino a sillabarla saltando dentro i cerchi (ad ogni cerchio corrisponde una sillaba). Contando i cerchi il bambino individua il numero delle sillabe che compongono la parola. • *METTERE IN FILA UN CUBO PER OGNI SUONO DELLA PAROLA DATA (qual è più lungo?)*



L'insegnante precedentemente procura delle palline della stessa dimensione da far dipingere ai bambini per realizzare un bruco*. L'insegnante invita i bambini a disporsi seduti a semicerchio e pronuncia una parola sillabandola. I bambini a turno devono mettere in fila una pallina per ogni sillaba. Ogni 5 parole un bambino dovrà individuare la più lunga.

* Le palline possono anche essere dotate di velcro in modo tale da poterle attaccare ad un tappeto (o altra superficie)

• *DENOMINARE OGGETTI/FIGURE/PAROLE E CLASSIFICARLE PER LUNGHEZZA*

**IL
NOME
PIU'
LUNGO**

L'insegnante predispone tanti fogli quanti sono i bambini partecipanti al gioco, in ogni foglio vengono scritti i nomi dei bambini in modo tale che ogni lettera sia collocata in un quadretto. Successivamente invita i bambini a ritagliare il proprio foglio in modo tale da eliminare le parti non scritte e ad individuare i nomi più lunghi e i nomi più corti. Ogni bambino dovrà poi ritagliare i nomi e sistemarli in ordine di lunghezza.

DELEZIONE SILLABA INIZIALE

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

IL MANGIA SILLABE

I bambini sono seduti a semicerchio e l'insegnante distribuisce ad ogni bambino dei cartoncini precedentemente predisposti*; mostra il burattino Fagiolino che esclama: " Ho fame! Vediamo cosa posso mangiare...." Si dirige verso un bambino e dice: "Oh! Qui c'è...(legge la parola) mangerò ... (prima sillaba). Ora cosa resta?"

Esempi di:

parole: cavalle, capelli, mare, remare, profumo, casacca, collana, fragola

non parole: capala, fadente, tamano, foluna

*I cartoncini verranno realizzati in modo tale da staccare realmente la sillaba che si intende togliere. Si può tenere unito il cartoncino utilizzando il velcro.

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

(vedi gioco del domino)