

## GIOCHI FONOLOGICI

Per la scuola dell'infanzia ed il primo anno della scuola primaria

A cura della maestra Federica

<i>Giochi fonologici</i>	<i>Come si gioca</i>
<i>Riconoscimento di parole lunghe e corte</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Inserire le paroline nel cartellone/foglio del bambino che fa tanti salti quante sillabe</li><li>2. gioco correlato alla motricità: salto nei cerchi quante sono le sillabe,</li><li>3. disegno un pallino quante sono le sillabe ...</li></ol>
<i>Riconoscimento di sillaba iniziale</i>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. <u>E' arrivato un bastimento carico di ...</u> proporre la sillaba e cercare tutte le parole che iniziano con tale sillaba. Fare i disegni delle parole trovate nel gioco ed inserirle in un tabellone</li><li>2. <u>Il gioco del negozio</u>: "entriamo in un supermercato e compriamo ... la PA ... le VE ... i DO ... il LA ..." - Fornire quattro proposte sillabiche da completare - Variare i "negozi" (negozio di giocattoli, negozio di abbigliamento ...) aiutiamo i bambini a sviluppare l'accesso lessicale e le categorie semantiche</li><li>3. <u>Il gioco dei QUATTRO CANTONI</u>: si stabiliscono 4 angoli dove si dispongono 4 cassette di 4 animali: CAne GAtto TOpo Rana. L'adulto pronuncia una parola e il bambino deve scappare nella casetta dell'animale la cui sillaba iniziale è uguale a quella della parola pronunciata. ESEMPIO: L'adulto dice CAsa e il bambino deve scappare nella casetta del Cane.</li></ol>
<i>Rime:</i>	<p><u>Gioco del fantasma</u>: il bambino per sfuggire al fantasma deve correre nella casetta che finisce come...</p> <p>ESEMPIO: Casette di TOPOLINO e CONIGLIETTO; se la parola pronunciata è FAZZOLETTO il bambino si salva correndo nella casetta del coniglietto</p> <p><u>Variante</u>: la difficoltà del gioco può essere aumentata dicendo anche parole che non fanno rima con nessuna delle due casette.</p>

***Riconoscimento di  
sillaba finale***

1. Gioco del cestino della spesa: inserisco nel cestino disegnato da me tutte le parole che finiscono con ... LA ... NA (scelta tra le figurine preparate)
2. Il gioco delle casette: casetta delle parole che finiscono con NA, casetta di quelle che finiscono con LA. Si mettono le carte scelte in mezzo, vince chi finisce prima di completare la propria casetta