

Dal sito www.circolodidatticocamagione.it
IDENTIFICAZIONE FONEMA

GIOCO DEL SEMAFORO

- 1-Scegliere tra 2/3 parole quella che inizia come il target
- 2-Scegliere tra 3 parole quelle che iniziano come il target

Gioco di gruppo

Ad ogni bambino vengono consegnati due cartellini , uno rosso e l'altro verde. L'insegnante pronuncia una parola (target) rappresentata con l'immagine. Poi propone altre parole-immagini e i bambini dovranno alzare il cartellino rosso se la parola non inizia con lo stesso fonema proposto per primo o il cartellino verde se il target è lo stesso.

Esempi :

❖ Parole brevi-alta frequenza

FILO	SOFIA	PANE	NAVE	TOPO
FOTO	SALE	CENA	NIDO	TANA
NASO	CASA	PIPA	REMO	VELA

❖ Parole lunghe-alta frequenza

MATITA	MARMELLATA	DIRETTORE	LUCERTOLA
MELONE	MOZZARELLA	DENTIFRICIO	COCCINELLA
LUMACA	PASTICCINO	SAPONETTA	COCCODRILLO

❖ Parole brevi-bassa frequenza

PONTE	CACO	SEGA	RASO
TUBO	MANGO	LIDO	LAMPO
PANCA	COCCO	SACCO	RISMA

❖ Parole lunghe bassa frequenza

RINOCERONTE	FANALE	MIRTILLO	VIVAIO
-------------	--------	----------	--------

RAMOSCELLO
FILASTROCCA

FEDERA
SALMONE

VOLANTE
MONETA

RAMARRO
VENTAGLIO

3-Scegliere tra 4 parole quelle che iniziano come il target.

Variante del gioco del semaforo: i bambini alzano il cartellino rosso se il target non è lo stesso e il verde se coincide

PANE PINO MELA NEVE PERA

LANA LUNA LIMA SETA TUBO

DADO DITO DAMA GARA TINO

MANO MOTO MURO PEPE NANO

RISO RANA ROSA SOLE TUTA

LIMONE LUCCIOLA LOMBRICO DIVANO CUCINA

CARTELLA COCOMERO CUCCILO SOLDATO BICICLETTA

PANTALONE POMODORO PISCINA MARIONETTA COCCINELLA

LAVATRICE LOCOMOTIVA LETARGO FINESTRA PESCATORE

Trovare l'intruso :

Si ripropongono le parole dell'esercizio precedente e i bambini alzano il cartellino rosso quando la parola non inizia come il target

DOMINO A STELLA

1-Individuare oggetti o figure che iniziano con lo stesso fonema.

MATERIALE OCCORRENTE:

-cartellone predisposto con velcro

-n. 20 cartoncini rotondi per l'immagine nucleo

-svariate carte con immagini con fonema iniziale

equamente distribuito (N.B. EVITARE immagini di nomi che iniziano con CU - QU e tutte le lettere straniere)

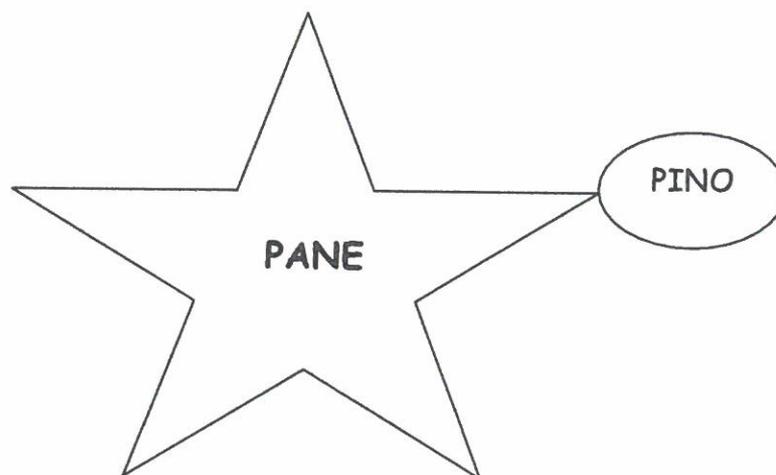
Considerare le immagini di parole che iniziano con C dura e C dolce come gruppi e suoni diversi.

SVOLGIMENTO :

Ogni bambino della classe riceve n. carte con immagini.

L'insegnante sceglie un'immagine target e la attacca nel nucleo; i bambini che possiedono immagini che iniziano come quel target la attaccano sui raggi della stella, dopo averne detto il nome .

Si ripropongono altre immagini target fino ad esaurimento carte.





IDENTIFICAZIONE DEL FONEMA INIZIALE

Produrre parole con stesso fonema iniziale in una categoria semantica data.

GIOCO DI GRUPPO

I bambini hanno a disposizione una serie di immagini da poter ritagliare. L'insegnante propone la categoria semantica attraverso vari comandi vocali :

"MANGIO CON LAC - P - B "

"MI VESTO CON LAM -P - T "

"GIOCO CON LAA - P - R "

"CONOSCO ANIMALI CON LAO - C - S "

I bambini dovranno ritagliare le immagini corrispondenti alle categorie Richieste e al fonema indicato.

Successivamente con le immagini ritagliate si formano degli insiemi.

IDENTIFICAZIONE DEL FONEMA INIZIALE

Per ogni animale scegliere un nome e una qualità che inizia con lo stesso fonema.



GIOCO :TUTTI A TEATRO

Gioco collettivo.

I bambini vengono divisi in gruppi da tre. Ad ogni gruppo l'insegnante consegna:

- disegno di un animale
- bastoncino
- colla, forbici e colori

I bambini dovranno colorare le immagini, ritagliarle e incollarle al bastoncino in modo da creare una marionetta.

I bambini dovranno scegliere per ogni animale un nome e una qualità che inizia con lo stesso fonema.

Esempi:

APE AIDA ATTIVA

BOA BIRILLO BIRICHINO

CASTORO CARLO CURIOSO

Ogni gruppo dramatizzerà agli altri gruppi il proprio personaggio.



IDENTIFICAZIONE FONEMA INIZIALE

Individuare oggetti/figure che iniziano con lo stesso fonema
(stesso colore /stesso fonema)

GIOCO : LA BORSA MAGICA

L'insegnante tira fuori dalla borsa una serie di oggetti .
I bambini devono individuare quelli i cui nomi iniziano con lo
stesso fonema e prenderli.

Esempi di oggetti presenti nella borsa:

FAZZOLETTO	BAMBOLA
FOTOGRAFIA	BARBIE
FISCHIETTO	BARCHETTA
FOGLIO	BIGLIA
TELEFONO	MACCHININA
ROSSETTO	DADI
PORTAFOGLIO	SOLDATINO
OCCHIALI	FIGURINA
MATITA	LIBRICINO
CARAMELLE	COSTRUZIONE

Una variante del gioco potrebbe essere l'utilizzo di immagini.



DELEZIONE FONEMA INIZIALE

"CAMBIO DI INIZIALE"

Gioco individuale

CACCIA ALLA PAROLA

L'insegnante prepara due buste.

Nella prima saranno inserite parole con lettere rimovibili (con il velcro o il Patafix), nella seconda saranno inserite alcune lettere.

Il bambino estrae una parola e la legge, poi rimuove l'iniziale e la cambia con una lettera che pescherà dalla seconda busta.

Successivamente leggerà la nuova parola che potrà avere o non avere senso.

-Il gioco sarà proposto:

- a) parole brevi (bisillabe) ad alta frequenza d'uso
- b) parole lunghe ad alta frequenza d'uso
- c) parole brevi (bisillabe) a bassa frequenza d'uso
- d) parole lunghe a bassa frequenza d'uso.

1° VARIANTE

Cambiare una lettera al centro.

2° VARIANTE

Cambiare la lettera finale.



DELEZIONE FONEMA INIZIALE

Individuare quale parola l'insegnante voleva pronunciare tra più alternative.

GIOCO DI GRUPPO "INDOVINA CHI?"

L'insegnante avrà a disposizione carte con immagini corrispondenti varie parole nelle quali cambia solamente l'iniziale.

Proponendo due immagini, pronuncia la frase : "Se dico C quale sto per dire?"

CORTE ALTA FREQUENZA D'USO

CANE / PANE LANA / RANA MELA / VELA
VINO / PINO / TINO MANO / NANO PERA / SERA
PORTA / TORTA

LUNGHE ALTA FREQUENZA D'USO

LIMONE / TIMONE TAVOLO / CAVOLO
PASTELLO / CASTELLO FINESTRA / MINESTRA

CORTE BASSA FREQUENZA D'USO

VENTO / MENTO FETTA / VETTA RUOTA / VUOTA
VACCA / SACCA / CACCA PANCIA / LANCIA VINO / FINO

LUNGHE BASSA FREQUENZA D'USO

MELONE / TELONE CARTELLO / MARTELLO
LETTURA / VETTURA

VARIANTE :

Il gioco è guidato da un bambino.



DELEZIONE FONEMA INIZIALE

Pronunciare i suoni che restano da una parola / non parola togliendo il primo fonema.

Gioco di gruppo

"GNAM MANGIA LA PRIMA"

L'insegnante pronuncia una parola senza l'aiuto delle immagini e chiede ai bambini di pronunciare i suoni che restano dopo.....

"Gnam! Mangia la prima!"

SASSO / ASSO

LUNA / UNA

FOSSO / OSSO

FLOTTA / LOTTA

AMORE / MORE

AMICI / MICI

TORO / ORO

BORSA / ORSA

PORTO / ORTO

CANTINA / ANTINA

VARIANTE SEMPLIFICATA

Rinforzare le parole con l'uso delle immagini.

1° VARIANTE

Usare parole alle quali , togliendo le iniziali, non resta senso.

2° VARIANTE

Usare non parole



DISCRIMINAZIONE PAROLE FONEMICAMENTE SIMILI
Indicare il target tra due figure (immagini) che costituiscono coppia minima (alternandosi).

Gioco individuale.

"QUALE DEI DUE ?"

L'insegnante propone al bambino due carte corrispondenti a parole che costituiscono una coppia minima e ne pronuncia una. Il bambino sceglie l'immagine corrispondente alla parola pronunciata.

Esempio : PINO / VINO BOLLO / POLLO

 LANA / RANA PANE / CANE

1°VARIANTE

Il bambino propone le immagini all'insegnante e pronuncia il nome.



DISCRIMINAZIONE PAROLE FONEMICAMENTE SIMILI
Dire se due coppie minime (parole / non parole) sono uguali o diverse.

Gioco individuale

"UGUALI O DIVERSE ?"

L'insegnante pronuncia al bambino due parole uguali o costituenti coppia minima e il bambino dovrà dire se le parole erano uguali oppure diverse.

Es. PINO-PINO "Uguali o diverse?"

PINO- DINO "Uguali o diverse?"

L'uso delle parole dovrà seguire il solito iter:

corte-alta frequenza

lunghe - alta frequenza

corte -bassa frequenza

lunghe -bassa frequenza



DISCRIMINAZIONE PAROLE FONEMICAMENTE SIMILI
Indovinare coppie minime sbagliate dette da più personaggi

Gioco di gruppo

"QUAL E' LA FRASE GIUSTA? "

L'insegnante utilizza due pupazzi/ burattini per proporre una frase. Termina la frase utilizzando due parole che costituiscono una coppia minima, facendo in modo che una risulta non corretta per la frase.

Il bambino dovrà dire quale burattino ha detto la frase giusta.

Es. IL BAMBINO NEL BAGNO FA LA GOCCIA / DOCCIA

IL CONIGLIO NEL BOSCO INCONTRA IL SERVO / CERVO



SINTESI FONEMICA

Scegliere la parola utilizzata dall'adulto tra 2 / 3 alternative (oggetti / figure / parole)

"IN.....CARTANDO"

L'insegnante scandisce le parole e il bambino sceglie fra più oggetti / figure / parole l'alternativa giusta.

-E' preferibile evitare i gruppi GN e GL.



SINTESI FONEMICA

Denominare la parola analizzata dall'adulto.

"INDOVINA LA PAROLA"

L'insegnante scandisce la parola fonema per fonema con l'immagine corrispondente nascosta.

Il bambino pronuncia la parola e l'insegnante gira la carta per verificare l'esattezza della pronuncia.