ESERCIZI METAFONOLOGICI

- Segmentazione e fusione sillabica (es. MA-TI-TA);

- Riconoscimento della sillaba iniziale delle parole ;

- Riconoscimento del sillaba finale;

- Riconoscimento della somiglianza fonemica fra parole in rima (es. cappello-coltello-cancello …);

Giochi per incrementare la fluidità articolatoria, come canzoncine, filastrocche in rima, conte, scioglilingua …

- Esercizi di decisione lessicale tra parole e non-parole;

- Divisione orale delle parole composte (es. asciuga-mano);

- Divisione orale delle frasi in parole;

- Leggere e riprodurre sequenze ritmiche con materiali diversi: blocchi logici, gettoni, cerchi, ecc… ma, in particolar modo con le cornicette nel quaderno che abbiamo appunto chiamato ritmi

- Trovare assonanze e rime;

- Giocare con le filastrocche;

- Trasformare oralmente le parole da femminili a maschili e da grandi a piccole;

- Riconoscere le sillabe: battiamo le mani per ogni sillaba;

- Raggruppare figure che cominciano o che finiscono allo stesso modo;

- Trovare parole e figure il cui nome comincia come “luna” ect…;

- giocare a dividere: dalla frase alla parola, dalla parola alla sillaba per arrivare a conoscere il suono iniziale della parola.

GIOCO DELLA MOSCA CIECA CURIOSONA:

Si benda a turno un bambino e poi se ne sceglie uno che farà un rumore do un verso. La “mosca” deve riconoscere il bambino dal verso o rumore.

I bambini con problemi di linguaggio hanno maggiori difficoltà ad individuare il suono o il compagno, in questo caso è utile un aiuto verbale o figurativo.

IL TELEFONO SENZA FILI:

Si dispongono i bambini a cerchio.

Si dice una parola al primo bambino che la ripeterà nell’orecchio al secondo e via di seguito, finché l’ultimo dovrà scandire ad alta voce la parola arrivata.

IO SONO IL TUO SPECCHIO PARLANTE:

Si fa pronunciare da uno dei due bambini una frase a scelta e il compagno di fronte la ripete a specchio.

Il bambino con problemi di linguaggio sente e vede la pronuncia corretta e quindi è facilitato a pronunciare correttamente.

Giochi sul ritmo:

i bambini vivono in un mondo caratterizzato dalla compresenza di stimoli sonori diversi, l’eccessivo e disorganico sovrapporsi può comportare il rischio di una diminuzione dell’attenzione e dell’interesse per il mondo dei suoni, sia di un atteggiamento di ricezione passiva.

E’ importante che agiscano con il corpo in funzione della durata con movimenti e gesti, in modo da viverli e percepirli con maggiore concretezza e partecipazione.

Anche le parole che pronunciamo seguono un andamento ritmico dettato dagli accenti, la parola è composta da una serie di sillabe in sequenza.

Il senso ritmico aiuta a parlare bene e a scrivere correttamente.

IL GIOCO DEI SOLDATINI:

Si invitano i bambini a marciare al ritmo battuto dall’insegnante col tamburello e a fermarsi quando sentono la pausa.

GIOCO DELLA RANOCCHIA SALTERINA:

Si preparano dei cerchi colorati che fungono da stagno, si sceglie un bambino come ranocchia che al suono del tamburello deve saltare nello stagno. Quando il tamburello sta in silenzio la ranocchia deve accovacciarsi, quando suona, deve saltare.

ASCOLTO DEI BRANI MUSICALI:

Si fanno ascoltare dei brani e i bambini devono eseguire l’andatura adeguata a seconda del brano.

Giochi di rinforzo dei movimenti bucco-facciali:

I bambini hanno bisogno di essere avviati alla comunicazione con tanti giochi fonetici che coinvolgono tutte le parti degli organi di fonazione (bocca, denti, labbra…).

FACCIAMO FINTA CHE….

Con le labbra:

- Mandiamo un bacio

- Fare il verso del cavallo silenzioso

- Chiudere

- Assumere la posizione di “u”

- Scoprire i denti il più possibile

Con la lingua:

- Sporgere e ritirare

- Spostarla nelle diverse posizioni all’interno della bocca e poi all’esterno della bocca

- Muoverla lingua intorno alle labbra

- Schioccare

- Farla vibrare nella cavità orale

E ancora giochi fonologici:

L’ORCHESTRA:

Posizionare i bambini seduti in cerchio, poi dare il via: tutti i bambini devono produrre una vocale, prima a bassa voce e poi far sollevare il volume, raggiunto il massimo farli tornare al punto di partenza.

E’ ARRIVATO UN TRENINO CARICO DI:

E’ arrivato un trenino carico di PA….

Giochi di parole:

GIOCO DEL COSO E COSA:

Sostituire una parola con un vocabolo generico come cosa o “coso”.

Invitare ad indovinare la parola giusta:

Es. “il camionista è stato fermato dal coso che gli ha fatto la multa”

Es. “la maestra ci ha raccontato la cosa di Cenerentola”.

GIOCO DELLE PAROLE ASSURDE:

Usare parole assurde che i bambini devono sostituire con quelle giuste:

Es. “l’automobile correva veloce sul *binario* suonando il clacson”

Es. “la mamma usa l*’ago* per lavare*”*

RIME:

“Anna nuota nella panna”

“Raffaele spegne le candele”

FILASTROCCHE E CONTE:

conta “tre civette sul comò”

filastrocche “stella stellina”

filastrocca con le vocali “garibaldi fu ferito”

Riconoscimento di sillaba iniziale uguale.

Riconoscimento di suoni iniziali di parola.

- SPELLING

- FUSIONE

ATTIVITA’ SUL PROPRIO NOME:

Fin dai primi giorni di scuola è possibile effettuare attività utilizzando i nomi dei bambini.

Ogni bambino, infatti anche quello che non riesce a considerare la veste sonora della parola scritta, sa comunque riconoscere, seppure solo a livello di memoria visiva, una parola: il proprio nome.