



# SILLABANDO

Tre giochi per imparare a leggere e scrivere con la divisione in sillabe



## Sillabando

Nel gioco sono contenute 42 tessere double-face suddivise in 24 sillabe e 18 immagini. Le tessere-sillabe hanno sul fronte le coppie di lettere (una consonante ed una vocale) scritte in stampato maiuscolo e, sul retro, porzioni di immagini che, se accostate nel modo corretto, ricompongono 3 pulmini: uno verde, uno blu e uno giallo. Le tessere-immagine hanno sul fronte un disegno e sul retro la parola che corrisponde al disegno sul fronte.

Le parole sono: SEMAFORO, PATATINE, PIRAMIDE, CALAMITA, CANARINO, COMODINO, MONETA, PIRATA, CAMINO, PATATA, CAROTA, MATITA, RANA, MANO, CANE, PILA, RAMO, NOTA.

Lo scopo principale del gioco è quello di riconoscere le parole attraverso l'utilizzo delle sillabe. Per farlo, proponiamo differenti attività a difficoltà progressiva particolarmente adatte per i bambini dai 3 anni d'età.

L'intelligenza principalmente coinvolta è quella linguistica: il bambino impara a riconoscere le parole attraverso le sillabe, associando il suono delle sillabe alla parola corrispondente.

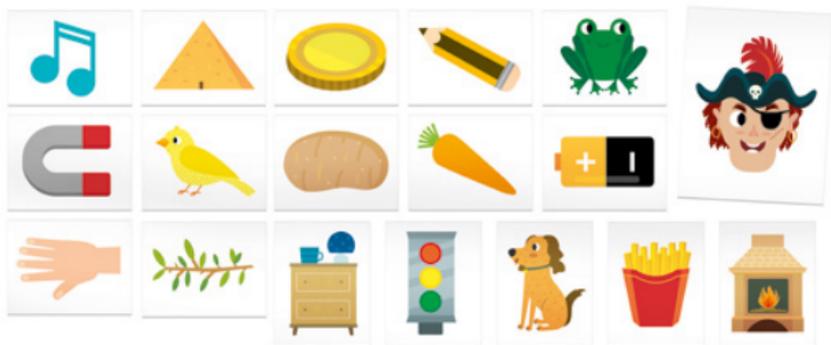
Inoltre, allena l'intelligenza visivo-spaziale perché riconosce con la vista le sillabe nella loro interezza e coinvolge la memoria di lavoro nel compito di fusione e segmentazione delle sillabe.

## Come si gioca

Prima di iniziare il gioco è fondamentale preparare l'ambiente in modo da favorire l'attenzione del bambino. Il luogo deve essere uno spazio tranquillo e controllato, la postazione scelta dovrà essere priva di elementi non appartenenti all'attività di gioco.

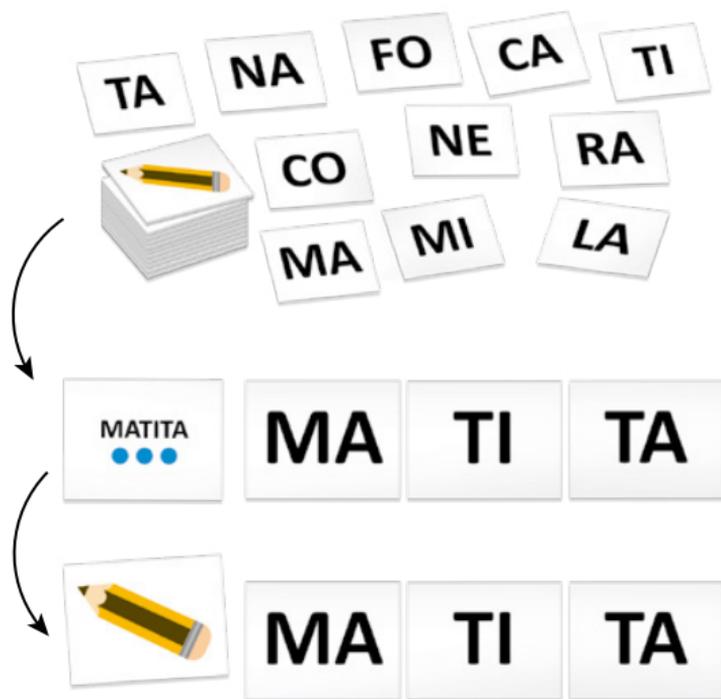
### 1. Silabe con le mani

Per questa attività si utilizzano le 18 tessere-immagine rivolte dal lato dei disegni. Disponiamo tutte le tessere sul piano di gioco e a turno invitiamo i bambini a prendere una tessera pronunciando ad alta voce il nome del soggetto raffigurato. Ripetiamolo poi ad alta voce, dividendolo in sillabe ed esortando i bambini a battere le mani tante volte quante sono le sillabe che compongono quella parola. Ad esempio, mentre pronunciamo le sillabe PI-RA-TA invitiamo i bambini a battere le mani 3 volte: una volta al suono della sillaba PI, una volta al suono della sillaba RA ed un'ultima volta al suono della sillaba TA. Dopo che i bambini avranno preso confidenza con l'attività di gioco, potranno verificare loro stessi la correttezza della divisione sillabica girando la tessera immagine e contando il numero di pallini presenti sotto la parola: ogni pallino corrisponde ad una sillaba e quindi a un battito di mani.



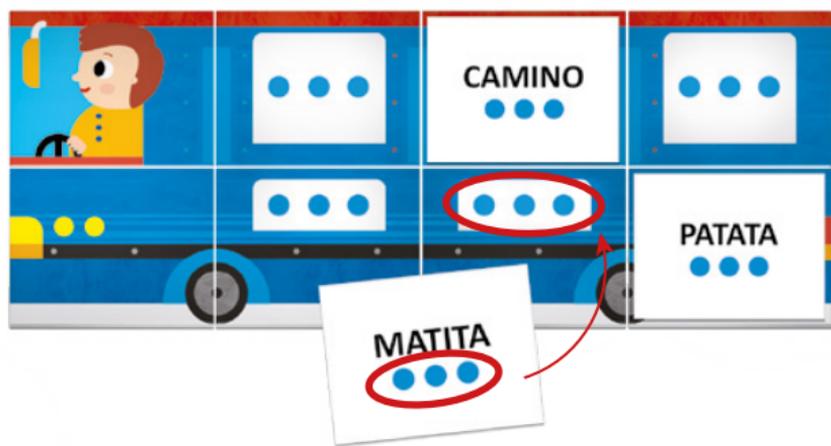
## 2. Componiamo le parole

Per questa attività si utilizzano tutte le tessere-immagine e le tessere-sillabe. Mescoliamo le tessere-immagine e formiamo un mazzetto con le immagini rivolte verso l'alto; disponiamo poi tutte le tessere-sillabe con le lettere scoperte sul piano di gioco e invitiamo i bambini a prendere a turno una tessera-immagine pronunciando ad alta voce il nome del soggetto raffigurato. Facciamo girare la tessera-immagine e chiediamo ai bambini di comporre la parola scritta sul retro con le tessere-sillabe presenti sul piano di gioco. Proseguiamo l'attività con le altre tessere-immagine. In un secondo momento possiamo ripetere il gioco rigirando la tessera-immagine dal lato del disegno (in modo da nascondere la scritta) e invitando i bambini a scrivere la parola cercando di ricordarla.



### 3. Tombola delle sillabe (per 3 giocatori o squadre)

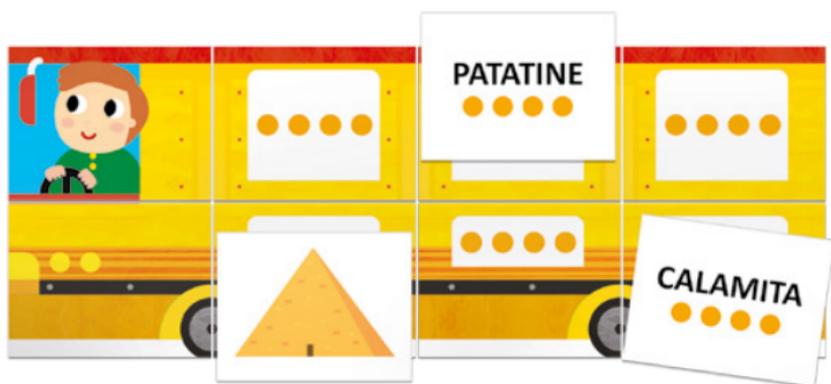
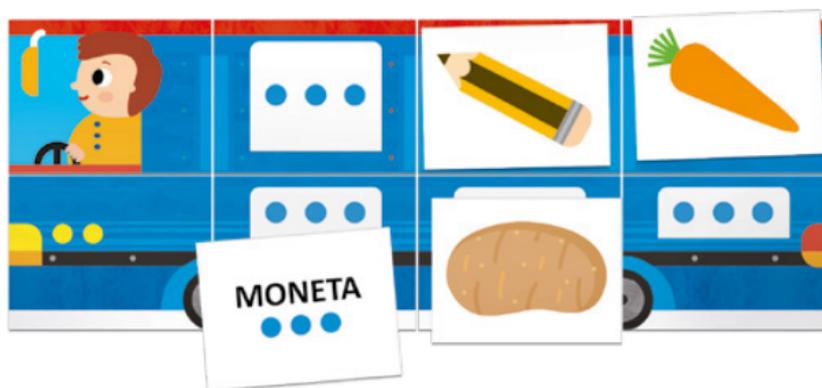
In questa modalità di gioco si utilizzano tutte le tessere-sillabe e tutte le tessere-immagine. Invitiamo i bambini a ricomporre i 3 pulmini colorati utilizzando il retro delle tessere-sillabe. Ogni giocatore posiziona poi un pulmino davanti a sé. Disponiamo tutte le tessere-immagine con il lato dei disegni scoperto sul piano di gioco. Ogni pulmino trasporta 6 parole composte da 2, 3 o 4 sillabe. Il pulmino verde trasporta le parole da 2 sillabe, quello blu da 3 sillabe e quello giallo da 4 sillabe. A turno i bambini dovranno pescare dal piano di gioco una tessera-immagine la cui parola è composta da un numero di sillabe che appartiene al proprio pulmino e posizionarla nello spazio dedicato. Per verificare che la tessera sia corretta, possono girarla e controllare che il numero di pallini sia lo stesso presente sullo spazio dedicato del pulmino. Il bambino che per primo ricomponne il proprio pulmino con le 6 tessere corrette vince la partita.



## Approfondimenti e curiosità

Tutto ciò che ci circonda ha un nome, corrisponde ad una parola. Le parole sono a loro volta composte da sillabe, che sono piccole unità sublessicali. I bambini imparano molto presto a padroneggiarle in modo del tutto naturale, già a partire dai 3 anni. Un'attività di gioco che si concentra sull'ascolto e la produzione orale di sillabe va ad allenare quella che si chiama "metafonologia globale". Ovvero l'abilità di dividere le parole in sillabe, ricostruire una parola partendo dalle sillabe che la compongono, identificare la sillaba iniziale, mediana o finale e riflettere sulla lunghezza delle parole. Le attività proposte in questo gioco sono propedeutiche all'avvio corretto della letto-scrittura. Il gioco risulta, inoltre, elettivo per lo sviluppo della memoria di lavoro, la capacità che permette di tenere a mente delle informazioni il tempo necessario per svolgere un compito. Questa abilità è fondamentale e favorisce gli apprendimenti scolastici.





Il gioco è stato realizzato e testato nei laboratori Headu in collaborazione con Tiziana Begnardi.



## **Multiple Intelligences Games**

Ref. IT54945 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23  
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy