

L'INVENTA FILASTROCCHHE

DI VINCENZO RICCIO

LA CATENA DEI SUONI
Accoppia immagini con il
suono finale uguale

2



LeoNE



BastoNE



NaSO



VaSO



FILASTROCCHHE
FILASTROCCHHE

La Catena dei Suoni” permette ai bambini di creare una relazione sonora tra due figure, e quindi tra due parole, e pertanto è un avvio alla creazione di una filastrocca.

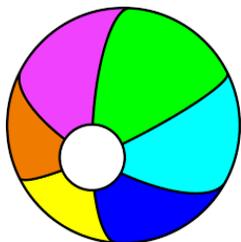
La relazioni tra le due parole è basata sul suono finale, che deve essere uguale.

LA TECNICA.

Al bambino viene presentata una scheda che riporta , disposte su due colonne, delle immagini che sono accoppiabili a due a due in relazione alla somiglianza dei suoni finali. Il bambino dovrà mettere in relazione, unire con un freccia, le due immagini che terminano con lo stesso suono.

esempio

PALLA



FARFALLA



MERLO



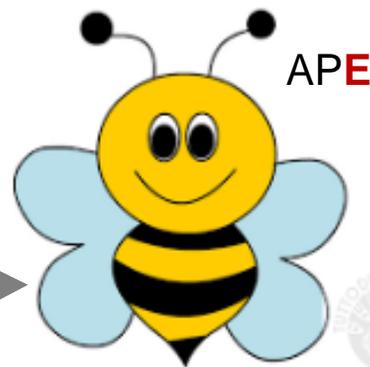
CAPPELLO



CANE



APE



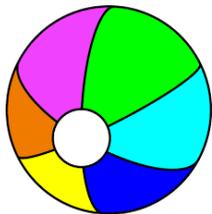
PULCINO



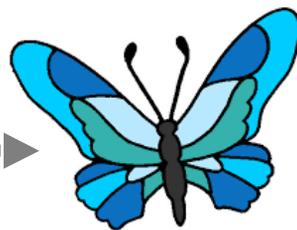
BAMBINO



Scheda di esempio da consegnare ai bambini per la spiegazione



PALLA



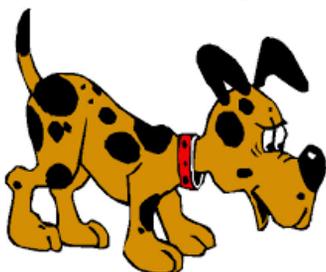
FARFALLA



MERLO



CAPPELLO



CANE



APE



PULCINO



BAMBINO

Si leggono le immagini. SI LEGGONO LE IMMAGINE e le parole. Poi si fanno essere i suoni finali di ogni parola-disegno. Si dice ai bambini: «Dobbiamo unire le parole che hanno la stessa vocale o suoni uguali alla fine della parola.» **Far scoprire che vuol dire lettera iniziale, in mezzo alla parola, finale.** Si cercano tutte le vocali o gruppo di suoni uguali per suono alla fine di ogni parola con la matita, si evidenziano quelle uguali ripassando con colori diversi; quindi si uniscono le figure. Far pronunciare forte le coppie di parole uguali.



PULCINO



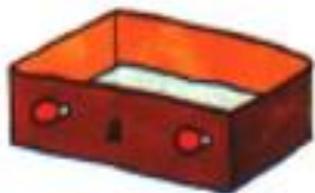
BAMBINO



MERLO



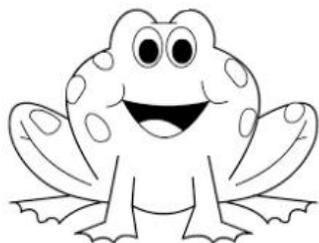
ROSSETTO



CASSETTO



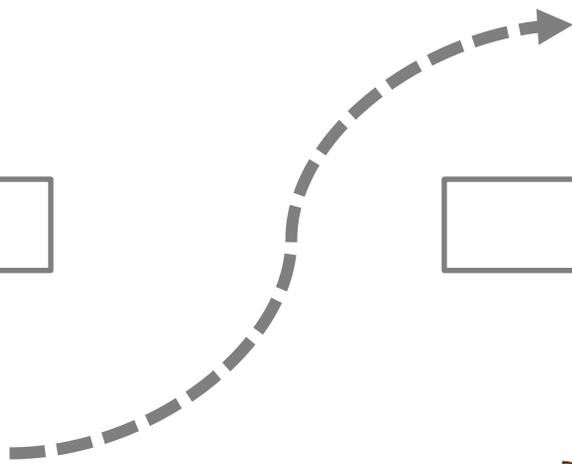
APE



PULCINO



BAMBINO





LUMACA



CAPRA



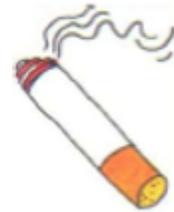
BICICLETTA



CASTELLO



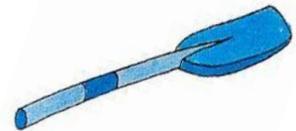
MANTELLO



SIGARETTA



LEONE



REMO



TRENO



BASTONE

Se il bambino sa scrivere. Prima scrivi sotto ogni figura il nome, poi cerchi le vocali uguali alla fine di ogni parola; quindi unisci con una freccia le figure che hanno il nome con lo stesso suono alla fine. Se non sa scrivere si fa l'esercizio con la sola voce.

il bambino deve unire con delle frecce le immagini che hanno il nome con lo stesso suono finale. questo gioco e' piu' complesso giacché richiede da una parte la ricerca di parole uguali tra tante, ricordarne il suono a memoria.

L'esercizio potrà essere sviluppato chiedendo ai bambini di unire tutte le parole con il suono finale uguale, (freccia verde: pulcino, bambino, bruco, procello/porcellino)

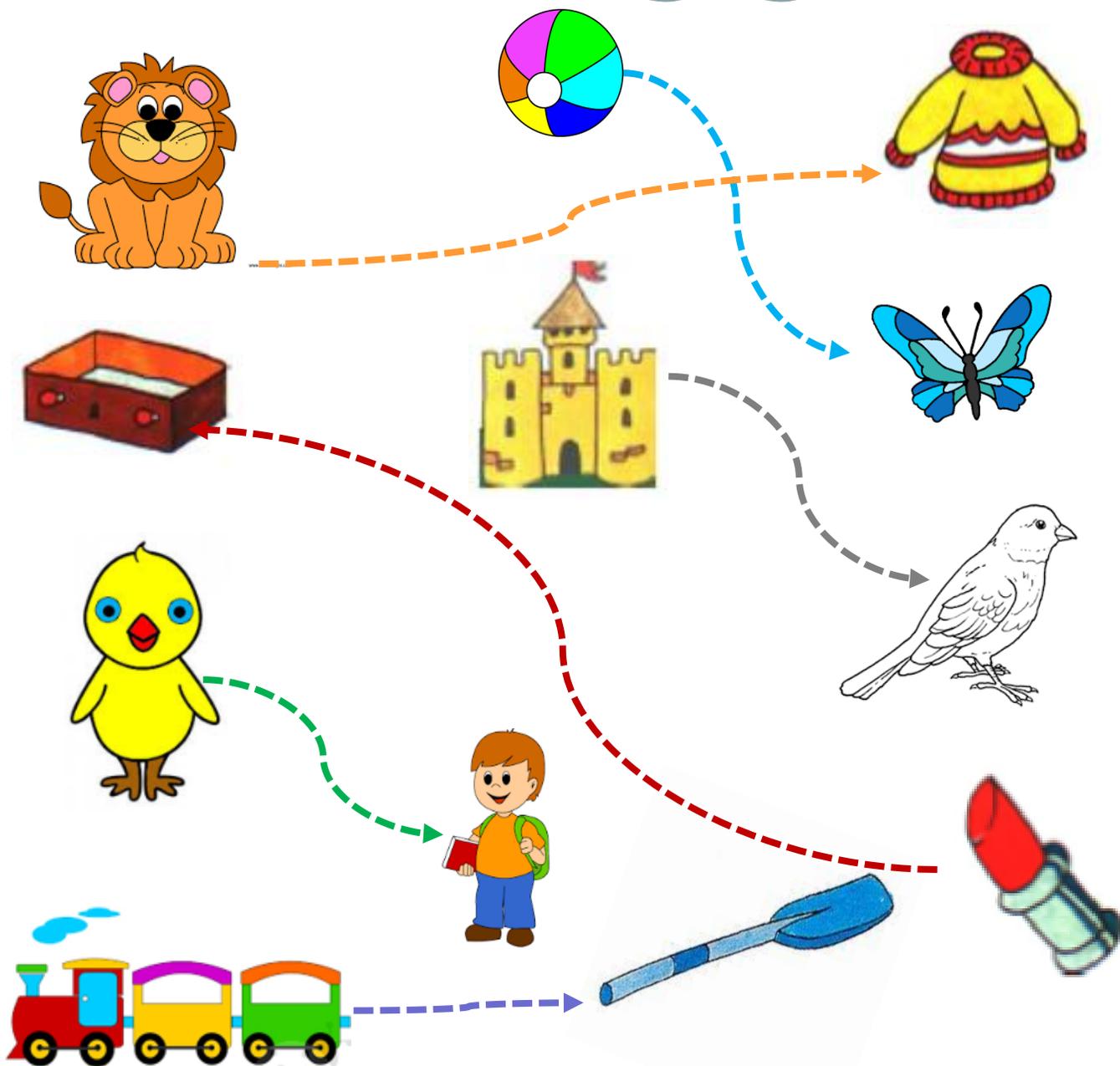
LA TECNICA.

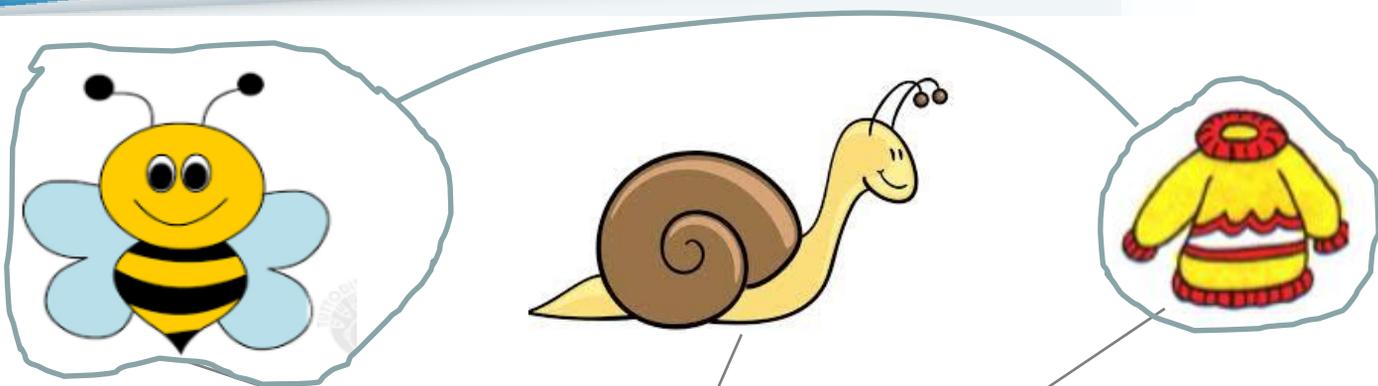
Il bambino dovrà associare le figure a due a due, quindi dovrà formare delle coppie di figure con le vocali finali uguali.

Alla fine si potrà avere anche un'immagine non accoppiata.

Per facilitare i bambini si usano le stesse immagini già usate.

esempio

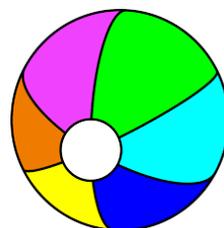
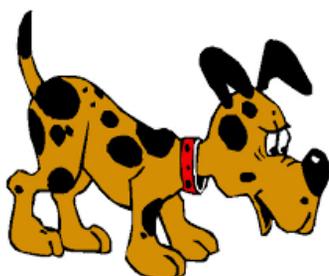




E

A

E



O

E

E



A

O

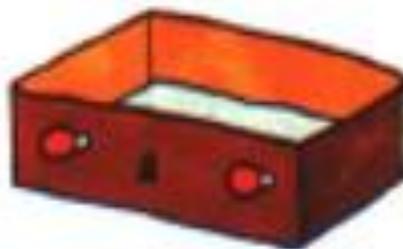
O

Far leggere ad alta voce le immagini. Poi far unire con una freccia ogni immagine alla vocale finale. Per gioco si dice ai bambini: «Vediamo chi riesce a scoprire due parole con la stessa vocale, lo stesso suono, finale». I bambini le devono pensare e poi alzare la mano e pronunciare.

Unire con una freccia le immagini che hanno il nome con lo stesso suono alla fine.



O

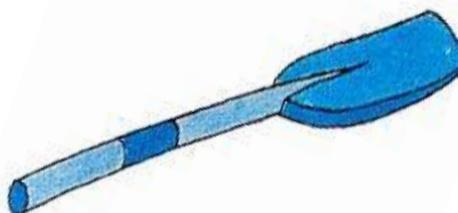


A

O

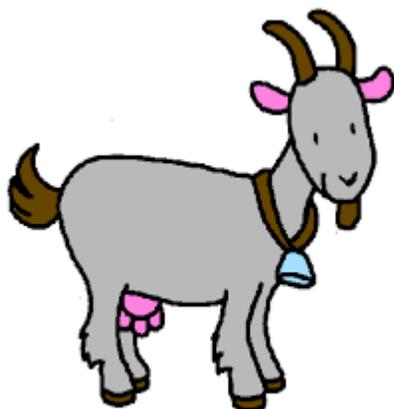


O



A

O



A



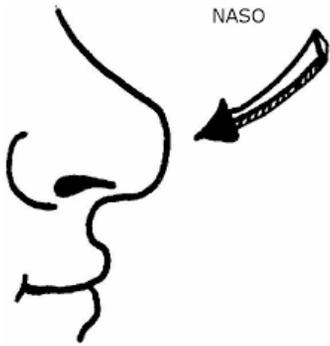
E

A



Far leggere ad alta voce le immagini. Poi far unire con una freccia ogni immagine alla vocale finale. Per gioco si dice ai bambini: «Vediamo chi riesce a scoprire due parole con la stessa vocale, lo stesso suono, finale». I bambini le devono pensare e poi alzare la mano e pronunciare.

Unire con una freccia le immagini che hanno il nome con lo stesso suono alla fine.



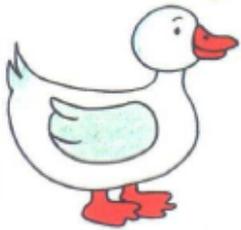
A



A



O



O



A



A



O



O



O

Far leggere ad alta voce le immagini. Poi far unire con una freccia ogni immagine alla vocale finale. Per gioco si dice ai bambini: «Vediamo chi riesce a scoprire due parole con la stessa vocale, lo stesso suono, finale». I bambini le devono pensare e poi alzare la mano e pronunciare.

Unire con una freccia le immagini che hanno il nome con lo stesso suono alla fine.



E



A



O



O



A



A



O



A



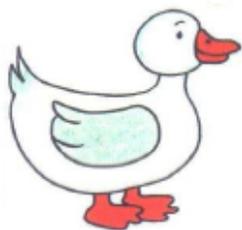
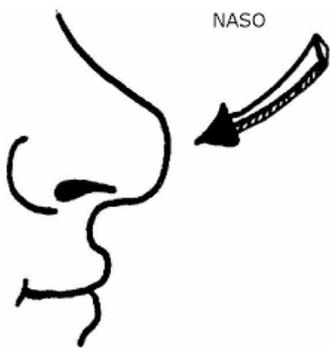
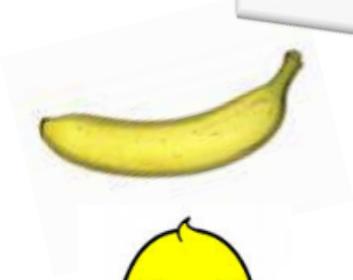
E

L'insegnante e i bambini hanno davanti la stessa scheda.

PRIMO GIOCO. L'insegnante detta una figura, i bambini la devono circondare e trovare il più veloce possibile la figura con lo stesso suono, la circondano e uniscono le due figure con una freccia. Chi finisce prima mette la penna, o matita sul foglio, L'insegnante controlla. Si possono mettere in palio delle figurine o caramelle.



La tombola dei suoni.
PRIMO GIOCO

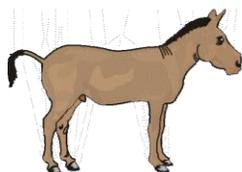
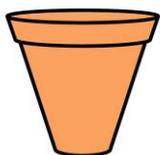


L'insegnante e i bambini hanno davanti la stessa scheda.

PRIMO GIOCO. L'insegnante detta una figura, i bambini la devono circondare e trovare il più veloce possibile la figura con lo stesso suono, la circondano e uniscono le due figure con una freccia. Chi finisce prima mette la penna, o matita sul foglio, L'insegnante controlla. Si possono mettere in palio delle figurine o caramelle.

La tombola dei suoni
TERZO GIOCO.

La casa delle
parole con la
vocale



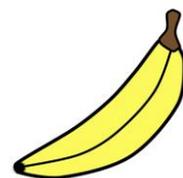
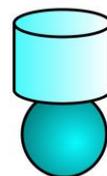
A

O

E

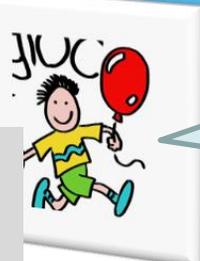
I

U



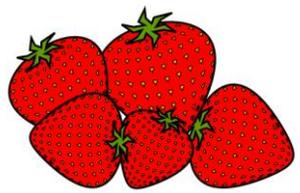
L'insegnante e i bambini hanno davanti la stessa scheda. Se sanno scrivere vale quanto sotto indicato, altrimenti stesso esercizio a voce.

SECONDO GIOCO. L'insegnante scrive alla lavagna (o su un foglio) il nome di una figura, i bambini la devono individuare tra le immagini della scheda, circondare, scrivere sotto il nome, quindi circondare la vocale finale. Poi dovranno trovare, il più velocemente possibile, la figura con lo stesso suono, circondarla e unire con una freccia le due figure, quindi scrivere sulla seconda figura il nome e circondare la vocale finale uguale. Chi finisce prima mette la penna, o matita sul foglio, L'insegnante controlla. Si possono mettere in palio delle figurine o caramelle.

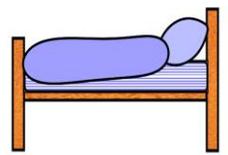


La tombola dei suoni
TERZO GIOCO.

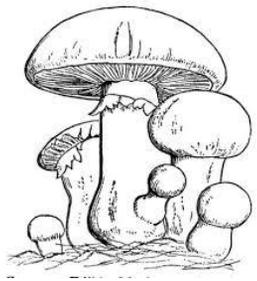
La casa delle parole con la vocale



A



O



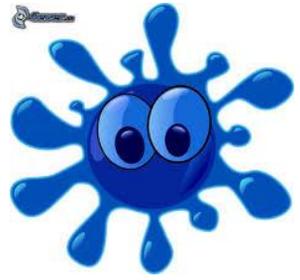
E



I

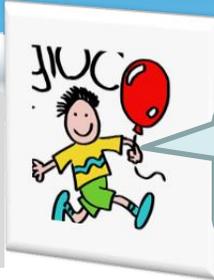


U

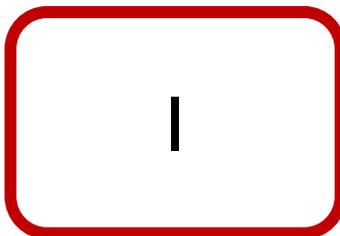
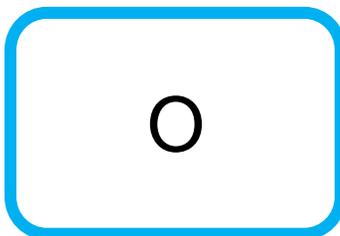
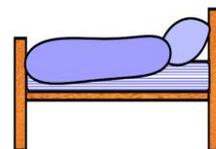
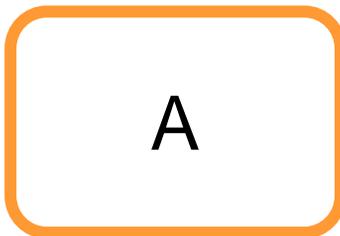
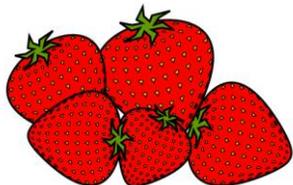


L'insegnante e i bambini hanno davanti la stessa scheda. Se sanno scrivere vale quanto sotto indicato, altrimenti stesso esercizio a voce.
SECONDO GIOCO. L'insegnante scrive alla lavagna il nome di una figura, i bambini la devono individuare tra le immagini della scheda, circondare, scrivere sotto il nome, quindi circondare la vocale finale. Poi dovranno trovare, il più velocemente possibile, la figura con lo stesso suono, circondarla e unire con una freccia le due figure, quindi scrivere sulla seconda figura il nome e circondare la vocale finale uguale. Chi finisce prima mette la penna, o matita sul foglio, L'insegnante controlla. Si possono mettere in palio delle figurine o caramelle.

La casa delle
parole con la
vocale



La tombola dei
suoni
TERZO GIOCO.

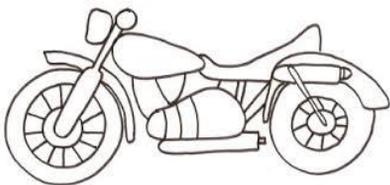
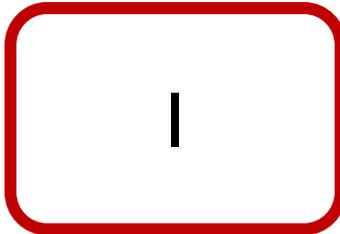
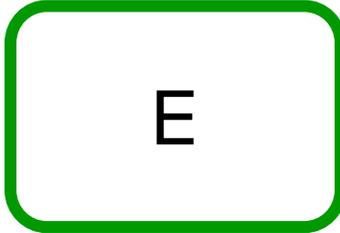
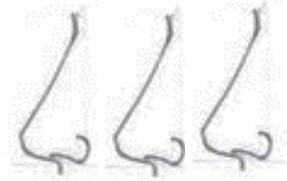
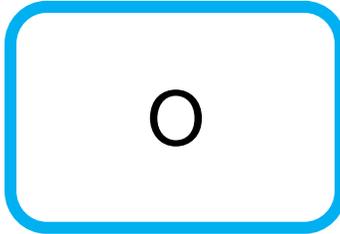
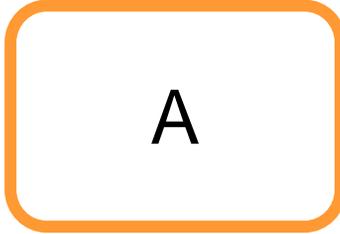


L'insegnante e i bambini hanno davanti la stessa scheda. Se sanno scrivere vale quanto sotto indicato, altrimenti stesso esercizio a voce.
SECONDO GIOCO. L'insegnante scrive alla lavagna il nome di una figura, i bambini la devono individuare tra le immagini della scheda, circondare, scrivere sotto il nome, quindi circondare la vocale finale. Poi dovranno trovare, il più velocemente possibile, la figura con lo stesso suono, circondarla e unire con una freccia le due figure, quindi scrivere sulla seconda figura il nome e circondare la vocale finale uguale. Chi finisce prima mette la penna, o matita sul foglio, L'insegnante controlla. Si possono mettere in palio delle figurine o caramelle.



La tombola dei suoni
TERZO GIOCO.

La casa delle parole con la vocale

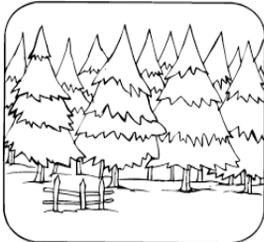


L'insegnante e i bambini hanno davanti la stessa scheda. Se sanno scrivere vale quanto sotto indicato, altrimenti stesso esercizio a voce.
SECONDO GIOCO. L'insegnante scrive alla lavagna il nome di una figura, i bambini la devono individuare tra le immagini della scheda, circondare, scrivere sotto il nome, quindi circondare la vocale finale. Poi dovranno trovare, il più velocemente possibile, la figura con lo stesso suono, circondarla e unire con una freccia le due figure, quindi scrivere sulla seconda figura il nome e circondare la vocale finale uguale. Chi finisce prima mette la penna, o matita sul foglio, L'insegnante controlla. Si possono mettere in palio delle figurine o caramelle.



La tombola dei suoni
QUARTO GIOCO.

La casa delle parole con la vocale



I

A

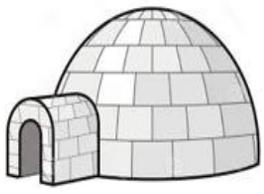
E



A

O

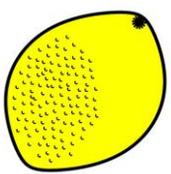
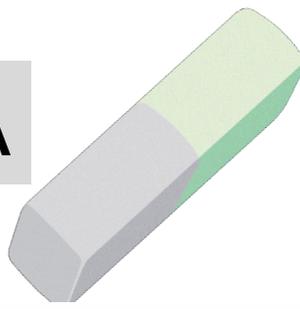
Ù



O

E

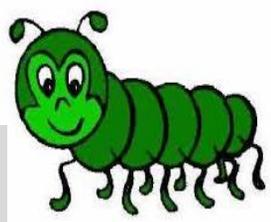
A



E

I

O



Ù

U

I

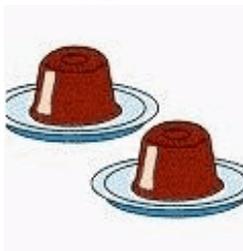
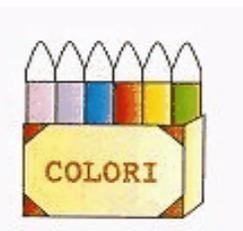


L'insegnante e i bambini hanno davanti la stessa scheda.
QUARTO GIOCO. L'insegnante scrive alla lavagna LA LETTERA FINALE DELLA FIGURA DA CERCARE, i bambini la devono individuare tra le immagini della scheda, circondare. Poi il bambino deve collegare con una freccia la vocale della parola con la casella centrale di riferimento. Una volta che l'insegnante ha scritto la vocale e i bambini hanno identificato la corrispondente lettera devono pronunciare la parola della figura corrispondente a voce alta e chiara dicendo «La vocale finale è:....»



La tombola dei suoni
QUARTO GIOCO.

La casa delle parole con la vocale

	O	A	E	
	I	O	O	
	A	E	I	
	O	I	E	
	I	U	Ù	

L'insegnante e i bambini hanno davanti la stessa scheda.
QUARTO GIOCO. L'insegnante scrive alla lavagna LA LETTERA FINALE DELLA FIGURA DA CERCARE, i bambini la devono individuare tra le immagini della scheda, circondare. Poi il bambino deve collegare con una freccia la vocale della parola con la casella centrale di riferimento. Una volta che l'insegnante ha scritto la vocale e i bambini hanno identificato la corrispondente lettera devono pronunciare la parola della figura corrispondente a voce alta e chiara dicendo «La vocale finale è:....»



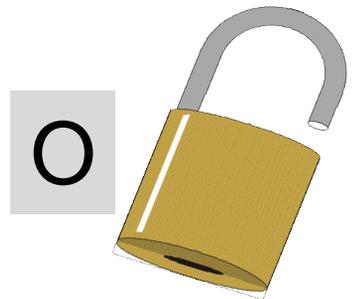
La tombola dei suoni
QUARTO GIOCO

La casa delle parole con la vocale

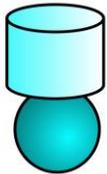


O

A



O



E

O



Ù



E

E



U



I

I

A



A

U

I



L'insegnante e i bambini hanno davanti la stessa scheda.
QUARTO GIOCO. L'insegnante scrive alla lavagna LA LETTERA FINALE DELLA FIGURA DA CERCARE, i bambini la devono individuare tra le immagini della scheda, circondare. Poi il bambino deve collegare con una freccia la vocale della parola con la casella centrale di riferimento. Una volta che l'insegnante ha scritto la vocale e i bambini hanno identificato la corrispondente lettera devono pronunciare la parola della figura corrispondente a voce alta e chiara dicendo «La vocale finale è:....»