

L'INVENTA FILASTROCCHHE

DI VINCENZO RICCIO

LA CATENA DEI SUONI
Accoppia immagini con il
suono finale uguale

2



Giro giro
tondo

Casca casca il
mondo



E tutti giù per
terra.

Casca la terra

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



Scheda di esempio da consegnare ai bambini per la spiegazione



Si leggono le immagini. Si scrivono sotto ogni immagine le parole. Si dice ai bambini: «Dobbiamo unire le parole che hanno la stessa vocale alla fine della parola.» Far scoprire che vuol dire lettera iniziale, in mezzo alla parola, finale. Si cerchianno tutte le vocali 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.























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.



Prima scrivi sotto ogni figura il nome, poi cerchia 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.

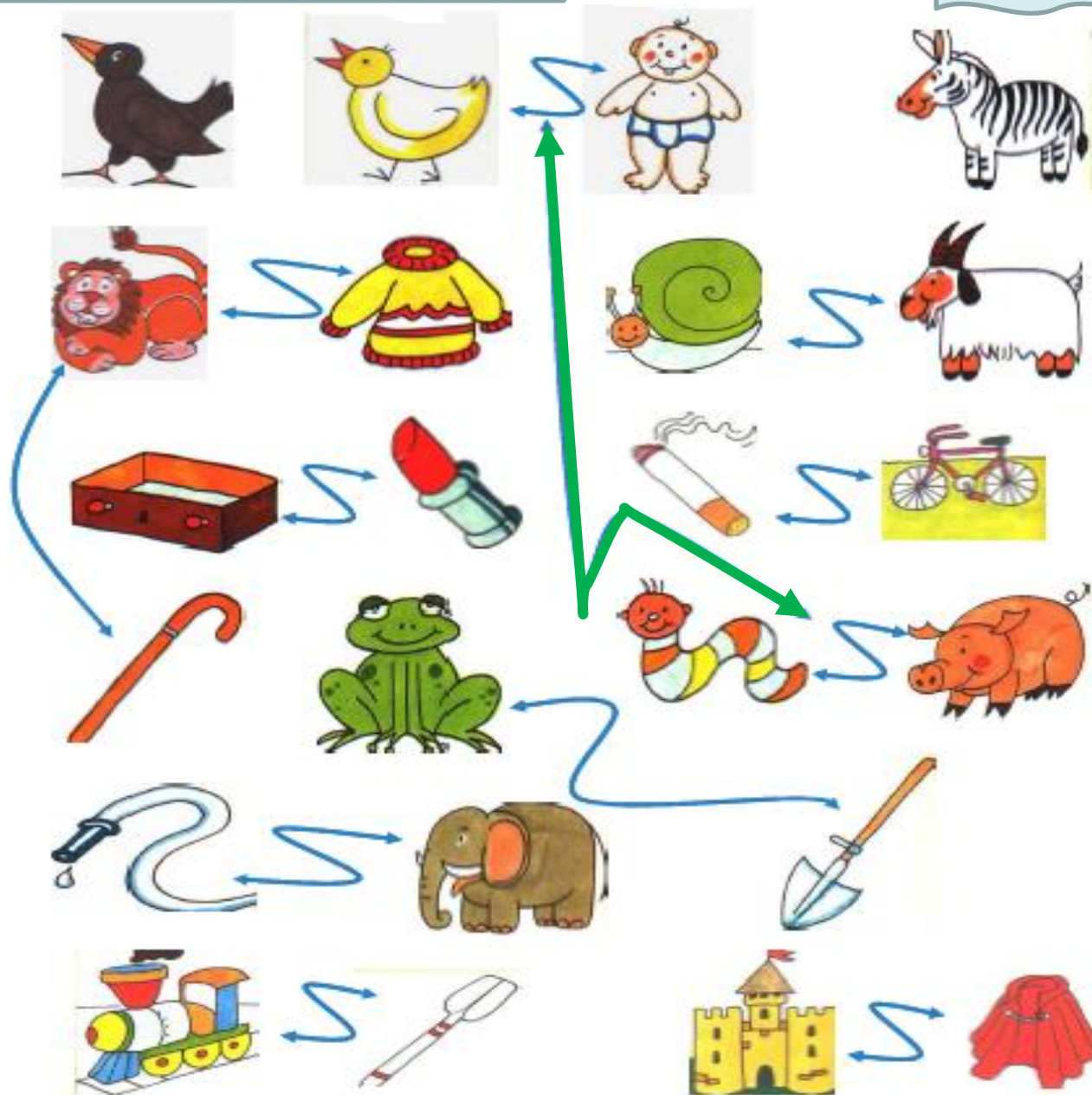
il bambino deve unire con delle frecce le immagini che hanno il nome con lo stesso suono finale. questo gioco e' piu' complesso giacché richiede da una parte la ricerca di parole uguali tra tante, ricordarne il suono a memoria.

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.

esempio

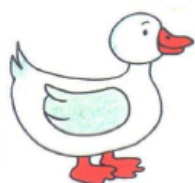
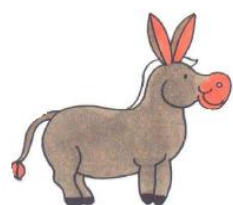
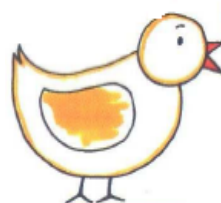




Far leggere ad alta voce le immagini. Per gioco si dice ai bambini: «Vediamo chi riesce a scoprire due parole con la stessa vocale finale». I bambini le devono pensare e poi alzare la mano e pronunciare. Unire con una freccia le immagini che hanno il nome con lo stesso suono alla fine.



La tombola dei suoni.
Primo Gioco

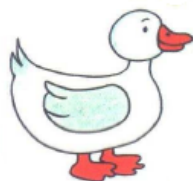
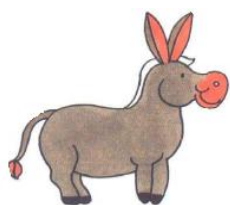
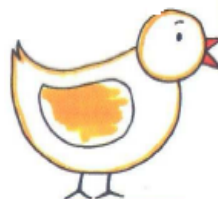


L'insegnante e i bambini hanno davanti la stessa scheda.

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 metta la penna, o matita sul foglio, L'insegnante controlla. Si possono mettere in palio delle figurine o caramelle.



La tombola dei suoni
Secondo gioco.



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

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 metta la penna, o matita sul foglio, L'insegnante controlla. Si possono mettere in palio delle figurine o caramelle.