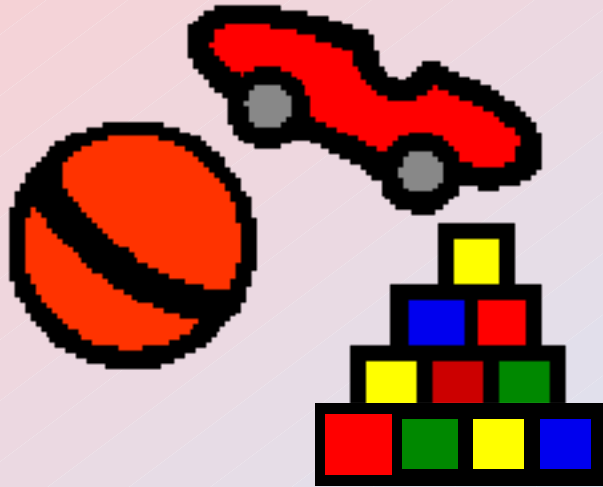


# Giochi metafonologici



Marialuisa Antoniotti  
Claudio Turello

# Attività metafonologica a livello sillabico

## Sillaba iniziale ( percezione)

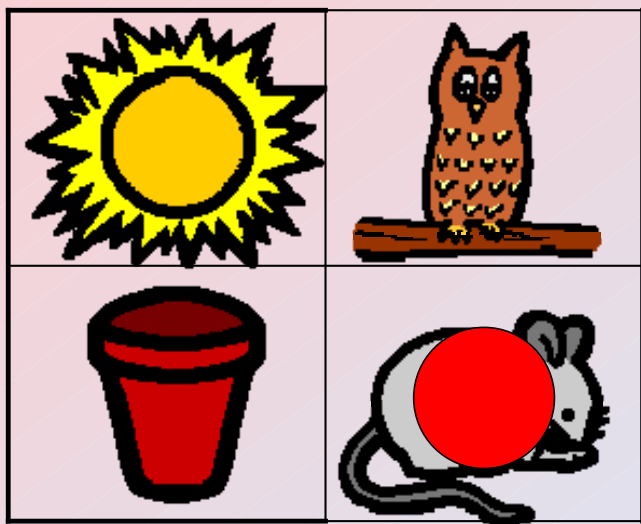
- Mettere degli oggetti o figure un personaggio che viene da un altro mondo e non sa parlare bene e dice solo un pezzetto delle parole e chiede es. PE CA ecc.



- Mettere degli oggetti o figure con più sillabe uguale e chiedere dammi tutte quelle che cominciano con CA.....



Giocare a tombola: su una cartella ci sono delle paroline che cominciano con sillabe diverse es. topo vaso gufo sole ecc. la maestra pesca una parolina da un altro mazzo non la fa vedere al bambino e dice es. TO.. il bambino indovina e mette il fagiolo sulla figurina identificata.



Comincia  
con to.....

## Sillaba iniziale ( identificazione del bambino)

- Con davanti degli oggetti o figure è il bambino che chiede al compagno es. dammi CA.....
- Gioco degli indovinelli tra bambini si mostrano delle carte con figure tutte che cominciano con una sillaba diversa, poi la maestra le mischia, ne fa pescare una ad un bambino che dice agli altri la sillaba iniziale della parola che ha pescato e gli altri indovinano.
- Cerca l'intruso es. due parole che cominciano con MA una con FO il bambino esclude la parolina che non inizia con la stessa sillaba



## Sillaba iniziale ( identificazione del bambino)

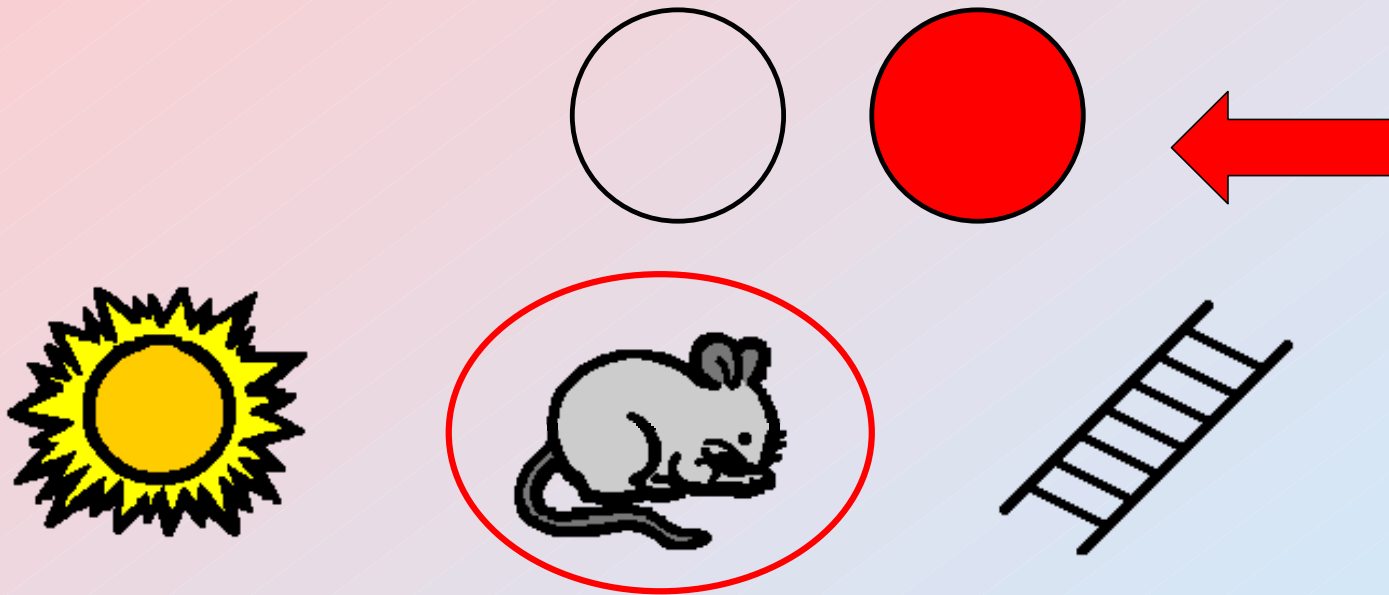
- Tombola su una cartella ci sono delle parole che cominciano con sillabe diverse es. cane, pera, luna. La maestra pesca da un altro mazzo e dice chi ha la parolina che comincia come lupo, come casa.
- Memory: si gioca a memory con carte che cominciano con la stessa sillaba es. cane casa; pera pesce; mano mare; ecc. si fanno le coppie come nel normale gioco del memory.
- Su una scheda colorare tutte le parole che cominciano con TO
- Ritagliare e incollare in due “casette” tutte le figurine che cominciano es. con PE e LU.

## Sillaba iniziale senza oggetti e/o figure ( starter sillabico)

- E' arrivato un bastimento carico di ..... Ma
- È arrivato un bastimento di parole che cominciano come “pane”

## Sillaba finale percezione

- Con davanti degli oggetti e/o figure dimmi : “ dammi la parolina che finisce per ..... PO ( usare eventualmente un riferimento grafico)



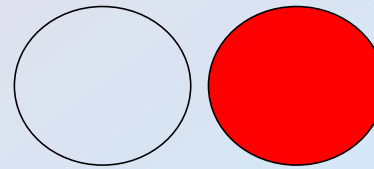
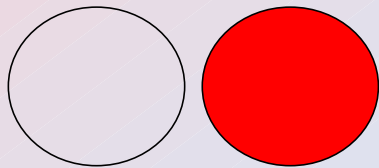
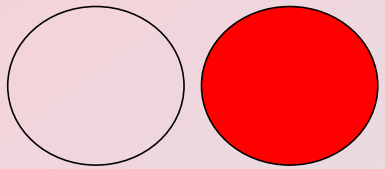
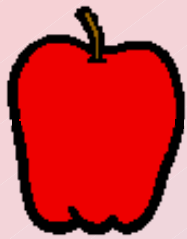
È meglio usare parole bisillabiche piane

## Sillaba finale (identificazione)

- Con davanti oggetti o figure il bambino chiede : “dammi la parolina che finisce per .... PO.”

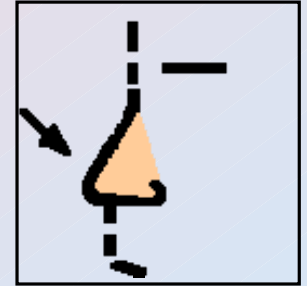
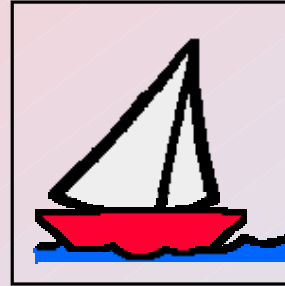
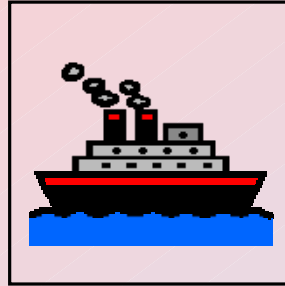
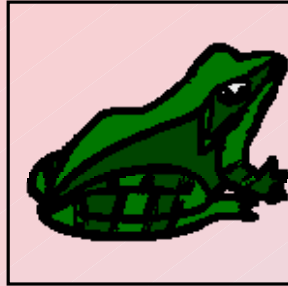
Usare sempre il riferimento grafico

- Escludere la parolina che è l'intrusa. Es. TOPO



## Sillaba finale/iniziale

### •Gioco del domino



PERA

RANA

NAVE

VELA

LANA

NASO

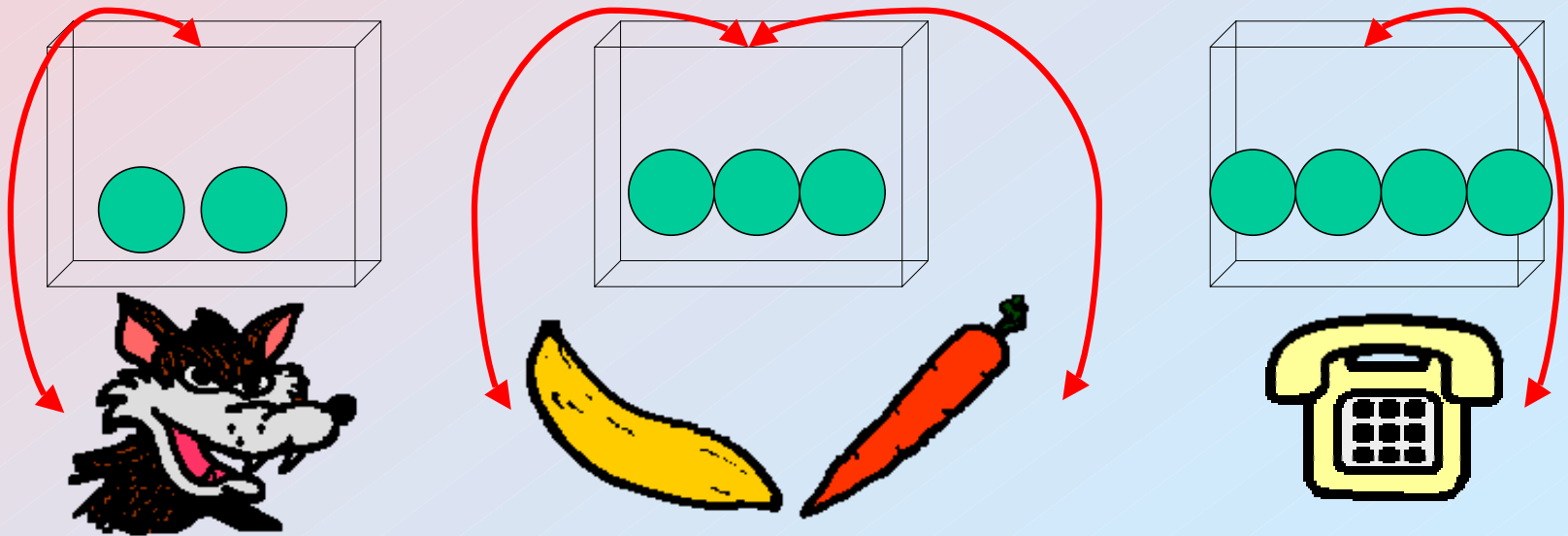
## Sintesi sillabica

- La maestra davanti a degli oggetti o figure dice ME – LA il bambino indovina.



## Segmentazione sillabica (lunghezza della parola)

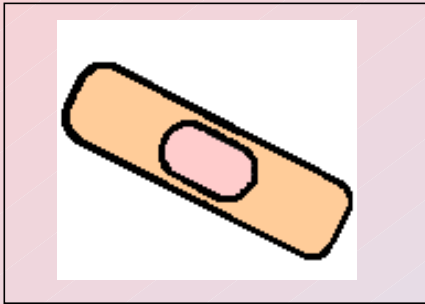
- Il bambino davanti ad oggetti o figure dice ME- LA CA-RO-TA il compagna o la maestra consegna la figura richiesta.
- Battere tanti colpi, saltare tanti salti ecc. quante sono le sillabe delle parole.
- Dividere figurine in due/tre scatole a seconda della lunghezza ( parole bisillabiche piane, trisillabiche piane, quadrisillabiche piane).



## Le rime

Con molti esempi concreti far capire al bambino cosa sono le rime poi:

- Pescare una figurina es. cerotto pronunciandola con enfasi poi il bambino tra tre figure trova quella che fa rima es. giubbotto ; si può poi creare un filastrocca con questo abbinamento es. il bambino con il giubbotto aveva un grosso cerotto.



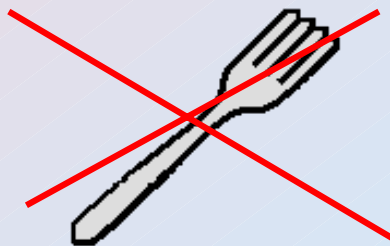
## Le rime

- Iniziare una filastrocca dare delle figurine di alternative il bambino la completa.

“ Sotto un castello ho visto un cammello che camminava con un....”



- Mettere varie figure il bambino esclude quella che non fa rima.



- Ritagliare ed incollare le figurine in due “casette” es. quelle che finiscono in “etto” e in “one”.

## Attività metafonologiche a livello fonemico

### Fonema iniziale (percezione)

- Prima di iniziare questa attività si può aiutare i bambini a capire cosa significa il fonema iniziale utilizzando per esempio degli animali e il loro verso es. SSSSS (sserpente), MMMMM ( mmmucca), RRRR ( rrrana), FFFFF ( fffufi un micino che soffia arrabbiato), e giocando a pronunciare le parole allungando ed enfatizzando il loro suono ( si può inventare un personaggio che parla in questo modo strano).



SSSERPENTE

RRRRANA

FFFFFUFUFI

MMMMMUCCA

## Fonema iniziale (percezione)

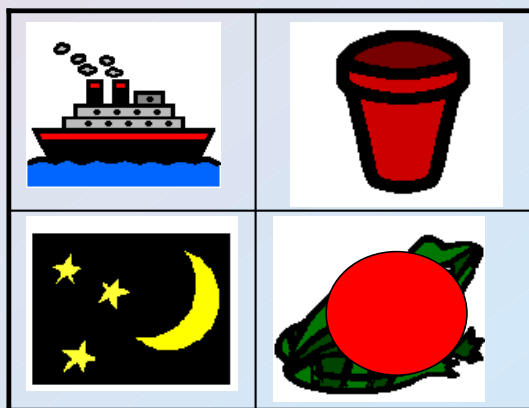
- Mettere degli oggetti o figure e un personaggio che non parla bene e dice solo il primo pezzo della parola e chiede per esempio SSSS..... è importante all'inizio di questa attività utilizzare suoni iniziali di parole “ lunghi” ( r s m n f v), più facili da “separare” dalla vocale e all'inizio non mettere nello stesso esercizio suoni “omologhi” es. f/v. Se il bambino ha difficoltà si può alternare la produzione del singolo fonema es. SSSSSS e poi la sillaba es. SSSSO.



- Mettere più oggetti o figure con il fonema iniziale uguale, chiedere dammi tutte le paroline che cominciano per M MMMM ( attenzione che la vocale sia diversa es. mela moto mano).

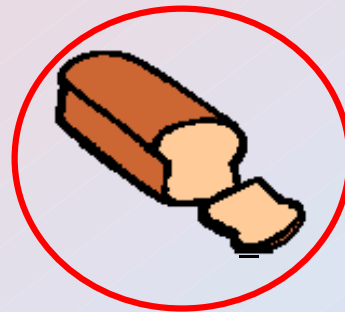
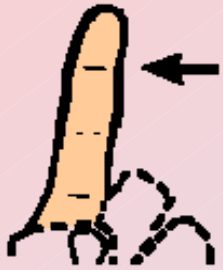


- Giocare a tombola : su una cartella ci sono delle paroline che cominciano con fonemi diversi es. rana, nave, vaso, luna; la maestra pesca dal mazzo non fa vedere la figurina al bambino e dice es. RRRR.. il bambino indovina e mette il segno sulla figurina identificata.



Comincia  
con RRRR

- Gli esercizi poi possono essere proposti anche con i suoni brevi p b t d k g)e complessi ( ci gi z ecc), attenzione ai suoni omologhi ( p/b t/d k/g ci/gi).



Comincia  
con PPP

## Fonema iniziale ( identificazione del bambino)

- Con davanti degli oggetti o delle figure è il bambino che chiede al compagno dammi CCCC.....
- Gioco degli indovinelli : tra bambini si mostrano delle figure 4/6/8 tutte che cominciano con fonema diverso, poi la maestra le mischia ne fa pescare una ad un bambino che dice il fonema iniziale della parola che ha pescato e gli altri indovinano.
- Cerca l'intruso es. due parole che cominciano con m e una no il bambino esclude la parolina che non va bene.





## Fonema iniziale ( identificazione del bambino)

- Tombola: su una cartella ci sono delle parole che cominciano con fonemi diversi es. rana casa topo mela. La maestra pesca da un mazzo che ha parole diverse, ma che cominciano con gli stessi fonemi e dice per esempio: “ chi ha la parola che comincia come moto tubo”.
- Memory: si gioca a memory con carte che cominciano con lo stesso fonema ma sono diverse es. casa coda, riso rosa, pera pane, ecc. si fanno le coppie come nel normale gioco del memory.
- Su una scheda colorare tutte le parole che cominciano con TTTT.
- Ritagliare e mettere in due cassette tutte le parole che cominciano con PPP e TTTT.

## Fonema iniziale senza oggetti

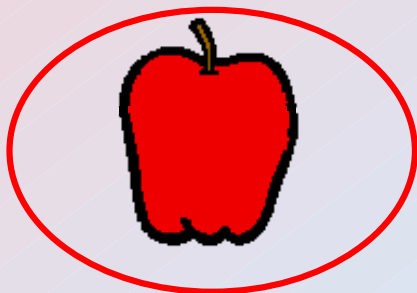
- E' arrivato un bastimento carico di MMMMMMMMM
- E' arrivato un bastimento carico di parole che cominciano come “pane” stimolando i bambini a trovare anche parole con vocale diversa es. pugno, pera, pipa, ecc.

## Sintesi fonemica

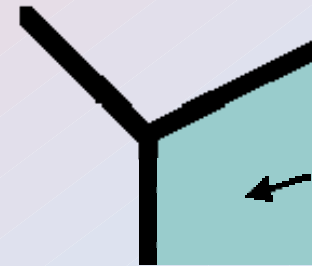
- Abituare i bambini a “fondere” i fonemi di una sillaba es. MMM...A ( si può chiamare con i nomi formati da una sillaba dei personaggi es. l’omino RI e il cagnolino LU) se ti dico L.....U quale personaggio sto chiamando?



- Presentare ai bambini delle figurine che iniziano per fonemi diversi e chiedere dammi M.E.L.A ( dire i suoni “M” non emme). I bambini indovnano.



- Presentare parole che cominciano tutte con lo stesso suono, ma vocale diversa es. mano mela moto muro e chiedere ai bambini di dare M.O.T.O ( in questo modo si stimola l'analisi anche del secondo elemento).



- Presentare parole che cominciano tutte con la stessa sillaba es. nave naso, nano, chiedere dammi N.A.N.O ( in questo modo si stimola anche l'analisi della seconda sillaba.



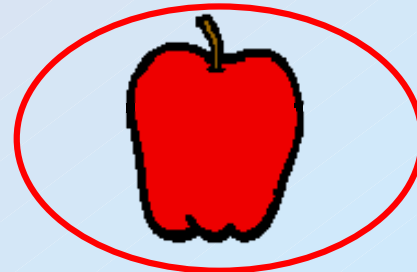
\*tutti questi esercizi possono essere effettuati su schede es. colora la parolina M.E.L.A.

## Spelling fonemico

- Iniziare a far smontare in fonemi paroline semplici ( sillabiche) es. RE TU LA usando anche nomi inventati di personaggi es. LU RI ecc..  
deve essere il bambino che pronuncia dividendola in fonemi una parolina semplice e la maestra o il compagno la indovina.
- Il bambino davanti a paroline molto corte di tre lettere prova a chiederla al compagno o alla maestra dividendola in fonemi es. U.V.A. ( oca uva ape ora oro ufo ala amo ecc.).



- Con alcuni bambini si può tentare di far produrre segmentate le paroline bisillabiche piane; il bambino dice M.E.L.A e il compagno la indovina.



## Il fonema finale

- Nella lingua italiana il fonema finale è quasi sempre una vocale si può abituare i bambini ad allungare nella pronuncia la letterina finale es. paneee finisce per e; si possono confrontare i nomi dei bambini; notare che le parole cambiano al maschile e al femminile es. Bambino bambin si possono categorizzare es. tutte le parole che finiscono per “a” per “o” per “e”. Può essere utile usare un riferimento grafico di aiuto.



Finisce  
per a



## Fonemi interni ( identificazione).

- Per alcuni suoni e per alcuni bambini si può cercare di analizzare anche i fonemi interni es. R L S.
- Si può dare ad un bambino una palettina e il bambino deve alzarla tutte le volte che una parola che la maestra pronuncia davanti ad una figura contiene es. il fonema R.
- Poi le figurine si possono mettere in due scatole es. in una tutte le parole che contengono il fonema R in un'altra tutte quelle che contengono il fonema S.

# Esercizi metafonologici per bambini più grandi

- Tutti gli esercizi di spelling e sintesi fonemica con parole via via più lunghe e a struttura più complessa.
- Elisione di sillaba iniziale: “ Ti dico casa se togli la prima sillaba cosa resta”
- Elisione di sillaba finale : “ Ti dico sole se togli l’ultima sillaba cosa resta”.
- Elisione di fonema iniziale : “ Se ti dico lente e togli il primo suono cosa resta?” meglio con parole a significato.

# Esercizi metafonologici per bambini più grandi

- Elisione di fonema interno : “ Se alla parola carne togli r cosa diventa e se alla parola soldo togli l?. Meglio con parole a significato.
- Fluenza fonologica: “dimmi tutte le parole in un minuto che ti vengono in mente e che cominciano per a per s ecc.”
- Sostituzione di suoni: “Ti dico corta, cambia il primo suono con una t cosa diventa ? ( torta) con una p ( porta)
- Spoonerismo : “ ti dico due parole duna- lente scambia i primi due suoni e vedi cosa risulta ( luna – dente)