



## FOGLIO DI LAVORO 2

### Giochi con le sillabe

**Finalità:** Consolidare le abilità degli alunni a dividere le parole in sillabe

#### Attività 1

**Tabella delle sillabe** /Attività individuale

**Età del gruppo:** 6-8 anni

#### Regole:

1. Ogni alunno riceve una tabella con sillabe (vedi esempio sotto) e un codice.
2. Il primo fase consiste nel trovare parole usando il codice e scriverle.
3. La seconda fase consiste nel trovare più parole nell tabella e scriverne il codice .

**Materiale richiesto:** una tabella compilata per ciascun studente (se ne può usare una uguale per tutti o avere delle varianti)

#### Un esempio:



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	CAR	VAL	PHY	I	KO	SUG	AS	DEN	CA
B	PI	MAS	AT	CION	TOR	BIT	PRES	CIT	TA
C	FUL	NER	CRO	RAB	UN	TURE	RA	LA	MAL
D	SION	E	BLE	LI	KEY	DE	OR	AL	COM
E	GE	ER	CHAM	EX	BA	CUS	TER	CAN	LY
F	PLE	AR	TI	PO	DIS	NA	ING	AGE	TION
G	PRO	TOR	GAR	RE	MENT	U	AN	O	SEN
H	OB	ANCE	A	ON	BEL	FER	FI	Y	DIN
I	GER	GA	TOR	DIS	PET	RI	AP	OG	IM

#### Step one:

H9-C2  
G7-A4-C9  
D8-D4-I2-B5  
C3-E6  
E3-B1-H4  
E1-I9-C7-A3

## Attività 2

La corsa delle sillabe /Attività in coppia

Età del gruppo: 6-11 anni

### Regole:

1. Su un tabellone a griglia(9 x 9) ci sono numeri sulla prima fila e una lettera in ciascun altra casella (vedi esempio)
2. A turno lo studente A e lo studente B tirano un sassolino sul tabellone. Lo scopo è pensare ad una parola che inizia con la lettera della casella dove è finito il sassolino formata dal numero di sillabe indicate nella prima riga corrispondente. (per esempio se il sassolino si ferma sulla lettera C e nella casella del primo rigo sono indicate 3 sillabe, lo studente deve pensare ad una parola che inizia con la C di tre sillabe, per esempio *Cro-co-dile*)
3. Per ogni parola corretta lo studente ottiene un punto.
4. Ci sono anche alcune caselle che contengono simboli. Quando il sassolino finisce in queste caselle potrebbe essere richiesta qualche azione particolare (ci sono esempi nel modello che possono essere ovviamente cambiati)

**Materiale richiesto:** una griglia (9 x 9); un sassolino ogni due studenti.

### Un esempio:

1	2	3	1	2	3	1	2	3
L	X	F	V	T	A	X	D	K
O	★	S	C	H	P	M	H	N
G	Q	A	R	D	E	K	☀	C
Y	T	M	O	J	R	W	U	B
L	A	J	P	😊	F	B	T	S
P	S	B	Y	C	V	A	Z	F
N	F	R	G	E	U	I	L	Q
I	C	M	U	N	T	✳	E	G

- ☀ - You are missing you turn
- ★ - Congratulations! You get 5 points bonus
- ✳ - Sorry, you have lost 2 points
- 😊 - It's your turn again

### **Attività 3**

**Il Puzzle delle sillabe /Attività di gruppo**

**Età del gruppo: 6-11 anni**

#### **Regole:**

1. L’Insegnante divide la classe in piccolo gruppi di 3-4 alunni.
2. L’insegnante dà a ciascun gruppo una serie di carte uguali che contengono sillabe.
3. L’Insegnante mostra agli alunni le figure di 5-7 personaggi popolari di storie o film.
4. Ogni gruppo sceglie le sillabe adatte e le mette in ordine per formare i nomi dei personaggi.
5. Gli studenti hanno 3-5 minuti (dipende da quanti nomi è possibile creare con le sillabe; approssimativamente 1 minuto per nome).
6. Quando il tempo finisce, l’Insegnante chiede al primo gruppo di presentare il primo nome e collegarlo alla figura corrispondente.
7. L’Insegnante gira la figura e mostra il nome del personaggio scritto nel retro della figura.
8. Gli altri gruppi controllano se hanno fatto anche loro correttamente. In questo modo dovrebbero venir fuori tutti i nomi creati.

**Nota:** Se l’Insegnante vuole rendere il gioco più difficile, può decidere di non mostrare le figure dei personaggi.

**Materiale richiesto:** 5-7 figure di personaggi popolari con i nomi scritti nel retro; una serie di carte con le sillabe necessarie per formare i nomi dei personaggi( una serie per ogni gruppo di studenti).

#### **Un esempio:**



## Attività 4

**Contare, Sillabare, Dividere** /attività studente/insegnante

Età del gruppo: 6-11 anni

### Regole:

L’Insegnante dà allo studente una serie di carte come quelle nel modello ( potrebbe anche essere un foglio con le figure invece delle carte)

Procedimento:

1. Su ogni carta c’è un oggetto. Conta il numero delle sillabe contenute nel suo nome e cerchia il numero corrispondente al numero delle sillabe.
2. Scrivi il nome dell’oggetto nel rigo sotto la figura.
3. Dividi la parola in sillabe.
4. Cerca la parola nel dizionario e controlla se l’hai scritta correttamente.

Nota: L’Insegnante sceglie il numero e la lunghezza delle parole in base alle abilità degli alunni.

**Materiale richiesto:** Una serie di carte o fogli con figure; un dizionario

### Un esempio



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5