



FOGLI DI LAVORO 3

Giochi di allitterazione

Finalità e obiettivi: Migliorare la conoscenza dell’allitterazione; abilità di lavoro con i suoni.

Attività 1

Suono uguale /Attività individuale/

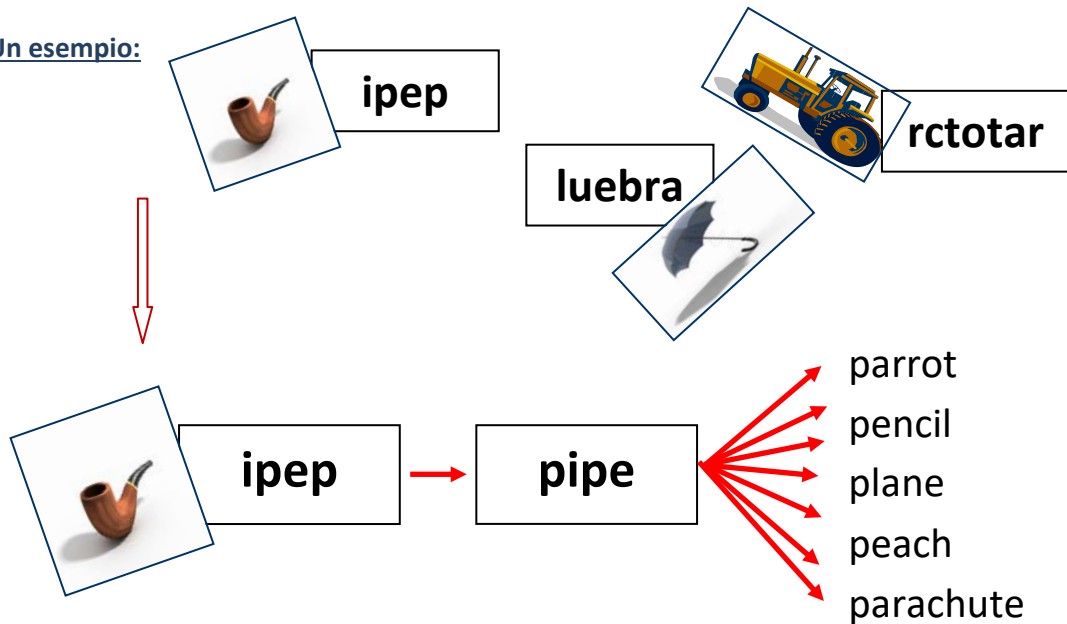
Età del gruppo: 6-8 anni

Regole: L’Insegnante consegna a ciascun alunno un foglio di lavoro come quello del modello e dà le seguenti istruzioni:

1. Metti in ordine le lettere per formare il nome dell’oggetto raffigurato.
2. Scrivi la parola nel secondo riquadro.
3. Poi scrivi più parole possibile che iniziano con lo stesso suono della parola formata prima. (Il compito può richiedere di collegare le parole dall’ultimo suono o dalla combinazione delle consonanti).

Materiale richiesto: Fogli di lavoro (come quello nell’esempio).

Un esempio:



Attività 2

Pensa e scrivi /Attività a coppie

Età del gruppo: 6-11 anni

Regole:

1. L'insegnante divide la classe in coppie e fornisce ogni coppia con una serie di “carte dei suoni” (su ogni carta è scritto un suono)
2. Ogni studente ha un foglio di carta e una penna.
3. Lo studente A prende una delle carte dal mazzo senza guardarla (per esempio il suono /t/)
4. Lo studente B ha un minuto di tempo per scrivere quante più parole alliterate possibile con quel suono
5. Poi lo studente B prende una delle carte dal mazzo e lo studente A deve scrivere a sua volta.
6. Per ogni parola scritta correttamente lo studente guadagna un punto. Vince chi ha collezionato più punti.

Materiale richiesto: una serie di carte-suono; fogli di carta bianchi; penne.

Attività 3

Dillo in cerchio/Attività di gruppo

Età del gruppo 6-11 anni

Regole:

1. Tutti gli studenti sono posti in cerchio
2. In mezzo al cerchio c'è un tavolo con una serie di carte. Su ogni carta c'è una lettera dell'alfabeto. Le carte sono posizionate sottosopra.
3. Uno degli studenti scopre la prima carta e la mostra a tutti.
4. Seguendo il senso orario, ogni studente deve dire una parola col la lettera scoperta.
5. Quando uno studente non riesce a dire una parola, o fa un errore viene eliminato. approssimativamente 1 minuto per nome).
6. Lo studente successivo deve girare la prossima carta e il gioco continua.
7. Il vincitore è lo studente che resta in gioco fino alla fine.

Materiale richiesto: una serie di carte con le lettere (una lettera per ogni carta).

Attività 4

Trova e collega /attività studente/insegnante

Età del gruppo: 6-11 anni

Regole:

1. Ci sono una serie di carte con figure e alcune con parole.
2. L'Insegnante sceglie una carta con parola a caso.
3. Lo studente deve trovare tra le carte con figure quella che rappresenta la parola (vedi esempio)

4. Poi lo studente sceglie un'altra carta e il gioco continua.
5. L'Insegnante stabilisce quante carte usare nel gioco tenendo conto dell'età e delle capacità degli studenti.

Materiale richiesto: Una serie di carte con parole; una serie di carte con figure (queste ultime devono essere tre volte quelle con parole)

Un esempio

