

**iMATERIALI**  
Erickson

Strumenti per la didattica, l'educazione,  
la riabilitazione, il recupero e il sostegno  
Collana diretta da Dario Ianes

Anna Maria Venera

# **GIOCHI E ATTIVITÀ PER L'ARRICCHIMENTO LINGUISTICO**

**Sviluppare le competenze lessicali, semantiche e morfosintattiche  
nelle classi terza, quarta e quinta della scuola primaria**

VOLUME 2

**Erickson**

# Indice

- 7** Introduzione
- 11** PRIMA PARTE – Cornice teorica
- 13** CAP. 1 Gioco e linguaggio
- 35** CAP. 2 Progettazione e sperimentazione dei giochi
- 49** Bibliografia
- 53** SECONDA PARTE – Guida ai giochi e alle attività
  - 1. A ruota libera
  - 2. Tris di parole
  - 3. Famiglie di parole
  - 4. Così vicini... così lontani
  - 5. Il tesoro delle parole
  - 6. Parole derivate in libertà
  - 7. Acchiappa la carta!
  - 8. Alterati: vero o falso?
  - 9. Unisci le parole
  - 10. Nomi stellari

# Introduzione

Da sempre il gioco viene riconosciuto come una risorsa fondamentale per lo sviluppo e il potenziamento di abilità cognitive, emozionali e motorie.

La dimensione educativa del gioco nell'infanzia è un tema che nel tempo è stato oggetto di diverse riflessioni e ricerche, finalizzate a evidenziarne il carattere particolarmente formativo sin dai primi giorni di vita dei bambini.

Gioco e apprendimento sono due concetti fortemente intrecciati e collegati tra loro. In tal senso, sono stati sviluppati curricoli per l'utilizzo dell'attività ludica come strumento di intervento educativo e valutativo.

Talvolta, però, è mancato un raccordo tra l'attività di gioco e il più ampio repertorio cognitivo e comportamentale che il bambino utilizza nei diversi momenti di vita quotidiana, dalla scuola al tempo libero. Il gioco viene quindi riconosciuto come un momento di crescita importante per la personalità del bambino, ma spesso secondario rispetto ad altri ambiti prettamente cognitivi, come ad esempio l'apprendimento scolastico.

Il gioco, oltre ad essere strumento per educare, è un elemento importante di ogni tempo e di ogni cultura: portatore di modelli e di valori, esso rappresenta lo specchio del modo di essere e di pensare della società in cui si vive. Come giocano i bambini, quali azioni e comportamenti pongono in essere giocando e con cosa giocano sono indicatori utili al professionista dell'educazione non solo per valutare o misurare lo sviluppo del bambino, ma anche per meglio calibrare i propri interventi e il proprio ruolo di accompagnamento nell'attività infantile.

Pertanto, il gioco e il giocare dei bambini divengono il presupposto per poter comprendere quanto e come il ruolo adulto sia adeguato e congruente non solo per gli interventi e le attività che propone, ma anche per individuare quali materiali e oggetti sollecitino attenzione e interesse.

## Presentazione del volume

Nella scuola si può utilizzare una *metodologia ludiforme* con interventi strutturati in modo da favorire sia l'acquisizione disciplinare sia il potenziamento dei processi di pensiero e della motivazione all'apprendimento.

Il gioco costituisce un valido approccio verso qualunque attività scolastica, in quanto *strategia didattica* che mantiene alto il livello di motivazione, favorendo nel bambino l'attenzione costante all'oggetto della consegna di lavoro. Diventa determinante creare *ambienti interattivi* in cui svolgere le attività in un *clima accogliente e collaborativo* che stimoli la partecipazione del bambino.

La presenza di un adulto competente, ma anche l'interazione tra pari, possono aumentare le occasioni per esercitare e sviluppare il linguaggio. Il gioco può costituire un'esperienza linguistica che stabilisce delle relazioni tra le forme di espressione orale e quelle scritte.

Nella prima parte del libro si forniscono alcune riflessioni sul gioco e una cornice teorica sullo sviluppo del linguaggio nell'infanzia e su come promuovere il potenziamento della competenza linguistica nelle sue varie dimensioni, ricettiva e produttiva, orale e scritta (Capitolo 1). Si illustrano poi le diverse fasi del lavoro, dalla progettazione alla sperimentazione dei materiali.

Inoltre si presentano le caratteristiche dei destinatari delle attività, le modalità consigliate per la predisposizione degli spazi, gli obiettivi didattici dei giochi e il ruolo dell'adulto durante il loro svolgimento (Capitolo 2).

Nella seconda parte si presenta la guida ai giochi e si descrivono le attività con le possibili modalità di utilizzo dei materiali.

I giochi che costituiscono il kit *Giochi e attività per l'arricchimento linguistico – vol. 2* sono rivolti ad alunni e alunne delle classi terza, quarta e quinta della scuola primaria, a bambine e bambini stranieri che hanno poche possibilità di parlare la lingua italiana nell'ambiente familiare, se non nei contesti educativi e scolastici, e a quelli con difficoltà linguistica e/o di apprendimento.

Le attività proposte, per la loro varietà, si prestano a essere utilizzate, in senso più ampio, per favorire l'arricchimento linguistico nella scuola primaria, sia sul piano della produzione e della riflessione, sia sul versante dell'ascolto o per favorire la lettura e la scrittura.

Ogni singola attività riporta gli obiettivi educativi e didattici rintracciabili all'interno delle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*. Tutte le attività sono adattabili e integrabili in relazione alle variabili della specifica situazione in cui si opera (tipologia di classe e contesto linguistico presente in essa) e ai soggetti interessati che richiedono attenzione per procedere nel consolidamento e nella padronanza lessicale o nella stessa lingua italiana come L2.

Il kit rappresenta uno strumento che offre spunti di carattere interdisciplinare e consente di sviluppare le competenze lessicali, semantiche e morfosintattiche.

I materiali si prestano a un uso sia professionale, con l'intera classe o in una situazione individuale di tipo clinico o a piccolo gruppo, sia più libero e flessibile, da parte di adulti che si propongano l'arricchimento linguistico dei propri bambini. I 10 giochi e le 50 attività richiedono un impegno individuale e contemporaneamente un coinvolgimento nella relazione con gli altri bambini.

Carte e tessere, a colori e plastificate, necessarie allo svolgimento delle attività sono contenute nelle schede allegate al volume, insieme a due tabelloni o giochi di percorso che rappresentano, oltre a dei materiali ludici divertenti, strumenti utili per verificare le competenze apprese.

Il nome del gioco compare sul retro di ogni singola carta o tessera rendendo facilmente riconoscibile il materiale. Le immagini, semplici ma stimolanti per il bambino, forniscono un efficace supporto visivo per le attività finalizzate all'ampliamento lessicale, semantico e morfosintattico e allo sviluppo delle abilità narrative che consentono l'ampliamento del proprio vocabolario e l'arricchimento linguistico, anello di congiunzione tra le competenze orali e quelle scritte.

L'adulto, svolgendo un ruolo di *facilitatore dei processi* e di *promotore ludico*, propone i giochi presenti nel kit in relazione ai compiti di sviluppo, agli specifici obiettivi da raggiungere e alle capacità del singolo o del gruppo, e sceglie quali attività inserire all'interno della programmazione curricolare, graduando le proposte in funzione dell'età dei bambini e della progressione dei loro apprendimenti.

Sarà suo compito scegliere le modalità più opportune per valutare l'efficacia del processo di apprendimento attivato e per decidere le strategie adatte allo sviluppo del percorso linguistico.

## Progettazione e sperimentazione dei giochi

### Destinatari

I giochi che costituiscono il kit qui presentato sono rivolti ai bambini delle classi terza, quarta e quinta della scuola primaria, sia a coloro che possiedono già una buona proprietà linguistica ma possono implementarla con acquisizioni maggiormente consapevoli, sia a bambini che manifestano difficoltà nell'elaborazione del discorso orale o scritto, oppure nella sua comprensione.

Si prestano a un uso sia professionale, in classe o in una situazione individuale di tipo clinico o a piccolo gruppo, sia più libero e flessibile, da parte di adulti che si propongono l'arricchimento linguistico dei propri bambini.

I 10 giochi e le 50 attività richiedono un impegno individuale e contemporaneamente un coinvolgimento nella relazione con gli altri bambini e la mediazione dell'adulto, facilitatore nel promuovere le attività nel pieno rispetto dei tempi individuali.

L'insegnante della scuola primaria può scegliere i giochi inserendo le attività all'interno della programmazione curricolare e graduando le proposte in funzione dell'età dei bambini e della progressione dei loro apprendimenti.

Pedagogisti, psicologi, logopedisti e educatori possono utilizzare i giochi del kit per sviluppare specifiche competenze, lessicali, semantiche, morfosintattiche, integrandole all'interno del loro progetto educativo e didattico.

I giochi proposti, per la loro varietà, sono adattabili e integrabili in relazione alla situazione in cui si opera (tipologia di classe e contesto linguistico), ai soggetti interessati (uno o più bambini che meritano attenzione nella lingua italiana come L2) e al lavoro progettato (approfondimenti su aspetti linguistici specifici, percorsi interdisciplinari).

I giochi consentono di rispettare i tempi di ciascun bambino, evitando inutili e forzate anticipazioni, con la consapevolezza che lo sviluppo non è lineare ma aritmico, fatto di progressioni e regressioni.

### *Bambine e bambini di 7-11 anni*

Attraverso attività coinvolgenti e motivanti, i bambini della scuola primaria hanno l'opportunità di produrre racconti personali coerenti in funzione del contesto

proposto, di denominare correttamente l'immagine di un oggetto, di descrivere un'azione, un personaggio o una rappresentazione complessiva. Sono stimolati a condividere brevi storie con i loro coetanei in forma orale e successivamente a scrivere semplici testi narrativi e descrittivi su esperienze personali o racconti fantastici. Le attività consentono di imparare a discriminare nomi comuni e propri, concreti e astratti, individuali e collettivi, di riconoscere e analizzare parole primitive e derivate, alterate e composte, di individuare sinonimi e contrari e di classificare le parole in relazione al loro significato.

In particolare, le diverse attività consentono di favorire la riflessione lessicale con confronti tra parole sulla base:

- *del significato*: parole simili o contrarie, parole che designano il tutto o le sue parti, parole più generali o specifiche;
- *della forma*: parole brevi e lunghe, parole che iniziano o finiscono nel medesimo modo;
- *della forma e del significato*: parole derivate con il medesimo procedimento, parole composte che iniziano o finiscono nello stesso modo.

Attraverso i 10 giochi si propongono 50 attività finalizzate alla riflessione e all'arricchimento lessicale, che affrontano le seguenti tematiche in area linguistica:

- il tema della *formazione delle parole*: i principali meccanismi di formazione delle parole, prefissi e suffissi, parole semplici, derivate, composte;
- il tema della *relazione di significato tra le parole*: sinonimia, contrarietà-opposizione (antonimi), gradazione, inclusione (iponimi e iperonimi);
- il tema delle *proprietà semantiche tra le parole*: i tratti che concorrono al loro significato;
- *l'utilizzo del dizionario* come strumento di consultazione.

### *Bambine e bambini stranieri*

Con i bambini stranieri che hanno poche possibilità di parlare la lingua italiana nell'ambiente familiare è importante dare la priorità alla lingua orale, non solo per favorire l'orientamento interculturale e l'integrazione, ma anche perché parole pronunciate male e frasi costruite scorrettamente saranno facilmente scritte e comprese in modo errato. L'utilizzo di immagini e brevi testi favorisce l'integrazione dei bambini stranieri e l'apprendimento della lingua, grazie alla possibilità di arricchire il lessico e di strutturare le frasi avvalendosi dell'aiuto di carte e tessere presenti nei giochi. Inoltre, l'adulto potrà utilizzare il materiale a disposizione per migliorare la conoscenza della lingua italiana integrandolo all'interno del proprio progetto di lingua 2.

### *Bambine e bambini con difficoltà linguistica e/o di apprendimento*

L'alta percentuale di soggetti che incorrono nelle problematiche collegate al linguaggio pone la necessità di disporre di strumenti educativi e riabilitativi specifici e adattabili alle diverse situazioni ed esigenze. L'utilizzo di illustrazioni e di immagini consente ai bambini di operare in modo «concreto» con le parole, risalendo direttamente al significato. I bambini con difficoltà linguistica hanno

bisogno di essere aiutati a collegare le proprie esperienze con il linguaggio che le connota e viceversa. Nel gioco si determina il percorso fisiologico per favorire l'apprendimento e si garantisce la partecipazione attiva e motivata del bambino, la sua disponibilità a ripetere le attività in modo da acquisire quella competenza comportamentale che è determinante per poter poi disporre liberamente e in modo creativo del linguaggio.

## **L'approccio metodologico**

### *L'adulto, mediatore e facilitatore di apprendimenti e relazioni*

In questo kit si definisce il gioco come un'opportunità insostituibile di crescita e si prende in considerazione l'attività ludica finalizzata a obiettivi educativi e didattici ben definiti. I giochi presenti nel kit si possono proporre attraverso numerose attività al fine di preservare la flessibilità dell'azione ludica e offrendo all'adulto l'opportunità di scegliere quella più adatta in funzione del livello di sviluppo e dell'età dei bambini. In quest'ottica, la *mediazione dell'adulto* è considerata centrale per facilitare la realizzazione di attività ludiche autenticamente arricchenti, in quanto coniuga gli obiettivi di apprendimento con le esigenze ludiche del bambino, pur mantenendo la libertà di scelta e la possibilità di esercitare la propria capacità critica e creativa.

L'adulto ricopre in questo modo il ruolo di *facilitatore dei processi*, di *promotore ludico*, predisponendo materiali, tempi e spazi adatti al gioco e incoraggiando l'iniziativa, la curiosità, l'attenzione, l'autoregolazione e il piacere di apprendere. L'interazione e il dialogo favoriscono il coinvolgimento emotivo dei bambini, incrementando la comunicazione e la verbalizzazione che accompagnano le attività. L'adulto sceglie, propone e calibra i giochi presenti nel kit in relazione ai compiti di sviluppo, agli specifici obiettivi da raggiungere e alle capacità del singolo o del gruppo, valutando i tempi di interazione con i diversi giochi.

In questo modo, facilita la costruzione di conoscenze e consente al bambino di arricchire il proprio bagaglio linguistico. Formulando domande mirate, può attivare la strutturazione e fissazione di nuove conoscenze e stimolare i processi superiori e metacognitivi, come la ricerca di errori e la verifica dei processi logici. Ponendo quesiti che sollecitino la divergenza, la flessibilità e la fluidità ideativa, può favorire la creatività del bambino.

L'adulto che si pone come mediatore seleziona gli stimoli e invita il bambino a riflettere sui punti di forza e di debolezza delle proprie strategie, attraverso domande mirate che lo spingono a interrogarsi e a valutare criticamente le proprie risposte. Nello stesso tempo adotta un atteggiamento di sostegno e di incoraggiamento, manifestando costantemente la sua fiducia nelle capacità del bambino, pur rimanendo esigente. Ad esempio, una buona mediazione è quella che si preoccupa di far sì che il bambino acquisisca una corretta terminologia per identificare i concetti chiave di un dominio conoscitivo, in modo da porre le basi per utilizzare il linguaggio come strumento di concettualizzazione.

Attraverso le proposte di gioco presentate nel volume i bambini saranno facilitati nel trovare gli errori, in quanto stimolati dal «contesto di gioco», e non

vivranno con ansia la loro prestazione perché sostenuti dall'interazione con i pari. In questo modo, l'errore diviene uno dei motori importanti del processo di apprendimento. Grazie alla partecipazione attiva dell'allievo, nell'analisi dei propri errori è possibile instaurare un notevole progresso cognitivo.

L'insegnante si deve porre costantemente in un atteggiamento di ascolto e di attenzione, anche nei confronti dei comportamenti non verbali dei suoi alunni, così da cogliere i messaggi espliciti e impliciti provenienti dalla classe.

### *I «tempi» dei bambini e delle bambine*

Molti bambini hanno bisogno di un *loro tempo* per lavorare e per relazionarsi, perciò è necessario che *l'insegnante compia una mediazione* tra due aspetti del rapporto di insegnamento-apprendimento: il *tempo richiesto o concesso*, ovvero programmato dall'adulto per il raggiungimento dell'obiettivo, e il *tempo necessario*, ovvero quello richiesto da ciascun bambino.

Infine, l'uso del linguaggio e l'attenzione ad esso da parte dell'insegnante, per agire sul versante della fruizione, della comprensione e della produzione, devono caratterizzarsi per fluidità, chiarezza, pertinenza e specificità, divenendo un *esempio linguistico* per i bambini e fornendo modalità espressive alla classe, sia nelle attività di lettura sia in quelle di scrittura.

È importante un *metodo di lavoro improntato al dialogo, all'ascolto reciproco, al confronto, alla discussione e all'interscambio delle esperienze, delle idee e delle emozioni*. L'organizzazione del gruppo classe si struttura in modo il più possibile funzionale a queste modalità comunicative e relazionali e pone particolare attenzione alla partecipazione di ogni soggetto e al suo contributo attivo nella comunità, che diviene autenticamente *comunità di apprendimento e di crescita*.

Diventa importante incoraggiare il *lavoro di gruppo*, perché tale metodologia favorisce l'esplorazione del materiale, la relazione, la cooperazione e tutti i processi di condivisione del «patrimonio linguistico». Bambine e bambini possono reciprocamente acquisire nuovi elementi, saperli contestualizzare e portare a termine la consegna in modo condiviso.

Da un punto di vista didattico, il gioco favorisce una reale partecipazione di tutti gli allievi: ad esempio, il *condividere un «tabellone di gioco»* suscita attenzione, interesse e curiosità, stimola l'ascolto e gli scambi comunicativi, favorisce il rispetto delle regole e del proprio turno di gioco, consente di interagire attivamente nell'azione ludica, di argomentare il proprio punto di vista o di confutare quello di un altro.

L'adozione di una metodologia ludiforme consente di sviluppare nei bambini una motivazione intrinseca. Ovvero partecipare all'attività di gioco diventa di per sé gratificante. La curiosità che è implicita nella proposta ludica consente di indirizzare e mantenere per lungo tempo l'attenzione e l'interesse su una determinata attività. Se la *curiosità* viene considerata la più efficace forma di motivazione per rendere l'allievo attivo, spetta all'insegnante costruire e utilizzare percorsi capaci di stimolarla. *Individualità* e *diversità* sono i presupposti necessari a una concezione di costruzione attiva.

Giocare a scuola non è un modo per alleggerire la fatica del lavoro scolastico, né per rendere piacevoli apprendimenti noiosi e pesanti, ma significa *stare bene*

*a scuola*. Ovvero, creare uno spazio e un tempo nel quale le cose si svolgono con «naturalzza», con calma, con entusiasmo, con gioia.

Richiede degli adulti che sappiano cercare, proporre, vedere, sostenere, dialogare e che si divertano a giocare e a far giocare.

### *Le metodologie in rapporto al curricolo*

Una metodologia didattica implica un modo di pensare la formazione dell'allievo che si traduce in un procedere complesso di azioni prima e durante le attività. Sul piano operativo, l'insegnante sceglie l'impostazione di lavoro in modo che sia in sintonia con gli obiettivi del percorso di studi e individua le pratiche di quella linea metodologica che valuta meglio rispondenti alla situazione operativa, cioè al gruppo classe nelle sue specificità.

L'attenzione dell'adulto che programma le attività didattiche per l'area linguistica in classe è concentrata sulle *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*, fornite dal Ministero dell'Istruzione.

Non bisogna però dimenticare che accanto a un curricolo esplicito, programmabile in base a precise scelte metodologiche, esiste un curricolo implicito e cioè un insieme di atteggiamenti e interpretazioni dell'insegnante su cui si modellano le relazioni, le aspettative e le risposte di apprendimento dei bambini. Diventa molto importante stimolare la *motivazione ad apprendere* attraverso la predisposizione di contesti e di relazioni positive.

Sempre più emerge la necessità di curricula che favoriscano la valorizzazione delle competenze individuali, a volte acquisite anche in ambiti diversi dalla scuola. Ovvero, si tratta di evitare l'adozione di curricula rigidi, uniformi, che si sviluppano in tempi prefissati con una sequenzialità immutabile, ma di operare delle scelte rispondenti alle esigenze che si sentono prioritarie, in relazione sia al contesto socio-culturale della classe, sia alle competenze che si intendono sviluppare. In questo modo, si avrà inevitabilmente una ricaduta positiva sulla motivazione ad apprendere non solo del singolo ma dell'intero gruppo di bambini.

Nella progettazione di attività didattiche occorre una flessibilità che tenga conto di tutti gli elementi del curricolo e della forte interrelazione. Questa caratteristica di flessibilità si traduce nella vasta possibilità di scelta da parte degli insegnanti rispetto alle direzioni formative (gli obiettivi), agli strumenti (i contenuti), alle modalità (i metodi) e alle verifiche dei risultati ottenuti (la valutazione).

Il presupposto pedagogico di partenza è quello di utilizzare una metodologia ludiforme basata su un *apprendimento attivo*, secondo cui *il fare* serve a conoscere, in quanto il pensiero si sviluppa intrinsecamente all'attività. Oggi la scuola ha il compito di promuovere, sviluppare e allargare l'arco delle esperienze degli allievi. In questo modo l'attività di apprendimento è in diretto rapporto con il fare: *learning by doing*.

Inoltre, utilizzando il gioco, sul piano dell'apprendimento si ricorre alla modalità della «scoperta», del *discovery learning*, come una forma di conoscenza più efficace perché mobilita l'allievo, lo rende attivo in senso cognitivo e soprattutto consente di raggiungere un sicuro livello di comprensione che renderà quel sapere una reale e permanente conoscenza.

CASA

**Età**

Da 8 anni.

**Numero partecipanti**

Piccolo gruppo (da 4 a 6): attività 1, 2, 3, 4, 5.

Grande gruppo (classe suddivisa in sottogruppi): attività 1, 2, 3, 4, 5.

**Durata**

Indicativamente 20-30 minuti: attività 1, 2, 3, 5.

Indicativamente 30-40 minuti: attività 4.

**Materiali**

- 24 tessere di parole-base e 48 tessere di parole-sinonimo:

CASA: *abitazione, dimora*STUDENTE: *alunno/a, allievo/a*INSEGNANTE: *maestro/a, docente*AEREO: *aeroplano, velivolo*BAMBINO: *bimbo, fanciullo*BAULE: *forziere, scrigno*RE: *sovrano, monarca*RECITA: *rappresentazione, spettacolo*NEGOZIO: *bottega, emporio*VELIERO: *vascello, imbarcazione*PROFESSIONE: *mestiere, lavoro*PANTALONI: *calzoni, braghe*FACCIA: *viso, volto*CAVERNA: *grotta, antro*PIETRA: *sasso, roccia*BURRASCA: *bufera, tempesta*INSENATURA: *baia, cala*AUTOMOBILE: *macchina, veicolo*GRUZZOLO: *tesoro, bottino*CORDA: *spago, fune*GIORNATA: *giorno, dì*VASO: *contenitore, anfora*SOFFITTA: *sottotetto, mansarda*PIRATA: *corsaro, predatore.*

- Gettoni smile.
- Occorre procurarsi un blocco segnapunti, matite o penne, clessidra o timer.

### **Attività 1 – Il gioco del tris**

La prima parte dell'attività prevede una fase in cui l'adulto mostra i materiali ai bambini per verificare le conoscenze sulle parole indicate sulle tessere. Diventa importante iniziare l'attività con l'esplorazione dei materiali di gioco per accertarsi delle preconoscenze dei bambini e provvedere all'incremento del loro bagaglio conoscitivo. È opportuno che l'adulto mantenga un ritmo di gioco appropriato alle abilità e conoscenze dei bambini, in quanto l'attività è contraddistinta anche dalla velocità.

Prima di iniziare il gioco, l'adulto compone il mazzo di tessere in funzione del numero dei partecipanti (ad esempio, se ci sono 6 bambini si utilizzano 6 tessere-parola e 12 tessere-sinonimo) e stabilisce quante partite si svolgeranno (almeno 5-6). terminate queste fasi preliminari, ciascun bambino sceglie una tessera-parola senza mostrarla agli altri partecipanti. L'adulto distribuisce ai bambini tutte le tessere-sinonimo, sino al loro esaurimento. I bambini non devono dichiarare il contenuto delle tessere agli altri.

Al via dato dall'adulto, tutti i partecipanti, contemporaneamente, scartano una tessera-sinonimo coperta in direzione del vicino di destra e prendono quella scartata dal vicino di sinistra. Il primo bambino che ha le 2 tessere-sinonimo collegate alla propria tessera-parola, deve dichiarare ad alta voce: «Tris», poi mostra la propria tessera-parola e le 2 tessere-sinonimo, indicando le sfumature di significato delle singole parole.

Il gioco prosegue per i turni di gioco stabiliti precedentemente e si ottiene un gettone smile per ogni manche vinta. Vince chi, al termine dei turni di gioco, ha totalizzato più punti e quindi più gettoni smile.

### **Attività 2 – Il gioco della descrizione**

La classe viene suddivisa in gruppi formati da tre elementi. A ogni gruppo vengono consegnate le tre tessere componenti una serie. Ogni bambino prende una tessera e scrive su un foglio la descrizione dell'oggetto indicato elencandone le caratteristiche, ad esempio dimensioni, forma, materiale, a che cosa serve, dove si può trovarlo, rumore che produce, odore o profumo, parti che lo compongono, ecc.

Terminato il tempo assegnato, i bambini devono fermarsi e confrontare tra loro la correttezza di ognuna delle tre descrizioni prodotte. Successivamente l'adulto chiama un gruppo alla volta e, sorteggiando una delle descrizioni prodotte dal gruppo stesso, la legge agli altri gruppi che devono indovinare a quale oggetto corrisponda. Il primo gruppo che indovina ottiene un gettone smile.

Si procede così per tutti i gruppi e, al termine, vince il gruppo che ha totalizzato il maggior numero di gettoni smile.

### Attività 3 – Il memory dei sinonimi

L'adulto può iniziare l'attività con alcuni interventi preliminari rispetto alla conoscenza delle diverse parole, consentendo di familiarizzare con il materiale a disposizione.

L'attività richiama il gioco del «Memory». L'adulto, dopo aver individuato le parole da utilizzare, prepara il mazzo di tessere con la parola base e una parola sinonimo corrispondente. Dispone poi sul tavolo tutte le tessere in modo allineato per facilitare la memorizzazione visiva.

Inizialmente, l'adulto può avviare il gioco con poche coppie di tessere, collocandole secondo file ordinate. Progressivamente si aumenteranno le tessere e si potrà incrementare la complessità, posizionando le tessere sul tavolo in maniera disordinata, così da mettere in gioco strategie di memorizzazione più complesse. Un bambino alla volta, a turno, gira una tessera, denomina ad alta voce la parola indicata, spiega il significato e cerca di trovare l'altra tessera con la parola-sinonimo per formare una coppia.

Nel momento in cui si forma la coppia di tessere-sinonimo, il bambino deve spiegare la differenza di significato. Vince chi riesce a trovare più coppie di parole-sinonimo.

### Attività 4 – Il gioco dei sinonimi

La differenza di significato che esiste tra i sinonimi di una parola permette una ricchezza espressiva utile e importante. Dopo aver svolto l'attività precedente si chiede ai bambini di scrivere sul quaderno il significato delle parole e di cercare sul dizionario la loro etimologia.

### Attività 5 – L'intensità delle parole

Dopo aver svolto le attività precedenti, si propone ai bambini una riflessione sull'intensità di significato tra le parole. Si divide la classe in piccoli gruppi e si predispongono dei foglietti in cui si sono scritte una serie di parole.

Si chiede a ciascun gruppo di bambini di riscrivere le parole disponendole in gradazione ascendente di intensità, ad esempio:

- *mesto, triste, abbattuto, angosciato, fiacco;*
- *cedere, abbassarsi, franare, scomparire, inabissarsi, sprofondare;*
- *flebile, impercettibile, sonoro, forte, acuto, intenso;*
- *svelto, fulmineo, veloce, rapido;*
- *stupore, ammirazione, sbalordimento, sorpresa, meraviglia;*
- *caldo, tiepido, freddo, ghiacciato, bollente.*

Al termine dell'attività, ogni gruppo legge ad alta voce le risposte e si assegna un gettone smile per ogni risposta esatta.

**bufera**

**tempesta**

**baia**

**cala**

**macchina**

**veicolo**

**tesoro**

**bottino**

**spago**

**fune**

**giorno**

**di**

**contenitore**

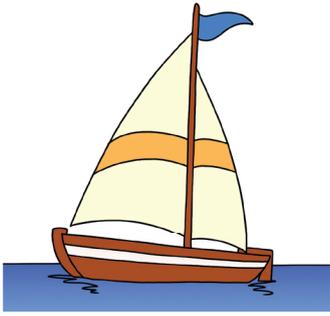
**anfora**

**sottotetto**

**mansarda**

**corsaro**

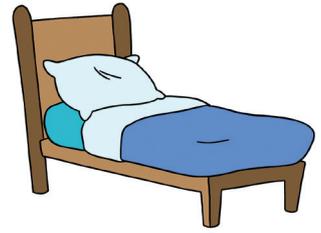
**predatore**



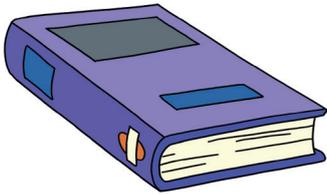
barca



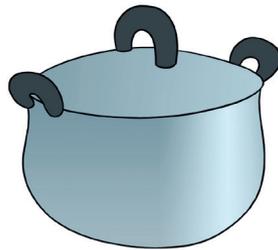
casa



letto



libro



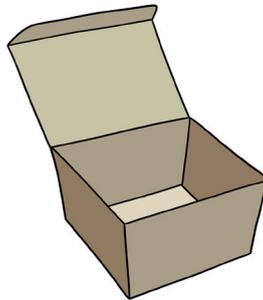
pentola



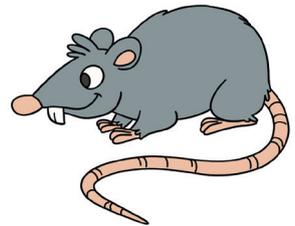
ragazzo



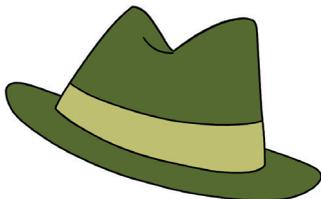
scarpa



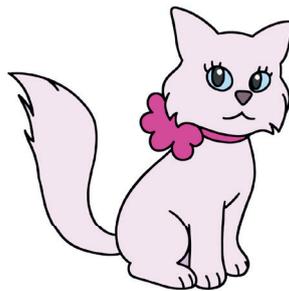
scatola



topo



cappello



gatto



coltello