

SUGGERIMENTI E MODALITÀ DI GIOCO

Con il materiale contenuto nella scatola si può giocare in diversi modi. Si possono cioè svolgere attività individuali e di gruppo. All'inizio è consigliabile far giocare i bambini con le tessere e le cartelle in modalità individuale, per favorire l'associazione lettera-immagine e per facilitare la memorizzazione del significato delle parole. In un secondo momento possiamo far giocare i bambini con la tombola ABC (da 2 a 6 giocatori).

Presentiamo le lettere

Selezioniamo i tasselli di una cartella e mostriamone uno alla volta. Attiriamo l'attenzione dei bambini sul soggetto rappresentato e sull'iniziale del nome corrispondente. Indichiamo il soggetto e pronunciamo ad alta voce il suono della lettera e il nome, scandendo bene le lettere per favorire l'associazione lettera-immagine (ad esempio: "M-MATITA"). Ripetiamo il procedimento per tutte le cartelle.

Impariamo le parole con i puzzle lessicali

Rinforziamo l'apprendimento invitando i bambini a ricostruire le cartelle-puzzle in completa autonomia grazie agli incastri autocorrettivi. Quindi indichiamo con il dito il nome riportato sotto ogni lettera e pronunciamolo ad alta voce. Gli ambiti

lessicali facilitano la memorizzazione delle parole del loro significato, poiché i soggetti rappresentati sono collocati in un contesto.

Giochiamo con le tessere

Invitiamo i bambini a prendere le tessere delle lettere smerigliate per posizionarle sul puzzle sopra le lettere corrispondenti. Stimoliamoli con le seguenti consegne: "Trova la lettera M! Trova la lettera D! E così via..." Grazie alla superficie smerigliata il riconoscimento della forma delle lettere avviene anche attraverso il tatto, attivando un processo di apprendimento multisensoriale.

Tombola ABC!

Distribuiamo una cartella ad ogni giocatore e disponiamo tutte le

tesserine delle lettere coperte sul piano di gioco. A turno, si gira lo spinner e si pescano tante letterine a seconda del numero indicato dalla freccia (i pallini con superficie tattile facilitano il riconoscimento delle quantità di tessere da pescare).

La superficie smerigliata delle tessere stimola invece i bambini a pescare le lettere di cui hanno bisogno per completare la cartella, rendendo il gioco più avvincente e non soltanto determinato dalla fortuna. Le lettere raccolte che non servono vanno rimesse sul tavolo coperte. Vince chi completa per primo la propria cartella.