

# PROGETTO “LA VALIGIA DELLE PAROLE”

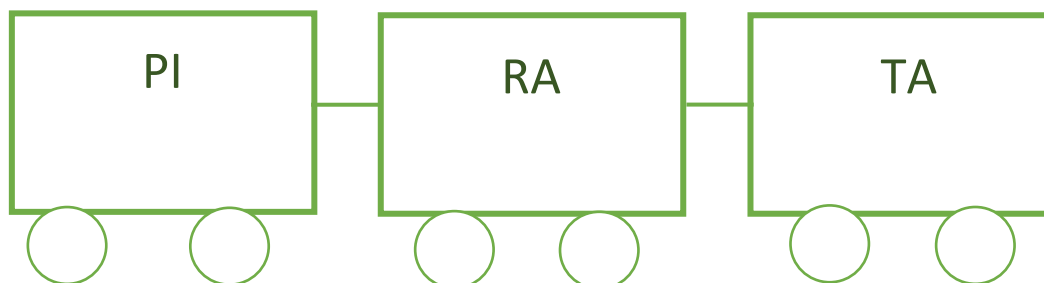
Teniamoci in allenamento con i suoni e con le parole!

Insieme ai vostri bimbi abbiamo imparato a:

- **Dividere** le parole in **sillabe**, contarle e **riconoscere** parole “**lunghe**” e parole “**corte**”.

Chiedete ai vostri bimbi... che cos'è una sillaba?

- Noi l'abbiamo presentata come un **vagoncino** di un treno, che **insieme** ad altri vagoni **forma** la **parola** intera.
- Ad esempio: la parola “**PIRATA**” è suddivisa in **tre vagoni**.
- I vagoni si chiamano “**PI**”- “**RA**”-“**TA**”, il treno “**PIRATA**”.



1. **Inventate** con i vostri bimbi dei **treni**, disegnateli con il giusto numero di **vagoni**, magari partendo dai **nomi** dei componenti della famiglia. Loro sono già esperti!
2. Provate con loro a **nominare** ogni vagone con la **sillaba** corretta, potete provare a **scriverla** insieme... e magari a **leggerla** riconoscendo le **letterine**!
3. **Inventate** dei treni **corti** come; “mela” e “luna”. Dei treni **lunghi**, come; “lavatrice”, “principessa”, “unicorno” o “ragnatela”. Sfidatevi, e trovare **parole** sempre più **lunghe**!

IN MOVIMENTO:

- I salti delle sillabe

A turno **pensate** a una **parola** (o pescate una carta di un gioco tipo memory), chi **ascolta** fa la **divisione** in **sillabe** e salta con il numero corrispondente di saltelli.

Ideate un **percorso** composto da post-it, oppure dei pezzetti di nastro di carta che **numererete** da 2 a 5, appiccicateli sul pavimento e distanziateli di circa un passo del vostro bimbo. Il bambino dovrà poi selezionare il **percorso corrispondente** saltellando per il numero di **sillabe**. (es. *“ca-val-lo”* corrisponde a **tre** sillabe, il bambino dovrà scegliere il percorso da **tre** e saltellare **tre** volte partendo da 1 fino a 3).

- Le costruzioni delle sillabe

A turno **pensate** a una **parola** (o pescate una carta di un gioco tipo memory) e **costruite** delle **torri**, delle **strade**, dei **treni** con il **numero** di **sillabe** corrispondenti.

- I canestri delle sillabe

A turno **pensate** a una **parola** (o pescate una carta di un gioco tipo memory), numerate dei cestini o delle scatole da 2 a 5. I numeri **identificano** le **sillabe** contenute nella **parola**.

**Ascoltate** la **parola** e fate **canestro**, con un oggetto di vostra scelta, nella scatola giusta (es. *“pal-la”* canestro nella scatola 2, *“ca-val-lo”* canestro nella scatola 3, *“a-ran-cia-ta”* canestro nella scatola di 4, *“mo-to-ci-clet-te”* canestro nella scatola 5).

Buon lavoro... e a presto con le prossime attività!