

Giochiamo con i suoni

Risorse per LIM: Scuola primaria, classi 1° e 2° di italiano

a cura di Laura Papetti

Questa immagine, proiettabile su LIM, propone un grande gioco a squadre in classe, utile per esercitare in un contesto ludico i suoni e le difficoltà ortografiche, arricchire il lessico e porre attenzione alla corretta scrittura delle parole.

Come si gioca. A prima vista il gioco può apparire simile al tradizionale gioco dell'oca ma non lo è in quanto in questo caso non si tratta di affrontare un percorso a caselle dall'inizio alla fine, ma piuttosto di cimentarsi in prove relative a un suono o a più suoni simili a seconda del numero che viene di volta in volta pescato.

Per giocare la classe viene divisa in due squadre. Un bambino dell'una o dell'altra squadra, in alternanza, pesca un bigliettino con numero tra 1 e 24 e le due squadre potranno vedere sull'albero corrispondente al numero pescato su quale suono/difficoltà ortografica si sfideranno.

Variante: nelle classi dove non siano ancora state affrontate tutti i suoni o le difficoltà ortografiche coinvolte nel gioco è possibile comunque giocare mettendo nel sacchettino solo i numeri corrispondenti ai suoni/difficoltà esplorati. Si potrà rimandare quindi il gioco nella sua versione completa a un periodo successivo dell'anno.

A questo punto le due squadre hanno un tot di tempo (a seconda del livello della classe, del tipo di difficoltà sorteggiata e del numero di partecipanti coinvolti si potranno dare tempi piuttosto rapidi, es. 2 minuti, o tempi più estesi, es. 5-6 minuti) per scrivere più parole possibile con quel suono / difficoltà in modo corretto.

Scaduto il tempo l'insegnante o – in classi particolarmente collaborative ed autonome, abituate a lavorare in gruppo – una giuria di alunni – verificherà quante parole corrette ha proposto ogni squadra e assegnerà il punto a quella che ne ha proposte di più.

Non è necessario esaurire tutto il gioco in una sola sessione. Si possono semplicemente usare i 15-20 minuti a disposizione per rapide *manches* di sfida tra due squadre e rimandare il verdetto finale a un momento successivo.