

iMATERIALI
Erickson

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

Marta Zanzottera

DOPPIE IN GIOCO

**Attività sulle difficoltà ortografiche
per bambini dagli 8 agli 11 anni**

Erickson

Indice

- 7** Introduzione
- 19** Come utilizzare il volume e le carte-gioco
- 25** Bibliografia
- 27** ATTIVITÀ CON LE DOPPIE
- 29** Collega
- 33** La parola mancante
- 37** Filastrocche
- 41** Parole crociate
- 45** Crucipuzzle
- 49** Riordina
- 53** Trova gli errori
- 58** Indovinelli

- 61** APPENDICE: Elenco di parole con le doppie

Come utilizzare il volume e le carte-gioco

Il volume

Doppie in gioco è stato ideato con lo scopo di racchiudere un ampio numero di attività specifiche per il recupero disortografico dei raddoppiamenti.

È destinato a bambini di età compresa tra gli 8 e gli 11 anni sotto la supervisione di un adulto, sia in contesti scolastici, ad esempio nel caso di pre/post scuola o corsi di recupero, sia come strumento riabilitativo per lo specialista.

Propone, in modo semplice e divertente, degli esercizi per l'apprendimento dei raddoppiamenti e per il recupero ortografico in bambini che mostrano diversi tipi di difficoltà. Oltre al gioco con le carte, descritto nel paragrafo successivo, presenta delle schede specifiche nella parte operativa «Attività con le doppie», ognuna delle quali prevede lo svolgimento di una determinata attività illustrata dalla consegna a inizio pagina. Sia le raffigurazioni che le parole utilizzate nel volume sono state scelte nel lessico ad alta frequenza d'uso; solo in alcuni casi sono stati usati termini di cui i bambini generalmente non conoscono il significato: essi potranno essere presentati e spiegati brevemente per favorire l'arricchimento del vocabolario. Il materiale può essere liberamente utilizzato sia in lavori individuali adulto-bambino, sia in classe sfruttando la modalità del tutoring reciproco tra alunni: la possibilità di avere un compagno di «lavoro» più esperto in alcune attività, infatti, rende il percorso meno ostico e più ricco di stimoli.

Le schede, fotocopiable, comprendono esercizi di letto-scrittura presentati sotto forma di:

- filastrocche
- indovinelli
- crucipuzzle
- giochi di parole
- parole crociate
- completamento e correzione di testi.

Il gioco

In allegato al volume si trovano le carte-gioco da ritagliare e il tabellone. Quest'ultimo è costruito come il classico «Gioco dell'oca», suddiviso in un percorso di 30 caselle: 8 «Pesca la carta», 2 con la rappresentazione del sole, 2 con

raffigurato il temporale (una nuvola con un fulmine), 2 con disegnati dei dadi, 15 caselle neutre e una casella di arrivo.

Le attività che si possono svolgere, in base alla casella su cui si capita, sono:

- pescare la carta gioco e risolverla se ci si ferma su una casella «Pesca la carta»;
- avanzare di due caselle quando si arriva sulla casella con il sole;
- indietreggiare di due caselle quando si arriva sulla casella con il temporale;
- tirare nuovamente il dado quando si raggiunge la casella con il disegno dei dadi;
- sostare in attesa del proprio turno successivo quando ci si ferma su una casella neutra.

Per iniziare il gioco l'adulto-guida deve preparare un numero sufficiente di carte-gioco, indicativamente una ventina, vicino al tabellone, con carta e matita o pennarello lavabile che serviranno per alcune specifiche carte-gioco. L'adulto può scegliere le carte necessarie tra una vasta gamma di attività differenti, a seconda del livello di apprendimento del bambino.

Ogni bambino si procura un proprio segnalino (un bottone, un pupazzetto, ecc.) che posiziona sulla casella di partenza «VIA!». Inizia per primo il giocatore che, tirando il dado, ottiene il numero maggiore e poi si prosegue in senso orario.

Rispettando i turni, i giocatori lanciano il dado e fanno avanzare il segnalino del numero di caselle corrispondenti. Potrà capitare loro quindi di fermarsi su una casella «Pesca la carta», sole, temporale, dadi o su una casella neutra.

A seconda di dove arriva, il bambino pesca la carta-gioco e svolge l'attività richiesta oppure esegue le azioni indicate dai simboli sulle caselle. È l'adulto che guida il gioco a decidere, eventualmente, una «penitenza» nel caso di mancata o errata soluzione dell'attività, ma sempre dopo un'accurata spiegazione della soluzione corretta. Il turno passa poi al giocatore successivo e si prosegue il gioco in questo modo. Vince chi raggiunge per primo la casella numero 30 «HAI VINTO!».

Non è necessario, al fine della strutturazione del trattamento, svolgere durante la singola seduta tutte le differenti attività previste dal programma. È infatti buona norma soffermarsi e anche ampliare la parte di attività in cui il bambino mostra difficoltà prima di proseguire l'iter. Man mano che egli acquisisce maggiore abilità nell'attività svolta, si prosegue verso il compito di livello successivo. Per l'acquisizione della consapevolezza metacognitiva circa le finalità dell'intervento, è utile inserire sempre degli esercizi di «ripasso».

Le attività previste per il gioco (carte-gioco) sono così diversificate:

- esercizi di lettura di coppie di parole;
- completamento della coppia di parole;
- esercizi di ascolto e riconoscimento della presenza di raddoppiamenti;
- esercizi di suddivisione in sillabe e riflessione sulle parole con le doppie;
- esercizi di revisione, completamento di frasi e individuazione dell'errore;
- scrittura.

I compiti legati all'attività di riconoscimento visivo e di lettura differenziata delle parole che presentano il raddoppiamento rispetto a quelle che non lo contengono permettono di sviluppare la via diretta di lettura, potenziando la formazione di immagini mentali corrispondenti a coppie di sillabe, *visual-word-form-system*, con o senza doppie (Schacter e Tulving, 1994). È possibile, infatti, che i bambini

presentino delle difficoltà nella lettura delle doppie in parole isolate, senza cioè l'aiuto offerto dal contesto frase/brano.

Molto importanti sono poi gli esercizi che richiedono un'attenzione maggiore alla discriminazione uditiva del raddoppiamento (aspetto fonetico), con la conseguente capacità di sillabare correttamente la parola, rinforzando così l'importanza della presenza della doppia consonante.

Altri esercizi allenano l'aspetto di *shifting attention*, cioè forniscono il modello di come ci si deve autoregolare davanti a un compito di dettato o di produzione scritta, potenziando l'abilità metacognitiva della revisione e autocorrezione della parola.

Le attività relative alla ricerca di parole con le doppie hanno lo scopo di facilitare i processi di generalizzazione, costringendo il bambino a ragionare e riflettere sulla presenza di parole con il raddoppiamento. Il tutto stimola anche lo sviluppo del lessico e arricchisce il vocabolario di termini con i raddoppiamenti, andando a rafforzare il magazzino lessicale.

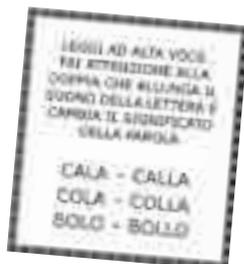
L'ultima tipologia di carta-gioco è relativa alla vera e propria produzione scritta della parola con la doppia consonante e racchiude e completa tutto il percorso di allenamento sui raddoppiamenti.

Le tipologie di carte

Di seguito sono elencate le singole tipologie di carte-gioco con la descrizione delle relative modalità di svolgimento.

Le carte a colori da ritagliare (che sono allegate al volume) presentano sul retro la scritta della tipologia di esercizio e sul fronte l'attività da svolgere, in modo che l'adulto possa facilmente personalizzare il percorso del bambino in base alle sue effettive esigenze.

1 – Lettura di coppie di parole con significato variabile (LEGGI 1)



Il bambino deve leggere ad alta voce le coppie di parole presentate nella carta gioco. Ciascuna coppia è formata da una parola con raddoppiamento e una senza. Entrambe hanno un significato semantico che si modifica a seconda della «lunghezza» del suono consonantico, facilitando così il compito di attenzione e lettura della parola.

2 – Lettura di coppie di parole (alcune senza significato) (LEGGI 2)

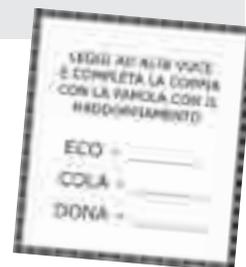
Il bambino deve leggere ad alta voce le coppie di parole presentate nella carta-gioco. Ciascuna coppia è formata da una parola con raddoppiamento e una senza; in questo esercizio però non è presente alcuna facilitazione semantica.



3 – Completamento della coppia con la parola con raddoppiamento (COMPLETA 1)

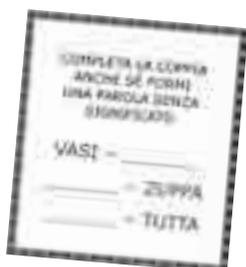
Il bambino legge la prima parola e deve completare la coppia con la sua corrispettiva che presenta la doppia.

È presente anche in questo caso la componente semantica.



4 – Completamento della coppia con la parola mancante (COMPLETA 2)

Il bambino legge la parola e deve completare la coppia con la sua corrispettiva, con o senza il raddoppiamento. Non necessariamente è presente la componente semantica.



5 – Discriminazione e riconoscimento uditivo (ASCOLTA)

Il bambino deve ascoltare le parole lette dall'adulto e dire per ciascuna se è presente oppure no un raddoppiamento. Nel caso di risposta affermativa, deve dire anche qual è la consonante raddoppiata.



6 – Suddivisione in sillabe (DIVISIONI IN SILLABE)

Il bambino deve dividere in sillabe la parola letta dall'adulto che guida il gioco.



7 – Trova l'errore (CORREGGI)

L'esercizio propone al bambino di leggere una frase e individuare l'errore, di eccesso o mancanza di raddoppiamento.



8 – Individuazione della scrittura corretta (SCEGLI 1)



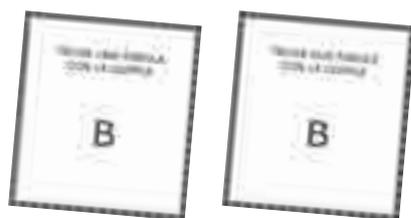
Il bambino, dopo aver osservato la figura sulla carta, deve indicare e leggere la parola relativa scritta correttamente.

9 – Scelta della parola corretta (SCEGLI 2)

L'esercizio prevede che il bambino individui, tra le possibilità date, la parola scritta correttamente che completa la frase.



10 e 11 – Trovare una o due parole con il raddoppiamento (RIFLETTI 1 e 2)



Il bambino deve leggere la consegna e dire una o due parole contenenti il raddoppiamento richiesto.

12 – Scrivere parole con le doppie (SCRIVI)

L'esercizio si svolge in questo modo: il bambino non deve far vedere a nessun altro giocatore l'immagine raffigurata sulla carta, ma deve scrivere, sempre «di nascosto», la parola corrispondente. Deve poi cercare di far indovinare la parola senza utilizzare la mimica, solo attraverso il linguaggio («È un animale alto»). Quando un giocatore indovina il disegno, allora il bambino può mostrare la parola scritta sul foglio. Spetta all'adulto giudicare la correttezza dello scritto.



Suggerimenti

Proporzionalmente all'età del bambino è importante sottolineare soprattutto l'attività di ricontrollo ortografico, che deve però rientrare in un piano di revisione del testo scritto assieme ad altre priorità (quali chiarezza e linearità espositiva, lessico e terminologia appropriata, ecc.).

Per facilitare il mantenimento delle strategie acquisite, si consiglia di dedicare anche degli spazi alla produzione libera e creativa del bambino, sia per aumentare la consapevolezza dello sforzo impiegato nel programma di recupero, sia per migliorare l'autostima e il senso di autoefficacia.



Collega tra loro le coppie di parole che cambiano per una sola lettera. Questa può essere stata aggiunta, tolta o sostituita.

BAGNO

PALLA

PALA

SPARA

ZOPPA

RAGNO

SETTE

COPPA

CANE

FETTE

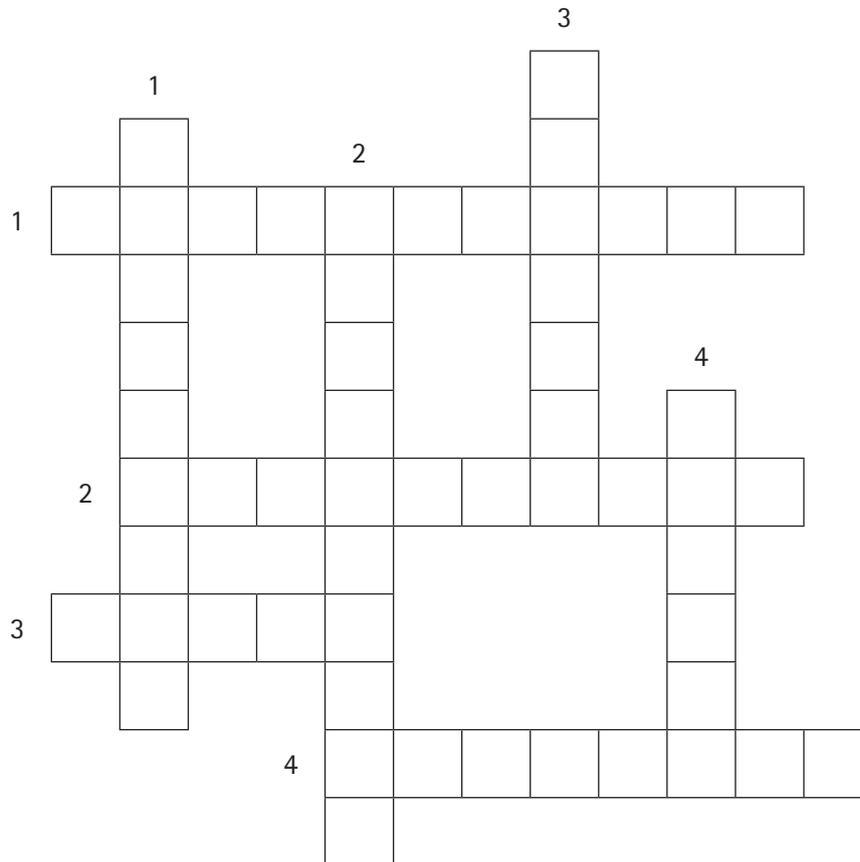
PARA

PANE

SOLUZIONI:
bagnò-ragnò, pala-palla, zoppa-coppa, sette-fette, cane-pane, para-spara



Completa queste parole crociate scrivendo le definizioni in orizzontale e verticale.



ORIZZONTALI

1. Si indossa dopo la doccia per asciugarsi.
2. Attaccare la locomotiva del treno al vagone.
3. Serve per spedire una lettera, ci si incolla il francobollo.
4. Un lungo verme che vive nella terra.

VERTICALI

1. Porta tutti i giorni puntualmente i ragazzi alle lezioni.
2. È un uccello molto... ripetitivo.
3. Una o due file di rotelle e via... con essi si sfreccia sulla strada.
4. Il contrario di felici.

SOLUZIONI:
 Orizzontali: accappatoio, agganciare, busta, lombrico
 Verticali: scuolabus, pappagallo, pattini, tristi



Trova in questa confusione di lettere le parole riportate sotto il crucipuzzle. Possono essere in orizzontale o verticale.

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| P | R | G | U | L | O | D | T | R | V | D |
| E | Q | F | O | G | L | I | O | T | I | I |
| N | A | N | K | O | U | B | L | L | Q | A |
| N | R | O | P | M | A | T | I | T | A | R |
| A | V | G | H | M | Z | C | D | S | E | I |
| P | E | N | N | A | R | E | L | L | O | O |
| S | R | T | U | F | E | C | M | N | K | P |

Parole da trovare:

PENNARELLO – GOMMA – MATITA – FOGLIO – PENNA – DIARIO



Metti alla prova la tua abilità nel risolvere gli indovinelli. Scrivi la soluzione accanto a ogni indovinello.



Questi sono tutti alimenti, li riconosci?

Lo puoi mangiare al posto di un panino, è lungo, stretto e fino.

Sono di carne e piccole, assomigliano a delle palline.

È fatto con il latte dal contadino e piace anche al topolino.

Col sugo e il formaggio grattugiato, io di meglio non ho mai mangiato.

Quello allo zafferano si mangia a Milano.

Con canditi e uvetta, del Natale è il dolce beneaugurale.

SOLUZIONI:
grissino, polpette, formaggio, spaghettoni, risotto, panettone

COMPLETA LA COPPIA
ANCHE SE FORMI
UNA PAROLA SENZA
SIGNIFICATO

RISA - _____

_____ - **ROSSA**

COPA - _____

COMPLETA LA COPPIA
ANCHE SE FORMI
UNA PAROLA SENZA
SIGNIFICATO

_____ - **TUFFO**

_____ - **COTTO**

MATO - _____

COMPLETA LA COPPIA
ANCHE SE FORMI
UNA PAROLA SENZA
SIGNIFICATO

VILA - _____

_____ - **BOLLE**

VALE - _____

COMPLETA LA COPPIA
ANCHE SE FORMI
UNA PAROLA SENZA
SIGNIFICATO

_____ - **SPILLA**

BOCA - _____

_____ - **PIAZZA**

COMPLETA LA COPPIA
ANCHE SE FORMI
UNA PAROLA SENZA
SIGNIFICATO

_____ - **PUFFO**

_____ - **QUATTRO**

TROTO - _____

COMPLETA LA COPPIA
ANCHE SE FORMI
UNA PAROLA SENZA
SIGNIFICATO

TONO - _____

_____ - **DOPPIO**

TRUCO - _____

ASCOLTA QUESTE PAROLE
CON ATTENZIONE
E DIMMI, SE C'È,
QUAL È LA DOPPIA

CASA
TETTO
MURETTO

ASCOLTA QUESTE PAROLE
CON ATTENZIONE
E DIMMI, SE C'È,
QUAL È LA DOPPIA

LATTE
BURRO
PANNA

ASCOLTA QUESTE PAROLE
CON ATTENZIONE
E DIMMI, SE C'È,
QUAL È LA DOPPIA

CIPOLLA
CAROTA
PISELLI

ASCOLTA QUESTE PAROLE
CON ATTENZIONE
E DIMMI, SE C'È,
QUAL È LA DOPPIA

GALLO
GATTO
TOPO

ASCOLTA QUESTE PAROLE
CON ATTENZIONE
E DIMMI, SE C'È,
QUAL È LA DOPPIA

CAFFÈ
TAZZA
PIATTINO

ASCOLTA QUESTE PAROLE
CON ATTENZIONE
E DIMMI, SE C'È,
QUAL È LA DOPPIA

DITO
MANO
POLLICE

LEGGI LA FRASE
E TROVA L'ERRORE

Il mare è blu e
imenso.

LEGGI LA FRASE
E TROVA L'ERRORE

Un anno è formato
da doddici mesi.

LEGGI LA FRASE
E TROVA L'ERRORE

Ho mangiato la
marmelata.

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



LUNA – LUNNA

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



SACO – SACCO

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



PACO – PACCO

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



TELO – TELLO

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



BAFI – BAFFI

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



PIPA – PIPPA

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



INSETO – INSETTO

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



MATINO – MATTINO

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



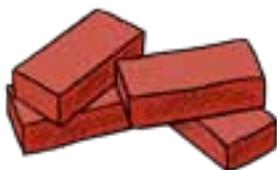
SAPONE – SAPPONNE

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



OTO – OTTO

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



MATONI – MATTONI

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



SPAZOLA – SPAZZOLA

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



CHIOCCIOLA – CHIOCIOLA

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



PAGLIACCIO – PAGLIACIO

GUARDA L'IMMAGINE E
DIMMI QUAL È LA PAROLA
SCRITTA CORRETTAMENTE



SCACCHIERA – SCACHIERA

QUALE PAROLA SCEGLI
PER COMPLETARE
CORRETTAMENTE LA FRASE?

Devo cancellare
questa parola, mi presti la
tua

GOMA – GOMMA

QUALE PAROLA SCEGLI
PER COMPLETARE
CORRETTAMENTE LA FRASE?

Guarda, hai tutte le mani
sporche di

Mi è venuto il raffreddore!
Ho il naso che

COLA – COLLA

QUALE PAROLA SCEGLI
PER COMPLETARE
CORRETTAMENTE LA FRASE?

Questa è molto
pesante.

Benvenuti in mia.

CASA – CASSA

QUALE PAROLA SCEGLI
PER COMPLETARE
CORRETTAMENTE LA FRASE?

Prendi una e aiutami a
scavare la buca.

Il tempo è bello! Usciamo a
giocare a

PALA – PALLA

QUALE PAROLA SCEGLI
PER COMPLETARE
CORRETTAMENTE LA FRASE?

I fiori si coltivano anche
nella

Questa andiamo a
mangiare una pizza.

SERA – SERRA

QUALE PAROLA SCEGLI
PER COMPLETARE
CORRETTAMENTE LA FRASE?

Alla maratona quest'anno
sono arrivato

Mio festeggia 80 anni!

NONO – NONNO

TROVA DUE PAROLE
CON LA DOPPIA

R

TROVA DUE PAROLE
CON LA DOPPIA

S

TROVA DUE PAROLE
CON LA DOPPIA

T

TROVA DUE PAROLE
CON LA DOPPIA

Z

TROVA DUE PAROLE
CON LA DOPPIA

CHI

TROVA DUE PAROLE
CON LA DOPPIA

CHE

TROVA DUE PAROLE
CON LA DOPPIA

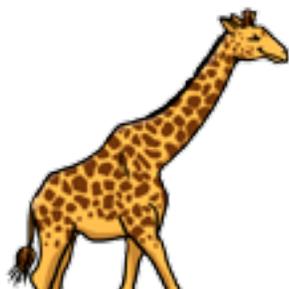
CI - CIA - CIO

TROVA DUE PAROLE
CON LA DOPPIA

CE

TROVA DUE PAROLE
CON 2 COPPIE
DI DOPPIE

SCRIVI LA PAROLA CHE QUESTA
IMMAGINE RAPPRESENTA,
FALLA INDOVINARE AI TUOI AMICI,
POI MOSTRA LORO COSA HAI SCRITTO



SCRIVI LA PAROLA CHE QUESTA
IMMAGINE RAPPRESENTA,
FALLA INDOVINARE AI TUOI AMICI,
POI MOSTRA LORO COSA HAI SCRITTO



SCRIVI LA PAROLA CHE QUESTA
IMMAGINE RAPPRESENTA,
FALLA INDOVINARE AI TUOI AMICI,
POI MOSTRA LORO COSA HAI SCRITTO

