



HEADU

LE MIE PRIME PAROLE

Componi gli animali e impara a leggere

Dodici puzzle studiati per insegnare al bambino, dai 3 ai 6 anni, ad associare le lettere per la costruzione di parole semplici, bisillabi e trisillabi come: ape, cane, daino, leone e tante altri. Gli incastri autocorrettivi permettono al bambino di verificare da solo la correttezza delle proprie scelte e di affrontare il gioco in autonomia. Grazie alle varianti di gioco di seguito proposte, può giocare anche in compagnia di amici e familiari.



I/ Ricomponi i Puzzle

Dopo aver disposto le tessere su un piano di gioco, il bambino ricomponi i puzzle di dodici simpatici animali e li rende animati con gli occhietti adesivi in dotazione. Con ogni tassello il bambino scoprirà quali lettere compongono la parola illustrata. È importante, in questa fase, lasciare al bambino il tempo necessario per fare le giuste associazioni; solo in seguito è opportuno che un genitore o educatore intervenga chiedendogli di riconoscere gli animali, attraverso delle domande: "Qual è la zebra? Dov'è il daino? E il gatto". È opportuno, da parte dell'adulto, pronunciare bene le parole dividendole in sillabe.



2/ Gioca con le parole

Disporre i puzzle completati e far riflettere il bambino sulle parole proponendo simpatiche attività:

- pronunciare solo il primo suono della parola, ad esempio "M", e chiedere al bambino di indicare la figura il cui nome inizia con quel suono. È importante all'inizio utilizzare suoni iniziali di parola "lunghi" (S, M, L, V) che sono più facili da separare dalla vocale. Se il bambino ha difficoltà, si può alternare la riproduzione del singolo fonema (es. M) con la sillaba (es. MU). In seguito passare ai suoni "brevi" (T, D, C, G);
- chiedere al bambino di trovare quali parole finiscono con "o", quali con "e" o quali con "a";
- scegliere due parole di lunghezza diversa, ad esempio ape e daino e chiedere: quale parola è più lunga? In seguito, controllare insieme contando i singoli tasselli che compongono le parole scelte.

3/ Sfida i tuoi amici

Da 2 a 4 giocatori

Disporre i puzzle completati su un piano di gioco. Il genitore o educatore chiede ai bambini di indicare, ad esempio, l'animale che inizia per "G". Si ha una sola possibilità a testa per scegliere, poi si cambia lettera e si torna sull'iniziale sbagliata quando i puzzle diminuiscono. Chi, per primo, indica il puzzle corretto lo guadagna. Vince chi conquista più puzzle.

4/ Trova la lettera mancante

Dopo aver disposto i puzzle completati su un piano di gioco, togliere per ciascuno di essi un tassello che può essere la lettera iniziale, finale o nel mezzo. Mischiare i tasselli tolti ed invitare il bambino a trovare la lettera mancante completando il puzzle. In caso di difficoltà presentare al bambino un puzzle alla volta.

Il genitore o educatore non deve sostituirsi al bambino, ma lasciargli tutto il tempo necessario per fare le giuste associazioni senza pressione e distrazione.

