

## **SCHEDA ATTIVITÀ: UNA DOPPIA SFIDA!**

**A cura di:** CISV - Centro Educativo Fuoriclasse Torino

### **Obiettivo:**

imparare a riconoscere le doppie sia nell'ascolto che nello scritto, imparando che la loro presenza/assenza può comportare la modifica del significato di una parola; sviluppo delle competenze alfabetiche-funzionali

### **Attività in semplici passi**

L'attività utilizza un mazzo di speciali carte da memory, nelle quali le coppie di carte da associare sono parola scritta-immagine corrispondente. Le parole presenti sono delle coppie minime distinte dalla presenza/assenza di doppie (es: cassa/casa, notte/note). In questo modo i bambini e le bambine impareranno l'importanza di riuscire a distinguere e scrivere le doppie.

*A. (Apertura):* l'attività inizierà con un momento alla lavagna: utilizzando come esempio la coppia di parole *palla-pala*, il docente/ educatore le leggerà ad alta voce cercando di mantenere un'intonazione marcata ma naturale, chiedendo ai bambini/e di provare a spiegare la differenza che sentono nella voce. Successivamente si disegnano i due tipi di intonazione alla lavagna con delle linee sopra le parole (linea piatta-consonante singola, linea che sale e scende - consonante doppia) per allenare l'orecchio e l'associazione uditivo-grafica. È importante spiegare che anche se nella grafia si vede una doppia lettera, dal punto di vista della voce non sentiranno mai due suoni distinti ma semplicemente un innalzamento della voce (paLa, non pal-la). Associare anche dei gesti con le mani che "mimino" queste linee da ripetere insieme ai bambini pronunciando diverse parole, anche proposte da loro. (10')

*B. (Attività centrale):* disposte le carte del memory, il gioco inizia. Il docente/educatore segue con attenzione l'attività e, se necessario, pronuncia ad alta voce i nomi delle carte che vengono scoperte man mano, enfatizzando con i gesti imparati prima il comportamento della voce.

Man mano che le coppie vengono trovate, si scrivono alla lavagna, affiancando le coppie con e senza doppia. Una volta concluso il gioco i bambini/e copiano l'elenco di parole dalla lavagna sul loro quaderno. (30')

*C. (Chiusura):* In un ambiente spazioso si propone una versione di "1,2,3 stella!" con le doppie: l'educatore pronuncerà diverse parole ad alta voce e i bambini/e potranno fare un passo solo dopo aver sentito una parola senza doppia e invece dovranno restare immobili se la parola ha la doppia. Inizialmente sarebbe preferibile utilizzare le parole presenti nel memory, successivamente, una volta che il meccanismo del gioco risulterà più fluido, si potrà anche passare a parole nuove e anche a far proporre le parole direttamente ai bambini/e (20')

**Suggerimenti per i docenti e i formatori**

- Punti di forza: stimolare l'associazione grafica-uditiva-motoria.
- Le carte del memory potranno essere integrate con nuove parole proposte dai bambini/e.
- I bambini/e, una volta compreso il meccanismo possono utilizzarlo anche per parole nuove in autonomia, soprattutto nel gioco finale.

**Tempo:** 1 ora circa

**Materiale:** memory delle doppie (cartoncino e colori), una lavagna.

**Elenco parole per il memory:**

cassa-casa	palla-pala	canne (da pesca)-cane
rossa-rosa	notte-note	panni-pani
sonno-sono	nonno-nono	cappelli-capelli
sette-sete	tutta-tuta	pappa-papà
coro-corro	serra-sera	torri-tori
tonno-tono	carro-caro	pollo-polo (nord e sud)
Giovanni-giovani	penna-pena	farro-faro
colla-cola	spalla-spala	pele-PELLI