

ABC dring!

 2+



Contenuto

- 35 carte "lettera"
(maiuscolo e minuscolo)
- 43 carte "scena"
- Un campanello



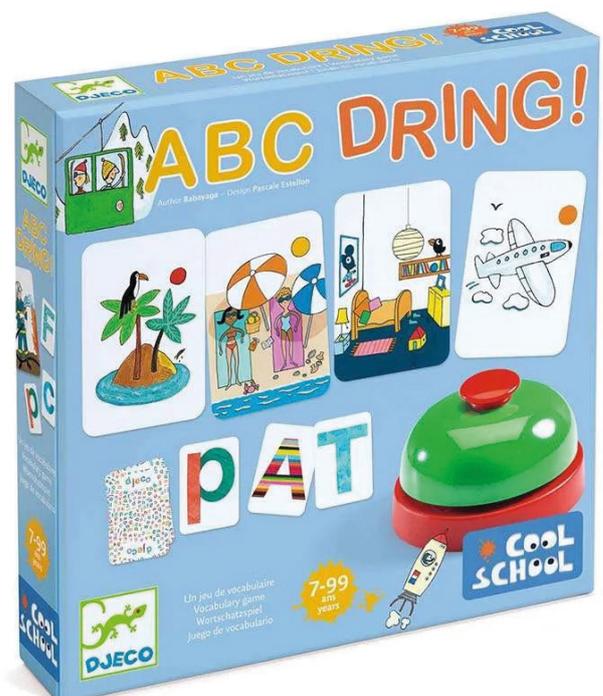
Funzionamento

ABC DRING è un **gioco di rapidità per conoscere i vocaboli.**

Ad ogni turno di gioco vengono posizionate scoperte al centro del tavolo quattro carte "scena" ed una carta lettera.

Lo **scopo del gioco è trovare in una delle carte "scena" una parola che comincia con la lettera indicata dalla carta "lettera".**

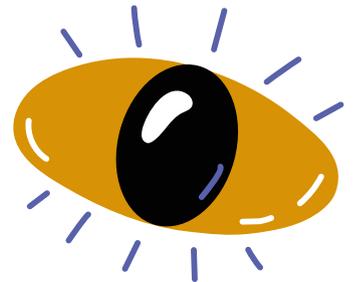
Il giocatore che pensa di aver trovato una parola suona il campanello e pronuncia ad alta voce la parola.



ABC Dring! È un gioco ideale per il **potenziamento delle abilità logopediche**

Fluenza fonologica

1. Trova la parola che inizia per S nella carta "scena" spiaggia
2. Chi trova più parole collegate alla carta "scena" cantiere che iniziano con la R?
3. Chi trova più parole collegate alla carta "scena" scuola che la contengono la sillaba CA



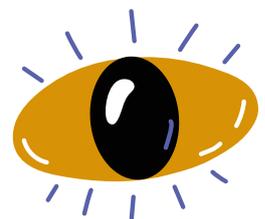
Funzioni esecutive

Costruiamo una "Torre di lettere" concatenata secondo la regola che segue: **per poter aggiungere una nuova carta lettera alla torre, è necessario pronunciare una parola che inizia con la penultima lettera aggiunta alla torre.**



Letto-scrittura

Trova tutte le parole con le doppie o con fonema particolare/gruppo ortografico inerenti alla carta "scena" presentata.



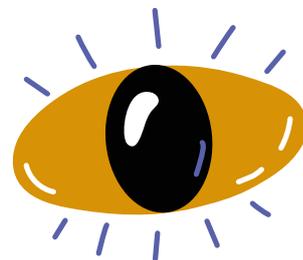
Produzione morfo-sintattica

Descrivi l'immagine rappresentata sulla carta "scena"



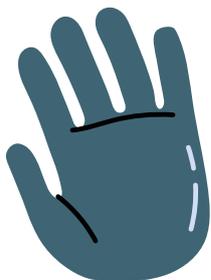
Memoria visiva a breve termine

Un giocatore cerca di memorizzare più dettagli possibile della carta "scena" in un tempo definito. Allo scadere del tempo, l'altro giocatore interroga il compagno di giochi attraverso domande "Di che colore è il trattore?", "Quante uova sta covando la gallina?", "Quante mele riesci a vedere sull'albero?".



Competenze meta-fonologiche

1. Variante di gioco multi-funzione (non richiede carte "scena" o carte "lettera") – **Batti sul campanello ogni volta che senti una parola che inizia con TA** (il logopedista dice parole che iniziano per TA e DA)
2. "In questa carta "scena" c'è una parola che fa rima con "paletta", qual è?".



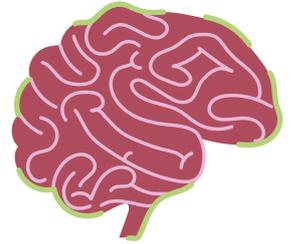
Produzione e comprensione morfo-sintattica

Posizionare una carta scena al centro del tavolo rendendola visibile ad entrambi i giocatori. Un giocatore costruisce una frase per far capire a quale oggetto sta facendo riferimento ("Lo usi per far scaldare l'acqua prima di preparare il the", "Lo indossi per ripararti dagli schizzi in cucina", "Te lo legghi dietro la schiena", ...), l'altro giocatore tenta di identificare l'oggetto. Per incrementare la difficoltà, il giocatore che deve indovinare la parola non conosce il contesto (quindi la carta "scena" non è visibile a chi deve indovinare).



Fluenza semantica

Al posto di individuare una parola di un oggetto rappresentato dall'immagine, viene richiesto al bambino di **pensare ad una parola che inizia sempre con la lettera indicata dalla carta "lettera" ma correlata** (quindi che c'entra con la "scena" ma che non è disegnata)



Variante che non richiede le carte "scena"

– **Posizionare al centro del tavolo le 5 vocali.**

Posizionare il mazzo coperto con sole consonanti **all'interno**. Viene posizionata casualmente la prima consonante del mazzo sopra una vocale. Un **giocatore deve ora pronunciare una parola che inizi con la sillaba venutasi a formare** (esempio: consonante G sopra vocale A > parola GATTO).

Lo stesso giocatore, terminato il proprio turno, pesca un'altra consonante e la impila a piacere sopra una vocale. Il giocatore successivo dovrà quindi pronunciare una parola frutto della nuova combinazione.



Sfida (variante che non richiede le carte "scena"): **viene rivelata solamente la carta "lettera". I giocatori devono recuperare fisicamente** (ovvero essere in grado di toccare) **un oggetto che inizia con la lettera indicata sulla carta "lettera".**

Esempio: carta "scena" = aula di scuola, carta "lettera" = T, oggetto toccato = TEMPERINO



Narrazione

Prendi tre carte **"scena"** e inventa una breve storia che li contenga.