

GIOCO DEL FAZZOLETTO CON LE SILLABE

Materiali occorrenti : Fazzoletto

Cosa fare: i partecipanti (...possiamo coinvolgere fratelli, mamma, papà, i nonni..) si siedono in cerchio. Un adulto si mette al centro del cerchio, con in mano un fazzoletto, e dice:
“Dico... (una sillaba, ad esempio PA)” . Il bambino che prende più velocemente il fazzoletto e dice la parola che inizia con quella sillaba (ad esempio PALLA) ottiene un punto.

Varianti

- Lo stesso gioco può essere svolto richiedendo parole che iniziano con una determinata lettera.
- Si può richiedere ai partecipanti di andare a prendere il fazzoletto con andature differenti (elefante, formica, rana..)

TELEFONO SENZA FILI DELLE CATEGORIE

Materiali occorrenti: Nessuno

Cosa fare: I giocatori si dispongono in fila. Il primo della fila sceglie una parola, che può essere il nome di un frutto, un animale, un oggetto, un colore, ecc. Il secondo deve dire un'altra parola, appartenente alla stessa categoria semantica, e così via tutti gli altri.

Non si deve ripetere la stessa parola detta da un altro giocatore, altrimenti si viene eliminati.

Varianti

- Introdurre l'uso di un timer o una clessidra per dare un limite di tempo entro cui dare la risposta.

CHE PAROLA MANCA???

Materiali occorrenti: nessuno

Cosa fare: L'adulto presenta verbalmente delle frasi omettendo una parola (sostantivo o verbo), evidenziata da una pausa. Il bambino deve individuare la parola mancante.

Esempi:

- Prendo il pennello e le tempere per....
- Ho finito di fare la spesa vado in.... a pagare
- Ho voglia di.... un gelato
- Vado a lavarmi i denti con il
- Devo mettere i gelati in
- Stasera vorrei che la mamma mi leggesse un
- Devo temperare la
- La torta sta cuocendo, quando suona il timer devo spegnere il

Varianti

- Si può fornire ai partecipanti un campanello (o un fischietto, o altro) per prenotare la risposta.

BUON DIVERTIMENTO!!!!