



IL GRILLO PAROLANTE

Giochi per crescere

Giochi di parole

La vita è un gioco bellissimo: ricerca continua, ricchezza di scoperte, varietà di emozioni... Se riusciremo a trasmettere un po' di questo stupore ai nostri figli, avremo regalato loro un prezioso scrigno magico da aprire in caso di difficoltà: vi troveranno tutti i gioielli che hanno collezionato con noi ogni volta che abbiamo trascorso con loro del tempo.

Le attività di didattica ludica nascono da un modo di guardare allo stare a scuola dove gioco e conoscenza sono un binomio vincente, non un ossimoro, e fanno parte di un'idea di scuola che propone ai bambini di "giocare seriamente", o – se preferite – di "imparare in modo giocoso": vivere cioè in classe l'avventura di imparare giocando, divertendosi, scardinando la tradizionale e ancora persistente idea che in classe si impara, con fatica e disciplina.

"Sono creativi i laboratori che offrono strumenti, mezzi e tecniche ma non suggeriscono soggetti o contenuti, lasciando che ognuno trovi la sua strada per esprimersi con quello che ha visto fare e subito anche lui ha provato a fare: sapere come fare per sapere cosa fare"

Progetto

"Area a rischio a forte processo immigratorio e contro l'emarginazione scolastica"

GIOCHIAMO CON IL NUMERO DELLE LETTERE

Gioco n.1

Scrivi 5 animali
di 3 lettere



A	P	E

Gioco n.2

Scrivi 5 nomi di persona
femminili di 3 lettere

E	V	A

Gioco n.4

Scrivi 5 nomi femminili che
inizino con la M

M	A	R	I	A



Gioco n.6

Scrivi 5 oggetti di scuola di 5 lettere

Z	A	I	N	O

Gioco n.7

Scrivi 5 nomi
maschili che
inizino con la M

Gioco n.3

Scrivi 6 nomi femminili di
5 lettere che inizino per vocale

A	M	B	R	A

Gioco n.5

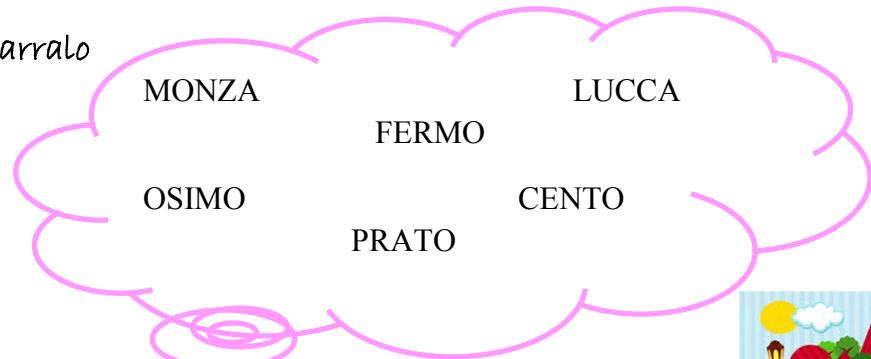
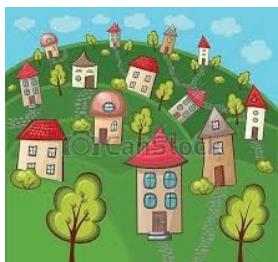
Scrivi 7 animali di 5
lettere con le doppie

		C	C	
		L	L	
		T	T	
		N	N	
		S	S	
		L	L	
		C	C	

M	A	R	I	O

Gioco n.8

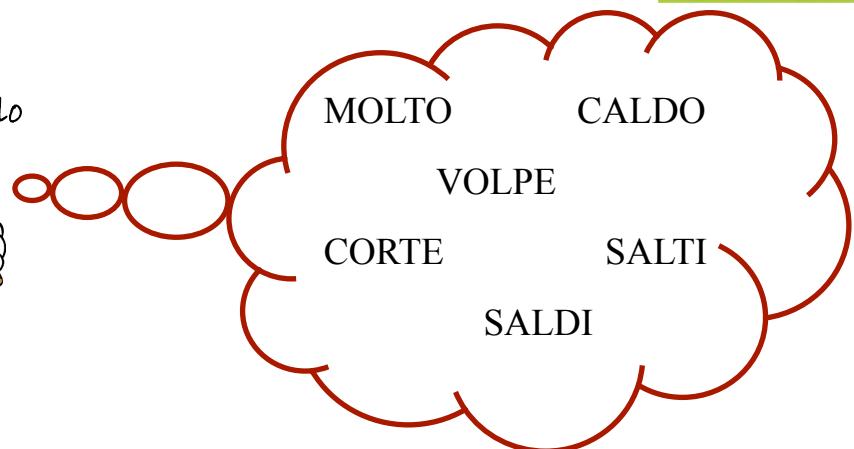
Scopri l'intruso e sbarralo



PER I PIÙ ABILI

Gioco n.9

Scopri l'intruso e sbarralo



Gioco n.10

Continua la frase con la parola giusta scegliendo tra:

BUONA

FELICE

CONTENTA

È LA MIA CARA MAMMA

Gioco n.11

Cosa accomuna queste parole?

CONGRATULAZIONE

AQUILONE

CONQUISTATORE

ACQUEDOTTI

AIUOLE

CAMBIO DI INIZIALE

Il gioco consiste nel cambiare solo la lettera iniziale (Es. Ballo - Gallo)

Gioco n. 12

PASTICCIO NELL'ASTUCCIO

Nel mio astuccio c'è una penna **XXXXXX**
che ogni tanto un po' di inchiostro **YXXXXX**.

Gioco n. 13

LA DIETA

Ho detto **XXXXXX**
alla **YXXXXX !!!**



Gioco n. 14

SHOPPING

Ho comprato una **XXXXXXX**
però non è della mia **YXXXXXX**.

Gioco n. 15

ATTUALITÀ

Il capo della Corea è davvero **XXXXXX**:
vuole lanciare sull'America un **YXXXXX**.

Gioco n. 16

SPIDER-MAN

Ho visto l'Uomo-**XXXXXX**
che in piscina faceva il **YXXXXX**.

Gioco n. 17

EREDITÀ

Mia madre da giovane indossava una **XXXXXX**
che aveva ereditato da sua **YXXXXX**.

Gioco n. 18

DISEGNO DAL VERO

In cima alla collina ho disegnato un **XXXXXXXXXX**
con un delicato color **YXXXXXXXXX**.



CAMBIO DI FINALE

Il gioco consiste nel cambiare solo la lettera finale (Es: Collo-Colla)

Gioco n. 19

Mangiare all'italiana

Il **XXXXXX** più importante della giornata è il pranzo: per forza, si mangia la **XXXXY**!

Gioco n. 20

Il portalettere

Non si sa in quale **XXXXXX** sia stata consegnata la **XXXXY**.

Gioco n. 21

Odori per l'arrosto

XXXXXX vuoi andare in giardino
a prendere due foglie di **XXXXXY** e un po' di rosmarino ?



Gioco n. 22

Paure

XXXX ha paura del buio perciò dorme con la **XXXY** accesa.

Gioco n. 23

Strani compleanni

XXXX è nata il 29 febbraio così festeggia il suo compleanno ogni quattro **XXXY**.

AGGIUNTA INIZIALE

Il gioco consiste nell'aggiungere una lettera o un gruppo di lettere davanti alla parola (es. orto - porto // tori - attori)

Gioco n.24

ORIGINI DI ROMA

Si parlava **XXXXXX**
sul colle **YYXXXXXX**.

Gioco n.25

PAURA

Questa notte tirava un forte **XXXXX**;
una porta ha sbattuto brrr, che **YYYYXXXXXX** !!!

Gioco n.26

SURF

Come cavalca con la tavola l'**XXXX**
quella bella ragazza **YYXXXX**.

Gioco n.27

MOTOCICLISTA PRUDENTE

Il mio amico con la moto è un vero **XXXX**:
preferisce andare lentamente a **YYXXXX**
piuttosto che azzardare un **ZZZYXXXX** !

Gioco n.28

MATEMATICA ALLUCINANTE

Ieri ho avuto delle **XXXXXXX**
mentre risolvevo complicate **YYXXXXXXX**.

Gioco n.29

SALA D'ATTESA

Sono stata per tre **XXX**
nell'ambulatorio del **YYYYXXX**.

Gioco n.30

A PRANZO

Oggi a tavola ho strabuzzato gli **XXXXX**:
mamma ha cucinato gli **YYXXXXXX!!!!**

Gioco n.31

SAPORI FORTI

Mettere nella carbonara l'**XXXXX**
è davvero un grosso **YYXXXXXX**.

SCARTO INIZIALE

È il gioco contrario del precedente: questa volta occorre eliminare una lettera o un gruppo di lettere davanti alla parola (es. remoto - moto)

Gioco n.32

ALLEVATORI SPAGNOLI

Nei pascoli iberici ci sono coraggiosi **YYYYXXXX**:
non allevano le pecore bensì i **XXXX**.



Gioco n.33

SCOPERTA ARCHEOLOGICA A ROMA

Negli scavi sotto il **YXXX**
hanno ritrovato preziose monete d'**XXX**.

Gioco n.34

COMPETIZIONE

Proprio la settimana **YYYYXXXX**
ho vinto una gara di **XXXXX**.

AGGIUNTA FINALE

Il gioco consiste nell'aggiungere una lettera o un gruppo di lettere dietro alla parola (es. pale - Palermo)

Gioco n.35

CAMBIAMENTI

Un tempo tra **XXX** c'era tanta gioia;
ora siamo sprofondati nella **XXXXY**.

Gioco n.37

GIOCHI IN CANTINA

Tra le **XXXXX** giochiamo a nascondino
mentre il nonno riempie **XXXXXXYYYY** di vino.



Gioco n.38

V.I.P.

Non sopporto la **XXXX** famosa e popolare
che si fa i selfie sdraiata sul **XXXXYY** col cellulare.



ZEPPA

Il gioco consiste nell'aggiungere una lettera o un gruppo di lettere
all'interno di una parola (es. OCCHIO + RE = ORECCHIO)

Gioco n.39

OSPITALITA'

Dalla botte prendo del **XXXX**
e poi lo offro al mio **XXYYXX**.

Gioco n.40

MAGLIA ROSA

Mi sono perso in TV una tappa del **XXXX**
perché mi sono addormentato come un **XYXX**.

Gioco n.41

ZAPPING

Da qualche tempo il mio **XXXX**, quell'animale,
ha imparato a cambiare **XXYYXX**.



INCASTRO

È un gioco simile al precedente. Questa volta una parola intera deve essere inserita all'interno di un'altra. (es. cane + panno = capannone)

Gioco n. 42

NASCITE

Si accendono le XXXX per i nuovi bimbi YYYY sperando che non diventino XXYYYYXX.



Gioco n. 44

NELLE SPIAGGE ORIENTALI

In XXXX vanno al YYYY con tanta roba da mangiare: a loro piace stare fermi al sole e con i denti YYXXXXYY.

Gioco n. 43

NASCONDIGLI

Il XXXX abbaia in direzione del grembiulone: c'è un YYYY nella tasca del XXYYYYYYXX.

SCIARADA

È l'unione di due parole per formarne una nuova di senso compiuto.

ES: CIRCO + STANZA = CIRCOSTANZA

Attenzione: non valgono le parole composte.

Gioco n. 45

SMARRIMENTO

Mentre stavo sdraiato sul XXXXX mi si è sfilato dalle YYYYYYYY il mio prezioso YYYYYYYYXXXXX

Gioco n. 46

CONSIGLIO

Se vuoi avere una lunga XXXX come quella della cantante YYYY prendi tanta XXXYYYY.

Gioco n. 47

STIMA DI FIGLIO

Il mio XXXX è un uomo YYYY: ha raccolto per mamma tra il grano un XXXXYYYY.

Gioco n. 48

DISTURBI VISIVI

Ieri non credevo ai miei XXXXX! ho visto volare un cane con le YYY !!! Credo propri di aver bisogno degli XXXXXYYY.

Gioco n. 49

GITA IN VENETO

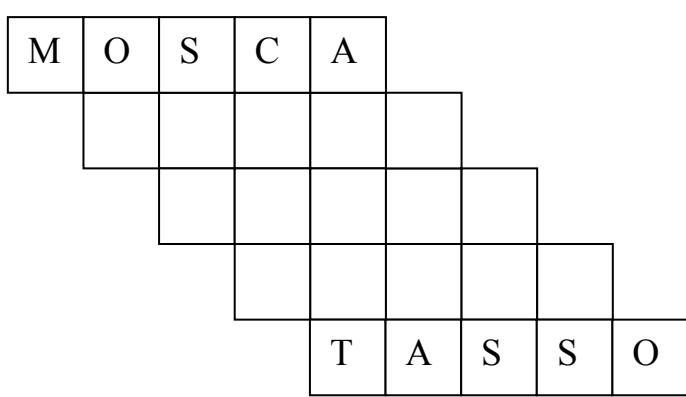
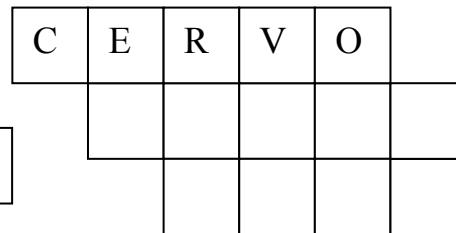
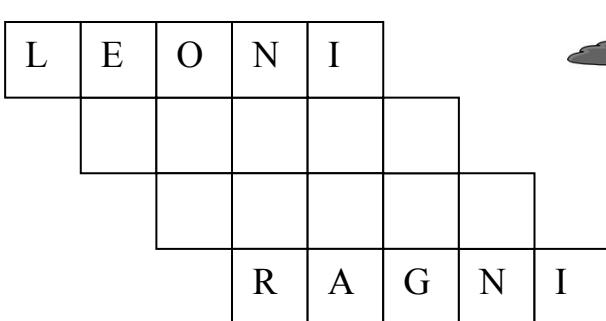
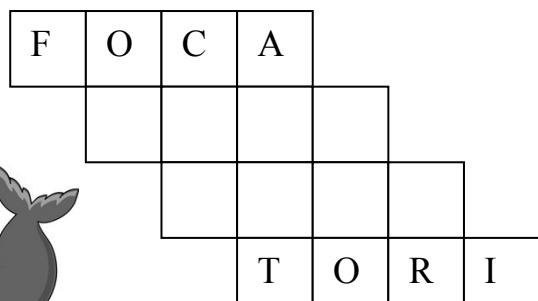
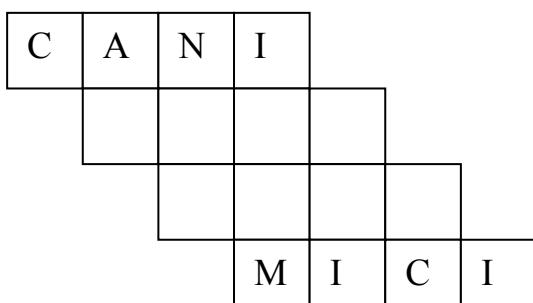
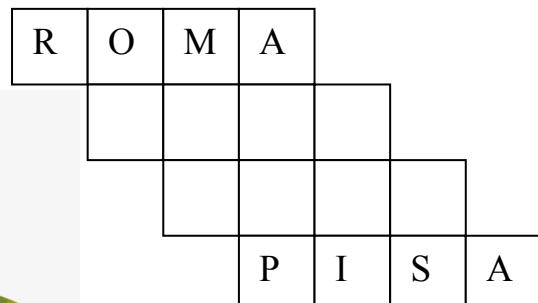
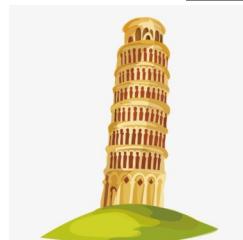
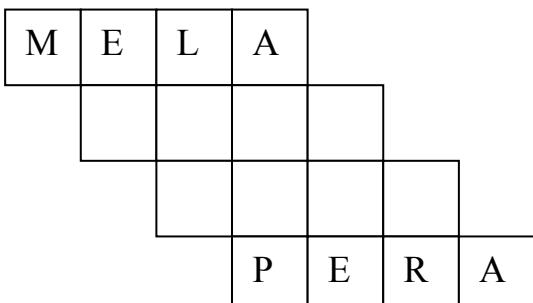
Senza doversi tagliare le XXXX, la sorella di mia mamma, cioè mia YYY, ha trovato un alberghetto a spender poco tra i canali di XXXXYYY.



METAGRAMMI

Attraverso un cambio di consonante o di vocale trasformate la parola iniziale in quella finale.

Gioco n. 50



Un sentito ringraziamento a tutti quegli alunni che si sono offerti come *cavie* per questo esperimento giocoso che li ha visti entusiasticamente partecipare.

Un ringraziamento speciale ad una collega speciale: Anna Rita Sorbellini. Senza la sua generosità e disponibilità non sarebbe stato possibile realizzare tutto questo.