



Istituto Comprensivo "F.lli Trillini"
Osimo

Istituto Comprensivo "Fratelli Trillini" Osimo - Anno 0 - n°1 - Giugno 2018 - Distribuzione interna
A cura di: Marcello Milone

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.3

Scrivi 6 nomi femminili di 5 lettere che inizino per vocale

A	M	B	R	A

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.5

Scrivi 7 animali di 5 lettere con le doppie

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



Gioco n.6

Scrivi 5 oggetti di scuola di 5 lettere

Z	A	I	N	O

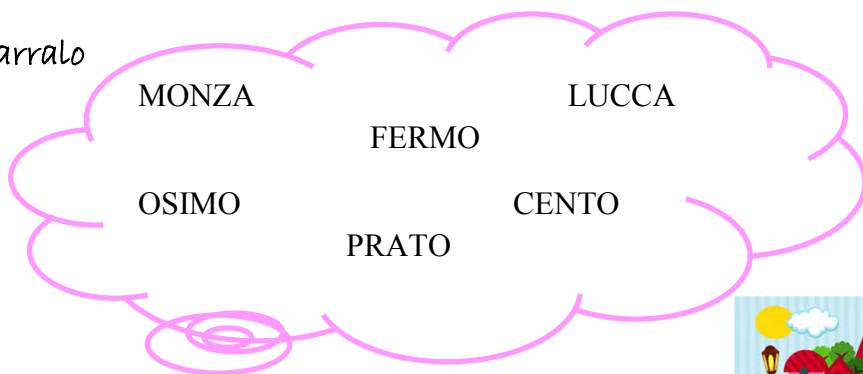
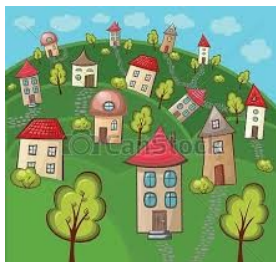
Gioco n.7

Scrivi 5 nomi maschili che inizino con la M

M	A	R	I	O

Gioco n.8

Scopri l'intruso e sbarralo

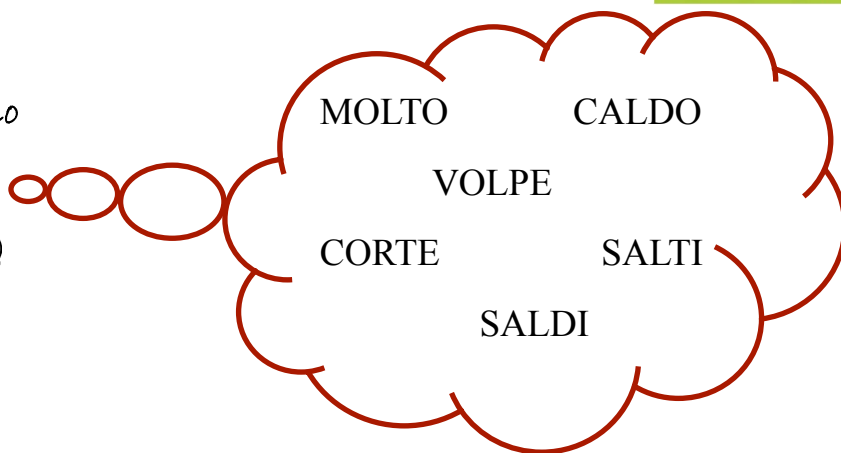


PER I PIÙ ABILI



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?



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 XXXXX
che ogni tanto un po' di inchiostro YXXXX.

Gioco n. 13

LA DIETA

Ho detto XXXXX
alla YXXXX !!!



Gioco n. 14

SHOPPING

Ho comprato una XXXXXX
però non è della mia YXXXXX.

Gioco n. 15

ATTUALITÀ

Il capo della Corea è davvero XXXXX:
vuole lanciare sull'America un YXXXX.

Gioco n. 16

SPIDER-MAN

Ho visto l'Uomo-XXXXX
che in piscina faceva il YXXXX.

Gioco n. 17

EREDITÀ

Mia madre da giovane indossava una XXXXX
che aveva ereditato da sua YXXXX.

Gioco n. 18

DISEGNO DAL VERO

In cima alla collina ho disegnato un XXXXXXXX
con un delicato color YXXXXXXX.



CAMBIO DI FINALE

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

Gioco n.19

Mangiare all'italiana

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

Gioco n.20

Il portalettere

Non si sa in quale XXXXX sia stata consegnata la XXXXY.

Gioco n.21

Odori per l'arrosto

XXXXXX vuoi andare in giardino
a prendere due foglie di XXXXY 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 YYYXXXXX !!!

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 XXXXXXXX
mentre risolvevo complicate YYXXXXXXX.

Gioco n.29

SALA D'ATTESA

Sono stata per tre XXX
nell'ambulatorio del YYYXXXX.

Gioco n.30

A PRANZO

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

Gioco n.31

SAPORI FORTI

Mettere nella carbonara l'XXXXX
è davvero un grosso YYXXXXX.

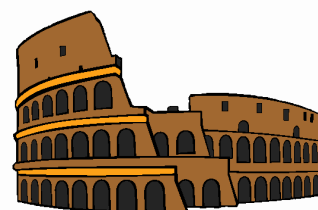
SCARTO INIZIALE

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 YYYXXXXX:
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 YXXXXX
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 sprofondata nella **XXXY**.

Gioco n.36

PERICOLO

È caduto un vaso di **XXXXX** in giardino
giù dal **XXXXXXYYY** del vicino.

Gioco n.37

GIOCHI IN CANTINA

Tra le **XXXXX** giochiamo a nascondino
mentre il nonno riempie **XXXXXXYYY** 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 **XYXXX**.

Gioco n.41

ZAPPING

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



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 XYYYYYXX.



Gioco n.43

NASCONDIGLI

Il XXXX abbaia in direzione del grembiulone: c'è un YYYYYY nella tasca del XYYYYYYYXX.

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.

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 YYYYYYY
il mio prezioso YYYYYYYYXXXXX

Gioco n.46

CONSIGLIO

Se vuoi avere una lunga XXXX
come quella della cantante YYY
prendi tanta XXXXYYYY.

Gioco n.47

STIMA DI FIGLIO

Il mio XXXX è un uomo YYY:
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 XXXXYYYY.

Gioco n.49

GITA IN VENETO

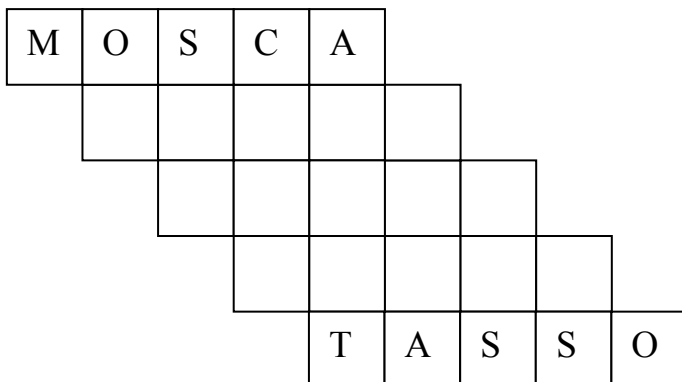
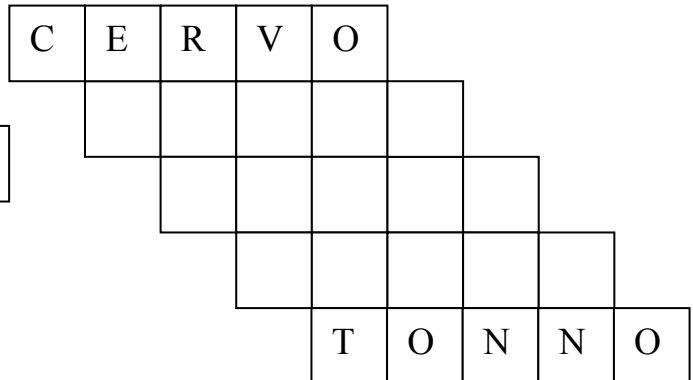
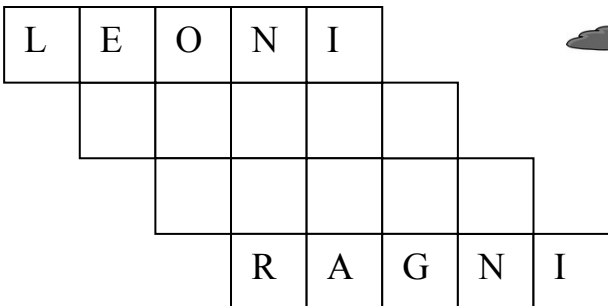
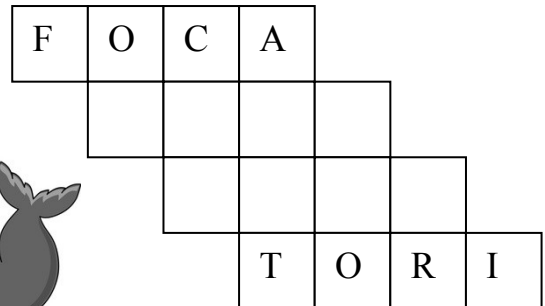
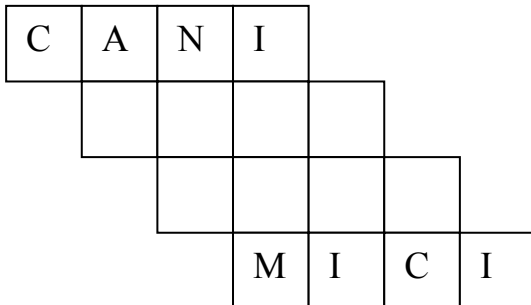
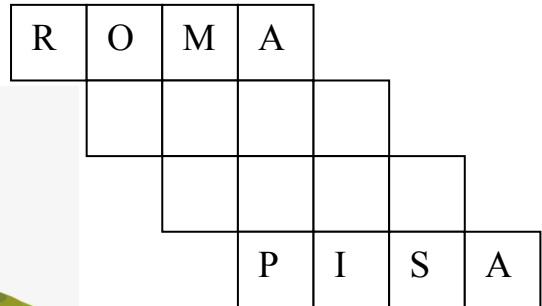
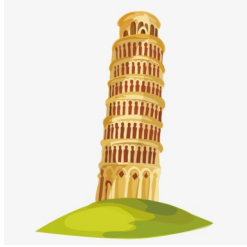
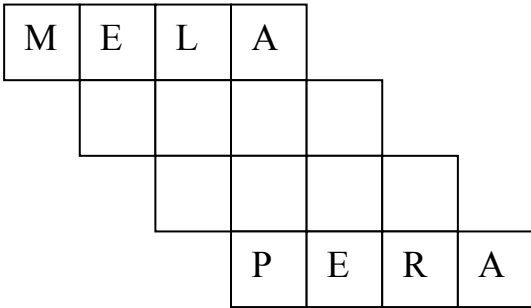
Senza doversi tagliare le XXXX, la sorella di mia mamma, cioè mia YYY,
ha trovato un alberghetto a spender poco tra i canali di XXXXYYYY.



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.