

## Le competenze metafonologiche: cosa sono e come allenarle

Le competenze metafonologiche:

- riguardano la capacità di **analizzare e manipolare le parole** per la loro forma,
- sono un requisito necessario per l'apprendimento della letto-scrittura,
- vengono acquisite spontaneamente durante l'apprendimento del linguaggio.

Vista la loro importanza nell'acquisizione della letto-scrittura, è fortemente indicato, oltre al lavoro svolto nelle scuole, un **potenziamento frequente e costante** che può essere messo in pratica anche in ambito domiciliare attraverso semplici attività ricreative da proporre ai bambini dai 5 anni in su.

Di seguito alcune **proposte di gioco** pensate per i genitori da fare a casa con i propri bambini per potenziare alcune di queste abilità:

### 1) FILASTROCCHHE IN RIMA

L'abitudine all'ascolto di filastrocche permette di affinare la capacità di riconoscere le rime e di provare a produrle. Si possono ripetere insieme al bambino filastrocche già conosciute, anche accompagnandole con movimenti del corpo (pensiamo al famoso "giro giro tondo, quant'è bello il mondo..."), oppure si possono provare ad inventare insieme al bambino (es. in cielo c'è una stellina che sparisce ogni...??? MATTINA!!!).

### 2) GARA DI UDITO!!!

Una gara che permetta ai bambini di stare attenti ai suoni prodotti e di analizzarli. Si può fare con parole esistenti o inventate (Vince chi indovina se le due parole sono uguali o diverse: SEME – TEME).

### 3) RUBA BANDIERA

Anche in questo caso lo scopo è favorire l'attenzione ai suoni delle parole. Il gioco consiste nel tradizionale gioco ruba bandiera, con qualche modifica (devono esserci almeno 3 componenti):

- una persona che dice la parola
- due persone che devono ascoltare e correre a prendere la bandierina quando vengono chiamate.
- invece di assegnare ai bambini il numero, si assegna una parola per ciascuno (es. tu sei MANO, tu sei NANO. Ascoltate bene chi chiamiamo!)
- vince chi va a prendere la bandierina quando viene chiamato.



### 4) SPEZZETTIAMO LE PAROLE

Questa attività si può fare in più momenti della giornata: si chiede al bambino di spezzare la parola in pezzettini (sillabe se in età prescolare: spezza MONETA: MO-NE-TA; fonemi se in età scolare: M-O-N-E-T-A).

### 5) COMPONIAMO LE PAROLE

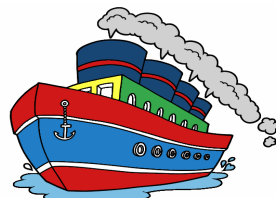
Questa attività si può fare in più momenti della giornata: si chiede al bambino di ricomporre la parola (la diciamo spezzata in sillabe se in età prescolare: MA-RE... cosa ho detto?; in fonemi se in età scolare: M-A-R-E... cosa ho detto?).

### 6) PUZZLE DI PAROLE

Si possono prendere delle figure e ritagliarle in base al numero di sillabe (se in età prescolare) o fonemi (se in età scolare) da cui sono composte. Questo gioco, permette di abilitare contemporaneamente, oltre alle capacità di motricità fine (ritagliare) e visuo-costruttive (comporre i pezzi del puzzle), le capacità metafonologiche di segmentazione e di fusione, in quanto prima si spezzetta la parola, poi la si ricompone.

## **7) ARRIVA UN BASTIMENTO CARICO DI...**

Questo è un gioco tradizionale molto utile per l'analisi delle sillabe e dei fonemi e per l'aumento del magazzino lessicale. Si chiede al bambino di dire più parole possibili che inizino per una lettera (arriva un bastimento carico di M...) o per una sillaba (arriva un bastimento carico di MO...).



## **8) IL TRENINO DELLE PAROLE**

A questo gioco possono partecipare da 2 a più giocatori. Lo scopo è riconoscere la sillaba finale di una parola e trovarne una con la stessa sillaba iniziale.

Es. Il primo giocatore dice una parola: RANA

Il giocatore successivo deve trovare una parola che inizi con NA: NANO

L'altro giocatore deve trovare una parola che inizi con NO: NOME

... e così via!

## **Riferimenti:**

L. Marotta, M. Trasciani, S. Vicari: CMF – Valutazione delle competenze metafonologiche, Ed. Erickson, 2006.

E. Perrotta, M. Brignola, Giocare con le parole, Ed. Erickson, 2000.

S. Cazzaniga, Anna M. Re, C. Cornoldi, S. Poli, P. Tressoldi, Dislessia e trattamento sublessicale, Ed. Erickson, 2005.