PREFAZIONE

Negli ultimi anni è stato approfondito lo studio sui disturbi del linguaggio e dell'apprendimento, e molti specialisti concordano sull'importanza della **correlazione tra l'aspetto fonologico e l'apprendimento della letto-scrittura**, sottolineando "l'importanza di sviluppare prima dell'insegnamento formale della lettura e scrittura la consapevolezza fonemica", come documentato dagli studi di [Tressoldi] e di [Fabrizi, Sechi e Levi] del 1991, e negli studi successivi fino a quelli attuali di [Goswami, 2005-2006], [Zorzi, 2007], [Blau et al, 2009] e [Ziegler et al, 2010].

La competenza fonologica è la capacità di riflettere sulla forma delle parole, cioè di analizzare la loro struttura sonora.

Anche la **Legge n. 170 del 8/10/2010** riconosce la dislessia, la disgrafia, la disortografia e la discalculia quali **disturbi specifici di apprendimento (DSA)**, e si propone il fine di favorire sia il successo scolastico, anche attraverso **misure didattiche di supporto** (art. 2, comma b), sia la **diagnosi precoce e percorsi didattici riabilitativi** (art. 2, comma f).

In questi anni di lavoro come logopedista ho sperimentato l'importanza di questi aspetti e quotidianamente verifico che esiste una forte correlazione tra difficoltà di linguaggio e difficoltà di apprendimento.

Anche se forse non tutti lo sanno, noi logopedisti usiamo molto il gioco come strumento di lavoro in terapia, e quindi mi è stato subito evidente che sarebbe stato fondamentale averne uno che affrontasse queste specifiche tematiche...

... ed è così che è nata l'idea di FONOLANDIA!

Come e con quale casa editrice realizzarlo?

Poiché da anni utilizzo in terapia i giochi di CreativaMente, soprattutto PAROLANDIA DEI PICCOLI e PYTAGORA, ho pensato di rivolgermi a questa casa editrice, specializzata in giochi educativi, ed Emanuele Pessi, fondatore di CreativaMente e autore dei giochi, ha accolto con entusiasmo la mia proposta.

Ci è subito risultato evidente che il gioco che stavamo realizzando era propedeutico a PAROLANDIA, e per questo abbiamo deciso di chiamarlo FONOLANDIA: come PAROLANDIA è il "Paese delle Parole", FONOLANDIA è il paese dei fonemi, il paese dei suoni.

FONOLANDIA si propone come principale obiettivo quello di allenare il bambino sull'aspetto fonetico ma, non essendo il bambino ancora capace di leggere, diventa necessario comunicare attraverso dei disegni, che naturalmente rappresentano delle parole... da pronunciare.

Per allenare il bambino in modo più proficuo, le parole sono state selezionate avendo cura di scegliere **suoni omofoni** (suoni simili), ad esempio le sillabe PI e BI, oppure TE e DE, oppure ancora FO e VO, che sono suoni che il bambino confonde facilmente nella fase orale e che, se non acquisiti per tempo, rischiano di permanere anche nella fase scritta.

Si è scelto di allenare il bambino sulla sillaba iniziale della parola, perché questa è la **base dell'allenamento fonologico**, e dunque il livello più facile. Si inizia sempre, già dai 4 anni, con la sillaba iniziale (ad esempio la FO di FOrmaggio e di FOca) per arrivare successivamente, tra i 5 e i 6 anni, al fonema iniziale (la F di Formaggio e di Foca, ma anche di Ferro da stiro e di Fenicottero). FONOLANDIA lavora su entrambi i livelli, sia la sillaba (FO) sia il fonema (F), con due modalità di gioco molto simili tra loro, che possono essere proposte al bambino nella giusta sequenza temporale, seguendo il suo naturale percorso di crescita linguistica.

Mentre in PAROLANDIA tutti i pezzi si possono incastrare tra loro, in FONOLANDIA, pensato per i bambini a partire dai 4 anni, la corrispondenza fonologica ha un **meccanismo di autocorrezione**, realizzato attraverso le **diverse forme del piolo del puzzle**: due disegni che corrispondono a parole con lo stesso fonema iniziale si possono incastrare tra loro in alto e in basso, mentre ciò non è possibile per illustrazioni-parole con un diverso fonema iniziale.

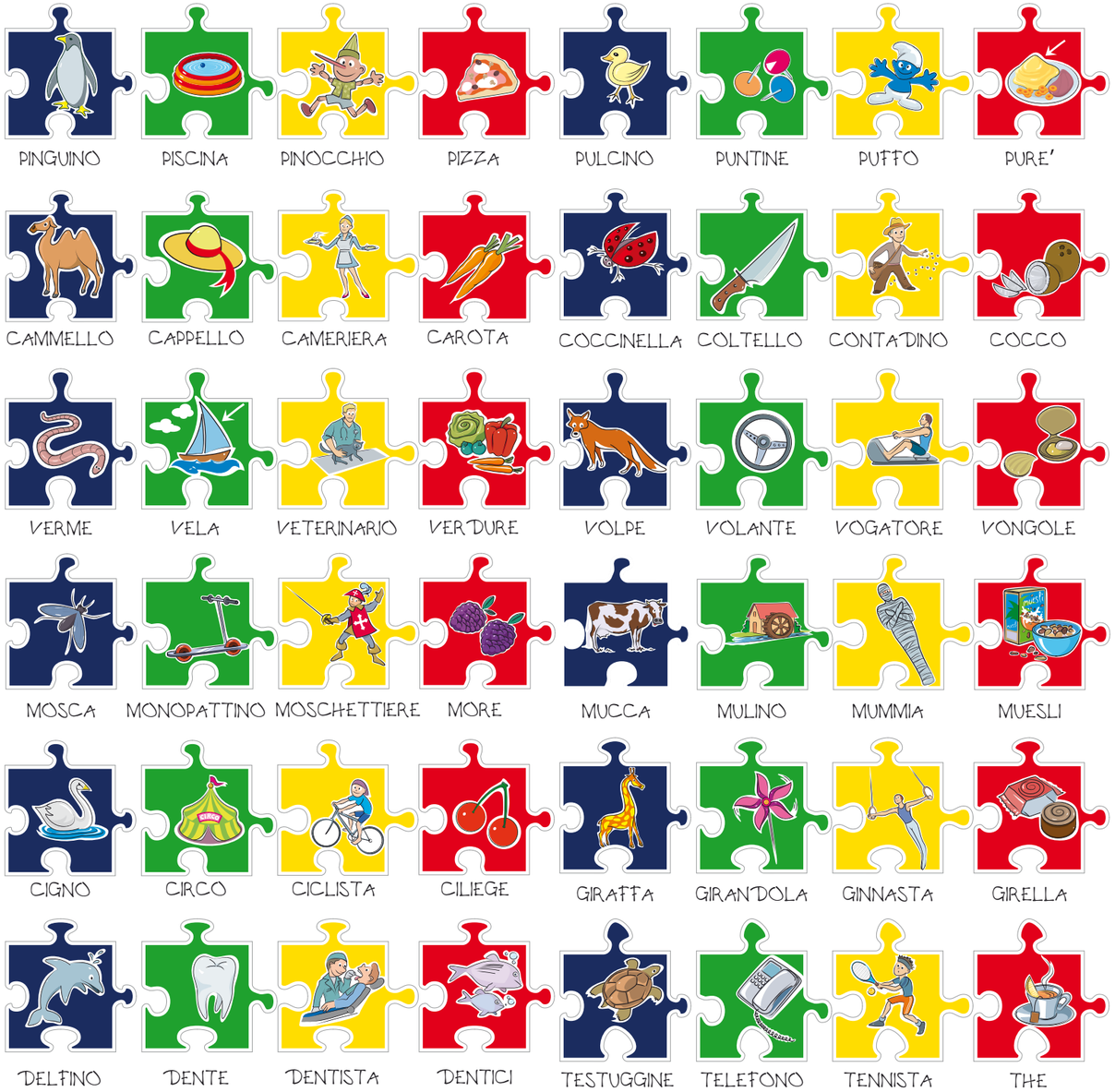
Abbiamo pensato di strutturare il gioco anche per allenare, già partendo dai più piccoli, il concetto di uguaglianza e denominazione dei colori, e di **classificazione** attraverso le quattro categorie del gioco: **animali (blu), cose (verde), persone (giallo) e cibo (rosso)**. Anche in questo caso abbiamo introdotto un meccanismo di autocorrezione: tutti i pezzi di puzzle dello stesso colore, e quindi appartenenti alla stessa categoria, si incastrano tra loro a sinistra e a destra, mentre ciò non è possibile per illustrazioni di diverse categorie (e colore).

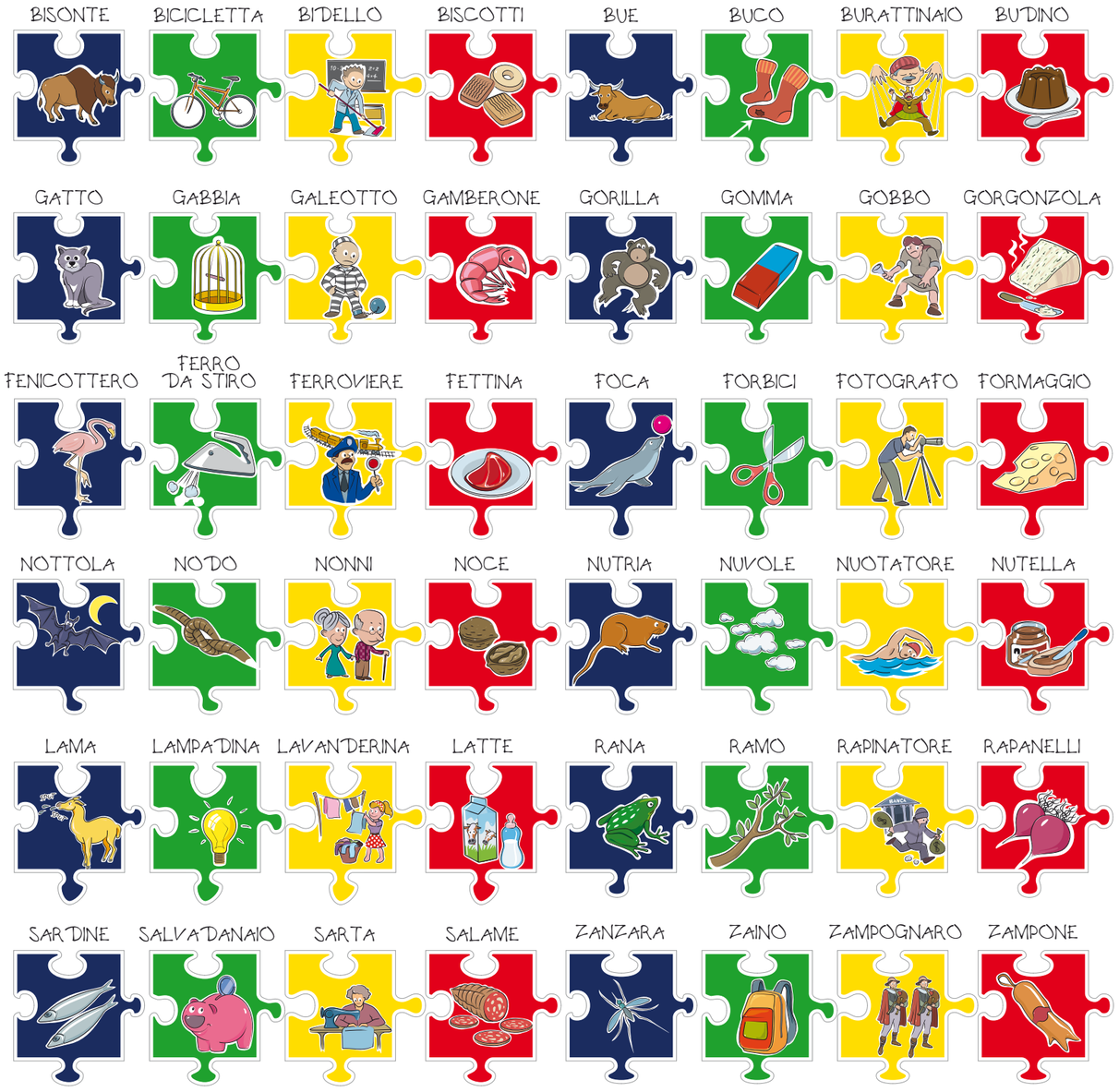
Infine abbiamo cercato di sfruttare al meglio la presenza di numerose immagini, a cui attribuire un nome, per **sviluppare il lessico del bambino**. L'introduzione di parole poco note per il bambino, come ad esempio "ginnasta", "nottola" e "burattinaio", non è casuale: oltre ad essere indispensabile per mantenere il corretto abbinamento fonologico e la proporzione statistica del gioco, la presenza di queste parole è stata guidata dall'obiettivo dello sviluppo lessicale.

In conclusione, FONOLANDIA è un gioco pensato per allenare il bambino nel suo percorso linguistico e fonologico attraverso un'attività ludica, divertente, stimolante e, soprattutto, realizzata attraverso un **gioco di società**, nel pieno spirito del gioco educativo **LUDO ERGO SUM**.

Buon divertimento,
Grazia Rigamonti

Grazia Rigamonti è una Logopedista che esercita dal 1981, ed è una Formatrice AID (Associazione Italiana Dislessia, http://www.aiditalia.org/it)


PINGUINO
PISCINA
PINOCCHIO
PIZZA
PULCINO
PUNTINE
PUFFO
PURE'
CAMMELLO
CAPPELLO
CAMERIERA
CAROTA
COCCINELLA
COLTELLO
CONTADINO
COCCO
VERME
VELA
VETERINARIO
VERDURE
VOLPE
VOLANTE
VOGATORE
VONGOLE
MOSCA
MONOPATTINO
MOSCHETTIERE
MORE
MUCCA
MULINO
MUMMIA
MUESLI
CIGNO
CIRCO
CICLISTA
CILIEGE
GIRAFFA
GIRANDOLA
GINNASTA
GIRELLA
DELFINO
DENTE
DENTISTA
DENTICI
TESTUGGINE
TELEFONO
TENNISTA
THE


BISONTE
BICICLETTA
BIDELLO
BISCOTTI
BUE
BUCO
BURATTINAIO
BUDINO
GATTO
GABBIA
GALEOTTO
GAMBERONE
GORILLA
GOMMA
GOBBO
GORGONZOLA
FENICOTTERO
FERRO DA STIRO
FERROVIERE
FETTINA
FOCA
FORBICI
FOTOGRAFO
FORMAGGIO
NOTTOLA
NODO
NONNI
NOCE
NUTRIA
NUVOLE
NUOTATORE
NUTELLA
LAMA
LAMPADINA
LAVANDERINA
LATTE
RANA
RAMO
RAPINATORE
RAPANELLI
SARDINE
SALVADANAIO
SARTA
SALAME
ZANZARA
ZAINO
ZAMPOGNARO
ZAMPONE

LE REGOLE DEL GIOCO

1. SCOPO DEL GIOCO

FONOLANDIA è un gioco di società per un minimo di due giocatori e un massimo di sei. Scopo del gioco è comporre, prima degli altri giocatori, il numero di **quartetti** e di **terzetti** definiti come traguardo per la partita.

2. CONTENUTO DEL GIOCO

- 96 disegni su pezzi di puzzle plastificati e in materiale spugnoso, ciascuno con una illustrazione che corrisponde a una parola:
  - 4 parole per ciascuna delle **24 sillabe** del gioco, tutte con il medesimo piolo in alto e in basso
  - 24 disegni per ciascuna delle 4 categorie e colori (animali-blu, cose-verde, persone-giallo e cibo-rosso), tutti con il medesimo piolo a sinistra e a destra
- 1 divisorio a croce per mantenere separati tra loro i pezzi dei quattro diversi colori
- 1 dado in legno con 6 facce colorate, delle quali 4 indicano i colori delle 4 categorie, e gli altri 2 sono i "colori speciali" del gioco
- questo pieghevole "Presentazione e Regole del Gioco"

3. REGOLE DEL GIOCO

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

All'inizio della partita i 96 pezzi di puzzle vengono separati a seconda del colore di sfondo e raggruppati, con l'illustrazione verso l'alto, nelle 4 pile da cui i giocatori attingeranno nel corso della partita. Inizia la partita il giocatore che, lanciando il dado, ottiene per primo il colore arancione, e il gioco prosegue poi in senso orario.

TURNO DI GIOCO

Il turno di gioco è finalizzato alla conquista di un nuovo pezzo, e in particolare di un disegno che possa essere associato a uno, o più, degli altri disegni già parte della propria dotazione, per arrivare a comporre dei terzetti o dei quartetti. L'associazione tra due pezzi di puzzle può essere fatta quando le corrispondenti parole iniziano con la stessa sillaba: in questo caso è possibile incastrare i due pezzi uno sopra l'altro, formando una colonna. Così, ad esempio, il disegno della BICICLETTA può essere posizionato sopra quello dei BISCOTTI.

Si noti che anche il bambino di soli 4 anni ha modo di verificare la **correttezza dell'associazione fonetica**, grazie alla forma del piolo del puzzle che consente o non consente l'incastro dei due pezzi uno sopra l'altro.

Al proprio turno il giocatore **lancia il dado**, che indicherà un colore:

- se è uno dei quattro colori delle diverse categorie del gioco (**blu**, **verde**, **giallo** o **rosso**), il giocatore deve prendere il primo pezzo di puzzle in cima alla pila dei pezzi di quel colore, pronunciando la corrispondente parola a voce alta
- se è **azzurro (FORTUNA)**, il giocatore può prendere il primo pezzo in cima a una qualsiasi delle quattro pile, a sua scelta, **indipendentemente dal colore**: in questo modo il bambino è stimolato a pronunciare a voce alta le quattro parole per verificare le possibili associazioni con i pezzi già in suo possesso
- se è **arancione (MOLTA FORTUNA)**, il giocatore può decidere tra due opzioni, che lo allenano a pronunciare a voce alta sia le quattro parole in cima alle pile sia quelle dei pezzi in possesso degli altri giocatori:
  - può **rubare un pezzo** a sua scelta a un qualsiasi giocatore avversario
  - può prendere **due pezzi** dalle quattro pile: dopo aver scelto il primo pezzo in cima a una pila, può scegliere come secondo pezzo sia quello appena scoperto (dello stesso colore) sia uno degli altri tre

FINE DEL GIOCO

Premesso che:

- un **quartetto** è la sequenza verticale di **quattro pezzi di puzzle di diverso colore**, le cui illustrazioni corrispondono a parole che iniziano con la stessa sillaba, come ad esempio: PINGUINO, PISCINA, PINOCCHIO e PIZZA
- un **terzetto** è la sequenza verticale di **tre pezzi di puzzle di diverso colore**, i cui disegni rappresentano parole con la stessa sillaba iniziale, come ad esempio: PINGUINO, PINOCCHIO e PIZZA

VINCE la partita il giocatore che per primo conquista **un quartetto** e **quattro terzetti**.

È possibile, a seconda che si vogliano fare partite più o meno lunghe, aumentare o diminuire il numero di quartetti e di terzetti definiti come traguardo per la partita.

4. VARIANTE FONOLANDIA 5+

Per seguire il bambino nel suo naturale percorso di crescita linguistica, la forma del piolo del puzzle consente di incastrare tra loro, lungo la verticale, non solo le parole con la stessa sillaba iniziale, ma tutte le parole che hanno lo stesso fonema iniziale.

In questa variante del gioco, per i bambini a partire dai 5 anni, l'associazione tra due disegni può essere fatta in base al **fonema iniziale della parola**: non sono valide solo le associazioni come VELA e VERDURE, ma anche quelle come VELA e VOLPE, poiché condividono il fonema iniziale (V).

Anche in questa variante del gioco è necessario che i quartetti e i terzetti siano sempre composti da **pezzi di puzzle di diverso colore**.

5. GIOCHI DOMINO

Con i 96 pezzi di puzzle di FONOLANDIA è possibile anche giocare a DOMINO, in tutte le sue varianti, con la sola accortezza di:

- disporre sulla stessa riga tutte le illustrazioni che appartengono alla stessa categoria: animali (blu), cose (verde), persone (giallo) e cibo (rosso)
- disporre sulla stessa colonna i pezzi con disegni che condividono la stessa sillaba iniziale (dai 4 anni) o lo stesso fonema iniziale (dai 5 anni)

Un gioco di Emanuele Pessi e Grazia Rigamonti
Illustrazioni puzzle di Rossano Gambirasio
Grafica di Roberta Biasci
Prodotto da CreativaMente srl
Via Alessandro Volta, 69
20863 Concorezzo (MB)

CreativaMente
LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu
conservare il nostro indirizzo per qualsiasi informazione
i colori e i dettagli del contenuto possono
variare da quanto illustrato
MADE IN ITALY