

## » La tombola delle lettere e dei numeri

Come ulteriore proposta didattica giocosa, i bambini potranno divertirsi con la **tombola delle lettere e dei numeri**, composta da un tabellone da affiggere a parete e uno da tenere orizzontale, le tessere da estrarre e le cartelle che saranno consegnate agli alunni.



Tombola - tabellone

Poiché questo gioco presuppone la capacità di **riconoscere** e di **distinguere le lettere in stampato e le cifre**, sarà l'insegnante a individuare gli alunni che saranno in grado di partecipare a questo gioco, dopo un adeguato percorso formativo specifico, particolarmente all'ultimo anno di frequenza della Scuola dell'Infanzia.

Questa tombola si caratterizza infatti per raccogliere in ogni cartella una famiglia di lettere in stampato per affinità di gesto (ad esempio, le Bruco-dritte, le Bruco-curve, le Bruco-miste, ecc.) o un gruppo di numeri a seconda del punto di partenza nella grafia (ad esempio, i numeri che partono da sinistra: "1, 2, 3, 7"), oltre ai personaggi delle storie delle emozioni.

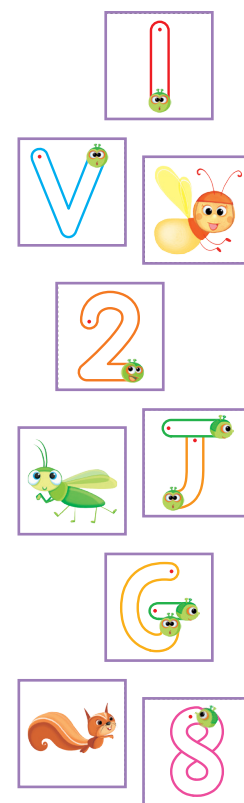
In questo modo, l'insegnante potrà scegliere, di volta in volta, se giocare con le tessere delle lettere, distribuendo ai bambini le relative cartelle; oppure se giocare con le cifre, consegnando le cartelle dei numeri; o di giocare con una tombola completa di lettere e di cifre, quando i bambini, al termine del percorso didattico proposto, sapranno distinguere la forma e la struttura di tutte le lettere e di tutti i numeri.

In ogni caso, **nelle cartelle le Bruco-lettere e i Bruco-numeri sono smerigliati**, per stimolare la **percezione tattile** dei bambini.

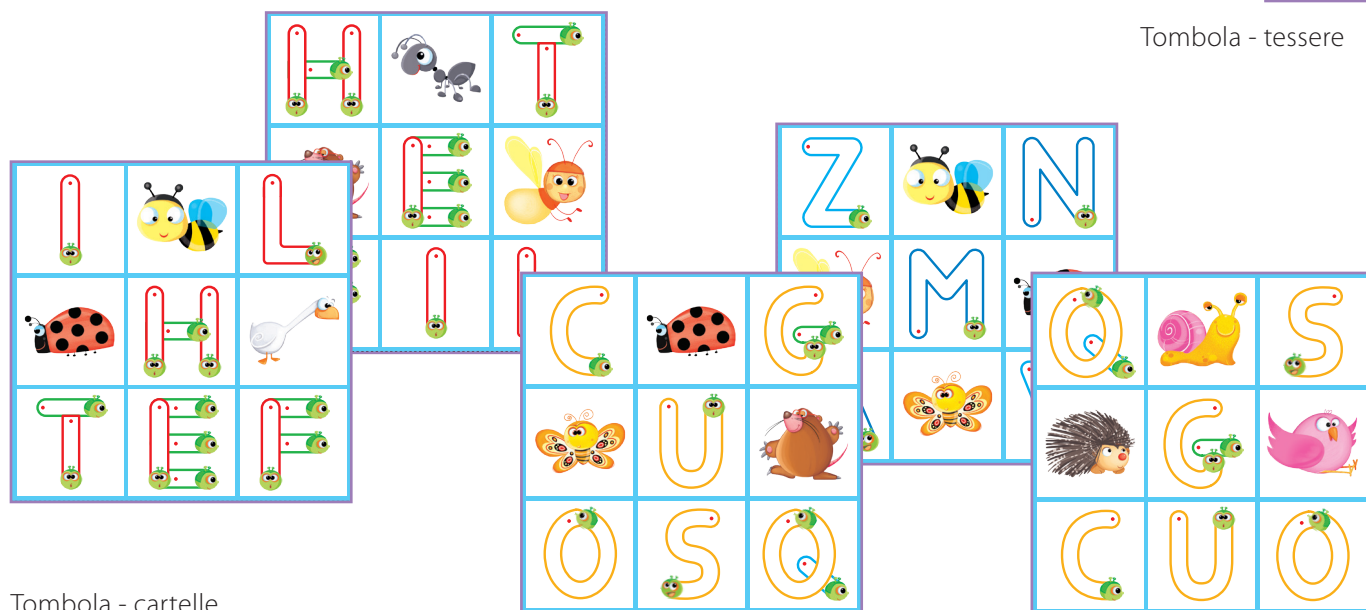
Durante il gioco, l'insegnante, dopo avere distribuito le cartelle agli alunni, chiama un bambino che mescola le tessere dentro un sacchetto. Ne estrae una, per poi cercare nel tabellone appeso a parete la lettera, la cifra o l'animale rappresentato sulla tessera. Quando la trova, eventualmente aiutato dall'insegnante e dai compagni, se si tratta di una lettera o di una cifra, la ripassa con il dito facendo "suonare" i tracciati che la compongono con TIC, TAC e OOOH. In contemporanea, gli altri alunni, con il "gioco dell'orchestra", eseguono nell'aria gli stessi tracciati, verbalizzando i gesti.

Quindi, il bambino, eventualmente aiutato da un compagno, ripone la tessera al posto giusto nel tabellone posto sul tavolo, mentre gli altri bambini devono cercare se hanno nelle loro cartelline quella lettera, cifra o animale, nel qual caso coprono la casella con una pedina o un piccolo oggetto (ad esempio, un fagiolo).

Il gioco finisce quando per primo un bambino farà "tombola", avendo coperto tutte le caselle della propria cartella, e vincerà un premio deciso di volta in volta dall'insegnante.



Tombola - tessere



Tombola - cartelle