

IL GIOCO DELLE SILLABE

Un concorrente per gruppo sceglie un bigliettino tra quattro. Il numero scritto sul bigliettino scelto rappresenta il numero di sillabe delle parole che i gruppi devono trovare.

Lo scopo è trovare più parole possibili, che siano corrette, nel tempo previsto (10 minuti).

ELABORATI DEI BAMBINI

Due sillabe: cane, nave, lana, naso, sole, leva, polo, sasso, lego, mela, sedia, Gaia, Luca, cima, coca, coda, coma, come, foglio, esso, etto. (I roditori)

Una sillaba: me, se, si, te, ti, lo, un, le, la, su, tu, po, bo, ce, re, ma, mi, vi, li, al. (I tre blu)

Due sillabe: sole, velo, vento, stella, voce, volo, nero, naso, lana, solo, seme, quadro, sedia, coppa, panca, libro, lava, luce, luna, fiore, bruco, muro, faro, piede. (I musicisti)

Tre sillabe: duetto, parole, pantera, fumare, pescare, carica, vietato, riquadri, togliere, usare. (La Pantera nera)

Una sillaba: a, do, re, mi, fa, sol, la, si, di, da, in, con, su, per, tra, fra, un, il, i, è, tu, lui, voi, noi. (I coccodrilli)

Tre sillabe: Torino, banana, arancia, maiale, grembiule, macchina. (A.M.D.)

Due sillabe: sole, gnomo, velo, mela, vela, scuola, foglie, tetto, tronco, luna, stella, cielo, occhi, topo, fiocco, palla, ciglia, bocca, erba, fiore, gambo, Gaia, ghiaccio, panca, banca, banco, cane, gatto, lana, sedia, fame, primo. (I tigers)

Tre sillabe: cavallo, ricordo, Luigi, lavagna, finestra, quaderno, armadio. (L.S.M.)