



# GIOCHI E ATTIVITA' CON FONEMI IN VIAGGIO

UTILIZZO DELLE CARTE PER LAVORARE  
SUI PREREQUISITI ALLA LETTO- SCRITTURA (DAI 5 ANNI)



**FONEMI IN VIAGGIO** è un gioco educativo e didattico che, in modo divertente e versatile, stimola i bambini a **percepire e articolare** correttamente i **fonemi** (suoni del linguaggio). Le sue accattivanti immagini, utilizzate in tante attività, favoriscono **l'ampliamento del vocabolario**, la costruzione dei **prerequisiti** per i futuri **apprendimenti scolastici** e il **consolidamento delle regole ortografiche**.

Le carte di **FONEMI IN VIAGGIO** si prestano a tante **attività sul linguaggio orale e scritto**, individuali o di gruppo, in contesto familiare, scolastico, terapeutico. Grazie alle loro immagini semplici e immediate, possono essere utilizzate per sviluppare e consolidare le capacità linguistiche in **qualsiasi lingua**, sia lingua madre sia acquisita.

Riprendendo lo schema del **Libro Guida**, contenuto nella scatola di **FONEMI IN VIAGGIO**, qui troverete l'elenco delle carte da utilizzare nelle varie attività e tante altre idee di giochi da fare insieme.



## UTILIZZO DELLE CARTE PER LAVORARE SUI PREREQUISITI ALLA LETTO- SCRITTURA (DAI 5 ANNI)

Con bambini dell'ultimo anno di Scuola dell'Infanzia e biennio Primaria, le carte di **FONEMI IN VIAGGIO** sono utilizzate in divertenti attività, individuali o di gruppo, per **costruire, potenziare o recuperare le competenze metalinguistiche globali e analitiche**, fondamentale **prerequisito dell'apprendimento della letto-scrittura**:

- 1) **Divisione sillabica**
- 2) **Sintesi sillabica**
- 3) **Riconoscimento lunghezza di parola**
- 4) **Riconoscimento sillaba iniziale**
- 5) **Riconoscimento sillaba finale**
- 6) **Riconoscimento di rime**
- 7) **Riconoscimento fonema iniziale**
- 8) **Analisi fonemica: divisione e sintesi fonemica (per il biennio Primaria)**
- 9) **Manipolazione dei suoni: delezione (per il biennio Primaria)**



## 1) Divisione sillabica

Scegliere carte con parole bisillabe e trisillabe piane (*Scheda 6*).

### 1. BATTO LE MANI E SILLABO:

Mostrare una carta al bambino e insegnargli a sillabare la parola, battendo le mani a ogni sillaba: CA-NE, PE-CO-RA (*Scheda 6*).

### 2. BAMBINO ROBOT:

Bambino-robot: l'adulto estrae l'immagine da una borsa, e la mostra. Il bimbo la sillaba. Poi vince la carta (*Scheda 6*).

## 2) Sintesi sillabica

Scegliere carte con parole bisillabe e trisillabe piane (*Scheda 6*).

1. **ADULTO ROBOT:** Adulto-robot e il bambino fa la sintesi. Es: Mostrando l'immagine, l'adulto dice: "CA-SA", il bambino deve dire CASA. Poi riceve l'immagine (*Scheda 6*).

2. **ASCOLTO E SINTETIZZO:** Adulto-robot e il bambino fa la sintesi. Es: senza mostrare l'immagine, l'adulto dice: "CA-SA", il bambino deve dire CASA. Poi vince la carta (*Scheda 6*).

## 3) Riconoscimento di lunghezza di parola: corte (bisillabe) e lunghe (polisillabe)

1. **FACCIO 2 COLONNE:** Scegliere carte con parole bisillabe e polisillabe, mischiarle. Prendere 2 lego o regoli: uno corto (bisillabe) e uno lungo (polisillabe)  
Invitare il bambino a sillabare le diverse parole, una per volta, e poi a incolonnarle sotto i 2 oggetti, creando i 2 gruppi di parole (corte e lunghe), (*Scheda 6*).

### 2. GIOCO MOTORIO CON I CERCHI:

Disporre sul pavimento 5 cerchi. Scegliere parole bisillabe, trisillabe e polisillabe. L'adulto sceglie e pronuncia una alla volta le parole. Il bambino divide la parola in sillabe, saltando dentro ai cerchi e pronunciando una sillaba in ciascuno. Alla fine stabilisce se la parola assegnata è corta ( 2 sillabe ), media (3 sillabe) o lunga (4 sillabe ), (*Scheda 6*).



#### 4) Riconoscimento sillaba iniziale

1. **LA BANDA DELLE PAOLE E LA PAROLA STONATA:** Decidere la sillaba target. Scegliere una immagine con sillaba iniziale diversa da quella target, senza mostrarla. Leggere la lista di parole con sillaba iniziale target (*Scheda 3*) e inserire, a un certo punto, la parola dell'immagine scelta (con sillaba iniziale diversa). Quando il bambino sente la parola stonata, la ripete ad alto volume (cacciavite, camion, cane, fata, cappello). Se indovina la parola stonata, riceve l'immagine corrispondente (*Scheda 3*).
1. **METTO NEL CESTINO:** Immagini con sillaba iniziale target mischiate a immagini con altre sillabe iniziali. Trovare immagini con la sillaba target e metterle nel proprio cestino. Utilizzare carte dello stesso colore-sfondo anche per l'intruso per evitare che sia facilmente riconoscibile, a causa del colore diverso, rispetto alle carte-target. Oppure utilizzare sfondi misti sia per il target che per l'intruso (*Scheda 3*).
2. **A CACCIA DI SILLABE:** Scegliere 20 coppie di immagini inizianti con la stessa sillaba, per ogni coppia, ma con colore-sfondo diverso (casa-cavallo, barca-balena...), per evitare che le coppie siano facilmente riconoscibili. Distribuire al bambino 1 immagine di ogni coppia e spargere le rimanenti 20 immagini sul tavolo. Il bambino deve trovare la carta che fa coppia con quella che ha in mano. (*Scheda 3*).
3. **CON CHE SILLABA INIZIA?** Riconoscimento della sillaba iniziale in un gruppo di immagini (prima due immagini ,poi tre...): "Con quale sillaba iniziano tutte queste parole?" (*Scheda 3*).
4. **GIOCO DELL'INTRUSO:**  
Immagini con stessa sillaba iniziale, tranne una. Il bambino deve trovare l'intruso. Utilizzare carte dello stesso colore-sfondo anche per l'intruso per evitare che sia facilmente riconoscibile, a causa del colore diverso, rispetto alle carte-target (Es: cane, cappello, caramella, pecora), (*Scheda 3*).
5. **GIOCO DEL BASTIMENTO**  
L'adulto pronuncia la seguente frase: "E' arrivato un bastimento carico di..."(es. MA)  
Il bambino cerca parole che iniziano con la sillaba data.
6. **MEMORY CON SILLABA INIZIALE:** si devono ricercare le figure che iniziano con la stessa sillaba. Utilizzare carte con colore-sfondo diverso per la coppia di sillabe uguali, per evitare che siano associate per colore (Es: cane-casa, rosa-robot), (*Scheda 3*).
7. **TOMBOLA CON SILLABA INIZIALE:** distribuire ai bambini 6 immagini di parole che iniziano con sillabe diverse e disporle tipo scheda di tombola. L'adulto pronuncerà la sillaba iniziale di una delle immagini possedute dai bambini. Quando il bambino individua correttamente la carta, può capovolgere la carta o metterci sopra un piccolo oggetto. Il gioco prosegue come in una normale tombola. Se si vogliono utilizzare più carte con la stessa sillaba iniziale, nella stessa scheda, sceglierle con colore sfondo-diverso per evitare che vengano associate per colore (Es: sedia, semaforo). (*Scheda 3*)



## 5) Riconoscimento sillaba finale e omofonia in posizione finale di parola (sillaba finale)

1. **BATTO LE MANI CON LA SILLABA FINALE:** L'adulto, in successione, propone una serie di parole, bisillabe piane, trisillabe piane (senza le immagini), scandendo le sillabe e accompagnando la divisione con i gesti-suono. *Esempio:* CANE.  
Prima sillaba: battuta delle mani sulle gambe (CA); sillaba finale: battuta solo delle mani (NE).  
*Esempio:* TAVOLO  
Prima e seconda sillaba: battuta delle mani sulle gambe (TA); battuta delle mani sulle gambe (VO).  
Sillaba finale: battuta solo delle mani (LO). Il bambino ripete solo la sillaba finale. (*Scheda 6*).
2. **TROVO LA SILLABA FINALE:** Scegliere alcune carte con la stessa sillaba FINALE + uno/più intrusi (scivolo, gomitolo, tavolo, gallo, salame...). Chiedere al bambino di selezionare solo le immagini con la sillaba finale target: "Trova tutte le immagini che finiscono con LO come CAVOLO" (*Scheda 7*).
3. **METTO NEL CESTINO:** Immagini con sillaba finale target, pronunciata dall'adulto, mischiate a immagini con altre sillabe finali. Trovare le immagini con sillaba finale target e metterle nel proprio cestino. *Es:* "Cerca- le immagini che finiscono con LO come cavolo" (*Scheda 7*)
4. **CON CHE SILLABA FINISCE?** Esercizi collettivi e/o individuali sul riconoscimento della sillaba finale target in un gruppo di immagini (prima due immagini ,poi tre...): "Con quale sillaba finiscono tutte queste parole?" (*Scheda 7*)
5. **TROVA L'INTRUSO:**  
Immagini con stessa sillaba finale, tranne una. Il bambino deve trovare l'intruso (*Scheda 7*).
6. **DOMINO:** distribuire diverse immagini che abbiano la prima e ultima sillaba uguali. Con le modalità di un domino, il bambino deve affiancare la figura che inizia con la stessa sillaba con cui termina l'altra figura (es. gufo-foca-casa ecc). (*Scheda 8*)

## 6) Rime

Fare esempi di rime (parole che hanno la stessa coda: collana, befana), prima di iniziare le attività

1. **TROVA L'INTRUSO:** 3 immagini, di cui 2 fanno rima e 1 è l'intruso. (*Scheda 9*)
2. **CON QUALE FA RIMA?** Mostrare 2 figure non in rima, dire una parola che fa rima con una delle 2 figure presentate. Il bambino deve indovinare quale fa rima (*Scheda 9*).
3. **METTO NEL CESTINO:** Immagini con rima target mischiate a immagini con altri suoni finali. L'adulto dice: "Cerca le immagini che fanno rima con... e mettile nel tuo cestino". (*Scheda 9*)
4. **TROVA LA COPPIA:** Scegliere 20 coppie di immagini in rima. Mettere davanti al bambino 1 immagine di ogni coppia e spargere le rimanenti 20 immagini sul tavolo. Il bambino deve trovare, per ogni coppia, la carta che fa rima con quella che ha in mano. (*Scheda 9*)



5. **MEMORY CON RIME:** selezionare le coppie di immagini che fanno rima e mostrarle al bambino. Mischiarle e disporle capovolte sul tavolo. A turno, si devono ricercare le figure che fanno rima (violino-pinguino; anello-cappello ecc). *(Scheda 9)*
6. **TOMBOLA CON RIME:** selezionare le coppie di immagini che fanno rima e mostrarle ai bambini. Distribuire ai bambini una metà delle coppie da disporre sul tavolo tipo tombola. L'adulto tiene l'altra metà. Mostrare l'immagine, pronunciando la parola. I bambini devono controllare se hanno una immagine in rima con la parola pronunciata. Utilizzare gettoni o altro, per coprire le rime trovate sulla propria tombola. Il gioco prosegue come in una normale tombola. *(Scheda 9)*

### 7) Riconoscimento fonema iniziale e omofonia in posizione iniziale di parola (fonema iniziale)

N.B. Se il bambino tende a dire la sillaba iniziale, spiegargli che deve dire il pezzettino/mattoncino/suono più corto. Es: *"Le sillabe sono i mattoni grandi che compongono le parole. Questi mattoni grandi possono essere divisi in mattoncini più piccoli"*.

1. **GIOCO DELLE PALETTE:** Discriminazione suoni simili (sordi/sonori:f/v, c/g, ci/gi, p/b): selezionare le immagini da mostrare, iniziati con i suoni target. Preparare 2 palette con un disegno per ognuno dei suoni target. Es: *"Quando senti il suono F, come fffarfalla, alza la palette con il disegno della farfalla, quando senti il suono V, come vvvaso, alza quella con il vaso"*. Non mostrare la carta mentre si pronuncia il nome e consegnarla carta se la risposta è corretta. *(Scheda 10)*
2. **METTO NEL CESTINO:** Immagini con fonema iniziale target mischiate a immagini con altri fonemi iniziali. Cercare le immagini con il fonema target iniziale e metterle nel proprio cestino. Utilizzare carte dello stesso colore- sfondo anche per l'intruso per evitare che sia facilmente riconoscibile, a causa del colore diverso, rispetto alle carte-target. Oppure utilizzare sfondi misti sia per il target che per l'intruso (Es:vasino-ventaglio-vasca-calze). *(Scheda 15, pag. )*
3. **TROVA LA COPPIA:** Scegliere 20 coppie di immagini iniziati con la stesso fonema ma con colore-sfondo diverso (Es:vasino-ventaglio). Disporre davanti al bambino 1 immagine di ogni coppia e spargere le rimanenti 20 immagini sul tavolo. Il bambino deve trovare la carta che fa coppia con quelle in suo possesso. *(Scheda 4)*
4. **CON CHE FONEMA INIZIA?** Riconoscimento del fonema iniziale in un gruppo di immagini ( prima due immagini ,poi tre...): *"Con quale fonema iniziano tutte queste parole?" (Scheda 4)*
5. **TROVA L'INTRUSO:** Immagini con stesso fonema iniziale, tranne una. Il bambino deve trovare l'intruso. Utilizzare carte dello stesso colore-sfondo anche per l'intruso per evitare che sia facilmente riconoscibile, a causa del colore diverso, rispetto alle carte-target. Oppure utilizzare sfondi misti sia per il target che per l'intruso (Es:vasino-ventaglio-vasca-calze). *(Scheda 4)*



## 6. GIOCO DEL BASTIMENTO

L'adulto pronuncia la seguente frase: "E' arrivato un bastimento carico di..." (es. F)  
Il bambino cerca parole che iniziano con il fonema dato.

7. **MEMORY CON FONEMA INIZIALE:** si devono ricercare le figure che iniziano con lo stesso fonema (cane-cuscino; pizza-pagliaccio ecc). Utilizzare carte con colore- sfondo diverso per la coppia di fonemi iniziali, per evitare che siano facilmente riconoscibili. *(Scheda 4)*

8. **TOMBOLA CON FONEMA INIZIALE:** distribuire ai bambini 6 immagini di parole che iniziano con fonemi diversi e disporle tipo scheda di tombola. L'adulto pronuncerà il fonema iniziale di una delle immagini possedute dai bambini. Quando il bambino individua correttamente la carta, può capovolgerla o metterci sopra un piccolo oggetto. Il gioco prosegue come in una normale tombola. Se si vogliono utilizzare più carte con lo stesso fonema iniziale, sceglierle con colore sfondo-diverso per evitare che vengano associate per colore (Es: sedia-scala), *(Scheda 4)*

## 8) Analisi fonemica:

### Dal biennio-primaria

Con i bambini della scuola Primaria, che già posseggono competenze *metafonologiche globali*, si possono svolgere attività più complesse, di *metafonologia analitica*, che richiedono una maggiore elaborazione.

Nelle prime fasi, utilizzare come suoni iniziali i fonemi continui (R, S, F, V), più facili da "separare" dalla vocale e maggiormente identificabili prolungandoli.

### Segmentazione e Fusione fonemica

Scegliere carte con parole bisillabe e trisillabe piane. *(Scheda 6)*

1. **BATTO LE MANI E FACCIO LO SPELLING:** Mostrare una carta al bambino e insegnargli a fare lo spelling della parola, battendo le mani a ogni fonema: r-a-n-a, f-u- ci-le. *(Scheda 6)*
2. **ADULTO-ROBOT:** Mostrando l'immagine, l'adulto dice: "C-A-N-E", il bambino devono dire CANE. *(Scheda 6)*
3. **ASCOLTO E FONDO:** senza mostrare l' immagine, il bambino fa la sintesi. Se corretta, vince la carta *(Scheda 6)*
4. **BAMBINI-ROBOT:** l'adulto estrae 1 immagine dalla borsa, e la mostra. Il bimbo fa lo spelling. Se corretto, vince la carta. *(Scheda 6)*





## 5. GIOCO MOTORIO CON I CERCHI:

Disporre sul pavimento 4 cerchi. L'adulto sceglie e pronuncia una alla volta le parole. Il bambino divide la parola in FONEMI, saltando dentro ai cerchi e pronunciando un fonema in ciascuno.

*(Scheda 6)*

### 9) Manipolazione: delezione

Partire dalle bisillabiche. *(Scheda 6)*

#### 1) Delezione sillaba iniziale

**GUARDO POI TOLGO LA PRIMA SILLABA:** Mostrare un'immagine per volta e chiedergli di togliere la prima sillaba. "Se alla parola **CANE** togli la prima sillaba, cosa rimane?". *(Scheda 6)*

#### 2) Delezione sillaba finale

**GUARDO POI TOLGO L'ULTIMA SILLABA:** Mostrare un'immagine per volta e chiedergli di togliere l'ultima sillaba. *(Scheda 6)*

#### 3) Delezione di fonema iniziale:

**ASCOLTO POI TOLGO IL PRIMO FONEMA:** "Ti dico CANE, togli il primo suono, cosa rimane?" *(Scheda 6)*

#### 4) Delezione di fonema interno:

**ASCOLTO POI TOLGO IL FONEMA INTERNO:** "Ti dico FUNGO, togli N cosa diventa?" *(Scheda 5)*

