



# GIOCHI E ATTIVITA' CON FONEMI IN VIAGGIO

UTILIZZO DELLE CARTE PER LAVORARE  
SULLA SCRITTURA (DAI 6 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 SULLA SCRITTURA (DAI 6 ANNI)

Con i bambini del biennio Primaria, le carte sono utilizzate per allenare la scrittura manuale, la memorizzazione dei grafemi, le regole ortografiche in varie modalità:

- 1) Allenamento dei vari caratteri (corsivo, stampato maiuscolo)
- 2) Allenamento coppie di fonemi simili (sordo/sonoro) FUNGO/VASO,...
- 3) Allenamento dei digrammi (gl,gn, sc) FOGLIA..GNOMO..SCIVOLO
- 4) Allenamento suoni dolci/duri (c/ch, g/gh) CIABATTA/CHIAVE...
- 5) Allenamento delle doppie PALETTA, CAPPELLO, GALLO...

### 1) Allenamento dei vari caratteri (corsivo, stampato maiuscolo)

1. Partire dalle bisillabe piane e man mano aumentare la lunghezza delle parole

### 2) Allenamento coppie di fonemi simili (sordo/sonoro) FUNGO/VASO,...

1. Scegliere la coppia di suoni simili su cui lavorare. Se necessario, partire da un lavoro di percezione e discriminazione dei suoni (vedi Gioco delle palette, pag. ). Proporre, una per volta, tutte le immagini inizianti con uno dei 2 suoni e invitare il bambino a scriverne il nome. Quando è consolidato, proporre le immagini dell'altro suono della coppia. (Scheda 10)
2. Proporre, una per volta, le immagini di entrambe le coppie di suoni, mischiate e invitare il bambino a scriverne il nome. (Scheda 10)



3. Fare una partita al tabellone, selezionando le immagini necessarie, a fine partita, scriverle tutte su carta/lavagna. (Scheda 10)

### 3) Allenamento dei digrammi (gl,gn, sc) FOGLIA..GNOMO..SCIVOLO

1. Scegliere il suono/grafema su cui lavorare. Proporre, una per volta, tutte le immagini inizianti con il suono/grafema target e invitare il bambino e scriverne il nome. (Scheda 11)
1. Fare una partita al tabellone, selezionando le immagini necessarie, a fine partita, scriverle tutte su carta/lavagna. (Scheda 11)

### 4) Allenamento suoni dolci/duri (c/ch, g/gh) CIABATTA/CHIAVE...

1. Scegliere la coppia di suoni su cui lavorare. Proporre, una per volta, tutte le immagini inizianti con uno dei 2 suoni e invitare il bambino e scriverne il nome. Quando è consolidato, proporre le immagini dell'altro suono della coppia. (Scheda 12)
2. Proporre, una per volta, le immagini di entrambe le coppie di suoni, mischiate e invitare il bambino a scriverne il nome. (Scheda 12)
3. Fare una partita al tabellone, selezionando le immagini necessarie, a fine partita, scriverle tutte su carta/lavagna. (Scheda 12)

### 5) Allenamento delle doppie PALETTA, CAPPELLO, GALLO...

1. Scegliere immagini con le doppie. Proporre, una per volta, e invitare il bambino e scriverne il nome. (Scheda 13)
2. Scegliere immagini con le doppie, mischiate a immagini senza doppie. Proporre, una per volta, e invitare il bambino e scriverne il nome. (Scheda 13)
3. Fare una partita al tabellone, selezionando le immagini necessarie, a fine partita, scriverle tutte su carta/lavagna. (Scheda 13)

