



GIOCHI E ATTIVITA' CON FONEMI IN VIAGGIO

UTILIZZO DELLE CARTE CON BAMBINI
AL DI SOTTO DEI 4 ANNI O AVERBALI



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 tante altre idee di giochi da fare insieme.



UTILIZZO DELLE CARTE CON BAMBINI AL DI SOTTO DEI 4 ANNI O AVERBALI

Nel lavoro con bambini al di sotto di 4 anni, che ancora faticano a utilizzare le regole del tabellone, o con bambini averbali o con produzione linguistica di poche sillabe o poche parole, utilizzate le carte, senza il tabellone, per lavorare sulle seguenti **abilità linguistiche**, presentate in ordine di difficoltà crescente:

- 1) **Comprensione**
- 2) **Produzione**
- 3) **Categorizzazione (animali, cibo...)**

N.B. Per rendere più coinvolgenti le attività, potete utilizzare le schede sacco/cestino, dove il bimbo raccoglie le carte che riceve.

1) **Comprensione**

1. Scegliere dalle 3 alle 7-8 carte della stessa categoria semantica (animali, cibo...), disporle davanti al bambino, nominarle una a una, indicandole, poi chiedergli di indicarvi: "Dov'è il cane?" Oppure: "Mi dai il cane?" (**Scheda 1**).
2. Scegliere dalle 3 alle 7-8 carte con categorie semantiche miste. Disporle davanti al bambino, nominarle una a una, indicandole, poi chiedergli di indicarvi: "Dov'è la barca?" Oppure: "Mi dai il gelato?" (**Scheda 1**).

Generalizzazione e consolidamento



Proporre lo stesso gioco, senza la denominazione iniziale, e chiedendo direttamente al bambino di indicare o dare la carta: “Dov’è il cane?”, “Mi dai il cane?”. Successivamente, richiedere 2 o più carte, contemporaneamente. Es. “Mi dai cane e gatto?” (**Scheda 1**).

Indovinelli

Disporre dalle 3 alle 6/8 carte di oggetti/animali, nominarle una a una indicandole, e poi chiedere al bambino di indicarle, facendo domande tipo: “Quale oggetto serve per bere?”, “Cosa usi quando piove?”, “Quale animale fa beee?”etc... (**Scheda 1**).

2) Produzione

Selezionare il livello da cui partire, in base alle competenze linguistiche, in produzione, raggiunte dal bambino (Vedi tabella *Tappe indicative della comparsa dei fonemi*, nelle istruzioni di **FONEMI IN VIAGGIO**)

Scegliere alcune carte e metterle davanti al bambino. L’adulto fa da modello e invita il bambino a ripetere. Se il bambino non vuole ripetere, non insistere, e continuare a giocare in modo sereno e coinvolgente.

Livello 1: usare carte per lavorare sul **suono/rumore** (pecora=beee, mucca=muuu, treno= tutu, etc...) L’adulto prende la carta, la mostra al bambino e dice: “Come fa la pecora? Beee” (**Scheda 2**).

Livello 2: usare carte di un determinato fonema (es: S) e selezionare solo quelle con la stessa **sillaba iniziale** (**SA**le, **SA**pone, **SA**lame, etc...). L’adulto prende la carta, la mostra al bambino e dice: “Prendiamo **SA**LE...**SA**”, “Prendiamo **SA**PONE...**SA**” e invita il bambino a ripetere la **sillaba iniziale** o la **parola-target**. Poi gli consegna la carta. (**Scheda 3**).

Livello 3: usare carte di un determinato fonema (es. S) e selezionare solo quelle con il fonema in posizione iniziale, seguito dalle varie vocali (**SA**le, **SE**lla, **SI**rena, etc...). L’adulto prende la carta, la mostra al bambino e dice: “Prendiamo **SA**LE...**SA**”, “Prendiamo **SE**LLA...**SE**” e invita il bambino a ripetere la **sillaba iniziale** o la **parola-target**. Poi gli consegna la carta. (**Scheda 3**).

Livello 4: usare tutte le carte di un determinato **fonema** (ex. S) e il tabellone. Utilizzare il tabellone dal lato Isola dei pirati nel seguente modo: mettere il mazzo con il fonema-target al lato del tabellone, a faccia in giù. Raccontare al bambino che andremo a coprire i buchi sull’isola con i vari oggetti. Girare una carta per volta, a turno, e denominarla. Chiedere al bambino di ripetere la parola e poi di posizionare la carta sopra a un buco a sua scelta, sul tabellone, con l’immagine rivolta verso l’alto. Questa modalità è molto coinvolgente e aiuta il bambino a portare a termine il lavoro, in quanto è stimolato a coprire tutti i buchi del tabellone. Alla fine, potete chiedergli di ridarvi le carte, denominandole, a random (“Dammi sale e cassa”, oppure: “Cosa mi dai?”). (**Scheda 4**).



Altre modalità di richiesta carte, a fine gioco:

3. Girare tutte le carte a faccia in giù, sul tabellone. Chiedere al bambino di rigirarle una per volta, denominandole.
4. Indovinello: Girare tutte le carte a faccia in giù, sul tabellone. Guardate di nascosto sotto una carta e dite: *“qui abbiamo nascosto una cosa che serve per..., un animale che...”*, il bambino deve indovinare e denominare l’oggetto. Poi gli consegnate la carta.
5. Memoria: Girare tutte le carte a faccia in giù, sul tabellone. Chiedere: *“dov’è sale?”*, *“Cosa abbiamo nascosto qui?”*

Livello 5: usare carte con **suoni ponte**** (*ghianda, fungo, volpe*).L’adulto prende la carta, la mostra al bambino e dice: *“Prendiamo FUNN..GO”*, *“Prendiamo VOLLL..PE”* (sottolineando il suono ponte) e invita il bambino a ripetere la parola-target. Poi gli consegna la carta. ** nd/ld/lp... (*Scheda 5*).

Altre modalità di gioco:

6. Selezionare le carte con suoni ponte che si vogliono utilizzare. Utilizzare il tabellone dal lato Isola dei pirati, nel seguente modo: mettere il mazzo al lato del tabellone, a faccia in giù. Raccontare al bambino che andremo a coprire i buchi sull’isola con i vari oggetti. Girare una carta per volta, a turno, e denominarla. Chiedere al bambino di ripetere la parola e poi di posizionare la carta sopra a un buco a sua scelta, sul tabellone, con l’immagine rivolta verso l’alto. Questa modalità è molto coinvolgente e aiuta il bambino a portare a termine il lavoro, in quanto è stimolato a coprire tutti i buchi del tabellone. Alla fine, potete chiedergli di ridarvi le carte, denominandole, a random (*“Cosa mi dai?”*) (*Scheda 4*).
7. Con bambini in grado di seguire il regolamento del gioco, fare una partita con i tabelloni, utilizzando le carte con suoni ponte (*Scheda 4*).

3) Categorizzazione

8. Scegliere alcune carte della stessa categoria e chiedere al bambino di denominarle. (*Scheda 1*).
9. Distribuire tante immagini appartenenti a diverse categorie e chiedere di formare i vari gruppi di categoria e di denominarle. (*Scheda 1*).

