



# 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 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 nel PDF 5 anni). 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 a 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 a 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 a scriverne il nome. **(Scheda 13)**
2. Scegliere immagini con le doppie, mischiate a immagini senza doppie. Proporre, una per volta, e invitare il bambino a 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)**

