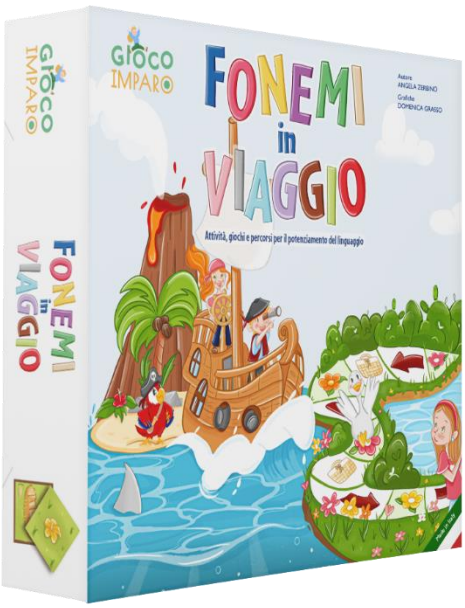
GIOCHI E ATTIVITA' CON FONEMI IN VIAGGIO





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.

1 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 (SAle, SApone, SAlame, etc...). L'adulto prende la carta, la mostra al bambino e dice: *"Prendiamo SALE...SA "*, *"Prendiamo SAPONE...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 (SAle, SElla, SIrena, etc...).
L'adulto prende la carta, la mostra al bambino e dice: *"Prendiamo SALE...SA "*, *"Prendiamo SELLA...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)*.

2 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, inizianti con i suoni target. Preparare 2 palette con un disegno per ognuno dei suoni target. Es: "*Quando senti il suono F, come ffffarfalla, alza la paletta con il disegno della farfalla, quando senti il suono V, come vvvvaso, 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 inizianti 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- c-i-l-e. *(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*)



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 e 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)

2. 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. Proporle, una per volta, e invitare il bambino e scriverne il nome. (Scheda 13)

2. Scegliere immagini con le doppie, mischiate a immagini senza doppie. Proporle, 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)



SCHEDE

Elenco carte da utilizzare:

Nella scelta delle carte, con i bambini più piccoli, partire sempre da parole ad alta frequenza d'uso e che appartengano al mondo affettivo del bambino.

SCHEDA 1: Immagini per categorie

46 ANIMALI:
CANE, MUCCA, PECORA, GALLO, GATTO, GHEPARDO, GUFO, TIGRE, PINGUINO, TARTARUGA, PAPPAGALLO, FARFALLA, FOCA, ELEFANTE, DELFINO, VOLPE, CAVALLO, PAVONE, SERPENTE, ORSO, ASINO, PUZZOLA, STRUZZO, GAZZELLA, ZEBRA, GAZZA LADRA, DINOSAURO, RICCIO, COCCINELLA, GECO, GIRAFFA, LUMACA, KOALA, BALENA, LUCERTOLA, DROMEDARIO, RENNA, RANA, SCIMMIA, PESCE, CONIGLIO, CIGNO, AGNELLO, CICOGNA, GNU, STAMBECCO

40 CIBI:
CARAMELLA, FUNGO, FICO, UOVO, CAVOLO, UVA, SALAME, SALE, SALSICCIA, RISO, PISELLI, RISOTTO, PREZZEMOLO, PIZZA, ZUCCA, ZUCCHERO, ZUCCHINE, ZAFFERANO, MELANZANE, ZUPPA, CIAMBELLA, FOCACCIA, CIOCCOLATO, CIPOLLA, CILIEGIA, NOCE, GELATO, FAGIOLI, FORMAGGIO, PROSCIUTTO, MASHMELLOW, CASTAGNA, GNOCCO, BIGNÈ, LASAGNE, PRUGNA BISCOTTI, FRAGOLA, FICO, LAMPONE, LIMONE

107 OGGETTI:
CACCIAVITE, CHIAVE, COLLANA, COPPA, CORONA, CHITARRA, OCCHIALI, GABBIA, GOMITOLO, GOMMA, GHIRLANDA, FORBICI, FORCHETTA, FRECCIA, FUCILE, CARAFFA, SEMAFORO, PROFUMO, VENTILATORE, VASSOIO, SALVAGENTE, SAPONE, SACCO, GESSO, SASSO, CASSA, BORSA, BUSSOLA, VASO, POSATE, TELEVISIONE, SVEGLIA, SMERALDO, SMALTO, VASINO, TAZZA, FAZZOLETTO, SPAZZOLA, SPAZZOLINO, PUPAZZO, TAZZINA, PINZA, ZAINO, ZAPPA, GARZA, CESTINO, BRACCIALETTO, CIUCCIO, CEROTTO, CERNIERA, GETTONE, GIOIELLI, GIORNALE, GIRANDOLA, OROLOGIO, VALIGIA, SEGGIOLONE, LIBRO, LEGO, LANCIA, PALETTA, PERLA, ANELLO, OMBRELLO, TRAPANO, TROTTOLA, TROMBA, RACCHETTA, REMO, ROBOT, RUOTA, SCETTRO, SCIABOLA, SHAMPOO, SCIVOLO, SCI, CUSCINO, ASCIA, ASCIUGAMANO, SCIMITARRA, FOGLIO, BIGLIA, TENAGLIA, VENTAGLIO, MEDAGLIA, BOTTIGLIA, BIGLIETTO, SONAGLIO, MANIGLIA, GUINZAGLIO, CONCHIGLIA, PUGNALE, SPUGNA, SEGNALE, LAVAGNA, SCACCHI, SCALA, SCATOLA, SCOPA, SCUDO, SPILLA, BUSTA, RASTRELLO, FISCHIETTO, MASCHERA, BASTONE

34 ABBIGLIAMENTO E ACCESSORI :

CAPPELLO, COLLANA, CORONA, OCCHIALI, ORECCHINI, GHIRLANDA, GUANTI, PANTOFOLE, VESTITO, BORSA, CALZE, PIZZO, ZAINO, ZOCCOLI, CESTINO, BRACCIALETTO, CINTURA, CIABATTE, GIACCA, GILET, GIOIELLI, OROLOGIO, VALIGIA, PERLA, ANELLO, OMBRELLO, SCETTRO, SCIARPA, MAGLIA, VENTAGLIO, BAVAGLINO, SCARPE, SPILLA, BASTONE

17 MEZZI DI TRASPORTO:
CAMION, MACCHINA, BARCA, VESPA, NAVE, CAVALLO, RAZZO, ZATTERA, BICI, TRICICLO, TRATTORE, CARRO, RUSPA, VASCELLO, CARROZZA, ELEFANTE, ASINO

19 ARREDAMENTO:
VENTILATORE, DIVANO, TAVOLO, VASCA, SEDIA, VASO, TELEVISIONE, SGABELLO, SVEGLIA, VASINO, POZZO, SEGGIOLONE, LETTO, LAMPADA, POLTRONA, CUSCINO, ASCIUGAMANO, SCALA, SPECCHIO

SCHEDA 2: Immagini per suoni/rumori

CANE=bau, MUCCA=muu, PECORA=bee, MACCHINA=brum, brum, GALLO= chicchirichi, GATTO=miao, CAVALLO= clo clo (schiocco con la lingua), VENTILATORE=vvvvvv, SERPENTE=Ssssss, FUCILE=pum, SVEGLIA=driiiiin, ASINO=io,io, io, FISCHIETTO=piiii, TRATTORE= ta,ta,ta.., TRAPANO=trrrrr. AGNELLO=beee.

SCHEDA 3: Immagini con stessa sillaba iniziale

BA= BARCA, BALENA, BAVAGLINO, BASTONE

BI= BICI, BIGLIA, BIGLIETTO, BIGNE', BISCOTTI

BO= BORSA, BOTTIGLIA

BU= BUSSOLA, BUSTA

CA= CACCIAVITE, CAMION, CANE, CAPPELLO, CARAMELLA, CASSA, CAVALLO, CAVOLO, CASA, CALZE, CARROZZA, CASTAGNA, CARAFFA, CARRO

CO= COLLANA, COPPA, CORONA, COCCINELLA, CONCHIGLIA, CONIGLIO

CE= CESTINO, CEROTTO, CERNIERA

CI= CIAMBELLA, CILIEGIA, CIPOLLA, CINTURA, CIABATTA, CIOCCOLATO, CIUCCIO, CICOGNA, CIGNO,

FA= FARFALLA, FAZZOLETTO, FATA, FAGIOLI

FI= FICO, FIORE, FISCHIETTO

FO= FOCA, FORBICI, FORCHETTA, FOGLIO
FU= FUCILE, FUNGO

GA= GABBIA, GALLO, GATTO, GAZZA LADRA, GAZZELLA, GARZA

GO= GOMITOLO, GOMMA

GU= GUFO, GUANTI, GUINZAGLIO

GE= GELATO, GECO, GETTONE, GESSO

GI= GIACCA, GILET, GIOIELLI, GIORNALE, GIOSTRA, GIRANDOLA, GIRAFFA, GIRASOLE

LA= LANCIA, LAMPONE, LAMPADA, LASAGNA, LAVAGNA

LE= LETTO, LEONE, LEGO, LEGNA

LI= LIBRO, LIMONE

MA= MACCHINA, MAGO, MAGLIA, MANIGLIA, MASCHERA, MASHMELLOW,

ME= MELANZANE, MEDAGLIA

PA= PAPPAGALLO, PANTOFOLE, PAGLIACCIO, PAVONE, PALETTA

PE= PECORA, PESCE, PERLA

PI= PINGUINO, PIGNA, PISELLI, PIZZA, PIZZO, PINZA

PO= POSATE, POZZO, POLIZIOTTO, POLTRONA

RA= RACCHETTA, RANA, RASTRELLO, RAZZO
,

RE= REGINA, REMO, RENNA

RI= RISO, RISOTTO, RICCIO

RO= ROSA, ROBOT



RU= RUOTA, RUSPA

SA= SALAME, SALE, SAPONE, SACCO, SASSO, SALSICCIA, SALVAGENTE

SE= SEDIA, SELLA, SERPENTE, SEMAFORO, SEGGIOLONE, SEGNALE

TA= TARTARUGA, TAVOLO, TAZZA, TAZZINA

TE= TELEVISIONE, TENAGLIA

VA= VASCA, VASSOIO, VASINO, VASO, VASCELLO, VALIGIA

VE= VENTILATORE, VESTITO, VESPA, VENTAGLIO

ZA= ZAINO,ZAPPA, ZATTERA , ZAFFERANO,

ZU= ZUCCA, ZUCCHERO, ZUCCHINE, ZUPPA

SCI= SCETTRO, SCIABOLA, SHAMPO, SCIARPA, SCIMMIA, SCIVOLO, SCIROPPO, SCI, SCIMITARRA

SC= SCACCHI, SCALA, SCATOLA, SCARPE, SCOPA, SCUDO

SCHEDA 4: Immagini con stesso fonema iniziale

B= BARCA, BORSA, BUSSOLA, BENZINA, BRACCIALETTO, BICI, BALENA, BIGLIA, BOTTIGLIA, BUSTA, BIGLIETTO, BAVAGLINO, BIGNE', BISCOTTI, BASTONE

K= CACCIAVITE, CAMION, CANE, CAPPELLO, CARAMELLA, CHIAVE, CHITARRA, COLLANA, COPPA, CORONA, CARAFFA, CAVALLO, CAVOLO, CASSA, CASA, CARROZZA , CALZE, COCCINELLA, CARRO, CUSCINO, CONIGLIO, CONCHIGLIA, CASTAGNA

CI= CESTINO, CIAMBELLA, CILIEGIA, CINTURA, CIABATTA, CIOCCOLATO, CIUCCIO, CEROTTO, CIPOLLA, CERNIERA, CIGNO, CICOGNA

D= DELFINO, DIVANO, DINOSAURO, DRAGO, DROMEDARIO

F= FRAGOLA, FARFALLA, FATA, FICO, FIORE, FOCA, FORBICI, FORCHETTA, FRECCIA, FUCILE, FUNGO, FAZZOLETTO, FOCACCIA, FAGIOLI, FORMAGGIO, FOGLIO, FOGLIA, FISCHIETTO



G= GABBIA, GALLO, GATTO, GHEPARDO, GHIANDA, GOMITOLO, GOMMA, GUANTI, GUFO, GHIRLANDA, GAZZELLA, GARZA, GAZZA LADRA, GUINZAGLIO

GI= GIRASOLE, GELATO, GECO, GETTONE, GIACCA, GILET, GIOIELLI, GIORNALE, GIOSTRA, GIRANDOLA, GIRAFFA, GESSO

L= LIBRO, LETTO, LEONE, LEGO, LUMACA, LANCIA, LAMPONE, LAMPADA, LIMONE, LUCERTOLA, LEGNA, LAVAGNA, LASAGNE

M= MUCCA, MACCHINA, MAGO, MELANZANE, MAGLIA, MEDAGLIA, MANIGLIA, MASCHERA

N= NAVE, NOCE

P= PECORA, PINGUINO, PAPPAGALLO, PROFUMO, PANTOFOLE, PESCE, PROSCIUTTO, PAGLIACCIO, PIGNA, PUGNALE, PRUGNA, PERLA, PALETTA, PISELLI, POSATE, PIZZA, POZZO, PUZZOLA, PREZZEMOLO, PUPAZZO, POLIZIOTTO, PIZZO, PINZA, PAVONE, POLTRONA

R= ROSA, RISO, RISOTTO, RAZZO, RICCIO, REGINA, RACCHETTA, REMO, ROBOT, RUOTA, RENNA, RANA, RUSPA, RASTRELLO

S= SEMAFORO, SALVAGENTE, SALAME, SALE, SAPONE, SEDIA, SACCO, SELLA ,SERPENTE, SIRENA, SASSO, SALSICCIA, SPAZZOLA, SPAZZOLINO, STRUZZO, SEGGIOLONE, SONAGLIO, SPUGNA, SEGNALE, SCACCHI, SCALA, SCARPE, SCATOLA, SCOPA, SCUDO, SPECCHIO, SPILLA, STAMBECCO, STELLA

S sonora= SGABELLO, SMERALDO, SVEGLIA, SMALTO

T= TIGRE, TARTARUGA, TAVOLO, TELEVISIONE, TAZZA, TAZZINA, TRAPANO, TRICICLO, TROMBA, TROTTOLA, TRATTORE, TENAGLIA

V= VENTILATORE, VASSOIO, VESPA, VESTITO, VOLPE, VIOLINO, VASCA, VASO, VASINO, VALIGIA, VASCELLO, VENTAGLIO

Z= ZUCCA, ZUCCHERO, ZAINO, ZEBRA, ZAPPA, ZATTERA, ZUCCHINE, ZAFFERANO, ZOCCOLI, ZUPPA

SCI= SCI, SCETTRO, SCIABOLA, SHAMPO, SCIARPA, SCIMMIA, SCIVOLO, SCIROPPO, SCI, SCIMITARRA



SCHEDA 5: Immagini con suoni ponte/delezione suono intermedio

L: DELFINO, VOLPE, SALVAGENTE, SMERALDO, SMALTO, CALZE

M: CIAMBELLA, LAMPONE, LAMPADA, OMBRELLO, STAMBECCO, TROMBA

N: GHIANDA, GUANTI, PINGUINO, GHIRLANDA, ELEFANTE, PANTOFOLE, FUNGO, VENTILATORE, SALVAGENTE, SERPENTE, PINZA, BENZINA, MELANZANE, CINTURA, GIRANDOLA, VENTAGLIO, GUINZAGLIO, CONCHIGLIA

R: GHEPARDO, TIGRE, TARTARUGA, FORBICI, FORCHETTA, FRECCIA, FORMAGGIO, FOGLIO, FOGLIA, FISCHIETTO, GHIRLANDA, PROFUMO, SERPENTE, BARCA, BORSA, ORSO, ZEBRA, GARZA, GAZZA LADRA, BRACCIALETTO, CERNIERA, GIORNALE, LIBRO, PERLA, OMBRELLO, LUCERTOLA, , DRAGO, DROMEDARIO, SCIARPA, PROSCIUTTO, SCARPE

SCHEDA 6: Immagini con bisillabe/trisillabe piane, polisillabe

BISILLABE PIANE: CANE, GUFO, MAGO, FATA, FICO, FOCA, UVA, NAVE, SALE, CASA, ROSA, VASO, RISO, GECO, LEGO, REMO, RANA, NOCE

TRISILLABE PIANE: CORONA, FUCILE, TAVOLO, PAVONE, POSATE, REGINA, LIMONE, BALENA, LUMACA, PECORA, CAVOLO, SALAME, SAPONE, SIRENA, VASINO, GELATO

POLISILLABE: CACCIAVITE, CARAMELLA, ORECCHINI, PAPPAGALLO, TARTARUGA, PANTOFOLE, GOMITOLO, SEMAFORO, VENTILATORE, SALVAGENTE, GIRASOLE, DINOSAURO, TELEVISIONE, FAZZOLETTO, SPAZZOLINO, PREZZEMOLO, ZAFFERANO, MELANZANA, BRACCIALETTO, COCCINELLA, CIOCCOLATO, SEGGIOLONE, GIRANDOLA, OROLOGIO, DROMEDARIO, SCIMITARRA, ASCIUGAMANO, BAVAGLINO, POLIZIOTTO, LUCERTOLA, BICICLETTA

SCHEDA 7: Immagini con la stessa sillaba finale

CA= MUCCA, BARCA, FOCA, ZUCCA, GIACCA

CO= FICO, SACCO, GECO, GNOCCO, STAMBECCO

FA= CARAFFA, GIRAFFA

GO= MAGO, FUNGO, LEGO, DRAGO

LA= CARAMELLA, FRAGOLA, FARFALLA, SELLA, BUSSOLA, PERLA, KOALA, LUCERTOLA, SCIABOLA, SCATOLA, SCALA, STELLA, SPILLA, PUZZOLA, SPAZZOLA, GAZZELLA, CIAMBELLA, COCCINELLA, CIPOLLA, GIRANDOLA, TROTTOLA

LE= FUCILE, PANTOFOLE, SALE, GIRASOLE, GIORNALE, PUGNALE, SEGNALE

LO= CAPPELLO, GALLO, GOMITOLO, PAPPAGALLO, CAVALLO, CAVOLO, TAVOLO, PREZZEMOLO

NA= COLLANA, CORONA, MACCHINA, SIRENA, TAZZINA, BENZINA, MELANZANA, ZUCCHINA, REGINA

NE= CANE, PAVONE, LEONE, LIMONE, LAMPONE, BASTONE, SAPONE, TELEVISIONE, SEGGIOLONE

NO= PINGUINO, DELFINO, VIOLINO, DIVANO, TRAPANO, CUSCINO, ASCIUGAMANO, BAVAGLINO, VASINO, SPAZZOLINO, CESTINO,

PA= ZAPPA, ZUPPA, SCIARPA, SCOPA

PE= VOLPE, SCARPE

PO= SHAMPO, SCIROPPO

RA= PECORA, CHITARRA, ZATTERA, CINTURA, CERNIERA, SCIMITARRA, MASCHERA

RE= FIORE, VENTILATORE, TRATTORE

RO= SEMAFORO, DINOSAURO, ZUCCHERO, CARRO

SA (sorda)= BORSA, CASSA

TA= FORCHETTA, FATA, CIABATTA, PALETTA, RACCHETTA, RUOTA

TE= SALVAGENTE, ELEFANTE, CACCIAVITE, SERPENTE, POSATE

TO= GATTO, VESTITO, RISOTTO, SMALTO, POLIZIOTTO, FAZZOLETTO, BRACCIALETTO, CIOCCOLATO, CEROTTO, GELATO, LETTO, BIGLIETTO, FISCHIETTO

VE= NAVE, CHIAVE

ZA (sorda)= PIZZA, TAZZA, CARROZZA, PINZA

GNA= PIGNA, LEGNA, CASTAGNA, SPUGNA, PRUGNA, LAVAGNA, CICOGNA

SCHEDA 8: Immagini per il domino

GUFO, FOCA, CASA, SALE, LEGO, GOMMA, MACCHINA, NAVE, VENTILATORE, REMO

FORBICI, CILIEGIA, GIACCA, CARAMELLA, LANCIA, CIABATTA, TAZZA, ZATTERA, RANA, NAVE, VENTAGLIO

SCHEDA 9: Immagini con le rime

OTTO: RISOTTO, CEROTTO, POLIZIOTTO

INO: PINGUINO, VIOLINO, DELFINO, VASINO, SPAZZOLINO, CESTINO, CUSCINO, BAVAGLINO

ETTO: BRACCIALETTO, FAZZOLETTO, LETTO, BIGLIETTO, FISCHIETTO

ELLO: CAPPELLO, SGABELLO, ANELLO, OMBRELLO, VASCELLO, AGNELLO, RASTRELLO

ELLA: CARAMELLA, SELLA, GAZZELLA, CIAMBELLA, COCCINELLA, STELLA

ALLO: GALLO, PAPPAGALLO, CAVALLO

ONE: SAPONE, PAVONE, SEGGIOLONE, GETTONE, LAMPONE, LIMONE, LEONE, BASTONE, TELEVISIONE,

GNA= PIGNA, LEGNA, CASTAGNA, SPUGNA, PRUGNA, LAVAGNA, CICOGNA

UCCA= MUCCA, ZUCCA

AFFA= CARAFFA, GIRAFFA

AGO= MAGO, DRAGO

ALE= SALE, GIORNALE, PUGNALE, SEGNALE

ANA= COLLANA, MELANZANA

INA= TAZZINA, BENZINA, ZUCCHINA, REGINA

ARRA= CHITARRA, SCIMITARRA,

ETTA= FORCHETTA, RACCHETTA

AVE= NAVE, CHIAVE

SCHEDA 10: Immagini per discriminazione suoni simili (sordo/sonoro)

F/V:

F= FRAGOLA, FARFALLA, FATA, FICO, FIORE, FOCA, FORBICI, FORCHETTA, FRECCIA, FUCILE, FUNGO, FAZZOLETTO, FOCACCIA, FAGIOLI, FORMAGGIO, FOGLIO, FOGLIA, FISCHIETTO

V= VENTILATORE, VASSOIO, VESPA, VESTITO, VOLPE, VIOLINO, VASCA, VASO, VASINO, VALIGIA, VASCELLO, VENTAGLIO

K/G:

K= CACCIAVITE, CAMION, CANE, CAPPELLO, CARAMELLA, CHIAVE, CHITARRA, COLLANA, COPPA, CORONA, CARAFFA, CAVALLO, CAVOLO, CASSA, CASA, CARROZZA , CALZE, COCCINELLA, CARRO, CUSCINO, CONIGLIO, CONCHIGLIA, CASTAGNA

G= GABBIA, GALLO, GATTO, GHEPARDO, GHIANDA, GOMITOLO, GOMMA, GUANTI, GUFO, GHIRLANDA, GAZZELLA, GARZA, GAZZA LADRA, GUINZAGLIO



CI/GI:

CI= CESTINO, CIAMBELLA, CILIEGIA, CINTURA, CIABATTA, CIOCCOLATO, CIUCCIO, CEROTTO, CIPOLLA, CERNIERA, CIGNO, CICOGNA
GI= GIRASOLE, GELATO, GECO, GETTONE, GIACCA, GILET, GIOIELLI, GIORNALE, GIOSTRA, GIRANDOLA, GIRAFFA, GESSO

P/B:

P= PECORA, PINGUINO, PAPPAGALLO, PROFUMO, PANTOFOLE, PESCE, PROSCIUTTO, PAGLIACCIO, PIGNA, PUGNALE, PRUGNA

B= BARCA, BORSA, BUSSOLA, BENZINA, BRACCIALETTO, BICI, BALENA, BIGLIA, BOTTIGLIA, BUSTA, BIGLIETTO, BAVAGLINO, BIGNE', BISCOTTI BASTONE

SCHEDA 11: Immagini per digrammi (sci, gl, gn)

SCI/SCE: SCETTRO, SCIABOLA, SCIARPA, SCIMMIA, SCIVOLO, SCIROPPO, SCI, PESCE, CUSCINO, VASCELLO, PROSCIUTTO, ASCIA, ASCIUGAMANO, SCIMITARRA

GL: SVEGLIA, FOGLIO, BIGLIA, FOGLIA, TENAGLIA, MAGLIA, CONIGLIO, VENTAGLIO, MEDAGLIA, BOTTIGLIA, PAGLIACCIO, BIGLIETTO, BAVAGLINO, SONAGLIO, MANIGLIA, GIUNZAGLIO, CONCHIGLIA

GN:GNOMO, PIGNA, CIGNO, LEGNA, CASTAGNA, AGNELLO, PUGNALE, SPUGNA, GNOCCO, PRUGNA, SEGNALE, LAVAGNA, BIGNE', CICOGNA, LASAGNE, GNU



SCHEDA 12: Immagini per suoni dolci/duri (c/ch, g/gh)

CI/CE: CESTINO, CIAMBELLA, BRACCIALETTO, CILIEGIA, CINTURA, CIABATTA, NOCE, BICI, FOCACCIA, RICCIO, COCCINELLA, CIOCCOLATO, CIUCCIO, CEROTTO, CIPOLLA, CERNIERA, CACCIAVITE,, FORBICI, FUCILE, FRECCIA, PAGLIACCIO, LANCIA, TRICICLO, SALSICCIA,, CICOGNA, CIGNO. LUCERTOLA

CHI/CHE: CHIAVE, CHITARRA, OCCHIALI, MACCHINA, ORECCHINI, CONCHIGLIA, SCACCHI, SPECCHIO, FISCHIETTO, MASCHERA.

GI/GE: GIRASOLE, GESSO, CILIEGIA, SALVAGENTE, GELATO, GECO, GETTONE, GIACCA, GILET, GIOIELLI, GIORNALE, GIOSTRA, GIRANDOLA, REGINA, OROLOGIO, FAGIOLI, FORMAGGIO, GIRAFFA, VALIGIA, SEGGIOLONE

GHI/GHE: GHEPARDO, GHIANDA, GHIRLANDA

SCHEDA 13: Immagini per doppie

CACCIAVITE, CAPPELLO, CARAMELLA, CHITARRA, COLLANA, COPPA, MUCCA, OCCHIALI, MACCHINA, ORECCHINI, GABBIA, GALLO, GATTO, GOMMA, PAPPAGALLO, FARFALLA, FORCHETTA, FRECCIA, CARAFFA, VASSOIO, SACCO, SELLA, GESSO, SASSO, CASSA, SALSICCIA, BUSSOLA, PISELLI, RISOTTO, SGABELLO, POZZO, TAZZA, PUZZOLA, FAZZOLETTO, PREZZEMOLO, SPAZZOLA, SPAZZOLINO, PUPAZZO, POLIZIOTTO, PIZZA, CARROZZA, TAZZINA, PIZZO, STRUZZO, ZUCCA, ZUCCHERO, RAZZO, GAZZELLA, ZAPPA, ZATTERA, ZUCCHINE, ZAFFERANO, ZOCCOLI, GAZZA LADRA, ZUPPA , CIAMBELLA, BRACCIALETTO, CIABATTA, FOCACCIA, RICCIO, COCCINELLA, CIOCCOLATO, CIUCCIO, CEROTTO, CIPOLLA, GETTONE, GIACCA, GIOIELLI, FORMAGGIO, GIRAFFA, SEGGIOLONE, LETTO, PALETTA, ANELLO, OMBRELLO TROTTOLA, TRATTORE, RACCHETTA, RENNA, CARRO, SCETTRO, SCIMMIA, SCIROPPO, VASCELLO, PROSCIUTTO, SCIMITARRA, MASHMELLOW, BOTTIGLIA, PAGLIACCIO, BIGLIETTO, AGNELLO, GNOCCO, SCACCHI, SPECCHIO, SPILLA, STAMBECCO, RASTRELLO, BISCOTTI, FISCHIETTO, STELLA

Si consiglia di stampare in b/n le attività e a colori le schede e di conservarle all'interno della scatola di FONEMI IN VIAGGIO, *per averle sempre a disposizione durante le attività.*

BUON DIVERTIMENTO!

Angela–

