ANGELA ZERBINO

FONEMI in VIAGGIO

Attività, giochi e percorsi per il potenziamento del linguaggio



LIBRO GUIDA

GIOCOIMPARO

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**.

ETÀ: 3/7 ANNI

Nella scatola trovi:

256 carte, differenziate in **16** diversi **fonemi** della **lingua italiana**.

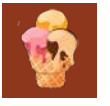
2 tabelloni, 4 schede, 2 pedine, 2 dadi,1 libro guida

Il libro guida per gli adulti contiene indicazioni chiare e precise per favorire l'**acquisizione** di ciascun **suono** e tante attività per aiutare il tuo bambino a **padroneggiare** il **linguaggio orale e scritto**, supportandolo in questo fondamentale percorso.

FONEMI IN VIAGGIO ti insegna:

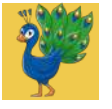
Dai 3 anni: Percezione e articolazione dei suoni della lingua italiana e ampliamento del vocabolario





Dai 5 anni: Costruzione e potenziamento dei prerequisiti per l'apprendimento della lettura e scrittura: giochi su sillabe, rime, fonemi





Dai 6 anni: Consolidamento dei grafemi (lettere) e delle regole ortografiche: giochi con doppie, ch, gh, gl, gn...





FONEMI IN VIAGGIO non sostituisce una eventuale presa in carico logopedica. Pertanto, è consigliata una precedente valutazione delle abilità linguistiche del bambino, al fine di adeguare training ed esercizi alle sue esigenze e peculiarità.

I 16 fonemi rappresentati sono contraddistinti da 16 diversi colori-sfondo delle carte. Ogni fonema compare in posizione iniziale e mediana di parola (Es: Cane, barCa)

C



Corona

G



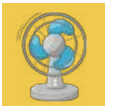
Ghianda

F



Fico

V



Ventilatore

S (sordo)



Sapone

S (sonoro)



Sveglia

Z (sordo)



Tazza

Z (sonoro)



Zucca

Ci



Ciambella

GI



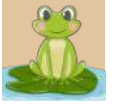
Girandola

L



Lego

R



Rana

SC



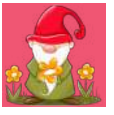
Scimitarra

GL



Medaglia

GN



Gnomo

SC - ST - SP



Scudo

ISTRUZIONI

ISOLA DEL CASTELLO

(dai 4 anni, modalità di gioco più semplice)

Quanti doni da raccogliere nel lungo viaggio verso il castello…chi sarà il primo a bussare al suo portone con il cestino colmo di ogni bene?

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Scegliere le carte con il fonema-target che si vuole utilizzare.



Ogni giocatore riceve:



1 segnalino



1 scheda, lato cestino

Mettere il tabellone al centro, i segnalini alla partenza e il mazzo di carte a lato del tabellone, a faccia in giù (lato erba in alto). Inizia il gioco il più piccolo del gruppo poi si prosegue in senso orario.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

A turno si tira il dado e si va avanti del numero fatto con il dado.
Su che casella siete finiti?



Maghetto: lancia ancora il dado



Fiore: non succede nulla



Frecce: vai avanti/indietro



Cestino: pesca una carta. Pronunciare il nome dell' immagine (vedi **Consigli per lavorare sul fonema-target** a pag. 7) poi riporla sulla propria scheda-cestino



Strega: stai fermo un giro

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il primo giocatore che raggiunge il castello, VINCE! E si aggiudica anche tutte le carte del mazzo rimaste! Non è necessario raggiungere il castello con il numero esatto fatto con il dado. Es: se avete fatto 4 con il dado ma vi bastano 2 passi per raggiungere il castello, fate i 2 passi e avete vinto!

ISOLA DEI PIRATI

(dai 4/5 anni, modalità di gioco più complessa)

Scopri i tesori nascosti sull'isola dei pirati...chi sarà il primo a fuggire in galeone con il malloppo?

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Scegliere le 16 carte con il fonema-target che si vuole utilizzare



Ogni giocatore riceve:



1 segnalino



1 scheda, lato sacco



1 dado

Mettere il tabellone al centro e i segnalini alla partenza. Sistemare le 16 carte sulle 16 caselle-buco del tabellone, a faccia in giù (lato erba in alto). Inizia il gioco il più piccolo del gruppo poi si prosegue in senso orario.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

A turno si tira il dado e si va avanti del numero fatto con il dado.
Su che casella siete finiti?



Bussola: lancia ancora il dado



Palma: non succede nulla



Teschio: stai fermo un giro



Fiore : gira la carta. Pronunciare il nome dell'immagine (vedi **Consigli per lavorare sul fonema-target**, a pag 7.) poi riporla sulla propria scheda-sacco



Buco: Accidenti! Il tesoro è già stato sottratto dal pirata avversario!Non vinci nulla



Sciabole: sfida tra pirati! Ogni giocatore, a turno, lancia il proprio dado. Confrontare i 2 dadi: chi ha fatto il numero più alto riceve dall'altro giocatore uno dei suoi tesori. In caso di pareggio, si rilanciano i dadi.

FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il primo giocatore che raggiunge il galeone, VINCE! E si aggiudica tutti i tesori rimasti sull'isola! Non è necessario raggiungere il galeone con il numero esatto fatto con il dado. Es: se avete fatto 4 con il dado ma vi bastano 2 passi per raggiungere il galeone, fate i 2 passi e avete vinto!

CONSIGLI PER LAVORARE SUL FONEMA-TARGET:

Per favorire la **percezione uditiva** e **l'acquisizione** del **fonema-target**, ogni volta che viene conquistata una carta, l'adulto pronuncia il nome dell'immagine, sottolineando e allungando il fonema-target. Come ulteriore rinforzo, successivamente, può pronunciare il fonema-target isolatamente, mostrandone il luogo e modo di articolazione (Scarica **Indicazioni sull'articolazione dei fonemi**, su https://www.giocoimparo.com/altre-attivita, o inquadrando il **QR** code). Inizialmente, è importante lavorare sulla percezione uditiva del fonema, da parte del bambino, enfatizzandolo e cogliendo ogni occasione per ripeterlo in modo spontaneo, quale rinforzo del fonema-target, senza interrompere la dinamica del gioco. Invitare, man mano, il bambino a ripetere la parola, senza pretendere da subito la corretta articolazione.
Utilizzare frasi tipo: "Cosa hai trovato? Il **Vvv**aso!"
Quando il fonema è in posizione mediana, fare una breve pausa prima del fonema-target, per poterlo sottolineare maggiormente. Es: "Che bello! Ho trovato la na...**Vvve**!"
Se l'articolazione del bambino è scorretta, riproporre il modello corretto, senza insistere perché il bambino lo ripeta correttamente, utilizzando frasi tipo:"Eh sì! Hai trovato il **VVV**aso"
A fine gioco, riguardare insieme le immagini conquistate e ripeterne il nome, quale ulteriore rinforzo del fonema-target.

N.B. Si consiglia di allenare un fonema per volta e solo quando esso è stato acquisito, passare ad un nuovo fonema da acquisire.
Allenare per primi i fonemi sordi* e successivamente gli omologhi sonori*.
*suono sordo= senza vibrazione delle corde vocali, suono sonoro= con vibrazione delle corde vocali

Di seguito sono riportate le **tappe** indicative della **comparsa** dei **fonemi**:

24-30 mesi: **p-b, t-d, c-g, m, n, l**
30-48 mesi: **s, sci, f-v, ci, gi, z**
48-60 mesi: **r, gn, gli**, e i gruppi consonantici semplici **sp, st, sc**
60-72 mesi: gruppi consonantici più complessi **rf, mb, nt**

Una volta acquisiti tutti i fonemi, sarà molto divertente selezionare carte miste, scegliendo tra le preferite oppure appartenenti alla stessa categoria (cibo, oggetti, animali…).

UTILIZZO DELLE CARTE CON BAMBINI AL DI SOTTO DEI 4 ANNI O AVERBALI O CON INVENTARIO FONETICO E VOCABOLARIO RIDOTTI

(Scarica **Attività con Fonemi in viaggio** su https://www.giocoimparo.com/altre-attivita, o inquadrando il **QR** code, dove troverai **l'elenco delle immagini da utilizzare nelle varie attività e tanti altri giochi da fare, individuali o in gruppo**)

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, utilizzare le carte, senza il tabellone, per lavorare sulle seguenti **abilità linguistiche**, presentate in ordine di difficoltà crescente:

1) Comprensione
2) Produzione
3) Categorizzazione e ampliamento del vocabolario (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
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?"

Successivamente, potete svolgere lo stesso gioco con categorie semantiche miste.

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?"

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...

2) Produzione
Selezionare il livello da cui partire, in base alla competenze linguistiche, in produzione, raggiunte dal bambino (vedi tabella **Tappe indicative** della comparsa dei **fonemi**, a pag. 8). 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"

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 SALE...**SA** ", "Prendiamo SAPO NE…SA" e invita il bambino a ripetere la **sillaba iniziale** o la **parola-target**. Poi gli consegna la carta.

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 SALE...**SA** ", "Prendiamo SELLA…SE" e invita il bambino a ripetere la **sillaba iniziale** o la **parola-target**. Poi gli consegna la carta.

Livello 4: usare tutte le carte di un determinato **fonema** (ex. S) e il tabellone. Utilizzare il tabellone dal lato **Isola dei pirati**, nella seguente modalità: 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.
Pescare 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?")

Livello 5: usare carte con suoni ponte** (ghianda, fungo, volpe).
L'adulto prende la carta, la mostra al bambino e dice: "Prendiamo FU**NN**..GO", "Prendiamo VO**LLL**…PE" (sottolineando il suono ponte) e invita il bambino a ripetere la parola-target. Poi gli consegna la carta. ** nd/ld/lp...

3) Categorizzazione e ampliamento del vocabolario
Scegliere alcune carte di categorie miste, mischiarle e chiedere al bambino di creare i gruppi delle diverse categorie.

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

(Scarica **Attività con Fonemi in viaggio** su https://www.giocoimparo.com/altre-attivita, o inquadrando il **QR** code, dove troverai **l'elenco delle immagini da utilizzare nelle varie attività e tanti altri giochi da fare, individuali o in gruppo**)
Con bambini dell'ultimo anno di Scuola dell'Infanzia e biennio Primaria, le carte 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) Divisione fonemica (per il biennio Primaria)
9) Sintesi fonemica (per il biennio Primaria)
10)Manipolazione dei suoni: delezione (per il biennio Primaria)

1) Divisione sillabica
Scegliere carte con parole bisillabe e trisillabe piane, mischiarle.
Mostrare una carta al bambino e insegnargli a sillabare la parola, battendo le mani a ogni sillaba: CA-NE, PE-CO-RA.
Poi consegnargli la carta corrispondente.

2) Sintesi sillabica
Scegliere carte con parole bisillabe e trisillabe piane, mischiarle, senza farle vedere al bambino. L'adulto sillaba la parola e il bambino nomina la parola intera. Es: adulto: "CA-NE" e il bambino: "Cane".
Poi consegnargli la carta corrispondente

3) Riconoscimento parole corte (bisillabe) e parole lunghe (polisillabe)
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 incolonnarle sotto i 2 oggetti, creando i 2 gruppi di parole (corte e lunghe).

4) Riconoscimento sillaba iniziale
Scegliere alcune carte con la stessa sillaba iniziale + uno/più intrusi (GATTO, GABBIA, GALLO, TIGRE, PINGUINO...) 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. Chiedere al bambino di selezionare solo le immagini con la sillaba iniziale target: "Trova tutte le immagini che iniziano con GA come GARA".

5) Riconoscimento sillaba finale
Scegliere alcune carte con la stessa sillaba FINALE + uno/più intrusi (SCIVOLO, TAVOLO, GOMITOLO, SALAME...). Utilizzare carte con colore-sfondo misto per evitare di indurre confusione rispetto alle carte-target. Chiedere al bambino di selezionare solo le immagini con la sillaba finale target: "Trova tutte le immagini che finiscono con **LO** come **CAVOLO**"

6)Riconoscimento di rime
Scegliere alcune carte che fanno rima e uno o più intrusi. Dire al bambino di riconoscere le parole che fanno rima. Es: VIOLINO, PINGUINO, VASINO, DELFINO, BARCA, ...

7) Riconoscimento fonema iniziale
Scegliere alcune carte con lo stesso fonema iniziale + uno/più intrusi (FARFALLA, FICO, FUCILE, PROFUMO, ELEFANTE...)
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. Chiedere al bambino di selezionare solo le immagini con il fonema iniziale target: "Trova tutte le immagini che iniziano con **FFF** come **FUNGO**".

*Con i bambini della **scuola Primaria**, che già posseggono le **competenze metafonologiche globali**, si possono svolgere attività più complesse, di*

***metafonologia analitica**, che richiedono una maggiore elaborazione. Inizialmente, utilizzare immagini con parole bisillabiche e trisillabiche piane. Nelle prime fasi, utilizzare come suoni iniziali i fonemi continui (R,S,F,V), più facili da "separare" dalla vocale e maggiormente identificabili prolungandoli.*

8) Divisione fonemica (per il biennio Primaria)
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.

9) Sintesi fonemica (per il biennio Primaria)
Scegliere le carte, senza farle vedere al bambino. L'adulto fa lo spelling della parola e il bambino nomina la parola intera.
Es: adulto: "C-A-N-E" e il bambino: "Cane". Se il bambino indovina, consegnargli la carta.

10) Manipolazione dei suoni: delezione (per il biennio Primaria)

1) Delezione sillaba iniziale:
Mostrare un'immagine per volta e chiedere di togliere la prima sillaba. "Se alla parola CANE togli la prima sillaba, cosa rimane?". Poi consegnare la carta. Fare alcuni esempi, prima di iniziare l'attività.

2) Delezione sillaba finale:
Mostrare un'immagine per volta e chiedere di togliere la sillaba finale. "Se alla parola CANE togli la sillaba finale, cosa rimane?". Poi consegnare la carta. Fare alcuni esempi, prima di iniziare l'attività.

3) Delezione fonema iniziale:
Mostrare un'immagine per volta e chiedere di togliere il fonema iniziale. "Se alla parola CANE togli il primo suono, cosa rimane?". Poi consegnare la carta. Fare alcuni esempi, prima di iniziare l'attività.

4) Delezione fonema interno:
Mostrare un'immagine per volta e chiedere di togliere il fonema interno. " Ti dico FUNGO togli N cosa diventa?" Poi consegnare la carta. Fare alcuni esempi, prima di iniziare l'attività.

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

(Scarica **Attività con Fonemi in viaggio** su https://www.giocoimparo.com/altre-attivita, o inquadrando il **QR** code, dove troverai **l'elenco delle immagini da utilizzare nelle varie attività e tanti altri giochi da fare, individuali o in gruppo**)
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 di coppie di fonemi simili (sordo/sonoro) FUNGO/VASO, C/G...
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...

Fare una partita al tabellone, selezionando le immagini a seconda dell'obiettivo e , a fine partita, scriverle tutte su carta/lavagna.

ELENCO DELLE IMMAGINI

Ogni fonema compare in posizione iniziale e mediana di parola (Es: Cane, barCa)



FONEMA **C** di CANE
CACCIAVITE, CAMION, CANE, CAPPELLO, CARAMELLA, CHIAVE, CHITARRA, COLLANA, COPPA, CORONA, MUCCA, PECORA, OCCHIALI, MACCHINA, ORECCHINI, BARCA



FONEMA **G** di GATTO
GABBIA, GALLO, GATTO, GHEPARDO, GHIANDA, GOMITOLO, GOMMA, GUANTI, GUFO, MAGO, TIGRE, FRAGOLA, PINGUINO, TARTARUGA, PAPPAGALLO, GHIRLANDA



FONEMA **F** di FARFALLA
FARFALLA, FATA, FICO, FIORE, FOCA, FORBICI, FORCHETTA, FRECCIA, FUCILE, CARAFFA, SEMAFORO, ELEFANTE, DELFINO, PROFUMO, PANTOFOLE, FUNGO



FONEMA **V** di VOLPE
VENTILATORE, VASSOIO, VESPA, VESTITO, VOLPE, VIOLINO, UVA, CAVALLO, DIVANO, NAVE, TAVOLO, UOVO, CAVOLO, PAVONE, SALVAGENTE, VASCA



FONEMA **S (sordo)** di SALE
SALAME, SALE, SAPONE, SEDIA, SACCO, SELLA, SERPENTE, SIRENA, GESSO, SASSO, CASSA, BORSA, SALSICCIA, BUSSOLA,ORSO, GIRASOLE



FONEMA **S (sonoro)** di SVEGLIA
CASA, ROSA, ASINO, RISO, PISELLI, VASO, POSATE, RISOTTO, DINOSAURO, TELEVISIONE, SGABELLO, SMERALDO, SVEGLIA,SMALTO,VASINO, TESORO



FONEMA **Z sordo** di PIZZA
POZZO, TAZZA, PUZZOLA, FAZZOLETTO, PREZZEMOLO, SPAZZOLA, SPAZZOLINO, PUPAZZO, CALZE, POLIZIOTTO, PIZZA,CARROZZA, TAZZINA, PIZZO, PINZA, STRUZZO



FONEMA **Z sonoro** di ZUPPA
ZUCCA, ZUCCHERO, ZAINO, RAZZO, GAZZELLA, ZEBRA, ZAPPA, GARZA, ZATTERA, BENZINA, ZUCCHINE, ZAFFERANO,ZOCCOLI, GAZZA LADRA, MELANZANE, ZUPPA



FONEMA **CI** di CIAMBELLA
CESTINO, CIAMBELLA, BRACCIALETTO, CILIEGIA, CINTURA, CIABATTA, NOCE, BICI, FOCACCIA, RICCIO, COCCINELLA,CIOCCOLATO, CIUCCIO, CEROTTO, CIPOLLA, CERNIERA



FONEMA **GI** di GELATO
GELATO, GECO, GETTONE, GIACCA, GILET, GIOIELLI, GIORNALE, GIOSTRA, GIRANDOLA, REGINA, OROLOGIO, FAGIOLI, FORMAGGIO, GIRAFFA, VALIGIA, SEGGIOLONE



FONEMA **L** di LEONE
LIBRO, LETTO, LEONE, LEGO, LUMACA, LANCIA, LAMPONE, LAMPADA, LIMONE, PALETTA, KOALA, PERLA, ANELLO, BALENA, OMBRELLO, LUCERTOLA



FONEMA **R** di RANA
TRAPANO, TRICICLO, TROMBA, TROTTOLA, TRATTORE, POLTRONA, DRAGO, DROMEDARIO, RACCHETTA, REMO, ROBOT, RUOTA, RENNA, RANA, CARRO, RUSPA



FONEMA **SC** di SCIVOLO
SCETTRO, SCIABOLA, SHAMPO, SCIARPA, SCIMMIA, SCIVOLO, SCIROPPO, SCI, PESCE, CUSCINO, VASCELLO, PROSCIUTTO, ASCIA, ASCIUGAMANO, SCIMITARRA, MASHMELLOW



FONEMA **GL** di FOGLIA
FOGLIO, BIGLIA, FOGLIA, TENAGLIA, MAGLIA, CONIGLIO, VENTAGLIO, MEDAGLIA, BOTTIGLIA, PAGLIACCIO, BIGLIETTO, BAVAGLINO, SONAGLIO, MANIGLIA, GUINZAGLIO, CONCHIGLIA



FONEMA **GN** di GNOMO
GNOMO, PIGNA, CIGNO, LEGNA, CASTAGNA, SEGNALIBRO, PUGNALE, SPUGNA, GNOCCO, PRUGNA, SEGNALE, LAVAGNA, BIGNE', CICOGNA, LASAGNE, GNU



GRUPPI CONSONANTICI **SC ST SP**
SCACCHI, SCALA, SCARPE, SCATOLA, SCOPA, SCUDO, SPECCHIO, SPILLA, STAMBECCO, STREGA, RASTRELLO, BISCOTTI, FISCHIETTO, MASCHERA, BASTONE, STELLA

Selezionando le immagini, è possibile allenare anche i fonemi B-P, T-D, M e N.
Per l'elenco delle immagini, scarica **Indicazioni sull'articolazione dei fonemi**, scannerizzando il **QR** code.

ABILITÀ ALLENATE:
- Percezione e discriminazione uditiva
- Attenzione sostenuta
- Corretta articolazione dei fonemi
- Comprensione e produzione verbale
- Ampliamento semantico-lessicale
- Prerequisiti metafonologici della letto-scrittura
- Regole ortografiche
- Rispetto dei turni e delle regole socio-relazionali
- Gestione dell'emotività
- Apprendimento cooperativo

DESTINATARI:
FONEMI IN VIAGGIO può essere svolto in famiglia, a scuola e in ambito terapeutico, individuale o di gruppo

Scarica **Attività con Fonemi in viaggio** su https://www.giocoimparo.com/altre-attivita, o inquadrando il **QR** code, dove troverai **l'elenco delle immagini da utilizzare nelle varie attività e tanti altri giochi da fare, individuali o in gruppo**

Autore, logopedista relazionale

Angela Zerbino

Grafiche

Domenica Grasso

GIOCOIMPARO

www.giocoimparo.com
via San Vincenzo, 24 Milano
giocoimparo.info@gmail.com
Made in Italy

Altri giochi GIOCOIMPARO:



Divertente gioco di percorso per migliorare la capacità di esprimersi



Gioco di carte, coinvolgente e intuitivo per ampliamento del vocabolario e categorizzazione



Gioco di matematica e strategia per le classi dalla 1^ alla 5^ primaria.