



ATTIVITÀ FONOLOGICHE

Gioco n. 1: Il gioco degli insiemi.

Raggruppa le figure il cui nome comincia nello stesso modo usando le figure del cartoncino con bordo rosso.

Gioco n. 2: Raggruppa le figure il cui nome finisce nello stesso modo.
(Si usano le figure del gioco precedente).

Gioco n. 3: Trova le figure il cui nome comincia come mela.
Ritaglia e incolla le figure nei riquadri.
(4 schede bollino azzurro n. 1-2-3-4):

Gioco n. 4: L'indovinello.

Si osservano le figure del cartoncino con bordo verde e si denominano una alla volta insieme.

Si invita in seguito il bambino a prendere in mano una figura, senza mostrarla all'adulto, che deve indovinarne il contenuto.

L'adulto chiederà al bambino di suggerirgli come comincia la parola.

Quando le figurine sono esaurite, si invertono i ruoli.

L'adulto, alla richiesta del bambino, deve limitarsi a pronunciare il primo suono.

Gioco n. 5: La catena di parole.

Con la figura dei cartoncini con bordo blu si costruisce una catena, invitando il bambino a scegliere una figura il cui nome cominci nello stesso modo in cui finisce la parola precedente.

Es.: por[ta] – [ta]mbu[ro] – [ro]sa

Gioco n. 6: Il trasformanomi.

A partire dalla prima immagine della scheda n° 5 azzurra i bambini «leggono» la figura successiva trasformando la parola.

Es.: casina → casa → casona

Lo stesso gioco si può fare oralmente proponendo ai bambini di trasformare i nomi dei compagni per far diventare bambini le bambine e viceversa.

Si presenteranno trasformazioni impossibili (ad es.: Luca). In questi casi, dopo aver accettato le invenzioni, si inviteranno i bambini a cercare i nomi convenzionali più vicini (ad es.: Lucia).

Gioco n. 7: Parole in rima.

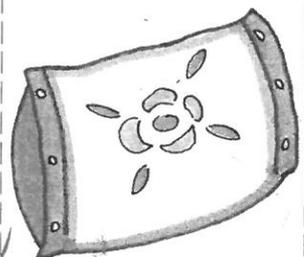
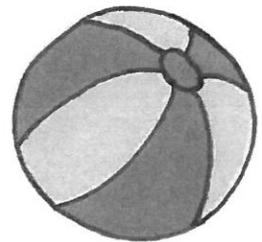
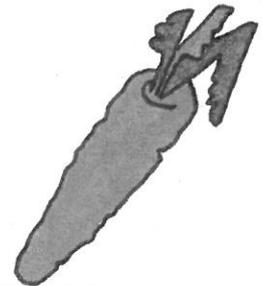
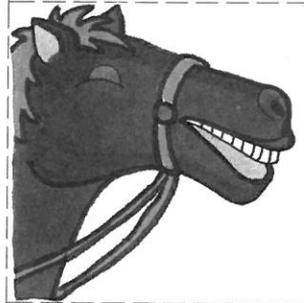
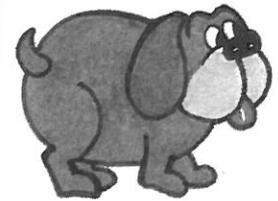
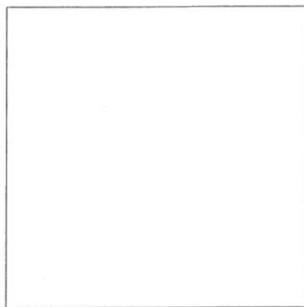
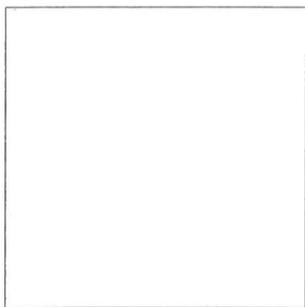
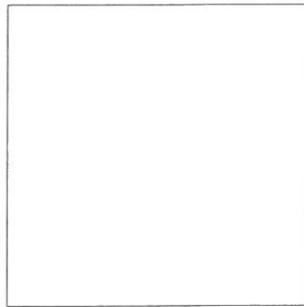
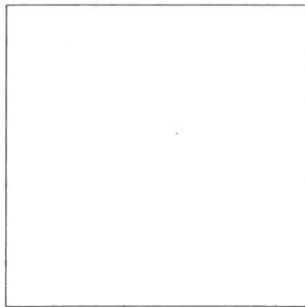
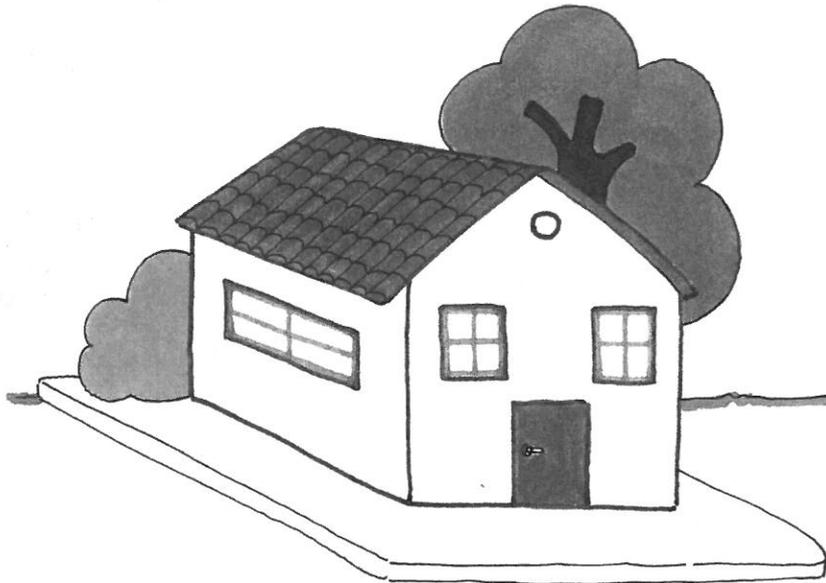
Si leggono le immagini insieme e si pronunciano chiaramente e correttamente i nomi. Il bambino deve cercare e unire le figure i cui nomi fanno rima (2 schede bollino azzurro n° 6-7).



Trova le figure il cui nome comincia

come **casa**

Ritaglia e incolla le figure nei quadri.



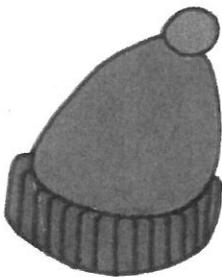
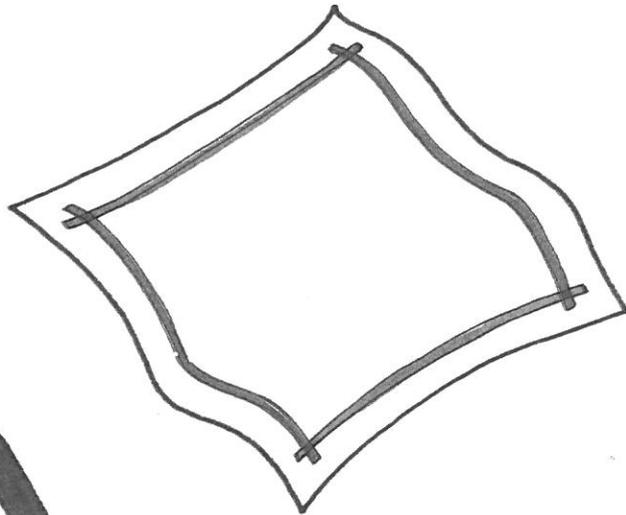
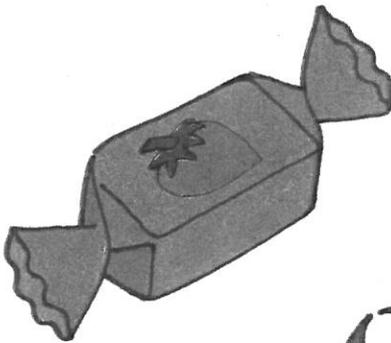
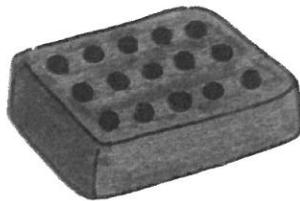
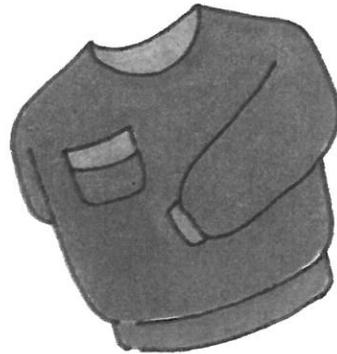
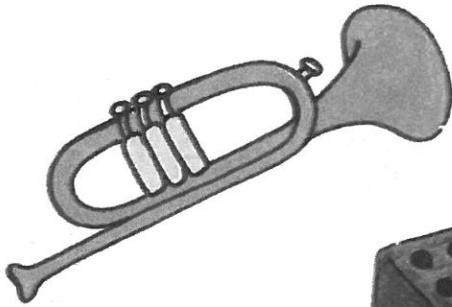


Unisci le figure i cui nomi fanno rima.



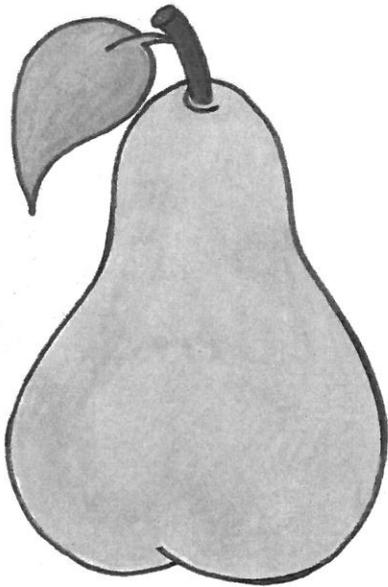


Unisci le figure i cui nomi fanno rima.





Cerchia la lettera con cui comincia la parola.

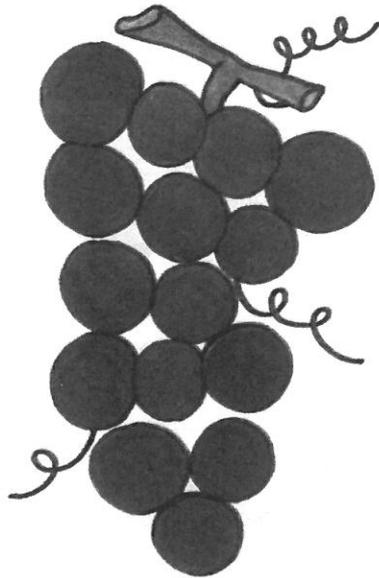


s

t

a

p

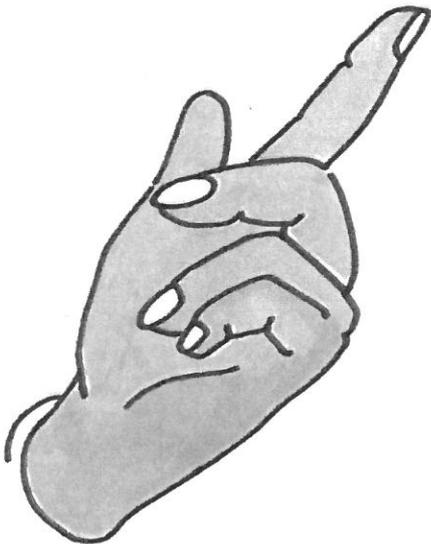


o

z

u

d

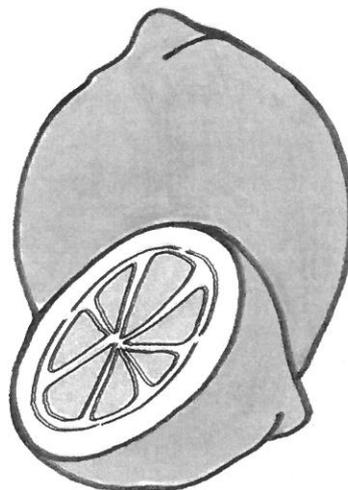


v

m

o

r



l

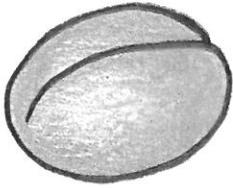
n

i

s



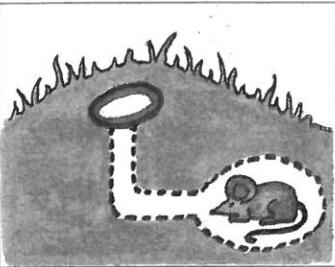
Osserva e leggi le immagini: che cosa cambia?
Ritaglia e incolla le parole accanto all'immagine.



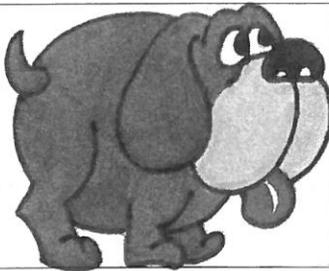
pane



rane



tane



cane

tane

rane

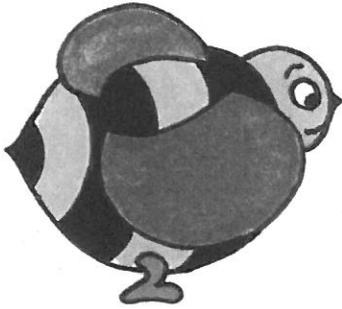
cane

pane

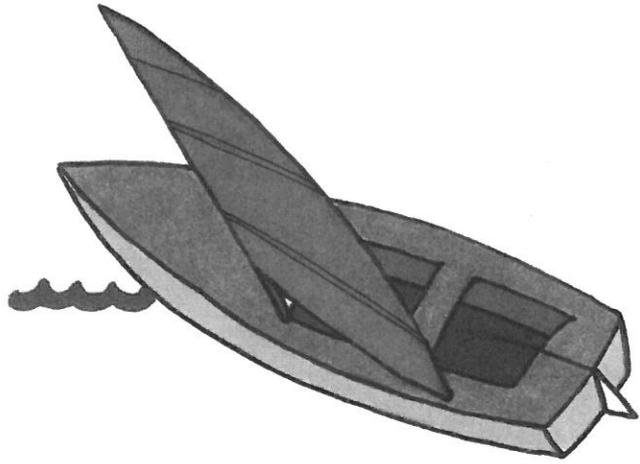




Scrivi i nomi nelle caselle corrispondenti.



a p e



b a r c a



o r s o



e l i c o t t e r o

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--



Scrivi le parole nelle caselle
(dalla più corta alla più lunga).

elefante

palla

oca

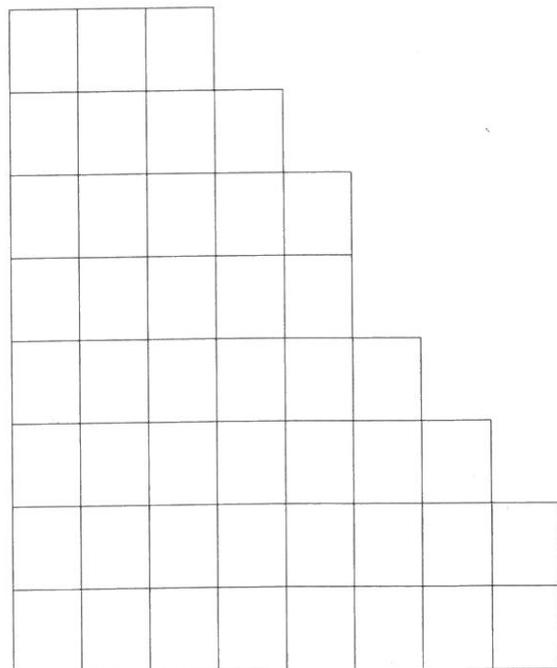
naso

telefono

limone

arancia

borsa





Cerchia la parola uguale a quella nel riquadro.

r a n a

L1, L2, L3



fico

rinoceronte

rete

rana

rospo

riso

palla

reticolato

rana

coda

rana

rupe

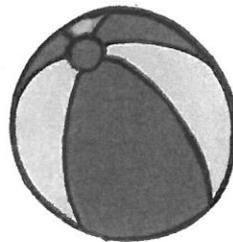
casa

ruspa

rovo

p a l l a

L1, L2, L3



nave

pillola

posta

cane

pulsante

prato

fico

palla

pista

palla

porcellino

palla

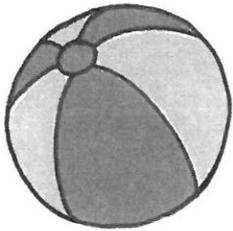
cuore

prato

pasta



Usando i nomi dei giochi scrivi tutte le frasi.



palla

Marco gioca con il _____

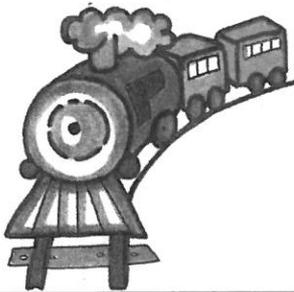
Maria gioca con la _____

_____ gioca con i _____

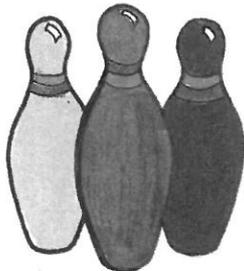
_____ gioca con _____

_____ gioca _____

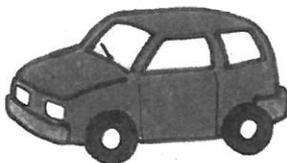
_____ gioca _____



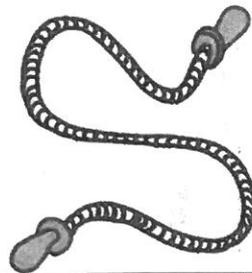
treno



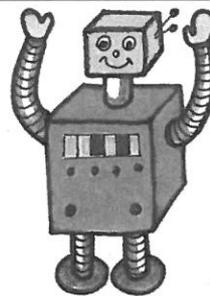
birilli



macchina



corda



robot



bambola