

ALFABETIZZAZIONE FACILE



PACCHETTO COMPLETO · BONUS 03

Giochi Didattici

Tombole, carte, percorsi e sfide cooperative per imparare giocando.



14 schede operative da stampare
Materiale per famiglia e scuola

PERCORSI GRADUALI · ATTIVITÀ PRATICHE · STAMPA A4

Guida all'utilizzo

I giochi trasformano suoni, parole, piccole operazioni e abilità narrative in momenti condivisi. Le regole sono scritte in ogni scheda e il materiale può essere riutilizzato.

Come organizzare le attività

1. Stampa la scheda su A4; per le carte da ritagliare scegli carta leggermente più spessa.
2. Leggi le regole prima di iniziare e mostra un esempio concreto.
3. Preferisci sfide brevi e cooperative; non è indispensabile assegnare un vincitore.
4. Ripeti le attività variando le parole o i numeri, secondo il livello del bambino.

Livelli consigliati

Percorso	Obiettivo
Avvio	Suoni, vocali, rime e prime sillabe.
Consolidamento	Parole, categorie, frasi e piccoli calcoli.
Autonomia	Logica, narrazione e giochi a più passaggi.

Nota importante. Le schede sono materiali didattici integrativi, non sostituiscono le indicazioni della scuola o dei professionisti che seguono il bambino.

14 schede originali e riutilizzabili
con spazio per rispondere e creare



BONUS 03

IMPARARE GIOCANDO

Quattordici giochi pronti da stampare: leggere, abbinare,
ordinare, cercare, inventare e ragionare.



GIOCO DI ASCOLTO

AVVIO

Tombola delle vocali

Regola: un adulto dice una vocale ad alta voce. Copri una casella uguale con un piccolo pezzo di carta. Completa una riga.

Cartella 1 • Una vocale per ogni casella

A	E	I	U
O	A	E	I
U	O	I	E
A	O	U	A

Varianti di gioco

- ☐ Facile: nomina direttamente la lettera.
- ☐ Sfida: pronuncia una parola e chiedi quale vocale senti all'inizio.
- ☐ Cooperativa: completate insieme tutta la cartella.

Per l'adulto: Esempi per la variante: ape (A), elefante (E), isola (I), orso (O), uva (U).

GIOCO DI CARTE

AVVIO

Memory delle rime

Ritaglia le 12 carte. Mischia e appoggiale coperte. Scoprine due alla volta: tienile se fanno rima.

Le 12 carte da ritagliare

CANE

PANE

GATTO

MATTO

MARE

FARE

FIORE

CUORE

NOTTE

BOTTE

VINO

PINO

Obiettivo

Trova tutte le sei coppie in rima. Per rendere il gioco più semplice inizia con quattro coppie soltanto.

Per l'adulto: Prima della partita leggi ogni parola e spiegane il significato. Non serve saper leggere per giocare con un adulto.

GIOCO DI CARTE

AVVIO

Memory delle sillabe

Ritaglia le 12 carte. Trova due sillabe che, lette nell'ordine giusto, formano una parola.

Le 12 carte da ritagliare

CA

SA

PA

NE

LU

NA

MA

NO

SO

LE

FI

LO

Le mie sei parole

01 1. _____

02 2. _____

03 3. _____

04 4. _____

05 5. _____

06 6. _____

Per l'adulto: Le coppie previste sono CASA, PANE, LUNA, MANO, SOLE, FILO. Sono possibili altre parole, da discutere insieme.

GIOCO DI CLASSIFICAZIONE

AVVIO

Trova l'intruso

In ogni riga cerchia la parola che non appartiene al gruppo. Spiega la tua scelta.

A. Le cinque sfide

01 MELA · PERA · BANANA · SEDIA

02 CANE · GATTO · PESCE · TAVOLO

03 ROSSO · BLU · VERDE · FORCHETTA

04 LETTO · ARMADIO · SOFÀ · NUVOLE

05 TRENO · BUS · BICI · LIMONE

B. Spiega due scelte

1. La prima parola intrusa è _____ perché...

2. Una parola che appartiene al gruppo dei frutti è...

Per l'adulto: Le categorie sono frutta, animali, colori, mobili e mezzi di trasporto.

GIOCO DI MOVIMENTO

AVVIO

Caccia al tesoro delle lettere

Cerca in casa o in classe oggetti che iniziano con i suoni indicati. Disegna o scrivi il nome.

La mia lista di scoperte

Lettera	Oggetto trovato	Disegno / segno
M	_____	_____
P	_____	_____
S	_____	_____
L	_____	_____
T	_____	_____

Regole del gioco

- ☐ Chiedi il permesso prima di prendere un oggetto.
- ☐ Evita oggetti fragili o taglienti.
- ☐ Quando trovi un oggetto, pronuncia il suo nome ad alta voce.

Per l'adulto: Si possono trovare più risposte. Accetta anche nomi composti se il suono iniziale è corretto.

GIOCO CON IL DADO

CONSOLIDAMENTO

Tre lanci, una frase

Lancia un dado tre volte: il primo numero sceglie CHI, il secondo COSA FA, il terzo DOVE. Leggi la frase ottenuta.

La tabella dei tre lanci

Dado	CHI	COSA FA	DOVE
1	Il gatto	corre	in giardino
2	La nonna	canta	a scuola
3	Il robot	legge	sul divano
4	Un bambino	balla	in biblioteca
5	La maestra	salta	nel prato
6	Il cane	dorme	in cucina

A. Scrivi due frasi (anche buffe!)

Variante

Se una frase è molto strana, inventa una storia che la renda possibile.

Per l'adulto: È un gioco creativo: frasi buffe possono essere corrette dal punto di vista grammaticale.

CACCIA VISIVA

CONSOLIDAMENTO

Cerca e conta le lettere

Osserva la griglia. Conta quante A, E, I, O, U compaiono e scrivi i risultati.

La griglia delle vocali

A	E	I	O	A
U	E	A	I	O
U	E	I	A	O
U	E	I	A	O

Scrivi il totale

01 A = ____ 02 E = ____ 03 I = ____ 04 O = ____ 05 U = ____

Ragiona

1. Quale vocale compare più spesso?

2. Quale vocale compare meno spesso?

Per l'adulto: Per verificare, invita a coprire con un pezzetto di carta ogni vocale già contata.

GIOCO DI PAROLE

CONSOLIDAMENTO

Parole in disordine

Rimetti in ordine le lettere di ogni parola. Il suggerimento ti aiuta.

A. Risolvi gli anagrammi

01 A L E M (frutto) = _____

02 E N A P (cibo) = _____

03 A S A C (abitazione) = _____

04 O S E L (stella) = _____

05 A N U L (satellite) = _____

06 O T T A G (animale) = _____

B. Una nuova sfida

1. Scrivi una parola di quattro lettere e mescola le sue lettere.

2. Fai risolvere il tuo anagramma a qualcuno. Qual era la soluzione?

Per l'adulto: Non imporre un tempo massimo: il gioco può essere svolto con tessere di carta.

GIOCO MATEMATICO

CONSOLIDAMENTO

Bingo delle addizioni

Un adulto legge un'operazione alla volta; trova il risultato sulla cartella e coprilo. Completa una riga.

La cartella dei risultati

3	5	7	4
9	6	8	10
2	11	12	1
13	14	15	16

Operazioni da leggere (adulti)

1+2, 3+2, 4+3, 2+2, 5+4, 2+4, 3+5, 6+4, 1+1, 6+5, 7+5, 1+0, 8+5, 9+5, 7+8, 8+8.

Per l'adulto: Inizia con le operazioni fino a 10. Per i più piccoli utilizza oggetti da contare.

GIOCO MATEMATICO

CONSOLIDAMENTO

Abbina i calcoli

Collega ogni addizione o sottrazione al suo risultato.

A. Cerca la risposta

1. $3 + 2$

2. $8 - 3$

3. $4 + 4$

4. $9 - 2$

5. $6 + 3$

6. $10 - 4$

A. 7

B. 6

C. 5

D. 9

E. 8

F. 5

B. Crea un tuo calcolo

1. Scrivi un'addizione che dà 10.

2. Scrivi una sottrazione che dà 3.

Per l'adulto: Il risultato 5 compare due volte nella colonna di destra: collega una volta ciascuna risposta da 5.

Completa i percorsi

Scopri la regola e riempi gli spazi vuoti. Prima con i numeri, poi con le lettere.

A. Trova il numero successivo

01 2 · 4 · 6 · ____ · ____

02 5 · 10 · 15 · ____ · ____

03 10 · 9 · 8 · ____ · ____

04 1 · 3 · 5 · ____ · ____

B. Completa la serie di lettere

01 A · B · C · ____ · ____

02 M · N · O · ____ · ____

03 A · E · I · ____ · ____

C. Inventa una sequenza e chiedi a qualcuno di completarla

Per l'adulto: Domanda: quanto cambia ogni numero rispetto al precedente? La terza serie alfabetica usa le vocali.

Il sentiero delle sillabe

Segui ogni riga da sinistra verso destra. Leggi le due sillabe e scrivi la parola che ottieni.

A. Percorsi da completare

PARTENZA	PASSO 1	PASSO 2	ARRIVO
1	CA	SA	_____
2	PI	NO	_____
3	MA	RE	_____
4	TA	VO	_____
5	MO	TO	_____

Regola extra

Nella quarta riga la parola ottenuta è soltanto un pezzo di una parola più lunga. Quale parola di tre sillabe puoi formare aggiungendo LO?

B. Scrivi la parola più lunga

Per l'adulto: Le prime tre righe e la quinta sono parole complete; TA-VO diventa TA-VO-LO.

GIOCO DI IPOTESI

AUTONOMIA

Indovina l'oggetto

Leggi gli indizi e scrivi la parola che descrivono. Poi crea un nuovo enigma.

A. Tre piccoli indovinelli

01 Ho pagine e copertina; mi apri per leggere. Sono un _____.

02 Ho due ruote e dei pedali; mi usi per andare al parco. Sono una _____.

03 Ho lancette o numeri; ti aiuto a sapere l'ora. Sono un _____.

B. Il tuo indovinello

1. Descrivi un oggetto senza scriverne il nome.

2. Quale risposta ha dato la persona che ha giocato con te?

Per l'adulto: Questo gioco allena la capacità di scegliere caratteristiche utili e non troppo generiche.

GIOCO COOPERATIVO

AUTONOMIA

Costruiamo una storia insieme

Ritaglia le carte oppure scegli una voce per ogni riga. Inventi una storia a turno con un compagno.

Carte personaggio

UNA VOLPE

UN BAMBINO

UN ROBOT

Carte luogo

NEL BOSCO

IN CITTÀ

AL MARE

Carte sorpresa

UN MESSAGGIO

UNA MAPPA

UN REGALO

Titolo e tre frasi della nostra storia

Per l'adulto: Un giocatore inventa l'inizio, un altro aggiunge un problema e l'ultimo propone una soluzione.

Soluzioni e indicazioni • 1

Usa le risposte per accompagnare il bambino. Nelle attività aperte si valutano chiarezza e partecipazione, non una soluzione unica.

Scheda 01 • Tombola

Le cinque vocali sono A, E, I, O, U. La cartella è valida quando viene completata una riga secondo le lettere nominate.

Scheda 02 • Memory rime

CANE-PANE, GATTO-MATTO, MARE-FARE, FIORE-CUORE, NOTTE-BOTTE, VINO-PINO.

Scheda 03 • Memory sillabe

CA-SA, PA-NE, LU-NA, MA-NO, SO-LE, FI-LO.

Scheda 04 • Intrusi

SEDIA; TAVOLO; FORCHETTA; NUVOLE; LIMONE.

Scheda 05 • Tesoro

Soluzioni variabili secondo gli oggetti presenti, per esempio mela, penna, sedia, libro, tavolo.

Scheda 06 • Dado

Non esiste una frase unica. Con tre lanci è possibile ottenere una frase grammaticalmente corretta ma buffa.

Soluzioni e indicazioni • 2

Usa le risposte per accompagnare il bambino. Nelle attività aperte si valutano chiarezza e partecipazione, non una soluzione unica.

Scheda 07 • Conta le lettere

A=5, E=4, I=4, O=4, U=3. La più frequente è A; la meno frequente è U.

Scheda 08 • Anagrammi

MELA, PANE, CASA, SOLE, LUNA, GATTO.

Scheda 09 • Bingo dei numeri

Risultati delle operazioni nell'ordine dato: 3, 5, 7, 4, 9, 6, 8, 10, 2, 11, 12, 1, 13, 14, 15, 16.

Scheda 10 • Calcoli

$3+2=5$; $8-3=5$; $4+4=8$; $9-2=7$; $6+3=9$; $10-4=6$. Esempi aperti: $6+4=10$; $5-2=3$.

Scheda 11 • Sequenze

8,10; 20,25; 7,6; 7,9. Lettere: D,E; P,Q; O,U.

Scheda 12 • Sillabe

CASA, PINO, MARE, TAVO (parte di TAVOLO), MOTO. Con LO: TAVOLO.

Soluzioni e indicazioni • 3

Usa le risposte per accompagnare il bambino. Nelle attività aperte si valutano chiarezza e partecipazione, non una soluzione unica.

Scheda 13 • Indovinelli

LIBRO, BICICLETTA, OROLOGIO. Le risposte personali sono libere.

Scheda 14 • Storia

Soluzione aperta. Nella storia devono comparire personaggio, luogo, sorpresa e una conclusione.

Per continuare

Dopo ogni gioco chiedi: "Che cosa hai scoperto?" La riflessione finale, anche di una frase, aiuta a rendere l'attività più significativa.

Le mie osservazioni / i prossimi passi: