

Le carte per le difficoltà ortografiche

Allenare digrammi, trigrammi
e suoni complessi

Elisa Quintarelli



Erickson

PRESENTAZIONE

Le carte per le difficoltà ortografiche sono uno strumento operativo pensato per lavorare in modo mirato sui digrammi, trigrammi e suoni complessi della lingua italiana. Il kit accompagna bambine e bambini nel consolidamento della lettura e della scrittura attraverso attività che stimolano riconoscimento ortografico, scelta grafica consapevole e autocorrezione.

Il formato manipolativo rende il lavoro dinamico e motivante: l'errore diventa parte del processo di apprendimento e la verifica immediata favorisce autonomia, fiducia e consapevolezza.

Il materiale è pensato per l'intervento logopedico, il potenziamento didattico e il lavoro individuale o in piccolo gruppo.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

Il kit è organizzato in tre mazzi di carte, identificabili anche tramite colore, che permettono di lavorare in progressione: riconoscimento, applicazione, generalizzazione e decisione ortografica.

- **CARTE PAROLA:** lavorano sui principali digrammi e trigrammi che generano incertezze ortografiche: CHI/CHE – GHI/GHE – CIA/CIO/CIU – GIA/GIO/GIU – GLI – GN – SCI/SCE. Sul fronte presentano un'immagine. Sul retro la parola scritta con digramma/trigramma evidenziato. Questa struttura consente al bambino o alla bambina di partire dallo stimolo visivo per leggere o scrivere la parola, per poi verificare autonomamente la correttezza girando la carta.
- **CARTE FRASE:** presentano brevi strutture linguistiche contenenti suoni complessi. Favoriscono la generalizzazione delle regole ortografiche nel contesto linguistico, la comprensione e la pianificazione della scrittura.

Sul fronte propongono una frase scritta con parti ortografiche evidenziate e sul retro l'immagine della scena.

- **CARTE DI DECISIONE ORTOGRAFICA:** richiedono la scelta tra grafie alternative, allenano la capacità di scegliere consapevolmente la grafia corretta e sviluppano riflessione metalinguistica. Sul fronte presentano un'immagine corredata di due opzioni ortografiche; sul retro la parola intera corretta con il suono complesso evidenziato.

ATTIVITÀ CON LE CARTE PAROLA (MAZZO BLU)

LETTURA CON VERIFICA E AUTOCORREZIONE

Si presenta la carta dal lato con la parola scritta e si invita il bambino o la bambina a leggerla ad alta voce. Terminata la lettura, si gira la carta per verificare se la parola corrisponde all'immagine.

Si tratta di un'attività semplice solo in apparenza:

il bambino o la bambina può leggere in autonomia e controllare personalmente la correttezza della risposta. Le lettere evidenziate, corrispondenti al digramma o trigramma, rendono l'auto-correzione immediata e visivamente chiara.

Se l'immagine non coincide con quanto letto, il bambino o la bambina è spontaneamente portato/a a rileggere la parola, individuando e comprendendo l'errore in modo autonomo. Quando invece la lettura è corretta, il riscontro positivo immediato aumenta motivazione e fiducia.

LETTURA VELOCE

Si mostra una carta per pochi secondi, poi la si copre con la mano o con un foglio. Il bambino o la bambina deve leggere la parola nel minor tempo possibile. Il tempo di esposizione viene adattato in base alle competenze della bambina o del bambino. Questa attività di potenziamento è utile per chi legge correttamente ma ha bisogno di incrementare velocità e automatizzazione, soprattutto con parole ortograficamente complesse.

La ripetizione favorisce il riconoscimento rapido dei digrammi e trigrammi.

GARA DI LETTURA

L'attività è rivolta a bambine e bambini che mostrano una buona correttezza di lettura ma necessitano di migliorare la rapidità.

Si imposta un tempo stabilito (ad esempio 2-3 minuti). Durante questo intervallo le carte vengono presentate una dopo l'altra e il bambino o la bambina legge le parole ad alta voce. Al termine si conta il numero di carte lette correttamente e lo si annota.

Nelle sessioni successive si ripete l'attività, permettendo al bambino o alla bambina di confrontare i risultati e migliorarsi. Il bambino o la bambina gareggia con se stesso/a, sviluppando motivazione, autoregolazione e fluidità.

È possibile scegliere di lavorare su un solo suono oppure su più suoni contemporaneamente.

AUTODETTATO CON CORREZIONE

Si mostra la carta dal lato dell'immagine e si invita il bambino o la bambina a scrivere la parola su un foglio. Successivamente, si gira la carta per verificare la correttezza della produzione e individuare eventuali errori.

Le parti ortografiche evidenziate facilitano il confronto visivo e rendono l'autocorrezione più efficace. L'attività rafforza memoria ortografica, sequenzialità e attenzione ai dettagli grafemici.

DIVIDO IN GRUPPETTI

Si prepara un mazzo contenente parole con diversi suoni bersaglio (ad esempio: GLI, GN, SCI/SCE). Il bambino o la bambina riceve le carte e le suddivide autonomamente in gruppi in base al suono ortografico.

Una volta completata la classificazione, il bambino o la bambina gira le carte per verificare le proprie scelte. L'attività sviluppa discriminazione ortografica, organizzazione cognitiva e consapevolezza delle regolarità linguistiche.

DISCRIMINAZIONE DEL SUONO BERSAGLIO SU ASCOLTO

Questo gioco aiuta il bambino o la bambina a riconoscere il suono su cui si sta lavorando.

Si stabilisce un suono bersaglio (ad esempio GN). L'adulto tiene un mazzetto contenente parole con quel suono e parole distrattrici. Legge le parole ad alta voce; quando il bambino o la bambina sente il suono bersaglio, interrompe il gioco.

La carta viene mostrata e, insieme, si verifica la risposta. L'attività sviluppa ascolto selettivo e consapevolezza fonologica.

RICONOSCIMENTO DEI SUONI BERSAGLIO SU ASCOLTO

L'attività riprende la logica della precedente, ma il lavoro viene svolto su più suoni contemporaneamente (ad esempio GN, SCI/SCE, GLI).

Il terapeuta pronuncia le parole e il bambino o la bambina deve indicare quale suono è presente. Segue la verifica girando le carte.

Questo esercizio rafforza discriminazione fonologica e rapidità di riconoscimento.

TROVA L'INTRUSO

Si dispongono davanti al bambino o alla bambina carte che contengono prevalentemente il suono bersaglio (ad esempio GN), inserendo una o più parole «intruse». Il bambino o la bambina deve individuare le parole che non appartengono al gruppo. Successivamente gira le carte per verificare. È possibile estendere l'attività chiedendo al bambino o alla bambina di scrivere le parole e controllarle.

Esempio: CICOGNA – CIGNO – SVEGLIA – MONTAGNA – LASAGNE

Consegna: «Tutte queste parole contengono il suono GN tranne una: quale?».

L'attività stimola analisi ortografica, attenzione selettiva e controllo dell'errore.



ATTIVITÀ CON LE CARTE FRASI (MAZZO VERDE)

PERCEZIONE

Si decide su quale suono lavorare (ad esempio GLI). L'adulto legge una frase mentre il bambino o la bambina mentre osserva l'illustrazione sul retro della carta, ascolta con attenzione e deve individuare la presenza o meno del suono bersaglio.

Quando ritiene di averlo riconosciuto, interrompe il gioco. A questo punto si verifica insieme la correttezza della risposta, osservando la frase scritta con i suoni evidenziati.

Questa attività sviluppa ascolto selettivo, attenzione fonologica e capacità di riconoscimento dei gruppi ortografici all'interno di un contesto linguistico.

LETTURA DI FRASI COMPLESSE

Si propone al bambino o alla bambina la lettura di frasi selezionate in base agli obiettivi del percorso individuale.

I digrammi e i trigrammi evidenziati aiutano a focalizzare l'attenzione sui suoni complessi, favorendo una lettura più consapevole e accurata. Terminata la lettura, la carta viene girata per osservare l'immagine: questo passaggio permette di verificare la correttezza di quanto letto e sostiene la comprensione del contenuto. L'attività integra decodifica ortografica e comprensione, rinforzando la capacità di collegare testo e significato.

AUTODETTATURA

Il bambino o la bambina osserva l'immagine e scrive una frase che descriva la scena rappresentata.

L'attività richiede di pianificare il contenuto della frase e di prestare attenzione alla scrittura delle parole, in particolare ai digrammi e ai trigrammi. Girando la carta, è possibile confrontare la produzione con il modello corretto e verificare eventuali errori. Questo esercizio favorisce pianificazione linguistica, memoria ortografica e autocorrezione, integrando produzione scritta e controllo consapevole.

ATTIVITÀ CON LE CARTE DI DECISIONE ORTOGRAFICA (MAZZO ARANCIONE)

GIOCHIAMO CON I SUONI DURI E DOLCI

Si stabilisce la coppia di suoni su cui lavorare (ad esempio CHI – CI) e si prepara il mazzetto corrispondente. Presentando una carta al bambino o alla bambina, si invita a riflettere sulla parola ponendo domande come: «Come diventa la parola se la scrivo con il suono CHI?»; «Come diventa la parola se la scrivo con il suono CI?».

Il bambino o la bambina manipola mentalmente la parola, osservando come cambia la grafia e, di conseguenza, la pronuncia.

Questo gioco è particolarmente importante perché sviluppa consapevolezza fonologica e ortografica, permettendo di comprendere in modo concreto la relazione tra suono e scrittura.

RICONOSCIMENTO SUONO

Si decide la coppia di suoni bersaglio (ad esempio CHI – CI) e si prepara un piccolo mazzetto di carte. Le immagini vengono presentate una alla volta; il bambino o la bambina pronuncia o ripete la parola e deve indicare quale dei due suoni è presente.

Successivamente, la carta viene girata per verificare la risposta. In caso di errore, l'autocorrezione è immediata grazie al confronto con la parola scritta.

L'attività rafforza discriminazione fonologica, consapevolezza ortografica e controllo dell'errore.



DIVIDO IN GRUPPETTI

Si consegnano al bambino o alla bambina le carte del mazzetto e si chiede di dividerle in due gruppi: da una parte le parole che iniziano o contengono un suono (ad esempio CHI), dall'altra quelle che contengono l'alternativa (CI).

Terminata la classificazione, il bambino o la bambina gira le carte per verificare la correttezza delle scelte.

Questa attività sviluppa capacità di analisi ortografica, organizzazione cognitiva e riconoscimento sistematico dei suoni.

CHE

CE



LISTA DELLE PAROLE

MAZZO BLU

FIOCCHI - BANCHI - GINOCCHIO - OCCHI -
PINOCCHIO - OCCHIALI - TACCHINO - BRU-
CHI - CUCCHIAIO - GRANCHIO - ORECCHIO -
SPICCHIO - SPECCHIO - CERCHIO - MANICHE
- MUCCHE - OCHE - RACCHETTA - TRICHECO
- MASCHERA - ZUCCHERO - ZUCCHE - MO-
SCHE - LISCHE - PANCHE - CIOTOLA - PANCIA
- ARANCIA - LANCIARE - PICCIONE - TORCIA -
BILANCIA - CICCIA - CARCIOFO - CALCIATORE -
CAMICIA - RICCIO - GHIACCIATO - SUGHI - RIN-
GHIARE - DRAGHI - LAGHETTO - SEGHETTO
- SUGHERO - PAGHETTA - MUGHETTO - TAR-
GHE - ACCIUGHE - STRINGHE - FAGIOLI - ORO-
LOGIO - FORMAGGIO - CILIEGIA - GIORNALE
- GIAGUARO - GIOCOLIERE - GIOIELLI - GIOVA-
NE - GIUDICE - SPIAGGIA - CICOGNA - CIGNO
- MACIGNO - GNOMO - LAVAGNA - SCRIGNO
- GNOCCHI - PIGNA - LEGNA - MIGNOLO - SE-

GNALE - PUGNO - SPUGNA - PRUGNA - STAGNO - MONTAGNA - LASAGNE - RAGNATELA - BAGNO - CASTAGNA - RAGNO - GNU - AGLIO - FAMIGLIA - TOVAGLIA - CAVIGLIA - FOGLIO - SVEGLIA - MANIGLIA - CONIGLIO - BOTTIGLIA - MAGLIONE - SOGLIOLA - CIGLIA - ARTIGLI - BIGLIETTI - SONAGLIO - MEDAGLIA - BIGLIE - CONCHIGLIE - VENTAGLIO - TAGLIARE - SCIAMME - SCIMMIA - SCERIFFO - SCI - SCIVOLO - SCIMPANZÈ - SCIOLTO - SCIATORE - SCIARPA - SCIENZIATO - ASCENSORE - ASCIUGAMANO - ASCIUGARE - PESCE - PISCINA - CAMOSCIO - CUSCINO - GUSCIO - PROSCIUTTO - RUSCELLO - SCIROPPO

MAZZO VERDE

RACCOGLIE - CONCHIGLIE - PESCI - MASCHERA - BOCCAGLIO - SCENDE - SCIVOLO - INCIAMPATO - SBUCCIATO - GINOCCHIO - RACCOGLIE - FUNGHI - GHIACCIOLO - SCIOLTO - SPOGLIA - PERCHÉ - DOCCIA - PARRUCCHIERA - TAGLIA - AGGIUSTA - MACCHINA - GIOR-

NALE - GLI - OCCHIALI - CHIUDE - CHIAVE
- GRATTUGIA - FORMAGGIO - PULISCE - SPUGNA - CUCCHIAIO - ZUCCHERO - PAGLIACCIO
- LANCIA - PULISCE - TOVAGLIOLO - TOGLIE
- CHIODO - TENAGLIA - CIGNI - STAGNO - SCIVOLATO - GHIACCIO - CUCINATO - GNOCCHI
- SPAGHETTI - CONIGLIO - CESPUGLIO - BAGNINO - FISCHIA - PISCINA - GNOMO - TAGLIA
- LEGNA - ASCIA - SCHIACCIANOCI - MAGHI
- STREGHE - FORMAGGIO - PROSCIUTTO - SIGNORE - ESCE - ASCENSORE

MAZZO ARANCIONE

FORMICHE - FORCHETTA - LUMACHE - PESCHE - BARCHE - BROCCHE - FOCHE - LUCCHETTO - CHELE - CENTO - CERVO - CESTO
- CEREALI - CETRIOLI - CENA - LINCE - ARANCE - LUCE - LAVATRICE - CHIAVE - CHITARRA
- CHIOSCO - CHIODO - MACCHINA - PACCHI
- PICCHIO - CUOCHI - FISCHIETTO - CINTURA
- CIPOLLE - CINQUE - RECINTO - COCCINELLA
- CIRCO - CUCINA - BICICLETTA - GHEPARDO

- STREGHE - SPIGHE - ALGHE - TARTARUGHE -
RIGHELLO - MARGHERITA - GELATO - GEMELLI
- SALVAGENTE - GESSETTI - GENIO - GEMME
- GHIANDA - GHIRLANDA - AGHI - GHIACCIO
- GHIACCIOLO - CINGHIALE - GIRAFFA - GIRA-
SOLE - GIRINO - RAGGI - PUGILE - VIGILE - CIA-
BATTE - CIAMBELLA - CIUCCIO - CIOCCOLATO
- SALSICCIA - BACIO - BUCCIA - CACCIAVITE -
COLORI - CANE - COPERTA - CALZE - CORONA
- FICO - CARAMELLA - PECORA - OCA - VULCA-
NO - GIACCIA - GIOCATTOLI - GIOSTRA - GIAR-
DINO - PIGIAMA - PIOGGIA - VALIGIA - MANGIA-
RE - GIUBBOTTO - GIALLO - GATTO - GONNA
- GOMMA - GABBIA - GAZZELLA - GABBIANO
- GOMITOLO - ANGURIA - GUFO - GORILLA -
CANGURO



Progettazione/Editing: Tania Eccher
Progetto grafico: Mattia Casagrande
Impaginazione: Leonardo Michelin
Illustrazioni: Riccardo Beatrici / iStock
Direzione artistica: Giordano Pacenza

ISBN: 978-88-590-5041-4

© 2026 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.



Finito di stampare nel
mese di marzo 2026
in Cina per conto di
Leo Paper Products Ltd

