



Monica Muratori e Maria Cristina Cutrone

# MATCHING SET

Attività di abbinamento con le carte  
per lo sviluppo del linguaggio

**INCLUSI  
NEL LIBRO:**  
1 strumento  
608 carte

iMATERIALI

Erickson

Ogni bambino deve essere allenato per raggiungere competenze nei diversi ambiti funzionali linguistici e cognitivi, con attività mirate e costanti, all'interno di un ampio progetto educativo che avviene in più contesti. Il Matching set intende supportare i programmi di lavoro logopedici, educativi e cognitivi nei bambini con disturbi del neurosviluppo, proponendo attività di tipo visuo-percettivo e linguistico necessarie per la costruzione di abilità comunicative, di ragionamento non verbale e sviluppo del linguaggio.

Un programma di allenamento, costruito per gradualità di strutture linguistiche, pensato per aiutare in maniera pratica gli insegnanti, i genitori e gli operatori a garantire la continuità dell'intervento logopedico anche a scuola e a casa. Il libro include numerose schede di attività e tabelle di verifica, 608 carte illustrate e uno strumento con tasche trasparenti da utilizzare per l'associazione delle carte.

Le attività proposte: abbinare immagini uguali, stimolare la comprensione, la ripetizione e la produzione verbale, abbinare immagini associate logicamente tra di loro in base alla funzione, alla caratteristica e alla classe di appartenenza, creare sequenze di immagini e sequenze temporali, abbinare e memorizzare immagini.



608 carte illustrate a colori, suddivise in 13 mazzi e 25 categorie (routine, giochi, animali, cibi, vestiti, parti del corpo, ecc.).

ISBN 978-88-590-2365-4



9

€ 29,50

Libro + allegati  
indivisibili

# INDICE

- 7** Introduzione
- 13** Struttura del volume
- 17** Le attività
- 31** Le carte
- 49** Le tabelle di monitoraggio

# Struttura del volume

## Il set di materiali e le modalità d'uso

Il set è composto da 13 mazzi di carte suddivise per tipologia, per un totale di 608, e da 1 strumento in cui inserire le carte in dotazione.

Il materiale varia a seconda del programma del bambino, l'operatore può scegliere quali immagini inserire nello strumento, a seconda degli obiettivi specifici e seguendo un criterio di aumento graduale della difficoltà. Le carte si accoppiano sullo strumento in apposite tasche che rendono stabile la loro posizione. L'operatore inserisce le carte nella parte superiore e il bambino mette in basso le carte uguali. Per ogni attività l'operatore sceglie le tessere da utilizzare, raggruppate per categoria, argomento, livello linguistico e attività da svolgere. La scelta delle carte da usare dipende dal livello linguistico del bambino, dalle valutazioni specifiche effettuate e dal progetto riabilitativo. Si raccomanda di non proporre diversi esercizi in sequenza ma di alternarli a proposte di gioco, pause o attività motorie.

Alle attività sono collegate delle tabelle di monitoraggio per la raccolta di informazioni sul lavoro svolto.

Di seguito vengono presentati nel dettaglio i materiali.

### Lo strumento

Lo strumento è composto da otto tasche, quattro superiori e quattro inferiori.

Le tasche superiori vengono utilizzate dall'operatore, quelle inferiori dal bambino.



## Le carte

Le carte sono suddivise in mazzi, caratterizzati da un numero identificativo e un codice colore, in modo da essere facilmente reperibili e associabili alle attività correlate.

Sul retro di ogni carta sono indicati numero, nome e mazzo di appartenenza, in questo modo l'operatore avrà sempre a vista le informazioni utili durante le attività.



## Le attività

Lo strumento consente molteplici applicazioni. Nel presente volume sono proposte alcune attività, previste come avvio a un training linguistico-comunicativo.

Alcune delle attività possono essere introdotte con attività di matching per facilitare il compito, la collaborazione e l'attenzione all'esercizio. Possono e devono essere ampliate a seguito dei progressi del bambino o in base all'obiettivo previsto.

Le schede presentate rappresentano una proposta di lavoro che include una progressione di attività in considerazione della variabilità interindividuale, nella quale si individuano fasi evolutive in ambito linguistico comunicativo che il bambino attraversa e che lo portano gradualmente a utilizzare la comunicazione verbale. La successione delle singole attività, in termini di ordine di presentazione e aumento di complessità dell'esercizio stesso, può essere studiata, personalizzata e modificata in base alle necessità del caso specifico.

Scheda 1  
**ABBINARE IMMAGINI UGUALI**

<p><b>Istruzioni</b></p> <p> <b>Procedimento</b></p> <p>Si inseriscono nelle tasche in alto da 2 a 4 carte e si tengono pronte quelle corrispondenti.</p> <p>Prima di iniziare a fare richieste, l'adulto mostra come abbinare le immagini uguali e inserisce lui stesso le carte nelle tasche in basso. Può essere necessario ripetere più volte questa operazione che costituisce il modello all'attività corretta e che non richiede spiegazione verbale. Terminata la dimostrazione le tasche dovranno essere tutte vuote.</p> <p>L'adulto inserisce le carte nelle tasche in alto e tiene pronte le carte uguali a quelle inserite.</p> <p>Poi consegna le tessere, nella fase iniziale si suggerisce di fornirne una per volta. L'adulto darà la carta al bambino con l'istruzione «Mettili la carta uguale» o «Mettili a posto». Quando necessario può utilizzare il segno LIS di «uguale».</p> <p>Il bambino dovrà inserire negli spazi in basso le carte corrispondenti a quelle presenti in alto nello strumento.</p> <p>È possibile che il bambino esegua il compito di matching mostrando competenze non richieste, ad esempio che eticheti le tessere abbinate come esercizio di denominazione, valido prerequisito per iniziare a commentare. Questi comportamenti sono da segnalare come note nella tabella di valutazione.</p> <p> <b>Varianti per difficoltà crescente</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aumento del numero di tasche utilizzate.</li><li>- Scelta di carte simili tra di loro per colore o forma.</li><li>- Scelta di carte poco conosciute.</li><li>- Aumento del numero di carte consegnate contemporaneamente al bambino per eseguire l'attività (ad esempio si consegnano 4 tessere insieme e si dispongono davanti al bambino, che dovrà portare a termine il compito in autonomia).</li><li>- Aumento di velocità e fluidità di esecuzione, cioè con l'obiettivo di uno svolgimento dell'attività senza interruzioni ed errori.</li></ul> <p> <b>Aiuti</b></p> <p>L'adulto può aiutare il bambino guidandolo fisicamente a inserire la carta nella posizione corretta.</p>	<p><b>Obiettivi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Allenare le abilità cognitive e percettive.</li><li>- Imparare il rispetto delle regole.</li><li>- Imparare a gestire le attese.</li></ul> <p><b>Materiali</b></p> <p>Mazzi da 1 a 6.</p>
--	---

## Le tabelle di monitoraggio

Alla fine del volume, sono state inserite delle tabelle, una per ogni training, come modalità per raccogliere informazioni durante l'esecuzione del lavoro proposto.

Ogni operatore potrà descrivere quale attività è stata svolta, in che modo, i materiali utilizzati e segnalare eventuali note a margine.

La compilazione frequente delle schede rappresenta un modo per avere sempre una traccia del lavoro svolto. Questo monitoraggio ha varie finalità:

- per una verifica dei progressi o di eventuali difficoltà o insuccessi
- per guidare le scelte decisionali e gli obiettivi da programmare
- per uniformare il lavoro tra i diversi operatori coinvolti nel percorso del bambino
- per facilitare la comunicazione e la condivisione del lavoro svolto.

Tabella 1 – Scheda 1 <b>ABBINARE IMMAGINI UGUALI</b>					
Nome _____		Operatore _____		Data _____	
Istruzioni: l'operatore dice «Metti uguale» o «Metti a posto».					
Numero immagini utilizzate	Materiale Mazzo e specifica delle carte	Non eseguito	Eseguito con aiuto	Eseguito	Note

Viene proposto inoltre un foglio di sintesi per effettuare una valutazione qualitativa, eseguibile anche all'inizio dei training. Le sigle indicate consentono una rapida compilazione.

# Le attività

## Scheda 1

### **ABBINARE IMMAGINI UGUALI**

#### **Istruzioni**

##### *Procedimento*

Si inseriscono nelle tasche in alto da 2 a 4 carte e si tengono pronte quelle corrispondenti.

Prima di iniziare a fare richieste, l'adulto mostra come abbinare le immagini uguali e inserisce lui stesso le carte nelle tasche in basso. Può essere necessario ripetere più volte questa operazione che costituisce il modello all'attività corretta e che non richiede spiegazione verbale. Terminata la dimostrazione le tasche dovranno essere tutte vuote.

L'adulto inserisce le carte nelle tasche in alto e tiene pronte le carte uguali a quelle inserite.

Poi consegna le tessere, nella fase iniziale si suggerisce di fornirne una per volta. L'adulto darà la carta al bambino con l'istruzione «Metti la carta uguale» o «Metti a posto». Quando necessario può utilizzare il segno LIS di «uguale».

Il bambino dovrà inserire negli spazi in basso le carte corrispondenti a quelle presenti in alto nello strumento.

È possibile che il bambino esegua il compito di matching mostrando competenze non richieste, ad esempio che etichetti le tessere abbinate come esercizio di denominazione, valido prerequisito per iniziare a commentare. Questi comportamenti sono da segnalare come note nella tabella di valutazione.

##### *Varianti per difficoltà crescente*

- Aumento del numero di tasche utilizzate.
- Scelta di carte simili tra di loro per colore o forma.
- Scelta di carte poco conosciute.
- Aumento del numero di carte consegnate contemporaneamente al bambino per eseguire l'attività (ad esempio si consegnano 4 tessere insieme e si dispongono davanti al bambino, che dovrà portare a termine il compito in autonomia).
- Aumento di velocità e fluency di esecuzione, cioè con l'obiettivo di uno svolgimento dell'attività senza interruzioni ed errori.

##### *Aiuti*

L'adulto può aiutare il bambino guidandolo fisicamente a inserire la carta nella posizione corretta.

#### **Obiettivi**

- Allenare le abilità cognitive e percettive.
- Imparare il rispetto delle regole.
- Imparare a gestire le attese.

#### **Materiali**

Mazzi da 1 a 6.

## **ABBINARE IMMAGINI UGUALI ED ESPOSIZIONE AL LINGUAGGIO**

### **Istruzioni**

#### *Procedimento*

L'adulto inserisce le carte nelle tasche in alto e tiene pronte le carte uguali a quelle inserite.

Poi consegna le tessere al bambino per l'abbinamento, nella fase iniziale si suggerisce di fornirne una per volta. Prima di consegnare la carta denominare l'immagine con parola e/o segno (LIS) o gesto (mimando il soggetto raffigurato sulla carta).

Il bambino dovrà inserire negli spazi in basso le carte corrispondenti a quelle presenti in alto nello strumento. Al momento di mettere via le carte l'adulto le denominerà una alla volta.

#### *Varianti per difficoltà crescente*

- Aumento del numero di tasche utilizzate.
- Scelta di carte poco conosciute.
- Aumento del numero di carte consegnate contemporaneamente al bambino per eseguire l'attività (ad esempio si consegnano 4 tessere insieme e si dispongono davanti al bambino, che dovrà portare a termine il compito in autonomia).
- Aumento di velocità e fluidità di esecuzione, cioè con l'obiettivo di uno svolgimento dell'attività senza interruzioni ed errori.

#### *Aiuti*

L'adulto ripete più volte la parola e/o il segno, lo fa con movimenti amplificati, tiene la carta vicino al viso per motivare l'osservazione del movimento della bocca e stimolare l'atteggiamento di ascolto.

### **Obiettivi**

- Allenare le abilità cognitive e percettive.
- Stimolare l'apprendimento del lessico.

### **Materiali**

Mazzi da 1 a 6.



# Le carte

## Mazzo 1 **ROUTINE**

Numero carta	Nome immagine	Quantità	Attività correlate
1	No	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
2	Io	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
3	Mio	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
4	Basta	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
5	Ciao	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
6	Pipì	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13

## Mazzo 1 **GIOCHI**

Numero carta	Nome immagine	Quantità	Attività correlate
1	Palla	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
2	Bolle di sapone	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
3	Libro	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
4	Incastri	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
5	Cubi	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
6	Macchinine	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
7	Trenino	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13

Mazzo 1  
**MEZZI DI TRASPORTO**

Numero carta	Nome immagine	Quantità	Attività correlate
1	Macchina	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
2	Aereo	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
3	Bicicletta	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
4	Autobus	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
5	Moto	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13

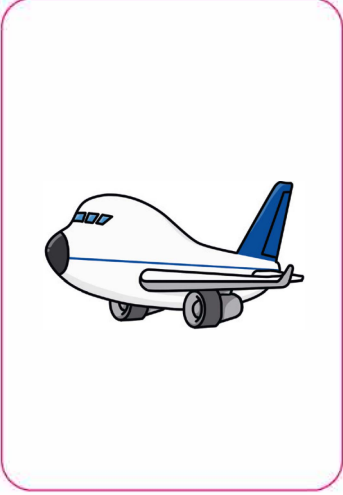
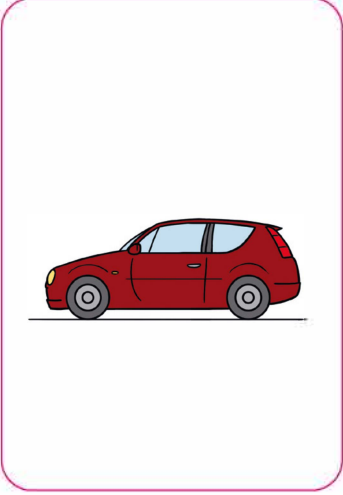
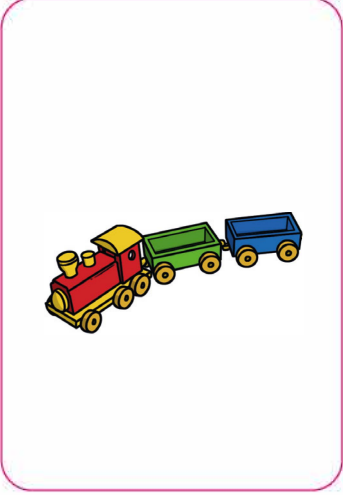
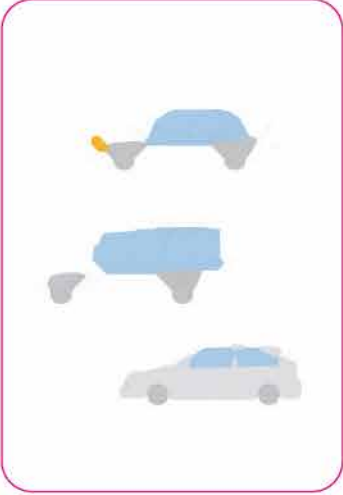
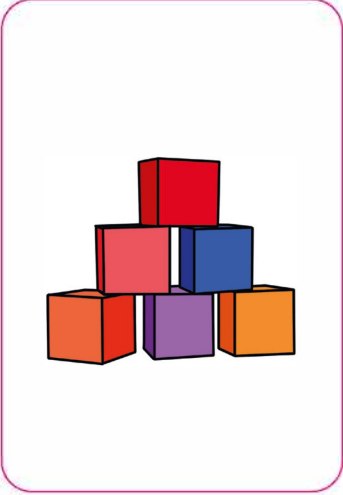
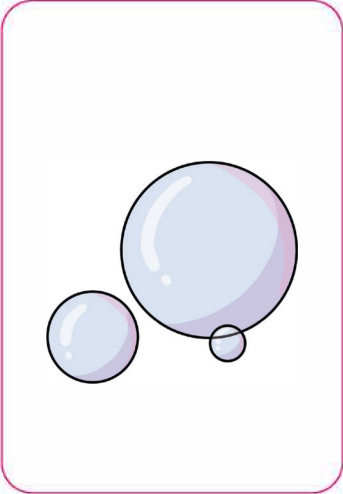
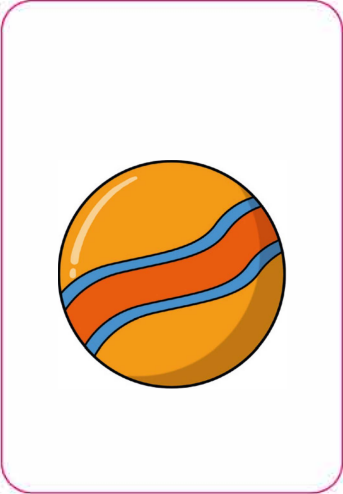
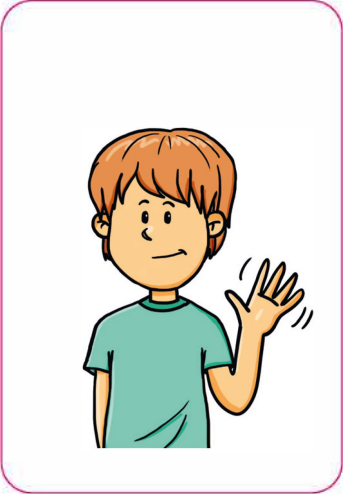
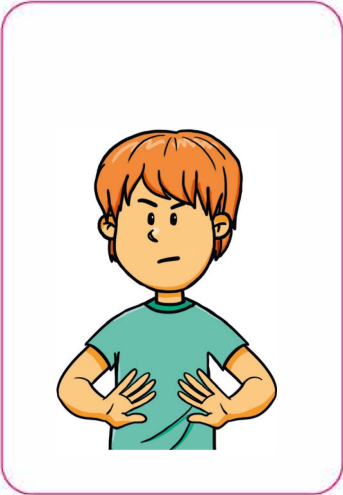
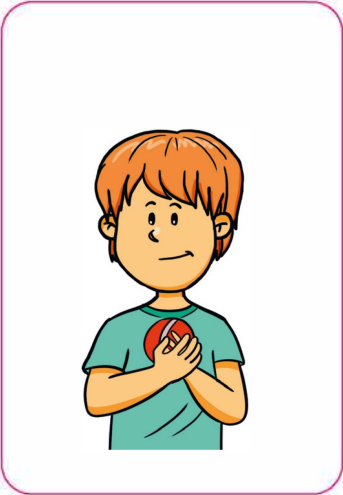
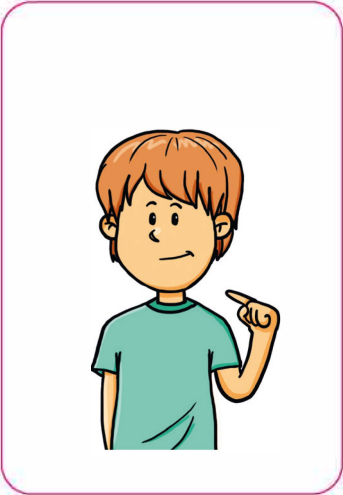
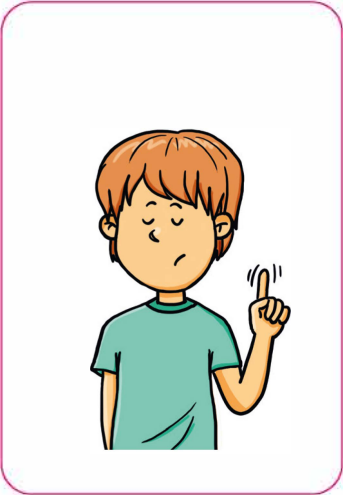
Mazzo 2  
**ANIMALI**

Numero carta	Nome immagine	Quantità	Attività correlate
1	Cane	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
2	Gatto	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
3	Coniglio	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
4	Cavallo	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
5	Elefante	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
6	Scimmia	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
7	Topo	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
8	Mucca	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
9	Formica	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
10	Leone	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
11	Rana	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13
12	Pesce	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13

Mazzo 2  
**CURA DI SÉ**

Numero carta	Nome immagine	Quantità	Attività correlate
1	Pettine	2	Schede da 1 a 9 e Scheda 13





Carta 04

© Erickson

**BASTA**

Mazzo 1  
**Routine**

Carta 03

© Erickson

**MIO**

Mazzo 1  
**Routine**

Carta 02

© Erickson

**IO**

Mazzo 1  
**Routine**

Carta 01

© Erickson

**NO**

Mazzo 1  
**Routine**

Carta 02

© Erickson

**BOLLE DI  
SAPONE**

Mazzo 1  
**Giochi**

Carta 01

© Erickson

**PALLA**

Mazzo 1  
**Giochi**

Carta 06

© Erickson

**PIPI**

Mazzo 1  
**Routine**

Carta 05

© Erickson

**CIAO**

Mazzo 1  
**Routine**

Carta 06

© Erickson

**MACCHININE**

Mazzo 1  
**Giochi**

Carta 05

© Erickson

**CUBI**

Mazzo 1  
**Giochi**

Carta 04

© Erickson

**INCASTRI**

Mazzo 1  
**Giochi**

Carta 03

© Erickson

**LIBRO**

Mazzo 1  
**Giochi**

Carta 03

© Erickson

**BICICLETTA**

Mazzo 1  
**Mezzi di trasporto**

Carta 02

© Erickson

**AEREO**

Mazzo 1  
**Mezzi di trasporto**

Carta 01

© Erickson

**MACCHINA**

Mazzo 1  
**Mezzi di trasporto**

Carta 07

© Erickson

**TRENINO**

Mazzo 1  
**Giochi**