

A photograph of three children sitting at a table, engaged in a learning activity. They are looking at cards with phonemes written on them. The cards are scattered on the table, and some are being held by the children. The background is a bright, indoor setting. There are white speech bubble-like graphics overlaid on the image, containing phonemes like /f/, /t/, /s/, and /dz/.

Giochiamo con i fonemi 2

Attività e giochi per
il consolidamento
delle competenze
linguistiche-espressive

Valentina Dutto

MATERIALI
LINGUAGGIO

Erickson

IL LIBRO

GIOCHIAMO CON I FONEMI 2

Questo volume, seguito ideale di *Giochiamo con i fonemi*, mette a disposizione del logopedista molti materiali utili per consolidare — in sedute di trattamento individuali o di gruppo — le abilità fono-articulatorie dei bambini e potenziare le loro abilità linguistiche-espressive attraverso esercizi e giochi divertenti e motivanti con i tabelloni e le carte colorate in allegato.

Dall'allenamento iniziale attraverso i *Giochi con le dita*, che per la loro immediatezza possono essere proposti ai più piccoli già a partire dai 2 anni, si passa ai più sfidanti *Giochi con le carte*, ciascuno dei quali allena una serie specifica di fonemi target semplici e complessi a livello lessicale ma anche morfo-sintattico, fino alle 20 *Storie in sequenza*, da utilizzare per la generalizzazione delle competenze fono-articulatorie acquisite e per arricchire il dominio cognitivo-linguistico e comunicativo (strutturazione della frase, del racconto, abilità narrative, ecc.).

Il contesto ecologico che si crea durante questi giochi rende possibile l'apprendimento anche dei pattern articolatori più difficoltosi.

La semplicità e la versatilità di utilizzo di questi materiali ne consente l'uso anche da parte degli insegnanti della scuola dell'infanzia e dei genitori che vogliono stimolare o migliorare le competenze linguistiche-espressive dei bambini in modo piacevole e mai noioso.



Gioco con le dita



Gioco della Piramide di scimmie



Uno dei tabelloni allegati per giocare con i fonemi

L'AUTRICE



VALENTINA DUTTO

Logopedista, si occupa della valutazione e del trattamento riabilitativo dei bambini con disturbi evolutivi del linguaggio, disturbi dell'apprendimento, sindromi genetiche, deglutizioni disfunzionali. È autrice di numerose pubblicazioni per le Edizioni Erickson.

€ 23,50

libro + allegati indivisibili



www.erickson.it

INDICE

- 7 Introduzione
- 9 Cap. 1 Giochi con le dita
- 27 Cap. 2 Giochi con le carte
- 29 La torta della nonna
- 35 Gioco del tris
- 39 Dove sei finita?
- 42 Piramide di scimmie
- 46 Piramide di rane
- 50 Il pizzaiolo Tiziano
- 54 Il gioco del drago Mirtillo
- 58 Il gioco del drago Dragone
- 62 Il gioco del drago Sputafuoco
- 66 Il gioco del drago Silvio
- 70 Il gioco del drago Polentone
- 74 Attenti al lampo
- 77 Cap. 3 Storie in sequenza

Introduzione

Il volume di *Giochiamo con i fonemi 2* propone un materiale molto flessibile, mirato a sviluppare le competenze fonico-articolatorie dei bambini che presentano disturbi evolutivi del linguaggio e dello *speech* di varia natura. I giochi proposti, frutto dell'esperienza maturata dall'autrice nel campo riabilitativo, vanno ad aggiungersi a quelli dell'opera precedente.¹ Sono nuovi e originali e permettono un utilizzo flessibile a seconda delle caratteristiche del bambino e del setting di lavoro.

Nella prima parte del libro sono presentati i *Giocchi con le dita*, in cui il bambino è invitato a riprodurre i vari fonemi (in diverse strutture sillabiche) seguendo con le dita i percorsi proposti. Alcune semplici indicazioni scritte guideranno l'adulto a proporre la riproduzione dei suoni previsti utilizzando la propria voce modulata, enfatizzando la prosodia in modo da rendere il bambino più attento e partecipe. I *Giocchi con le dita* sono utili nella primissima fase di apprendimento del corretto schema fonico-articolatorio dei fonemi o di gruppi di fonemi, pertanto sono proponibili fin dalle prime fasi di trattamento e, per la loro semplicità e immediatezza, già a partire dai 2 anni di età.

Nella seconda parte del libro sono descritti i *Giocchi con le carte* (in allegato al volume): il bambino avrà la possibilità di fare molta pratica per riprodurre in maniera corretta non soltanto parole, ma anche e soprattutto espressioni funzionali e frasi.

Il contesto ecologico che si crea durante questi giochi rende possibile l'apprendimento di quei pattern articolatori che sono più difficoltosi e quindi la generalizzazione di target non oggetto di trattamento.

Per ciascun gioco è stato selezionato un lessico contenente fonemi o gruppi consonantici scelti seguendo criteri funzionali (parole ed espressioni salienti per la comunicazione dei bambini in generale).

La struttura dei giochi consente un uso versatile e creativo, per cui ogni logopedista, sulla base della propria valutazione, potrà adattare, modificare o semplificare il lessico o le regole del gioco, al fine di poter rispondere al meglio agli obiettivi di trattamento specifici per un determinato bambino.

Completano l'opera 20 brevi *Storie in sequenza*, da utilizzare non solo per la generalizzazione delle competenze fonico-articolatorie acquisite, ma anche per obiettivi che appartengono al dominio cognitivo-linguistico (strutturazione della frase, del racconto, abilità narrative, ecc.).

¹ V. Dutto, *Giochiamo con i fonemi*, Trento, Erickson, 2014.

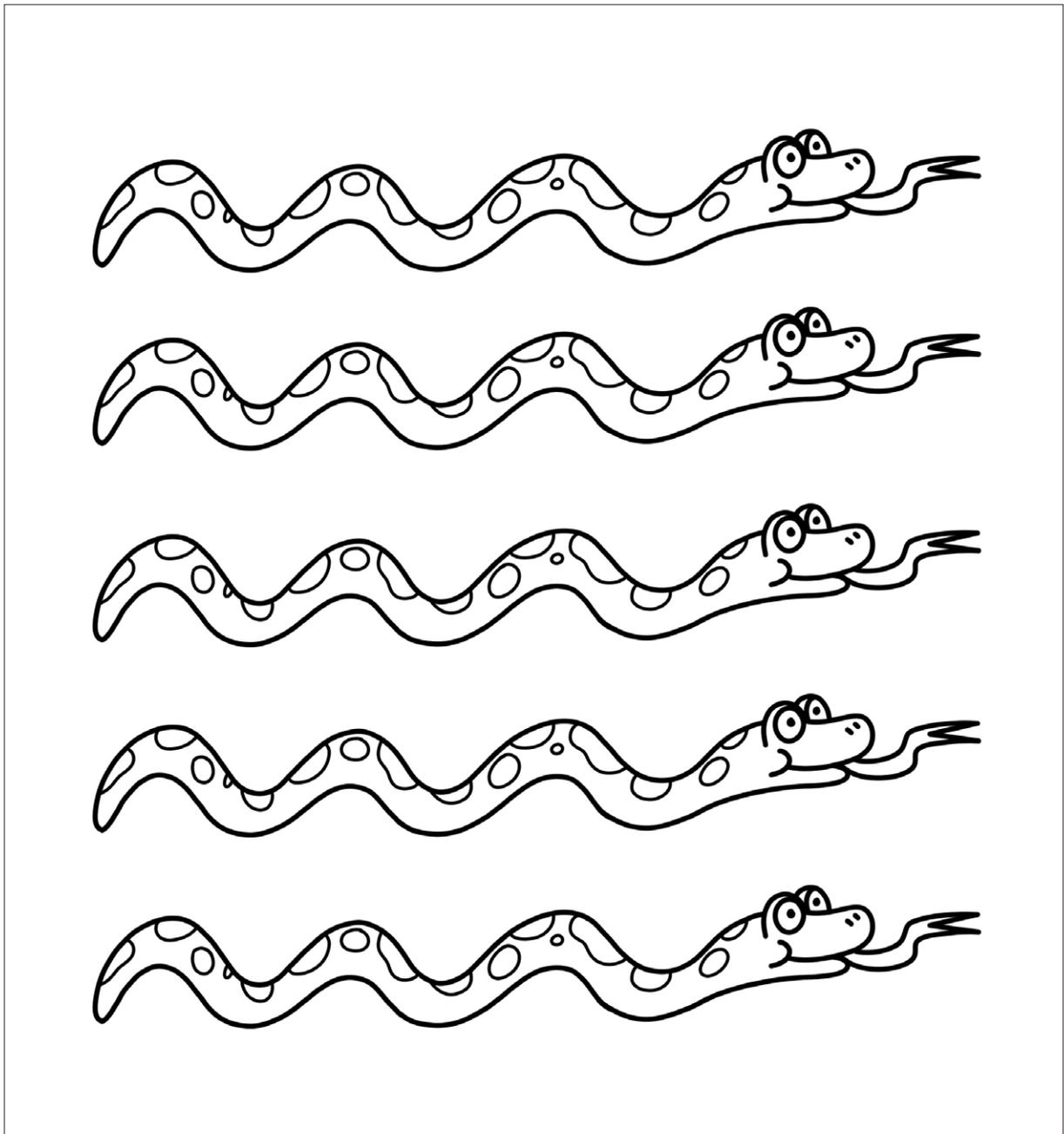
SSSSS... AHI!

**Obiettivi**

Avere un buon controllo della lingua nella produzione del suono continuo /s/ (fare in modo che la lingua non spinga sui denti o tra i denti); controllare la mandibola.

Indicazioni

Si fa scorrere il dito indice sul corpo di ciascun serpente partendo dalla coda: «SSSSSSS...». Quando il dito arriva in prossimità della lingua, lo si allontana velocemente esclamando: «AHI!».



CI CI CI... CIÒ CIÒ... GIÙ!

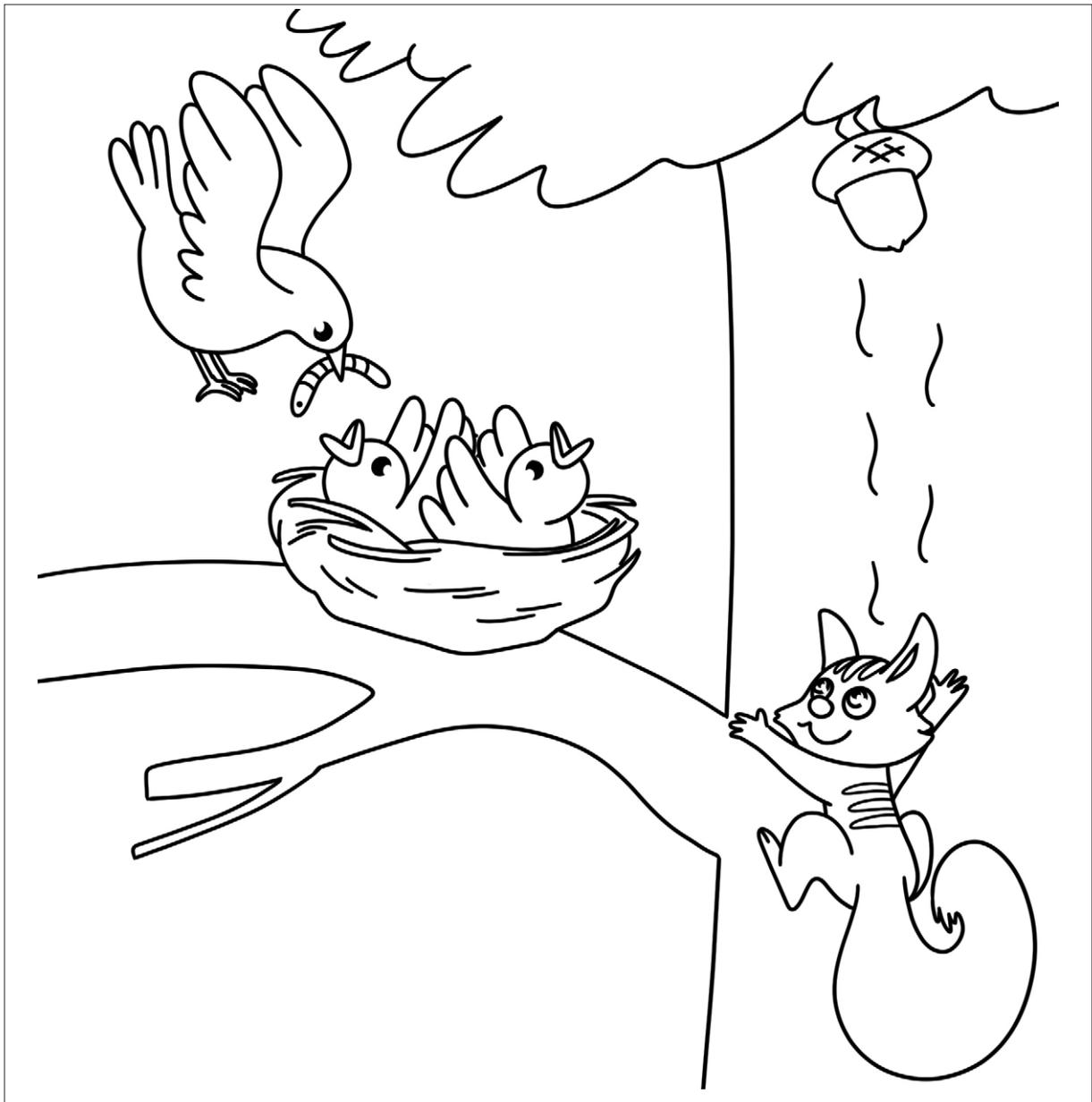
Obiettivi

Avere un buon arrotondamento delle labbra; controllare la mandibola e la lingua durante tutta la sequenza.

Indicazioni

Muovere le dita di una mano come se fossero il becco dell'uccellino dicendo: «CI CI CI...». Successivamente, sempre con le dita, far camminare lo scoiattolo verso l'alto dicendo: «CIÒ CIÒ CIÒ...».

Quando si arriva in cima, si afferra la ghianda e, facendo finta di farla cadere, si esclama: «GIÙ!».



Giochi con le carte

Una volta che il bambino ha appreso il corretto schema fonico-articolatorio di un fonema o di gruppi di fonemi, ha bisogno di generalizzare tale apprendimento per poter rendere più sicura e rifinita la sua produzione spontanea. Ogni bambino con disturbo evolutivo del linguaggio o dello speech ha un ritmo di apprendimento diverso e necessita di fare molta pratica anche in questa fase. Molti bambini hanno bisogno di esercitarsi su singole parole per molto tempo, altri riescono dopo poco a inserire le parole target in brevi espressioni o frasi. In generale, si consiglia sempre di proporre prima singole parole e successivamente inserire quel lessico, su cui il bambino si sente sicuro, in espressioni funzionali o frasi.

Attraverso i *Giochi con le carte* il logopedista lo aiuterà a controllare con grande precisione l'altezza della sua mandibola, la forma delle sue labbra, il movimento della sua lingua e le sequenze necessarie per eseguire al meglio le parole o le frasi target.

Può essere molto utile rallentare un po' la produzione verbale in modo tale da offrire il tempo al bambino di controllare al meglio la sua produzione. Anche input verbali su come i suoi organi articolatori devono muoversi potrebbero rivelarsi utili durante la produzione di parole e frasi durante i giochi.

I *Giochi con le carte* — proponibili ai bambini dai 4 anni in su — creano un perfetto contesto di apprendimento mediato dal gioco, motivano il bambino e gli permettono di fare molta pratica e quindi di generalizzare gli obiettivi di trattamento.

La tabella alla pagina seguente servirà al logopedista, all'insegnante o al genitore per selezionare con facilità il gioco più adatto al proprio bambino. Per alcuni giochi sarà necessario utilizzare le carte allegate al volume, per altri sia le carte che uno dei tabelloni (sempre allegati al volume).

Le *carte* hanno una dicitura sul retro (nome del gioco o del fonema target), così da essere agevolmente distinte.

I due *tabelloni* (utilizzabili su entrambi i lati) sono predisposti per i seguenti giochi:

- Tabellone (lato A) → La torta della nonna
- Tabellone (lato B) → Il pizzaiolo Tiziano
- Tabellone (lato A) → Il gioco del drago (versione 1)
- Tabellone (lato B) → Il gioco del drago (versione 2, alternativa alla 1).

Per giocare sui tabelloni, è possibile ritagliare alcuni personaggi presenti in fondo al libro e usarli come pedine.

Gioco	Fonemi target	Materiali allegati da utilizzare
La torta della nonna	/p/, /b/, /m/, /t/, /d/, /n/	Tabellone «La torta della nonna» Carte «La torta della nonna»
Gioco del tris	/k/, /g/, /l/	Carte «Tris»
Dove sei finita?	/f/, /v/, /s/	Carte «Dove sei finita?»
Piramide di scimmie	/ʃ/, /tʃ/, /dʒ/	Carte «Piramide di scimmie»
Piramide di rane	/r/	Carte «Piramide di rane»
Il pizzaiolo Tiziano	/ts/, /dz/	Tabellone «Il pizzaiolo Tiziano» Carte «Il pizzaiolo Tiziano»
Il gioco del drago Mirtillo	/r/ + consonante	Tabellone «Il gioco del drago» (1 o 2) Carte /r/ + cons.
Il gioco del drago Dragone	consonante + /r/	Tabellone «Il gioco del drago» (1 o 2) Carte cons. + /r/
Il gioco del drago Sputafuoco	/s/ + consonante	Tabellone «Il gioco del drago» (1 o 2) Carte /s/ + cons.
Il gioco del drago Silvio	/l/ + consonante	Tabellone «Il gioco del drago» (1 o 2) Carte /l/ + cons.
Il gioco del drago Polentone	/n/ + consonante	Tabellone «Il gioco del drago» (1 o 2) Carte /n/ + cons.
Attenti al lampo	/m/ + consonante	Carte /m/ + cons.

Ogni gioco è accompagnato dalle istruzioni e da tabelle con il lessico selezionato ed espressioni funzionali e frasi da utilizzare durante il gioco. Alcune righe vuote permetteranno una personalizzazione dei giochi sulla base degli obiettivi di trattamento o di specifiche esigenze non solo di carattere articolatorio, ma anche di tipo semantico-lessicale o morfo-sintattico.

È possibile personalizzare i giochi sui tabelloni (soprattutto i giochi del drago) utilizzando le carte in allegato in base ai fonemi che si vogliono allenare, ovvero anche in modo diverso dall'ordine proposto nel volume.

Ad esempio, se si vogliono allenare i fonemi /r/ + consonante e /s/ + consonante, si prenderanno le carte dei giochi del drago Mirtillo e del drago Sputafuoco, selezionando il numero adatto e seguendo la stessa modalità di gioco descritta. Questo consente di ampliare la proposta riabilitativa dell'opera e quindi di aumentare le potenzialità dei giochi presenti.

Nell'ultimo foglio allegato che contiene le carte (piccole) per i giochi sui tabelloni sono presenti alcune carte vuote che è possibile personalizzare incollando sopra altre immagini selezionate ad hoc dall'adulto. Potrebbero essere disegni realizzati in precedenza, ritagli di fotografie e/o sticker da utilizzare per arricchire i giochi con le carte già presenti.

La torta della nonna

Scopo del gioco Portare alla nonna tutti gli ingredienti per fare la torta. Se non si riesce, la nonna non potrà fare la torta e sarà molto delusa!

Numero di giocatori Da 2 a 4.

Materiali

- TABELLONE «La torta della nonna» (in allegato);
- CARTE TORTA «La torta della nonna» (in allegato):
 - 4 carte *panna*
 - 4 carte *marmellata*
 - 4 carte *burro*
 - 4 carte *latte*
 - 4 carte *miele*
- una pedina per ciascun giocatore, da ritagliare e piegare tra quelle proposte in fondo al libro;
- un dado.



Preparazione

I giocatori posizionano insieme tutte le 20 carte sulle caselle del tabellone, in modo equilibrato lungo il percorso.

Alcune caselle rimarranno libere. Per dare maggiore possibilità di vincere, si consiglia di sistemare almeno una carta per ogni tipologia anche nella parte finale del tabellone.

Prima di iniziare, decidere insieme se svolgere il gioco cooperativo o il gioco competitivo, con le modalità descritte nei paragrafi seguenti.

Gioco cooperativo

Tutti i giocatori devono arrivare al termine del percorso e portare alla nonna gli ingredienti per la torta, almeno uno per tipologia (quindi in totale almeno 5 carte diverse).

Se i giocatori non riescono a portare almeno un ingrediente per tipo, perdono la partita e possono farne un'altra. Potranno rimettere loro, a piacere, tutte le 20 carte sul tabellone oppure trattenere le carte già raccolte, ricominciando comunque daccapo (in questo caso ci saranno meno carte da raccogliere).

Nel gioco cooperativo, per vincere non è importante chi raccoglie più carte e nemmeno il numero di carte raccolte, ma la tipologia.

Di seguito si riportano, a titolo esemplificativo, due situazioni che potrebbero verificarsi.

Valgono le stesse regole anche quando si gioca in più di due.

Dove sei finita?

Scopo del gioco Indovinare dove si è nascosta la volpe (o la formica).

Numero di giocatori Da 2 a 4.

Materiali

- CARTE «Dove sei finita?» (in allegato):
 - 4 carte *foglia* di 4 colori diversi
 - 4 carte *vaso* di 4 colori diversi
 - 4 carte *tavolo* di 4 colori diversi
 - 4 carte *divano* di 4 colori diversi
 - 4 carte *fiore* di 4 colori diversi
 - 1 carta (piccola) *volpe* oppure 1 carta *formica*.



Preparazione

Prima di iniziare a giocare scegliere, sulla base dei propri obiettivi fonologico- articolatori, se giocare con la volpe (fonema /v/) o con la formica (fonema /f/) e se dare un nome di fantasia a questi due animaletti (es. si potrebbe dare il nome Vivì alla volpe, Fifi alla formica, oppure Sissi, ecc.). Mettere da parte la carta con l'animale con cui si decide di non giocare.

Disporre le 20 carte sul tavolo, tutte scoperte, e scegliere chi condurrà il gioco. Gli altri chiudono gli occhi mentre il conduttore del gioco nasconde la carta volpe (o formica), che è più piccola, sotto una delle carte poste sul tavolo.

Come si gioca

I giocatori riaprono gli occhi e il conduttore domanda: «Dove sarà la volpe?» oppure «Dove sarà la formica?». A questo punto i giocatori devono indovinare sotto quale carta si nasconde la volpe o la formica.

Per farlo, ognuno di loro, a turno, avrà a disposizione una domanda da fare al conduttore, a cui dovrà rispondere soltanto con «sì» o «no». Ad esempio, una domanda può essere: «La volpe è sotto qualcosa di verde?». Se il conduttore risponde «sì», il giocatore gira le carte (che così diventano coperte) con gli oggetti che non sono verdi. Se il conduttore risponde «no», il giocatore gira le carte con gli oggetti verdi.

Quindi, tocca al giocatore successivo porre una domanda al conduttore (es. «La formica Fifi è sotto un divano?», oppure «La volpe Sissi è sotto un fiore?», ecc.). Più la partita procede, meno carte rimangono scoperte. Il gioco prosegue fino a quando un giocatore non ha trovato dove si nasconde la volpe o la formica. Chi indovina vince e può scegliere se diventare a sua volta il conduttore della partita successiva.

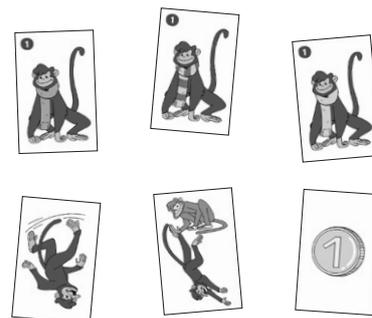
Piramide di scimmie

Scopo del gioco Costruire una piramide di scimmie, stando attenti a non farne scivolare nessuna!

Numero di giocatori 2 o 3.

Materiali

- CARTE «Piramide di scimmie» (in allegato):
 - 6 carte numerate *scimmia con la sciarpa arancione*
 - 6 carte numerate *scimmia con la sciarpa a strisce colorate*
 - 6 carte numerate *scimmia con la sciarpa gialla*
 - 2 carte speciali *La scimmia scivola giù*
 - 2 carte speciali *Scimmia acciuffa scimmia*
 - carte moneta *scellino*.



Preparazione

Prima di iniziare la partita, a seconda che si voglia giocare a un livello più o meno alto di difficoltà, decidere se giocare con o senza scellini (monete):

- senza scellini → gioco più facile
- con scellini → gioco più difficile.

Se si gioca in 2, scegliere due colori di carte della scimmia e mettere da parte il terzo colore; se si gioca in 3, utilizzare tutte le carte del mazzo.

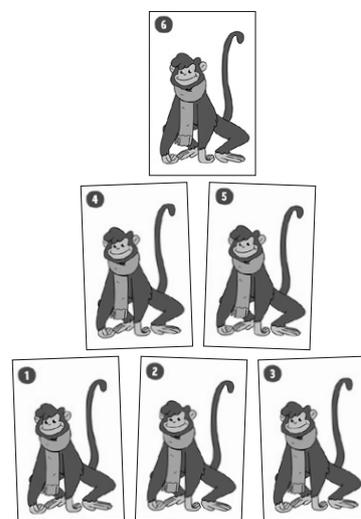
A questo punto, mescolare tutte le carte e disporre il mazzo a faccia in giù al centro del tavolo. Non distribuire nessuna carta.

Come si gioca

A turno, ciascun giocatore pesca una carta, la mostra al compagno e la pone di fronte a sé. Man mano che la partita procede, i giocatori cercano di costruire una propria piramide di scimmie dalla numero 1 (in basso a sinistra) alla numero 6 (in alto), rispettando il colore della carta (sciarpa) e la posizione come indicato nella figura.

Ci sono alcune regole da tenere presente durante il gioco (le stesse regole valgono sia nel gioco a 2 che a 3 giocatori).

- Il giocatore pesca una carta *scimmia*: se non ha ancora iniziato a costruire la sua piramide, posa la carta davanti a sé e dovrà formare la



Il gioco del drago Mirtillo

Scopo del gioco Portare al drago Mirtillo gli amici animali con cui vuole trascorrere la giornata. Se non si riesce, il drago sarà molto deluso!

Numero di giocatori Da 2 a 4.

Materiali

- TABELLONE «Il gioco del drago» (1 o 2, in allegato);
- CARTE /r/ + cons. (in allegato):
 - 4 carte *corvo*
 - 4 carte *formica*
 - 4 carte *serpente*
 - 4 carte *orso*
 - 4 carte *tartaruga*
- una pedina per ciascun giocatore, da ritagliare e piegare tra quelle proposte in fondo al libro;
- un dado.



Preparazione

I giocatori posizionano insieme tutte le 20 carte sulle caselle del tabellone, in modo equilibrato, lungo il percorso.

Alcune caselle rimarranno libere. Per dare maggiore possibilità di vincere, si consiglia di sistemare almeno una carta per ogni tipologia anche nella parte finale del tabellone.

Prima di iniziare, decidere insieme quale variante del gioco si vorrà svolgere.

Gioco cooperativo

Tutti i giocatori devono arrivare al termine del percorso e portare al drago gli amici con cui vuole trascorrere la giornata, almeno uno per tipologia (quindi in totale almeno 5 carte diverse).

Se i giocatori non riescono a portare almeno un amico animale per tipo, perdono la partita e possono farne un'altra.

Potranno rimettere loro, a piacere, tutte le 20 carte sul tabellone, oppure trattenere le carte già raccolte, ricominciando comunque daccapo (in questo caso ci saranno meno carte da raccogliere).

Nel gioco cooperativo, per vincere non è importante chi raccoglie più carte e nemmeno il numero di carte raccolte, ma la tipologia.

Si consiglia di consultare gli esempi illustrati a p. 30 del gioco «La torta della nonna».

Valgono le stesse regole anche quando si gioca in più di due.

Storie in sequenza

Al fine di aiutare il bambino a generalizzare le competenze fono-articolatorie, il logopedista, l'insegnante o il genitore potranno ritagliare e proporre le *Storie in sequenza* contenute in questo capitolo.

In molti casi, per i bambini con disordini del linguaggio o dello speech si hanno anche obiettivi di tipo cognitivo, comunicativo e linguistico, come saper strutturare correttamente una frase, organizzare un racconto, narrare, sapersi spiegare, argomentare, esprimere opinioni, ecc.

Il materiale è composto da 60 carte, ovvero ci sono 3 carte illustrate per ciascuna delle 20 storie in sequenza. Le storie sono volutamente molto semplici e brevi, ma ciascuna di esse contiene parole con fonemi target che è possibile selezionare a seconda dell'esigenza del singolo bambino.

Le carte possono essere usate in modi differenti a seconda degli obiettivi che si stanno perseguendo e del livello di competenze linguistiche e comunicative raggiunto dal bambino.

Si può far riordinare e raccontare una storia, verificando la produzione corretta di alcuni suoni o gruppi di suoni su cui ha fatto pratica in precedenza.

Si può presentare un'immagine per volta stimolando a costruire frasi semplici ma corrette e complete (es. soggetto-verbo-oggetto), con particolare attenzione ad esempio all'uso degli articoli, delle preposizioni e alla coniugazione dei verbi.

In alternativa si possono presentare soltanto una o due immagini e chiedere al bambino di ricostruire la sequenza degli eventi, raccontando cosa è successo prima o dopo rispetto alle carte mostrate.

Si possono fare commenti, ragionamenti e inferenze sui fatti rappresentati nelle vignette, facendo riferimento e collegamenti anche alle esperienze personali dei bambini.

Con questi materiali è possibile quindi perseguire obiettivi che appartengono anche al dominio cognitivo-linguistico (strutturazione della frase, del racconto, abilità di narrazione, ecc.).

Non essendoci un ordine di presentazione o un grado di difficoltà da seguire, la tabella riportata di seguito può essere utile per far scegliere le storie più adatte al proprio bambino.

La tabella riporta, oltre al titolo della storia che si trova anche sul retro delle carte, il lessico e i fonemi che è possibile elicitare durante il racconto di ciascuna storia.

SEQUENZA	LESSICO ELICITATO	FONEMI TARGET
PIZZAIOLO	pizzaiolo, pizza, mozzarella, inforna, mette, forno, stende	/p/, /m/, /f/, /ts/, /s/ + cons., /n/ + cons.
BISCOTTI	mamma, legge, bambino, sedia, caramella, spaventa, prende	/m/, /b/, /p/, /l/, /r/, /dʒ/, /s/ + cons., /m/ + cons.
GELATO	bambino, compra, gelato, fragola, mangia, sporca, pulisce, fazzoletto, bocca	/m/, /b/, /p/, /l/, /r/, /ʃ/, /f/, /dʒ/, /s/ + cons., /m/ + cons., cons + /r/, /r/ + cons.
SVEGLIA	bambina, sveglia, letto, pigiama, veste, maglia, mette, scuola, zaino, mano, mamma	/m/, /b/, /p/, /t/, /n/, /l/, /v/, /dz/, /dʒ/, /gl/, /s/ + cons.
MACCHINA	mamma, guida, macchina, ruota, buca/bucata, cambia, cartello, triangolo	/m/, /b/, /k/, /g/, /t/, /l/, /r/, /m/ + cons., cons. + /r/, /r/ + cons.
NIDO	bambino, vede, nido, ramo, albero, uova, spaventa, alto	/m/, /b/, /n/, /d/, /v/, /r/, /s/ + cons., /m/ + cons., /l/ + cons.
TORTA	cuoco, torta, uova, farina, zucchero, mescola, ciotola, forno, fetta, porta, panna, bambina	/p/, /n/, /k/, /t/, /f/, /r/, /dz/, /tʃ/, /r/ + cons., /s/ + cons.
SPESA	mamma, papà, spesa, carrello, supermercato, borse, escono, rompono, terra, verdura	/m/, /b/, /p/, /k/, /t/, /z/, /l/, /s/, /v/, /r/, /s/ + cons., /r/ + cons.
CANE	cane, scava, buca, giardino, osso, sotto, terra, porta	/k/, /n/, /b/, /t/, /d/, /dʒ/, /s/, /r/, /s/ + cons., /r/ + cons.
GATTO	gatto, dorme, mosca, corre, prendere, zampa	/t/, /d/, /k/, /g/, /r/, /n/, /dz/, /s/ + cons., /n/ + cons., /m/ + cons.
CASTELLO	due, bambini, fanno, castello, sabbia, mare, finito, onda, distrugge, tristi	/t/, /d/, /k/, /b/, /m/, /f/, /n/, /l/, /s/, /s/ + cons., /n/ + cons., cons. + /r/
NONNA	nonna, negozio, frutta, verdura, compra, pere, mele, paga, soldi	/n/, /g/, /k/, /ts/, /t/, /f/, /v/, /p/, /m/, /s/, /r/ + cons., /l/ + cons., /m/ + cons.
PALLA	tre, bambini, giocano, giardino, palla, va, albero, bastone, cercano	/b/, /p/, /t/, /n/, /l/, /v/, /k/, /tʃ/, /dʒ/, /s/ + cons.
BISTECCA	nonno, taglia, bistecca, coltello, suona, telefono, risponde, gatto, mangia	/b/, /m/, /t/, /n/, /l/, /k/, /s/, /g/, /dʒ/, /l/ + cons., /s/ + cons.
PIOGGIA	bambini, passeggiata, maestra, vede, nuvole, nere, cielo, piove, bagnati, scuola	/b/, /p/, /m/, /t/, /d/, /n/, /l/, /v/, /k/, /tʃ/, /s/ + cons.

