



# La tombola delle frasi 2

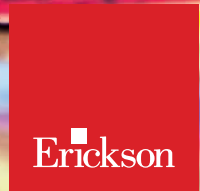
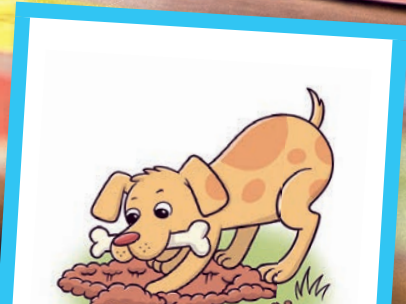
Giochi per il potenziamento delle competenze morfosintattiche

Adele Spagnolo e Elisabetta Di Clemente

MATERIALI LINGUAGGIO



CON COSA GIOCA IL GATTO?



## IL LIBRO

### LA TOMBOLA DELLE FRASI 2

La tombola delle frasi 2 è una raccolta di materiali linguistici di tipo morfosintattico per i bambini con difficoltà di linguaggio a partire dall'ultimo anno della scuola dell'infanzia e per i bambini stranieri che stanno imparando l'italiano. Già a 4-5 anni si perfeziona, infatti, l'uso della grammatica e si acquisisce la capacità metalinguistica, indispensabile per accedere alla forma scritta e per inserirsi con successo a scuola. Molti bambini però incontrano difficoltà nell'utilizzo di alcuni elementi morfologici, nello specifico articoli, preposizioni e pronomi personali:

- **articoli:** omissione o sostituzione per la bassa salienza percettiva, scarsa familiarità con il contesto fonetico italiano, basso contributo al significato della frase;
- **preposizioni:** difficoltà di pronuncia, polifunzionalità, bassa salienza semantica;
- **pronomi personali:** difficoltà nella concordanza, carico cognitivo elevato per mantenere in memoria troppe informazioni, confrontarle e scegliere la forma pronominale corretta.

L'obiettivo del gioco è potenziare l'apprendimento corretto della struttura frasale, in particolare l'utilizzo di articoli, preposizioni e pronomi personali.

Il gioco con le cartelle e le carte allegate è facilmente personalizzabile a seconda delle difficoltà dei bambini, ed è utile soprattutto per i logopedisti, gli insegnanti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria, ma anche per i genitori, che possono giocare con i loro figli favorendone lo sviluppo linguistico.



◀ Cartella della tombola



◀ Esempi di carte per i giochi con l'articolo



◀ Esempi di frasi per i giochi con l'articolo

## LE AUTRICI

### ADELE SPAGNOLO

Logopedista, ha svolto il suo percorso professionale presso il Servizio di Tutela della Salute Mentale e Riabilitazione in Età Evolutiva della ASL Roma C, con attività clinica relativa ai disturbi del linguaggio, della comunicazione e dell'apprendimento, counseling a genitori e insegnanti, tutor nei Master di Logopedia dell'Università di Tor Vergata (Roma). Attualmente continua a occuparsi di prevenzione e di consulenza agli insegnanti.

### ELISABETTA DI CLEMENTE

Logopedista presso il servizio Tutela Salute Mentale e Riabilitazione in Età Evolutiva della ASL Roma C. Da anni svolge attività clinica relativa ai disturbi del linguaggio, della comunicazione e dell'apprendimento scolastico, e attività di counseling ai genitori. Svolge inoltre attività di prevenzione, di consulenza agli insegnanti e di tutor ai tirocinanti logopedisti dell'Università di Tor Vergata (Roma).

€ 21,50

libro + schede indivisibili



www.ericson.it

# INDICE

- 7 Introduzione
- 9 Cap. 1 L'evoluzione della morfologia grammaticale nello sviluppo tipico
- 19 Cap. 2 Un gioco sulla morfologia grammaticale e sulle competenze morfosintattiche
- 47 Cap. 3 Attività aggiuntive
- 51 Bibliografia

## Un gioco sulla morfologia grammaticale e sulle competenze morfosintattiche

Le attività che proponiamo ai bambini con difficoltà di linguaggio si articolano sostanzialmente in due momenti, armonizzati tra loro nei tempi e nei modi: un momento dedicato al linguaggio nella sua globalità e uno dedicato ad attività di potenziamento specifico su una competenza/abilità linguistica.

Nel primo momento viene sempre tenuto presente il linguaggio nella sua complessità: l'esercizio delle capacità linguistiche non separa le componenti di base del linguaggio (fonologia, lessico, morfosintassi), né la competenza linguistica personale dal piano cognitivo, emotivo-affettivo e socio-relazionale. Gli scenari utilizzati per il lavoro logopedico con i bambini sono prevalentemente: manipolazione di materiali, visione di illustrazioni, giochi di finzione, disegno rappresentativo (almeno fino agli 8-9 anni), narrazione di storie (momento fondamentale perché permette di sostenere, oltre al linguaggio, anche lo sviluppo dell'intelligenza e della fantasia, e di introdurre una progressiva familiarizzazione con il testo scritto).

Tutte queste attività hanno la caratteristica comune di potersi configurare come contesti narrativi, ovvero come concatenazioni di eventi che creano aspettative e presupposizioni comuni nei partecipanti (adulto e bambino). Sono stimolanti, così da consentire ai bambini di porsi come soggetti attivi. Sono condivise, perché, come abbiamo già detto, il significato di parole e frasi nasce all'interno di azioni condivise. L'obiettivo diventa qui quello di incoraggiare la comunicazione più libera e spontanea possibile. La nostra presenza guida, orienta, propone. Il nostro linguaggio facilita, offre modelli, modella. Ma soprattutto deve essere in grado di «assicurare tangibilmente all'altro che qualsiasi cosa egli dica verrà accettata, vale a dire sarà oggetto di attenzione e di ascolto e di nient'altro» (Lumbelli, 1982). Gli errori dei bambini diventano, in questo momento, altrettante occasioni per sollecitare la messa in atto spontanea di nuovi e più funzionali apprendimenti.

Per questo motivo è opportuno evitare gli interventi di correzione diretta, perché potrebbero essere percepiti come valutativi e provocare atteggiamenti difensivi. È preferibile invece ricorrere a tutto il repertorio che rientra nella correzione indiretta, come le osservazioni, le domande e il dialogo.

A partire da questa dimensione dell'esperienza linguistica, possiamo promuovere una serie di altre attività che muovano dalle esigenze specifiche dei singoli bambini e dalla loro età.

Tali attività non sostituiscono, ma prevedono anzi un ritorno a contesti di apprendimento che garantiscano all'intervento sul linguaggio la complessità della lingua viva. In questo andare e tornare tra esperienze diverse con e intorno



al linguaggio, i bambini hanno la possibilità di provare a utilizzare in maniera significativa quanto hanno appreso e stanno apprendendo.

I giochi linguistici con materiali strutturati fanno parte delle attività dedicate ad aspetti specifici del linguaggio. Come i giochi della tombola qui presentati, che sono stati realizzati per dare ai bambini la possibilità di allenarsi, giocando, a comprendere e produrre alcune componenti della morfologia grammaticale della lingua italiana.

Riassumendo brevemente, fra i 3 e i 4 anni l'utilizzo del gioco di finzione, la manipolazione di materiali, il disegno, hanno un ruolo fondamentale nella stimolazione linguistica. Man mano che il bambino cresce, il gioco diviene più complesso e assume la forma di veri e propri racconti. Da questo momento in poi anche le proposte educative e riabilitative comprendono sempre più spesso la narrazione di piccoli e semplici testi illustrati. Sia quando ci riferiamo al linguaggio nella sua globalità, sia durante le attività dedicate ad aspetti specifici del linguaggio, tutte le produzioni dei bambini sono e continueranno a essere oggetto di *rispecchiamento* da parte dell'adulto. Nel rispecchiamento l'adulto che interagisce fa uno sforzo di comprensione di quello che il bambino sta dicendo o ha intenzione di dire. L'adulto quindi ricapitola, ripete, riformula o formula quello che il bambino ha detto o vuole dire, completandolo anche negli aspetti morfosintattici (flessioni, funtori e costruzione della frase).

In considerazione dell'età molto giovane, questo tipo di intervento è centrale per completare, consolidare e stabilizzare le strutture frasali che il bambino inizia a utilizzare più frequentemente. Verso i 4-5 anni si possono proporre ancora le attività già descritte con gli scenari narrativi e la narrazione di storie illustrate. Man mano però che il linguaggio si sviluppa, con la presenza stabile di frasi nucleari ampliate con modificatori, si può introdurre un lavoro più accurato sulla morfologia grammaticale (articoli, preposizioni e concordanze), anche con l'utilizzo di materiali già strutturati. Articoli, preposizioni e concordanze sono infatti più difficili da evidenziare durante la narrazione o la conversazione. Aggiungendo attività strutturate in maniera specifica, i bambini interiorizzano meglio le regole, che poi imparano a imitare, ricordare e generalizzare.

Dai 5-6 anni in poi (gli scambi linguistici diventano più complessi e si ampliano intorno ai 7-8 anni) si può continuare a lavorare sul consolidamento e la generalizzazione delle diverse strutture frasali e sull'uso più ricco degli elementi morfosintattici.

Questo intervento continuo si intreccia d'ora in avanti e finché lo si riterrà necessario in base allo sviluppo e all'autonomia linguistica raggiunta da ciascun bambino, con interventi sempre più mirati all'apprendimento della lettura e della scrittura, e alla comprensione e produzione di testi scritti.

*La tombola delle frasi 2* si presta pertanto anche a un lavoro sulla comprensione verbale. Ricordiamo che la comprensione verbale precede la produzione, prevede anch'essa un'evoluzione per tappe e raggiunge un livello simile a quello adulto solo intorno agli 8-10 anni.

La comprensione di una frase presuppone l'attivazione di conoscenze linguistiche (vocabolario e regole morfosintattiche della lingua) ed extralinguistiche (fra cui la conoscenza delle relazioni tra gli oggetti, le aspettative circa la probabilità del prodursi di un evento derivante dalla propria esperienza, ecc.).

Il gioco con le tombole permette di intervenire non solo sulla produzione linguistica, ma anche sulla comprensione, con particolare riferimento alla comprensione della morfosintassi.

## 1

## TOMBOLA DEGLI ARTICOLI DETERMINATIVI E DELLA FLESSIONE NOMINALE E VERBALE

Questa tombola riguarda la comprensione e l'uso solo degli articoli determinativi al maschile, al femminile, singolare e plurale: *il, lo, la, i, gli, le*, e la flessione nominale e verbale per genere e numero.

La tombola si compone di 4 cartelle, ognuna con 6 immagini, corredate di un mazzo di 24 carte.

Sul retro di ogni carta è scritta la frase corrispondente al disegno.

I disegni delle cartelle e delle carte sono uguali.

Le cartelle e le carte degli articoli determinativi sono identificate da un bordo di colore arancione.

### Articoli determinativi e flessione nominale e verbale (bordo arancione)

*Disegni delle cartelle e delle carte + frasi sul retro delle carte*

#### CARTELLA 1

Il gatto gioca  
La giraffa mangia  
Gli scoiattoli saltano  
Le giraffe mangiano  
Lo scoiattolo salta  
I gatti giocano

#### CARTELLA 2

Lo zaino chiuso  
Il cane mangia  
La bambina saluta  
Le bambine salutano  
Gli zaini chiusi  
I cani mangiano

#### CARTELLA 3

L'albero fiorito  
La scarpa sporca  
L'armadio aperto  
Le scarpe sporche  
Gli armadi aperti  
Gli alberi fioriti

#### CARTELLA 4

Il bambino corre  
L'uccellino vola  
Le bambine giocano  
Gli uccellini volano  
La bambina gioca  
I bambini corrono

## Modalità di gioco

Le regole di gioco sono quelle della tombola classica: ogni carta del mazzo va associata all'immagine corrispondente sulla cartella.

Si può giocare in due o più persone: adulto e bambino, o adulto e piccolo gruppo, con un massimo di quattro bambini. Il numero dei bambini dipende dalla quantità del materiale a disposizione, ma soprattutto dalla necessità di garantire a ciascuno lo spazio sufficiente per interagire durante il gioco. Se il gioco viene fatto solo con il logopedista, la fine è sancita dal completamento della cartella da parte del bambino (a cui può seguire un'altra partita con un'altra cartella e così via), mentre se ci sono più bambini, vince chi completa correttamente per primo la propria cartella.

Inizialmente e finché si riterrà necessario, sarà l'adulto a condurre il gioco, gestendo il mazzo di carte che avrà disposto sul tavolo con le immagini coperte. L'adulto chiederà ai bambini di individuare o escludere se sulla propria cartella c'è l'immagine presente sulla carta. I bambini dovranno farlo senza poter vedere il disegno, ma solo ascoltando la frase che lo descrive, pronunciata dall'adulto. Prima di passare alla carta successiva, il bambino che ha l'immagine corrispondente sulla propria cartella, dovrà ripetere la frase che ha ascoltato.

Con questa tombola cerchiamo di attirare l'attenzione dei bambini verso le informazioni morfologiche e morfosintattiche (concordanza articolo-nome e nome-verbo) in base alle quali operare il riconoscimento del disegno. È importante quindi predisporre i giocatori ad ascoltare con attenzione il «messaggio» verbale relativo a ogni carta. Prima di iniziare a giocare, o se necessario anche nel passaggio da una carta alla successiva, è bene rivolgere ai bambini un invito chiaro: «Siete pronti? Ascoltate bene, ma proprio bene bene quello che sto per dire. Ascoltate tutto, ma proprio tutto. Pronti?».

L'invito ad ascoltare l'adulto deve essere unito a quello di guardarlo bene mentre pronuncia la frase. Quando si verbalizza il contenuto della carta estratta/scelta può essere di aiuto pronunciare con particolare enfasi gli elementi morfologici che vogliamo siano oggetto di maggiore attenzione.

Possiamo quindi sottolineare la pronuncia degli articoli e le desinenze dei nomi e dei verbi, come: «**il gatto gioca / i gatti giocano**».

Una volta che il bambino ha trovato il disegno sulla propria cartella, prima di invitarlo a ripetere la frase ascoltata, possiamo ripetere di nuovo la frase. Per evitare l'errore di omissione dell'articolo, possiamo pronunciarla facendo corrispondere ciascun elemento grammaticale a un dito della mano, come se li stessi contando.

È importante che con il nostro aiuto il bambino riesca a ripetere la frase correttamente, anche se non si verificherà subito. Eventualmente, quindi, dopo un primo tentativo non riuscito, invitiamolo a riprovare, dicendo, ad esempio: «Bene, lo diciamo ancora, *vuoi?*». Ripetiamo di nuovo la frase e poi facciamola ripetere al bambino un'altra volta.

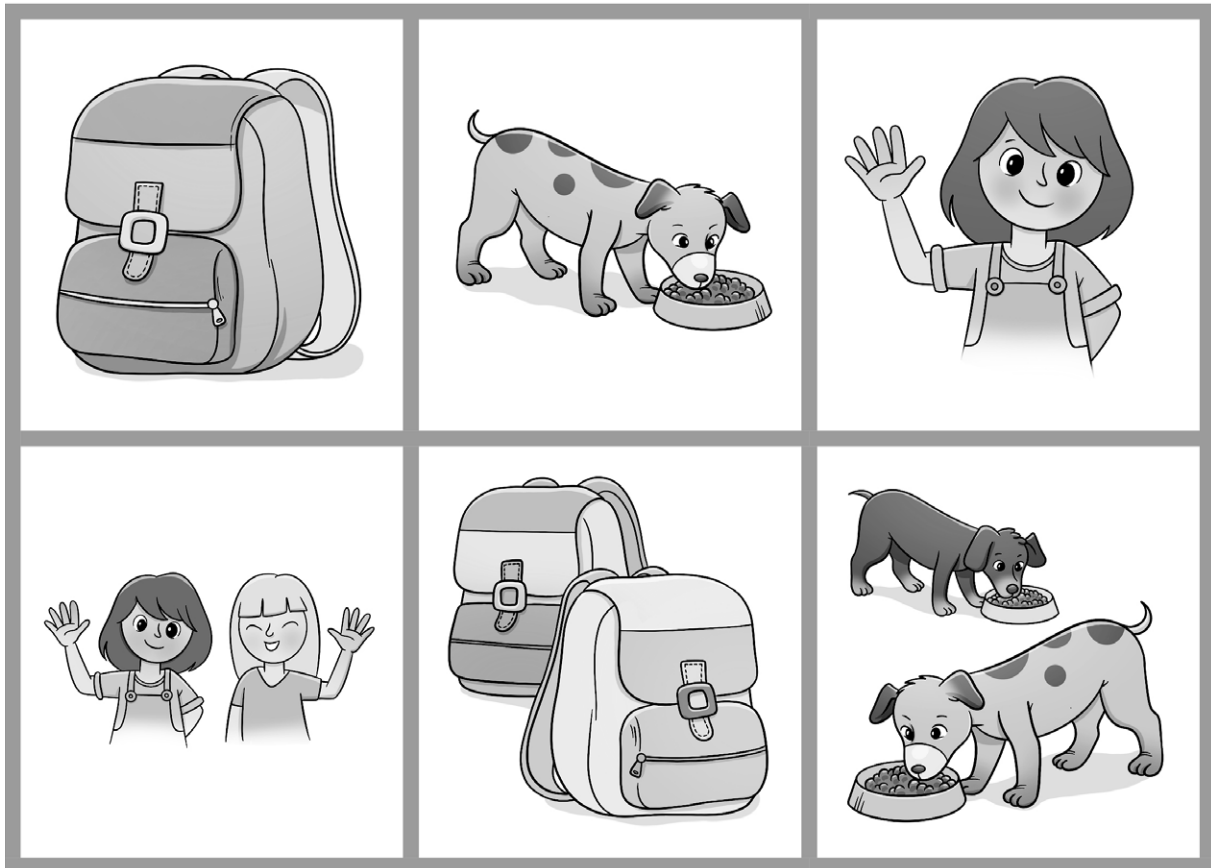
Se, al secondo tentativo la frase non dovesse ancora essere corretta, la ripeteremo noi un'altra volta, rimandandola al bambino con un bel sorriso rassicurante, senza mai penalizzarlo. Poi il gioco continua con un'altra carta, con la stessa modalità.

Se un bambino sbaglia nell'individuare il disegno sulla sua cartella o non riesce a decidere, invitiamolo a cercare ancora mostrando l'immagine sulla nostra carta. Ad esempio, quando mostriamo la carta con la frase «I gatti giocano» possiamo indicare in successione i gatti nel disegno come se li stessi contando, mentre pronunciamo «I» in maniera enfaticizzata, poi indichiamo di nuovo in successione

i singoli gatti pronunciando «gatti giocano». A questo punto invitiamo il bambino a ripetere la frase correttamente e diamogli la carta.

*Esempio*

Il bambino ha davanti questa cartella (cartella tombola 2):



L'adulto ha in mano la carta che raffigura due zaini chiusi e rivolge la domanda scritta sul retro della carta, dicendo: «Gli zaini chiusi: dov'è questa figura?».





Questa tombola riguarda la comprensione e l'uso delle preposizioni semplici: *di, a, da, in, con, su, per, tra/fra* e di alcune preposizioni articolate: *del, della, dello; alla, al, agli; dal, dalla; sul, sulla, sui; nel, nella*.

Il gioco si compone di 2 cartelle, ognuna con 6 immagini, e di 12 carte per ciascuna delle 8 preposizioni semplici (con declinazioni sulle preposizioni articolate corrispondenti).

Le immagini delle carte e delle cartelle non sono uguali: la carta che l'adulto mostra al bambino raffigura un *dettaglio* o una associazione logica collegata a una delle immagini sulla cartella. Sul retro di ogni carta c'è la domanda che l'adulto leggerà al bambino, dal quale si aspetta in risposta una frase (come quelle elencate sotto) che contenga la preposizione in questione. Le cartelle e le carte di ogni preposizione sono identificate da un bordo di colore diverso.

Come per la tombola tradizionale, se il gioco viene fatto con più bambini, vince chi completa correttamente per primo la propria cartella, coprendo le caselle con tutte le carte.

### Preposizione «DI» (bordo verde)

#### *Disegni delle cartelle*

##### CARTELLA 5

Un drago  
Tante caramelle  
Tante bolle di sapone  
Un pagliaccio  
Un coccodrillo  
Un mago con il cappello

##### CARTELLA 6

Un ragno  
Un dinosauro  
Un pupazzo di neve  
Un castello di sabbia  
Una bicicletta  
Uno squalo

#### *Disegni delle carte*

1. Coda del drago
2. Una scatola aperta piena di caramelle
3. Una bambina fa le bolle di sapone
4. Il naso del pagliaccio
5. La bocca del coccodrillo
6. Il cappello del mago
7. Le zampe del ragno
8. La testa del dinosauro
9. Un bambino fa un pupazzo di neve

10. Due bambini costruiscono un castello di sabbia
11. La ruota della bicicletta
12. La pinna dello squalo

<b>Domande stimolo («di») sul retro delle carte</b>	<b>R. sono le risposte attese dal bambino</b>
1. Di chi è questa coda?	R. <b>Del</b> drago
2. Questa è una scatola piena...*	R. <b>Di</b> caramelle
3. Cosa fa la bambina?	R. Le bolle <b>di</b> sapone
4. Di chi è questo naso?	R. <b>Del</b> pagliaccio
5. Di chi è questa bocca?	R. <b>Del</b> coccodrillo
6. Di chi è questo cappello?	R. <b>Del</b> mago
7. Di chi sono queste zampe?	R. <b>Del</b> ragno
8. Di chi è questa testa?	R. <b>Del</b> dinosauro
9. Cosa ha fatto il bambino?	R. Un pupazzo <b>di</b> neve
10. Cosa hanno costruito i bambini?	R. Un castello <b>di</b> sabbia
11. Di chi è questa ruota?	R. <b>Della</b> bicicletta
12. Di chi è questa pinna?	R. <b>Dello</b> squalo

\* L'asterisco indica di lasciare la frase in sospenso nella pronuncia, enfatizzando l'attesa.

## Preposizione «A» (bordo blu)

### *Disegni delle cartelle*

#### CARTELLA 7

Bambini che vanno a scuola  
Spiaggia e mare  
Camera da letto di una bambina  
Un ginocchio ferito  
Il lavandino del bagno  
Un gatto vicino a una ciotola vuota

#### CARTELLA 8

Gli uccellini nel nido  
Un bambino e una bambina giocano a palla  
Tre bambini che giocano a nascondino  
Due orsetti  
Una corda per saltare  
Alcuni conigli

### *Disegni delle carte*

1. Bambini con lo zaino sulle spalle
2. Un bambino va verso il mare

## TOMBOLA CON I PRONOMI PERSONALI IN FUNZIONE DI SOGGETTO E DI COMPLEMENTO OGGETTO

Il gioco di questa tombola riguarda la comprensione e l'uso dei pronomi personali in funzione di soggetto: *lei, lui, loro* e di complemento oggetto: *lo, li, la, le*.

La tombola si compone di 8 cartelle, ognuna con 6 immagini, corredate da un mazzo di 48 carte. I disegni delle cartelle e delle carte sono uguali e sul retro di ogni carta è scritta una frase relativa al disegno.

Le cartelle e le carte dei pronomi in funzione di soggetto hanno un bordo verde smeraldo, mentre quelle dei pronomi in funzione di complemento oggetto hanno un bordo grigio.

Questa tombola si rivolge prevalentemente ai bambini del primo ciclo della scuola primaria.

### Pronomi personali in funzione di soggetto (verde smeraldo)

*Disegni delle cartelle e delle carte*

#### CARTELLA 21

Una bambina gioca con la palla  
 Un bambino e una bambina giocano con la palla  
 Un uomo legge un libro  
 Una donna legge un libro  
 Un uomo e una donna leggono un libro  
 Un bambino gioca con la palla

#### CARTELLA 22

Una bambina è seduta sul tappeto  
 Una bambina è salita sull'altalena  
 Un bambino e una bambina sono saliti sulla altalena  
 Un bambino e una bambina sono seduti sul tappeto  
 Un bambino è salito sull'altalena  
 Un bambino è seduto sul tappeto

#### CARTELLA 23

La bambina ha i capelli ricci  
 Il bambino ride  
 Il bambino e la bambina hanno i capelli ricci  
 La nonna ride  
 Un uomo ha i capelli ricci  
 Alcune persone ridono

#### CARTELLA 24

Un bambino canta  
 Un bambino e una bambina salutano  
 Una bambina canta  
 Un bambino saluta  
 Una bambina saluta  
 Alcuni bambini cantano

Questa versione del gioco della tombola è rivolta ai bambini del primo ciclo della scuola primaria che stanno imparando a leggere.

Il materiale è composto dalle cartelle delle tombole precedenti e da un nuovo mazzo di 132 carte, senza immagini, su cui è scritta una frase (o una parte di frase) da far corrispondere a un'immagine sulla cartella o perché la rappresenta graficamente o perché si tratta di un dettaglio o di un collegamento logico. Ad esempio, la frase scritta «La coda del drago» andrà associata all'immagine del «drago» nella cartella 5; così come la frase scritta «Sul tetto non c'è un gatto» andrà associata all'immagine del «tetto vuoto» nella cartella 15.

Le frasi sono molto brevi, in stampato maiuscolo e linguisticamente semplici, per permettere di evidenziare il contributo al significato della frase veicolato da articoli, preposizioni, pronomi ed elementi flessionali.

Per le frasi con gli articoli sono state scelte quelle riferite alle cartelle 1 e 2, mentre per le frasi con i pronomi sono state scelte le frasi delle cartelle 21-22 (pronome soggetto) e 25-26 (pronome complemento oggetto).

### Modalità di gioco

Prima di iniziare a giocare ricordiamoci (siamo noi adulti a doverlo ricordare!) che stiamo giocando. Cerchiamo sempre di stabilire un clima disteso, non valutativo, basato sulla conversazione e il dialogo, che costituiscono sempre e comunque il miglior ambiente di apprendimento.

È importante che l'adulto mantenga un ascolto attento: i bambini hanno idee, teorie e ipotesi che poi confrontano con gli adulti e con i pari per elaborare nuove conoscenze.

Prima di giocare con questa tombola è consigliabile aver già giocato con le tombole precedenti, incoraggiando i bambini a guardare e descrivere liberamente tutto il materiale illustrato allegato (cartelle e carte). Sarà un aiuto per capire il livello di competenza lessicale e sintattica.

Per la tombola con le frasi scritte la modalità di gioco è la stessa delle tombole illustrate. In questo caso però il bambino dovrà leggere e associare la frase scritta sulla carta (pescata dal mazzo) all'immagine corrispondente sulla cartella, coprendola.

Vince chi per primo copre tutte le immagini.

#### *Esempio*

Il bambino ha davanti a sé la cartella con queste immagini (riferite ai pronomi in funzione di complemento oggetto) e una carta che dovrà leggere.

Prima che un bambino inizi a leggere le frasi intere, suggeriamogli di procedere lentamente: «Leggi lentamente tutte le parole».

Dopo che il bambino ha letto e associato correttamente la frase scritta sulla carta al disegno corrispondente sulla cartella, possiamo dire: «Bene! Hai proprio capito cosa c'è scritto!».

Poi, prendendo in mano la carta e girandola in modo che non si veda la scritta, ma lasciando visibile il disegno sulla cartella possiamo chiedere ancora: «Vuoi provare a dirmi cosa hai letto? Fallo come sai fare tu».



LA BAMBINA  
LO METTE

In questo modo potremo sapere come il bambino riesce a rendere linguisticamente trasmissibile il significato compreso e se ricorre all'uso degli elementi morfologici e morfosintattici sperimentati.

Nel caso in cui abbia capito il senso, ma la sua frase non sia corretta, potremmo dire: «Bene! Vuole dire proprio quello!» e ripetiamo: «Il bambino sta **tra** il papà e la mamma», rimandandogli la forma corretta a partire da quanto è stato in grado di dire.

Ovviamente nel caso di un pronome, se la frase scritta è «La bambina **lo** mette», la risposta attesa alla domanda: «Vuoi provare a dirmi cosa hai letto?»







**DOVE SONO  
LE FRAGOLE?**

© 2021, Erickson

**DOVE DORME  
IL GATTO?**

© 2021, Erickson

**DOVE STA  
QUESTO  
VESTITO?**

© 2021, Erickson

**DOVE STA  
IL BAMBINO?**

© 2021, Erickson

**DOVE VOLANO  
I PALLONCINI?**

© 2021, Erickson

**DOVE STANNO  
LE MATITE?**

© 2021, Erickson

**DOVE VERSA  
IL LATTE  
IL BAMBINO?**

© 2021, Erickson

**DOVE VA  
L'UCCELLINO?**

© 2021, Erickson

**DOVE STA  
GIOCANDO  
IL BAMBINO?**

© 2021, Erickson

**DOVE  
NASCONDE  
L'OSSO  
IL CANE?**

© 2021, Erickson

**DOVE VIVONO  
QUESTI  
ANIMALI?**

© 2021, Erickson

**DOVE NUOTA  
IL PESCIOLINO?**

© 2021, Erickson

LA BAMBINA  
VA A SCUOLA  
CON I SUOI  
COMPAGNI

IL CONIGLIO  
MORDE  
LA CAROTA  
CON I DENTI

LO SPAZZOLINO  
CON IL MANICO  
VERDE

UNA CHIAVE  
CON IL  
PORTACHIAVI

LE FORBICI  
CON LA PUNTA  
ARROTONDATA

UN BARATTOLO  
CON LA  
MARMELLATA

LA PALLA  
CON QUATTRO  
COLORI

UN ORSETTO  
CON UN  
FIOCCO VERDE

LE  
COSTRUZIONI  
CON I PEZZI  
GRANDI

UN SECCHIELLO  
CON IL MANICO  
GIALLO

UNA SCATOLA  
CON I GESSI  
BIANCHI

IL PENNARELLO  
GIALLO  
CON IL TAPPO  
BIANCO