

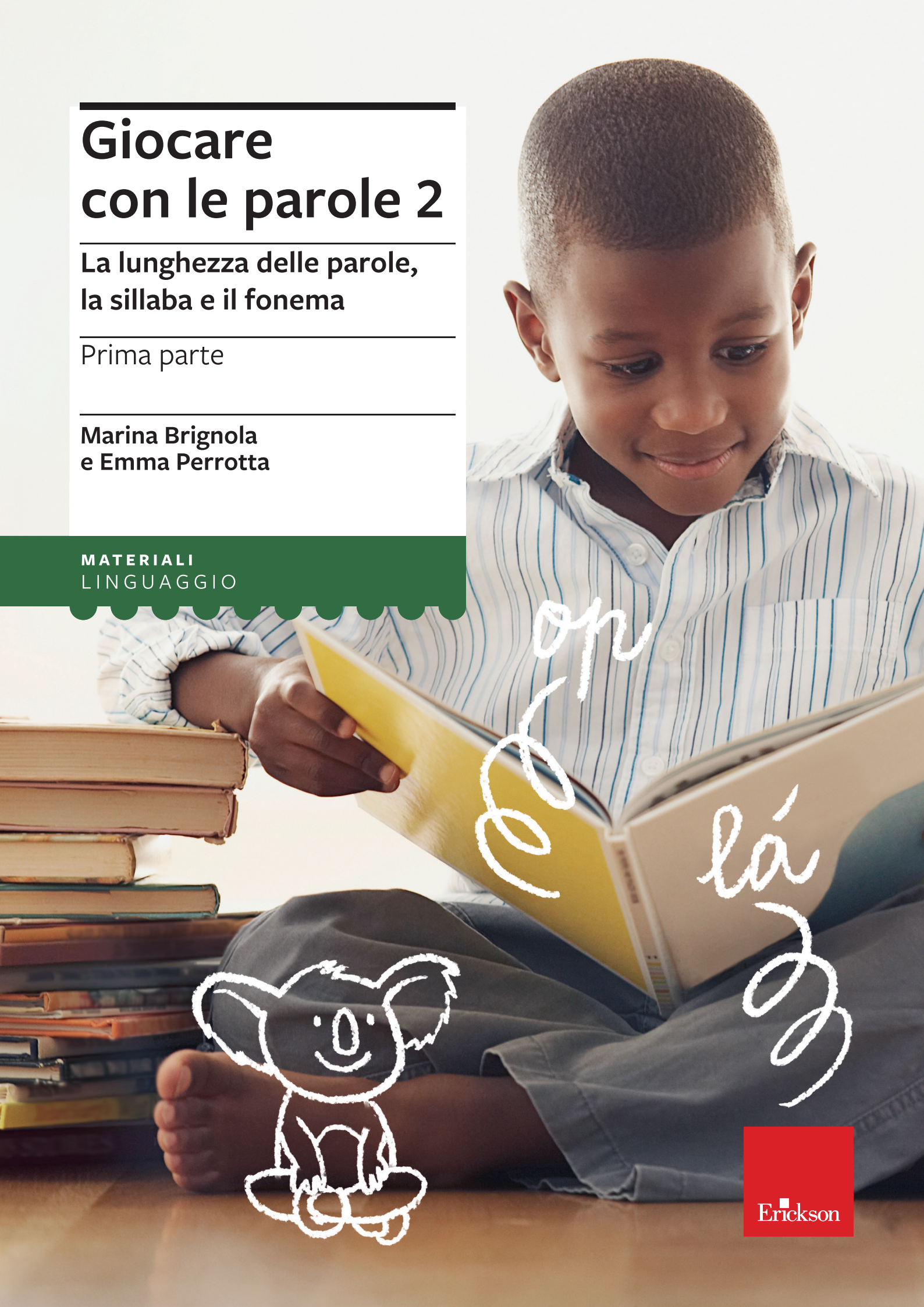
# Giocare con le parole 2

La lunghezza delle parole,  
la sillaba e il fonema

Prima parte

Marina Brignola  
e Emma Perrotta

MATERIALI  
LINGUAGGIO



## IL LIBRO

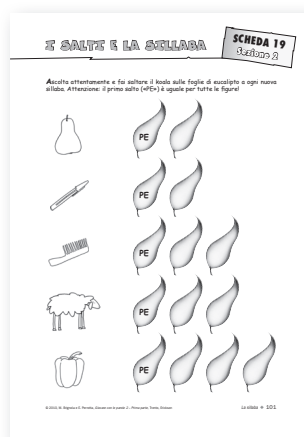
### GIOCARE CON LE PAROLE

La consapevolezza fonologica è un aspetto molto importante nell'evoluzione del linguaggio. Partendo da questo presupposto, *Giocare con le parole 2 – Prima parte* amplia e aggiorna le attività del precedente volume, proponendole con nuove modalità.

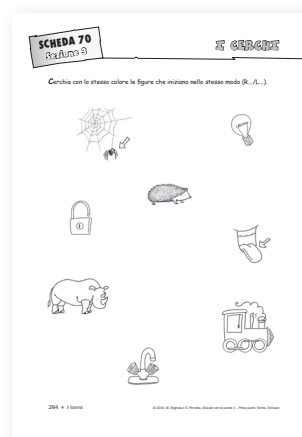
Uno strumento prezioso per aiutare i bambini a esprimersi meglio e prepararsi all'incontro con la lingua scritta

Il libro pone una particolare attenzione alla riflessione sulla lunghezza delle parole facilitata da un simpatico koala che, saltando su una foglia di eucalipto a ogni emissione sillabica, mostrerà al bambino la loro variabilità morfologica differenziandole tra corte, medie e lunghe. Seguono poi molte attività sulle parti iniziali delle parole che stimolano la percezione e la discriminazione di sillabe e fonemi, approfondendo anche la differenziazione tra quelli simili che vengono confusi più frequentemente dai bambini con disturbo fonologico o con problemi nella letto-scrittura. Attraverso numerose proposte di gioco, il koala aiuterà il bambino a capire che molte parole iniziano con la stessa sillaba e, successivamente, con lo stesso fonema. Rivolto a logopedisti, genitori e insegnanti della scuola dell'infanzia e del primo ciclo della primaria, il materiale proposto può essere utilizzato in diversi contesti:

- in sede riabilitativa, con bambini con disturbi di linguaggio o disturbi specifici dell'apprendimento
- a casa, come attività ludica per preparare il bambino all'ingresso nella primaria e ai successivi apprendimenti
- a scuola, nei laboratori dedicati al linguaggio, nelle primissime fasi dell'alfabetizzazione per potenziare le competenze fonologiche e nelle attività per alunni con deficit cognitivo o disturbi specifici dell'apprendimento.



I salti e la sillaba.



Divertiti con i cerchi.



#### Della stessa serie

Giocare con le parole

Giocare con le parole 2 – Seconda parte



## LE AUTRICI

### MARINA BRIGNOLA



Psicologa, opera come libera professionista presso il Centro Leonardo – Psicologia dell'età evolutiva di Genova, dopo aver lavorato per oltre 30 anni presso il Servizio di Assistenza Consultoriale della ASL 3 «Genovese», dove si è occupata di valutazione diagnostica e riabilitazione di disturbi cognitivi e dei disturbi specifici di apprendimento.

### EMMA PERROTTA



Laureata in Logopedia, lavora dal 1983 presso il Dipartimento Cure Primarie – Assistenza Consultoriale ASL 3 «Genovese». Si occupa di prevenzione, abilitazione e riabilitazione del linguaggio in età evolutiva e di prevenzione e recupero dei disturbi specifici di apprendimento della lettura e della scrittura.

€ 21,50

libro + schede indivisibili



9 788861 376908

www.erickson.it

# Indice

**7** *Introduzione*

**11** **SEZIONE 1 – La lunghezza delle parole**

I salti

Le capanne dei salti

Capanne ridotte

I sacchi

I cerchi

Trova tu...

Quanti salti?

**79** **SEZIONE 2 – La sillaba**

Versi e suoni

Trova tu...

I salti e la sillaba

Le capanne delle sillabe

I cerchi

I labirinti

L'intruso

Il bastimento

Disegna tu

**195** **SEZIONE 3 – Il fonema**

Alfabeto faccettato

Trova tu...

Le capanne dei fonemi

I cerchi

L'intruso

Il bastimento

Disegna tu

**ALLEGATO 1 Foresta di eucalipto**

**ALLEGATO 2 Sagoma del koala**

## Introduzione

**Giovanni**, 2 anni, chiama: «Lamammaaaa».

**Sara**, 5 anni, dice: «No è viva!», dopo che il terapeuta dà della salamotta alla protagonista di una storiella che combinava un guaio.

**Flavio**, 6 anni. Il terapeuta chiede al bambino il nome della sua nonna. Flavio risponde: «Nonna Dina». Il terapeuta chiede conferma: «Nonna Tina?». Flavio: «No Tina, Dina!». Il terapeuta coglie l'occasione per proporre una riflessione fonologica e domanda: «Sai che differenza c'è tra Tina e Dina?». Flavio senza pensarci troppo su risponde: «Eh, la nonna Dina esiste, la nonna Tina no!».

**Matteo**, 5 anni. Il terapeuta chiede: «Come ti chiami?». Risposta: «Matteo Piccolo». Altra domanda: «E tua sorella come si chiama?». Risposta: «Sara Piccola!».

**Andrea**, 5 anni. Il terapeuta propone di cercare le parole che iniziano con MA. Dopo alcuni esempi: «MA...mma, MA...tita», prova Andrea: «MA...lbero».

**Alessandro**, 4 anni. Dice: «Mia sorella fa la cinqua melentare».

**Luigi**, 4 anni. Si spaventa quando la mamma dice che le è «caduto l'occhio» nel buco della maglietta.

**Annalisa**, 5 anni: «Ti ho detto di no: enne o! Questo invece sì: enne sì!».

Questi simpatici aneddoti testimoniano gli sforzi del bambino, che in un percorso evolutivo fisiologico impara a comprendere e a produrre il linguaggio, e dimostrano come egli proceda per tentativi ed errori nell'intento di assimilare le regole che governano i diversi aspetti della nostra lingua.

Tale evoluzione rispecchia anche il passaggio tra il pensiero concreto e la possibilità di astrarre, di immaginare le cose e le persone attraverso il mezzo più potente e straordinario della simbolizzazione: il linguaggio.

Il linguaggio permette al bambino di comprendere la realtà che lo circonda e di farsi capire, manifestando e modulando emozioni e bisogni.

Molti anni di ricerca e di pratica clinica hanno confermato quanto sia importante per un bambino padroneggiare la lingua orale nelle varie e diverse componenti, prima dell'incontro con la lingua scritta: comprensione di messaggi verbali sempre più complessi, arricchimento del lessico e della sintassi, fluidità e precisione articolatoria, consapevolezza fonologica.

Quest'ultimo aspetto è molto importante nell'evoluzione del linguaggio: permette infatti al bambino di auto-ascoltarsi e auto-correggersi, e di arrivare così a una produzione orale sempre più vicina al modello adulto.

Il primo volume di *Giocare con le parole*, pubblicato ormai 10 anni fa, è stato utile a molti bambini proprio perché ha stimolato, attraverso divertenti giochi orali, la consapevolezza fonologica, aiutandoli a esprimersi meglio e a prepararsi in modo più consapevole all'incontro con la lingua scritta.

La nuova raccolta di attività nasce dall'esigenza di avere sempre più materiale a disposizione per variare le proposte di gioco e pensiamo che possa essere utile a tutti coloro che affiancano i bambini in un percorso sia didattico che riabilitativo.

*Giocare con le parole 2* si propone quindi di completare e ampliare le proposte di riflessione sulla forma delle parole e sui suoni della nostra lingua, per offrire ai bambini un percorso più completo e più vario.

In esso sono state riprese e integrate alcune proposte di gioco che nella pratica clinica sono risultate più utili e più gradite ai bambini, e sono state variate nel contempo le modalità di presentazione e la veste grafica.

Proprio la quantità e la ricchezza delle proposte ha indotto ad articolare la nuova opera in due volumi che, pur venendo presentati al pubblico separatamente, si completano e si integrano a vicenda.

Nel volume *Giocare con le parole 2 – Prima parte* sono contenute attività di riflessione metafonologica relative *alla lunghezza delle parole, alla sillaba e al fonema iniziale*.

Sono state ampliate le proposte riguardanti la riflessione morfologica sulla lunghezza delle parole, in quanto propedeutiche alle successive attività.

Anche il lavoro sulle parti iniziali delle parole è stato approfondito e integrato con esercizi che stimolano in modo particolare la percezione e la discriminazione tra fonemi simili, per facilitare la differenziazione tra quelli che più facilmente vengono confusi nei bambini con disturbo fonologico e, successivamente, con problemi nella letto-scrittura.

Nel volume *Giocare con le parole 2 – Seconda parte* viene presentata un'ampia rassegna di veri e propri *giochi con le parole*, che favoriscono ulteriormente la consapevolezza fonologica. La possibilità di manipolare i suoni della lingua, divertendosi con rime, rebus e molti altri giochi, preparerà i bambini ad affrontare con maggiore facilità e motivazione i successivi apprendimenti di lettura e scrittura.

Il materiale viene proposto in modo semplice ed è di immediato utilizzo da parte dei bambini.

Il grande successo ottenuto dal primo volume *Giocare con le parole*, e in genere dai training fonologici, è giustificato dalla grande efficacia che le attività

di riflessione metafonologica hanno dimostrato di avere sulla prevenzione dei disturbi di apprendimento della letto-scrittura.

Esistono ormai da tempo in letteratura molteplici evidenze sull'importanza delle competenze fonologiche, considerate uno dei prerequisiti più importanti per un approccio positivo e proficuo dell'alfabetizzazione.

La grande quantità di materiale, sistematizzato in esercizi graduati per difficoltà, ne suggerisce l'utilizzo in modo particolare in ambito riabilitativo con bambini con difficoltà fonologiche. Portare i bambini a riflettere sugli aspetti sonori del linguaggio permette loro di capire che il «significato» del linguaggio è veicolato da un «significante» formato da suoni ed è modificabile. Tutto questo li aiuta ad auto-ascoltarsi, a riconoscere eventuali errori fonologici e quindi ad auto-correggersi.

Saper analizzare poi i vari suoni in successione è requisito indispensabile per il bambino che inizia a scrivere in autonomia.

Naturalmente, per tutti i giochi proposti è opportuno che un adulto aiuti il bambino, che ancora non legge, a comprendere le consegne e a fruire appieno degli obiettivi di ogni gioco, spiegando cosa richiedono le attività, commentandole con la giusta enfasi e divertendosi con lui.

Al volume sono allegate due tavole. La prima rappresenta un piccolo koala che, ritagliato, potrà saltare sulle foglie della foresta (seconda tavola), nelle attività via via indicate. La seconda rappresenta una foresta, regno del koala, con delle foglie di eucalipto su cui l'animaletto dovrà saltare, per rendere più concrete e divertenti le attività di scansione sillabica. Questa tavola potrà essere usata in particolar modo come supporto ai giochi di riflessione sulla lunghezza della parola (una parola più lunga equivale a più salti) e ai giochi di riflessione sulla sillaba iniziale (ci sono molte parole, sia lunghe che corte, che iniziano con lo stesso suono prodotto dal salto sulla prima foglia).

*Giocare con le parole 2* si presta ad essere utilizzato da terapisti, genitori e insegnanti in diversi contesti:

- in ambito ambulatoriale, come utile integrazione al trattamento logopedico di bambini con disturbo di linguaggio o al trattamento di bambini un poco più grandi con disturbi specifici di apprendimento;
- a casa, come attività di giochi linguistici per preparare il proprio bambino ai successivi apprendimenti e all'ingresso alla scuola primaria;
- nella scuola dell'infanzia, nei laboratori dedicati al linguaggio e nella scuola primaria, durante le primissime fasi dell'alfabetizzazione, per potenziare le competenze fonologiche e metafonologiche, facilitando l'approccio alla scrittura e alla lettura. Il training fonologico può offrire un ottimo spunto di lavoro per le attività di continuità didattica tra scuola dell'infanzia e scuola primaria;
- nella scuola primaria, nelle attività proprie della prima classe, nelle attività di sostegno didattico ad alunni con deficit cognitivo e nelle attività di rinforzo e di recupero di bambini con disturbi specifici di apprendimento.

## LA LUNGHEZZA DELLE PAROLE

Si è deciso di iniziare le attività di riflessione sulla lingua con le proposte sulla lunghezza delle parole, in quanto tale riflessione precede e accompagna quella più specifica sui suoni della lingua.

Le attività di questa sezione si prestano in modo particolare al lavoro con la tavola cartonata rappresentante la foresta (Allegato 2), chiedendo al bambino di far saltare il koala (Allegato 1) su ogni foglia a ogni emissione di sillaba, inizialmente prodotta dall'adulto e successivamente dal bambino stesso.

Nella prima attività, *I Salti*, sono state proposte moltissime esemplificazioni sulla differenziazione tra parole corte, medie e lunghe, per mostrare concretamente al bambino la grande variabilità della morfologia delle parole. Questo lavoro lo aiuterà anche ad ascoltare e a scandire bene le parole, oltre che a pronunciarle in modo corretto. L'attività può essere pertanto molto utile anche ai bambini con disordini fonologici.

La quantità degli esempi è necessaria a supportare l'apprendimento: è infatti importante e opportuno esporre in modo giocoso il bambino alla scansione ritmica delle parole, prima di chiedergli di saperlo fare in prima persona.

Nelle proposte *Le capanne dei salti* e *I sacchi*, il bambino è quindi invitato a mettersi in gioco per individuare la lunghezza delle parole, ritagliarle e collocarle nelle diverse capanne o inserirle nei sacchi corretti.

Nei giochi *I cerchi* e *Quanti salti?*, egli potrà lavorare in modo autonomo cimentandosi a trovare nel proprio lessico parole corte, medie e lunghe, individuando il numero di salti adeguato per ogni parola.

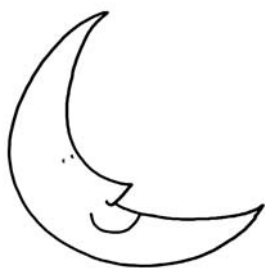
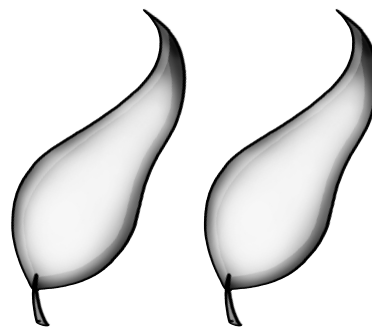
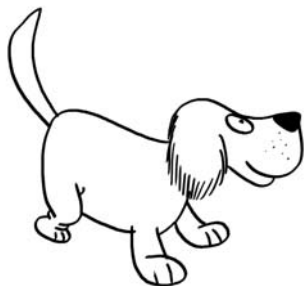
Nell'attività *Trova tu...* infine si potrà ripetere il gioco a piacimento fotocopiando le pagine e riproponendolo a volontà.

Si rammenta che in questo contesto (di prescrittori) non è importante che la scansione avvenga rigidamente secondo la divisione ortografica vera e propria in sillabe. L'intento è infatti quello di sviluppare una consapevolezza fonologica. Non serve quindi scandire *cap-pel-lo*, in quanto il bambino a quest'età spontaneamente scandisce in *ca-ppel-lo*.

In ambito scolastico, l'insegnante potrà riprendere l'attività proponendo ai bambini di saltare in cerchi veri posti per terra mentre pronunciano le parole.

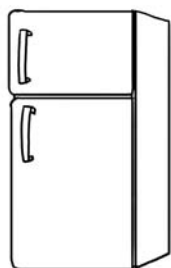
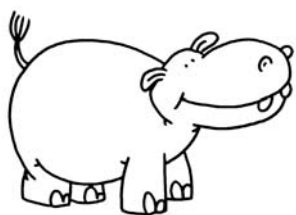


**Ascolta e rifletti:** quanti salti deve fare il koala per dire... cane (primo esempio)?  
Prova a far saltare il koala.





Ascolta e rifletti: quanti salti deve fare il koala per dire... ippopotamo (primo esempio)? Prova a far saltare il koala.

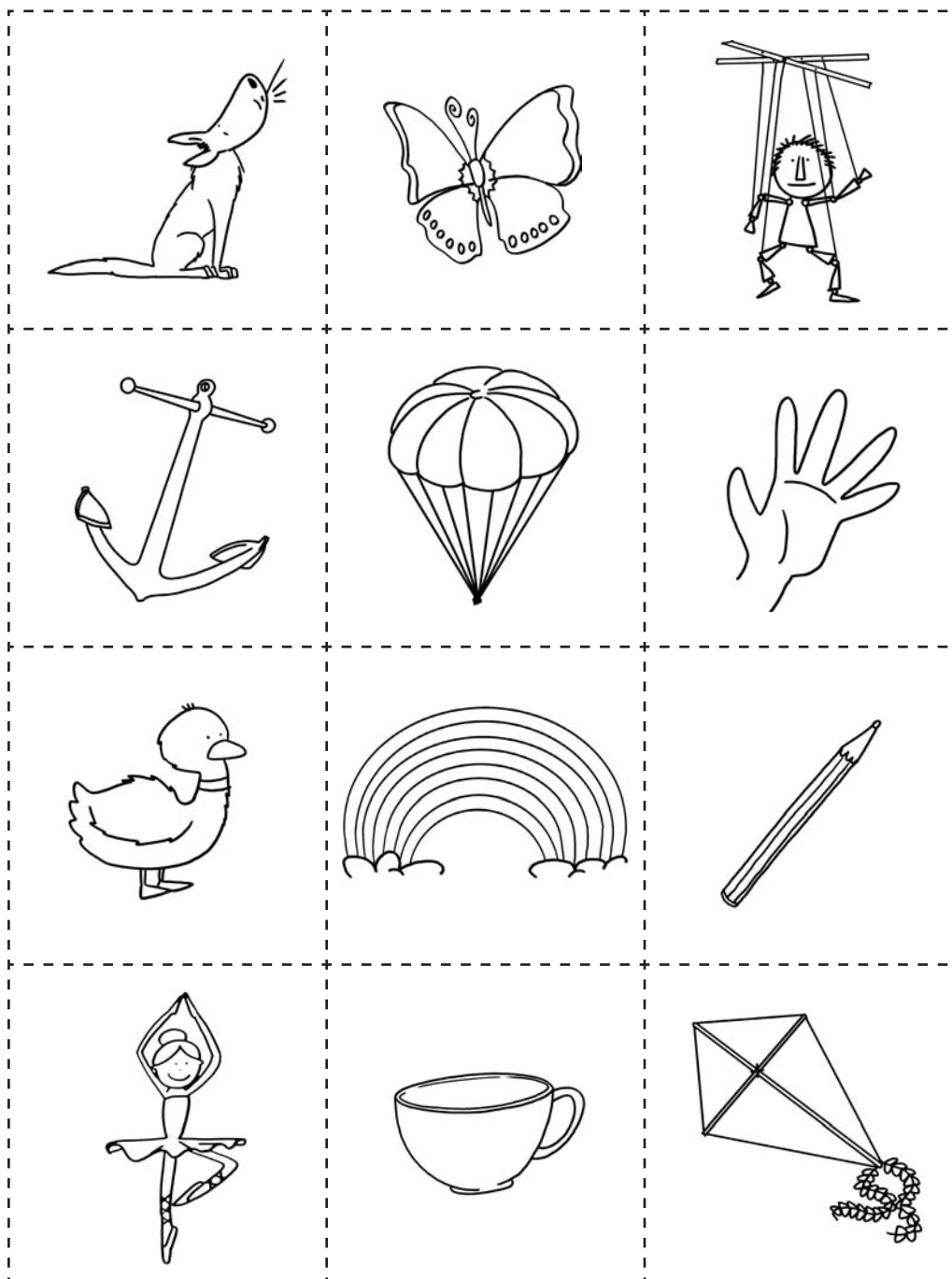


# LE CAPANNE DEI SALTI

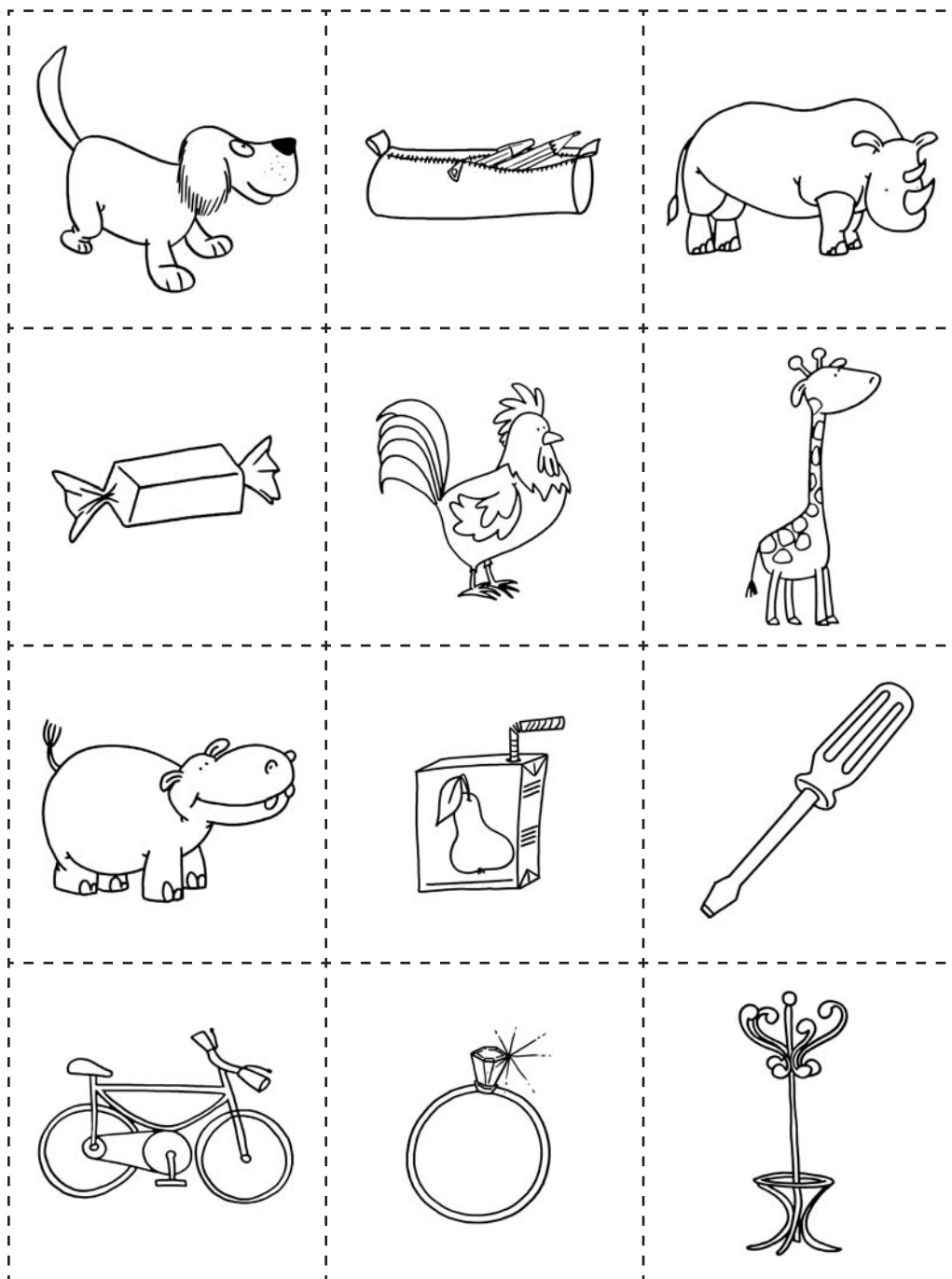
**SCHEDA 21**

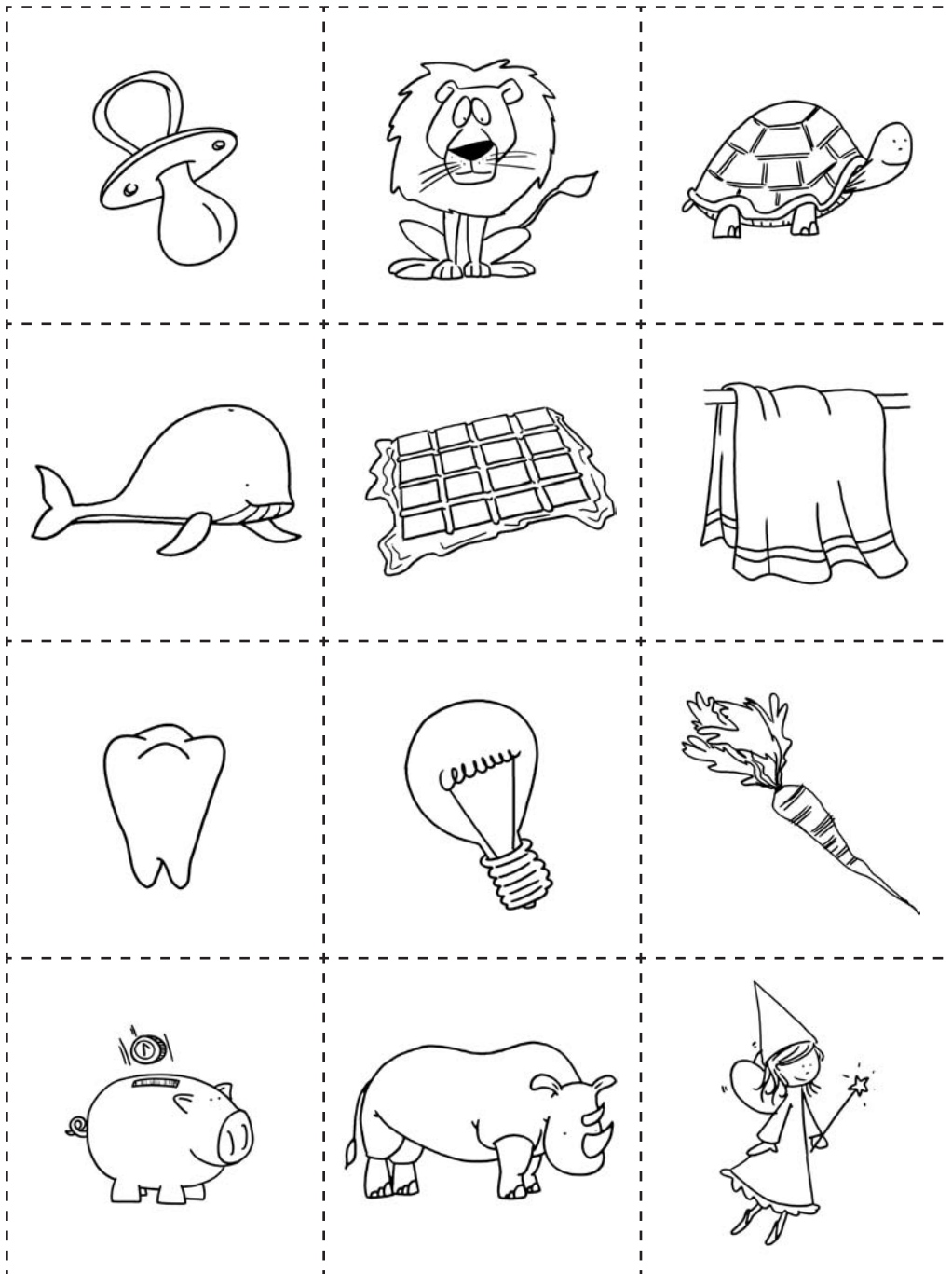
Sezione 1

Ritaglia le 36 figure e incollale nelle capanne delle pagine seguenti, raggruppandole in corte (capanna con 2 nuvolette di fumo), medie (capanna con 3 nuvolette di fumo), lunghe (capanna con 4 nuvolette di fumo) e lunghissime (capanna con 5 nuvolette di fumo).



Continua

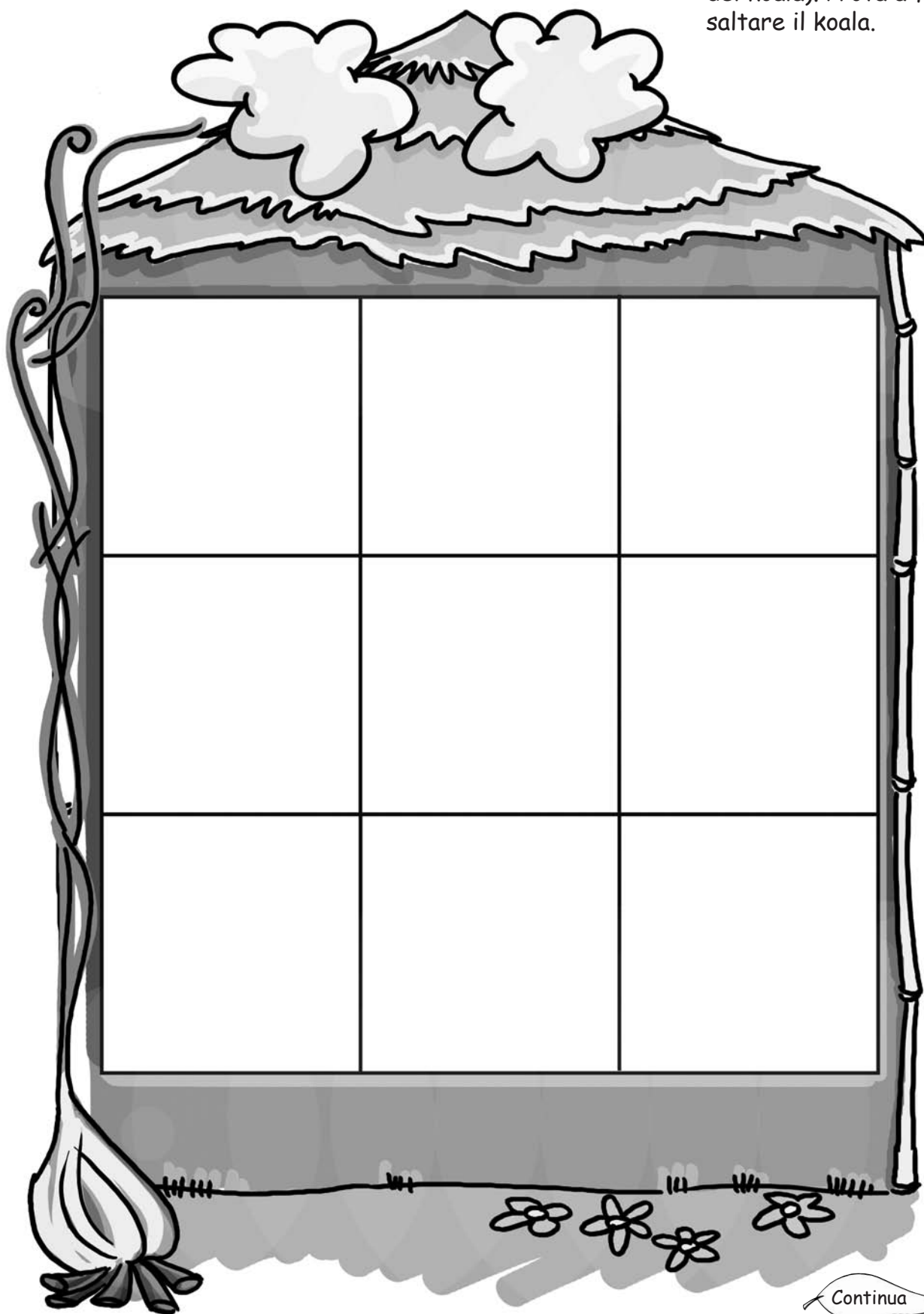




Continua

**SCHEDA 21**

**I**ncolla qui le figure con parole corte (due salti del koala). Prova a far saltare il koala.

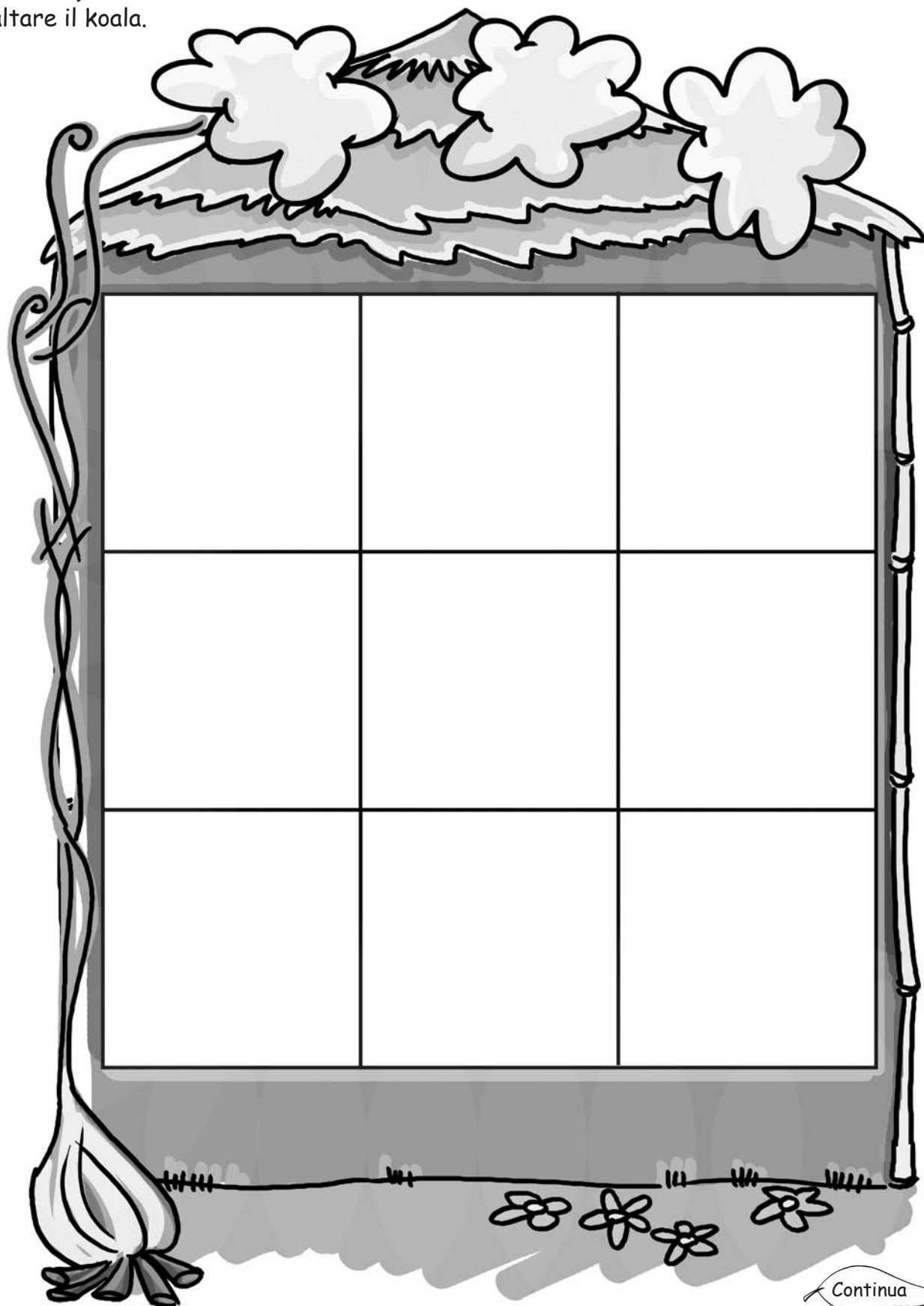


Continua

**I**ncolla qui le figure con parole medie (tre salti del koala). Prova a far saltare il koala.

**SCHEDA 21**

Continua

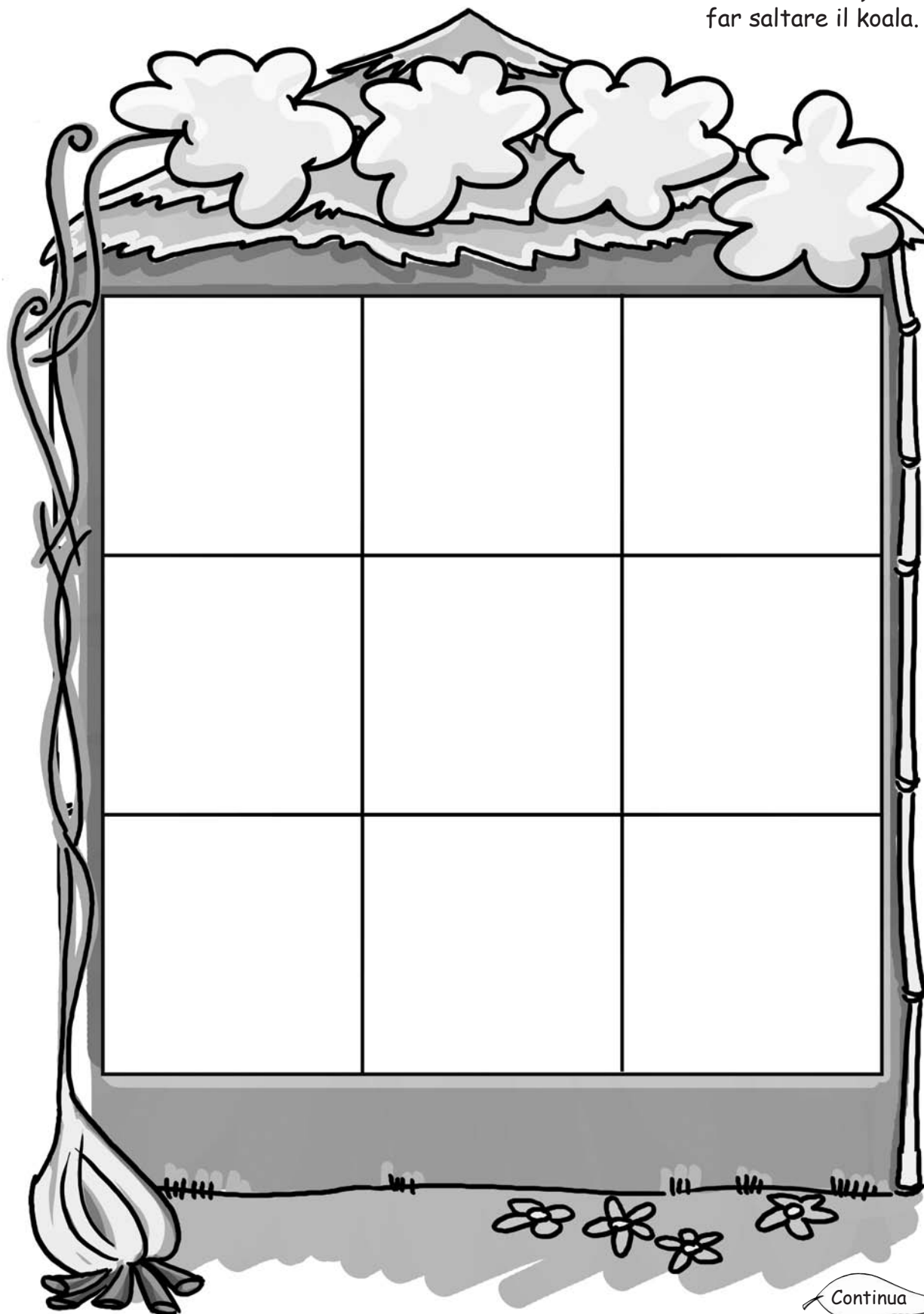


Continua

Continua

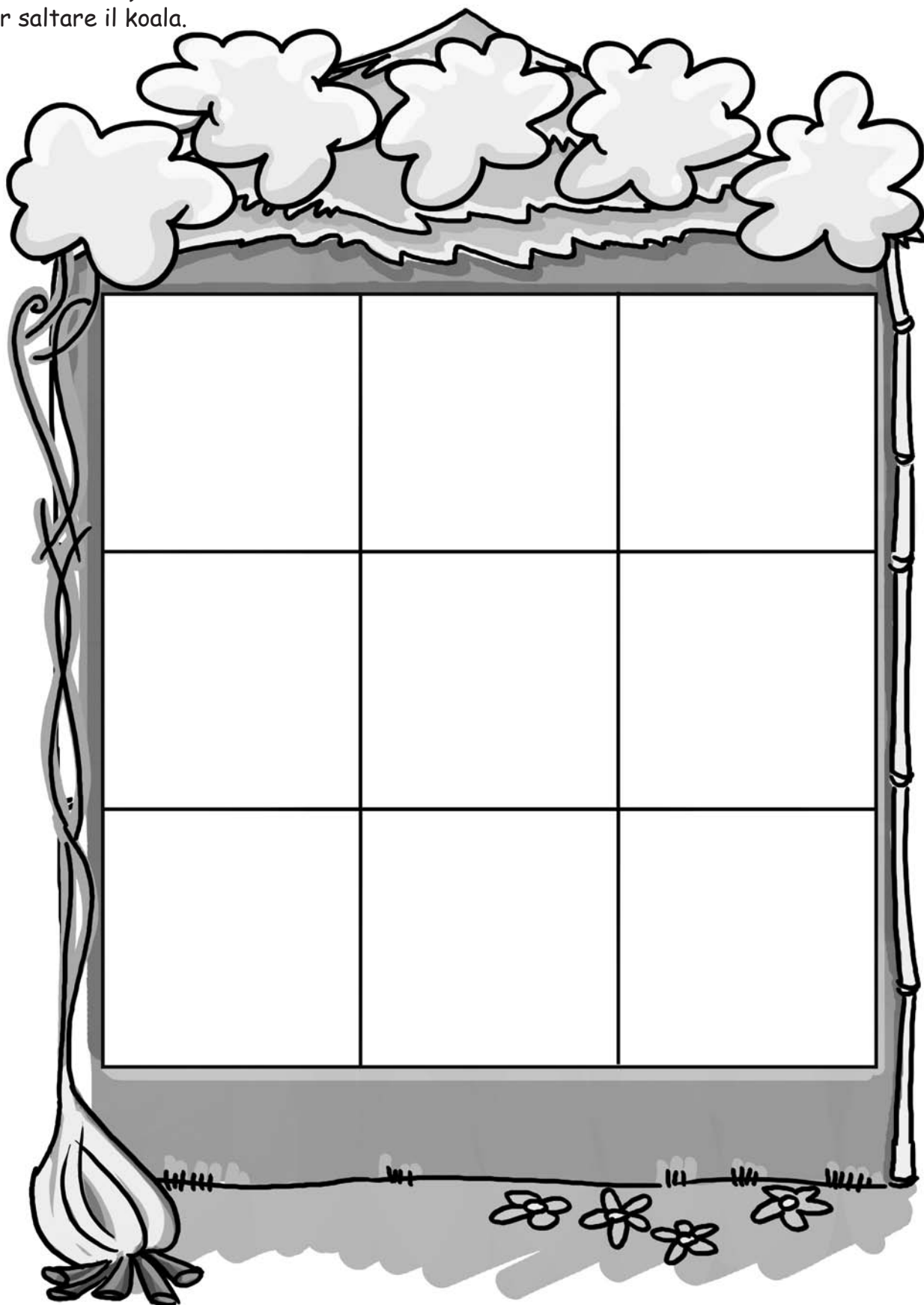
**SCHEDA 21**

**I**ncolla qui le figure con parole lunghe (quattro salti del koala). Prova a far saltare il koala.



Continua

**I**ncolla qui le figure con parole lunghissime (cinque salti del koala). Prova a far saltare il koala.



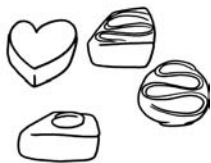
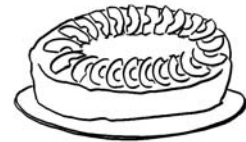
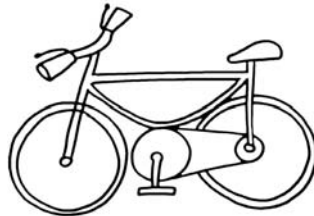
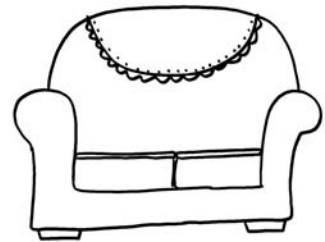
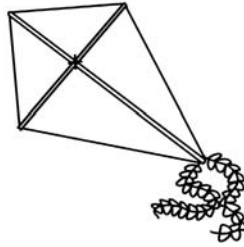


# SCHEDA 29

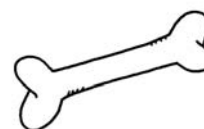
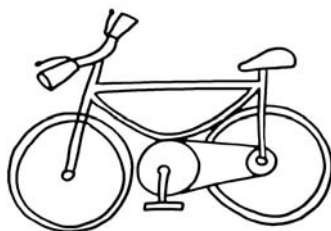
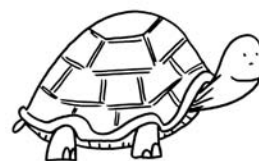
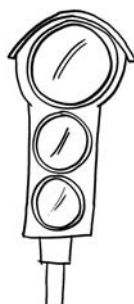
## Sezione 1

# I SACCHI

Collega ogni figura al sacco giusto, sapendo che i numeri sui sacchi corrispondono alle diverse lunghezze delle parole illustrate (2, 3, 4 o 5 salti del koala).



Cerchia con due colori diversi le parole corte (2 salti del koala) e quelle lunghe (4 salti del koala).

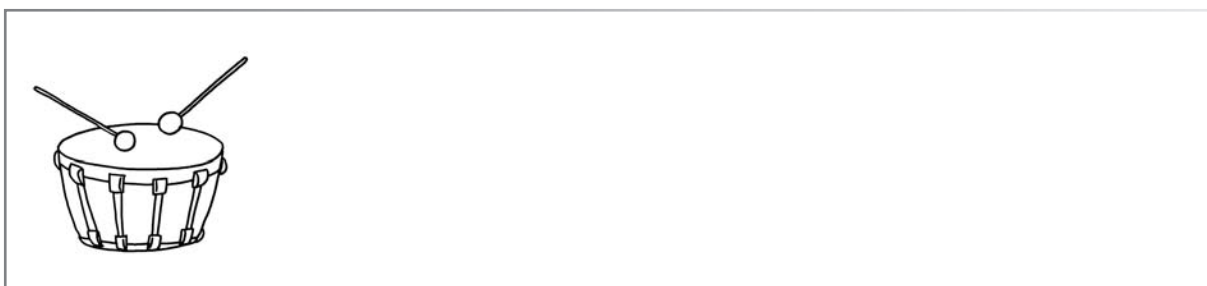
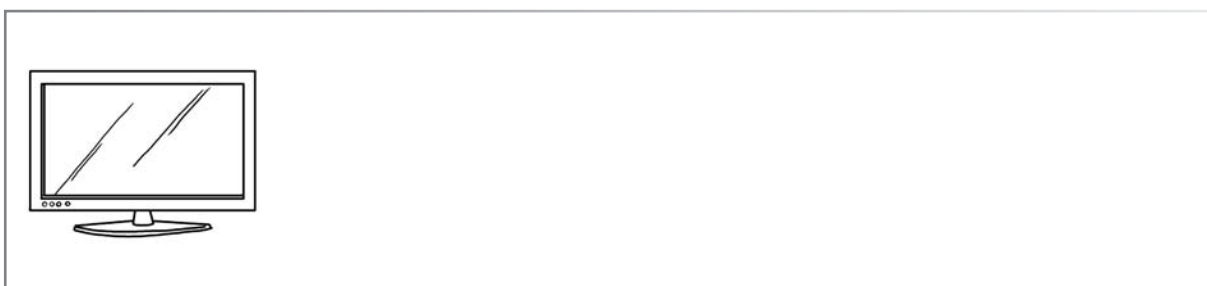
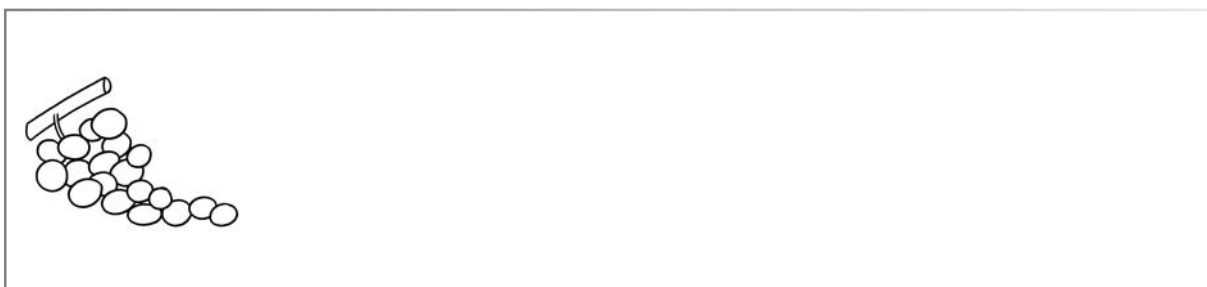
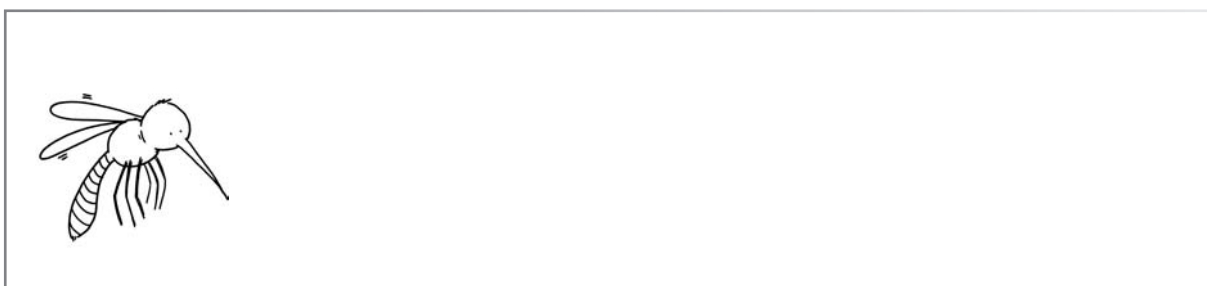
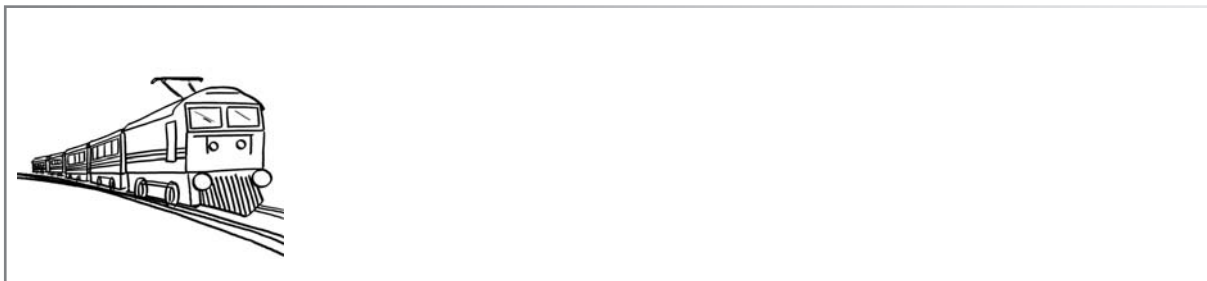


# QUANTI SALTI?

**SCHEDA 42**

Sezione 1

Disegna tante foglie quanti sono i salti per dire... treno (primo esempio).



## LA SILLABA

In questa sezione si concentra l'attenzione sulla sillaba, che costituisce la prima unità fonetica che i bambini riescono a individuare anche in modo spontaneo. L'attività viene presentata attraverso i suoni onomatopeici di animali e oggetti, facilmente riconoscibili e familiari anche al bambino piccolo.

Nelle schede successive, relative all'esercizio *Trova tu...* il bambino sarà già all'opera, impegnato a individuare parole che iniziano come i versi degli animali o i suoni di oggetti.

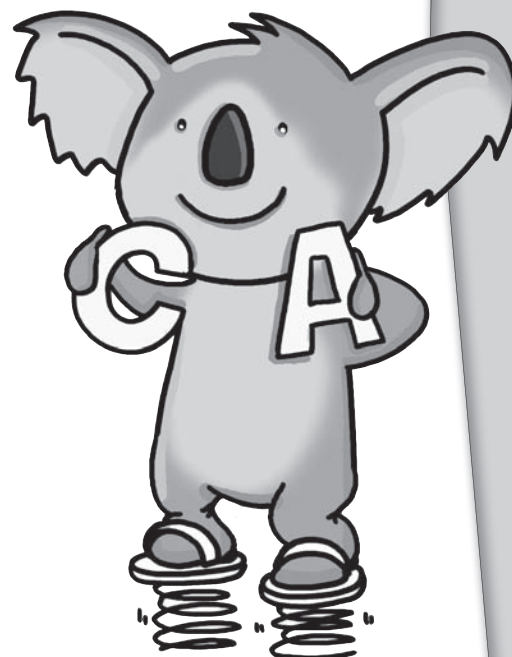
Nel gioco seguente, *I salti e la sillaba*, si affina la riflessione sulla scansione sillabica delle parole facendo saltare la sagoma del koala sulle foglie: l'adulto scandisce con enfasi la prima sillaba di ogni parola mentre fa saltare il koala sulla prima foglia, stimolando così l'attenzione del bambino, e completa poi la parola scandendo le altre sillabe con voce più bassa e meno enfaticata. Questo avvia il bambino alla scoperta dell'uguaglianza della prima sillaba in più parole e aiuta, quindi, a riconoscere l'entità autonoma della sillaba.

Tale attività funge da cerniera tra la riflessione sulla lunghezza delle parole e una vera riflessione sui suoni.

La quantità di esemplificazioni presentate permetterà a chi avesse disordini fonologici di focalizzare l'attenzione su determinate sillabe e lo aiuterà a migliorare le proprie competenze linguistiche. Lavorando, ad esempio, sulla sillaba iniziale CA faciliteremo a produrre bene la parola *cappello* sia il bambino che dice *pappello* (armonia consonantica) sia quello che dice *pacchello* (metatesi).

Più oltre, nei giochi *Le capanne delle sillabe*, *I cerchi* e *L'intruso*, si fornisce al bambino l'opportunità di giocare per trovare sempre più autonomamente analogie e differenze: infatti egli sarà invitato a scegliere e suddividere le parole in base ai suoni iniziali con proposte di gioco variate.

In questa sezione, analogamente alla prossima in cui vengono affrontati i fonemi, si è prestata attenzione ad affinare il percorso di differenziazione proponendo dapprima l'abbinamento di sillabe molto diverse tra loro (BA/CI), per arrivare a sillabe simili a livello percettivo-uditivo (CA/GA). Ciò è stato pensato per poter proporre l'attività anche a bambini più grandi, già alfabetizzati, che persistono nel confondere in scrittura suoni simili (F-V, P-B, C-G, T-D, CI-GI o T-K, D-G, M-N, L-R).



Continua

Ne *I labirinti*, il bambino aiuterà mamma koala a raggiungere il suo piccolo, seguendo l'indizio giusto che gli permetterà di trovare le parole corrette.

Infine, in *Disegna tu*, sarà sollecitato a trovare in modo autonomo nel proprio bagaglio lessicale i vocaboli adatti, partendo sempre dalla parte iniziale della parola.

Viene inoltre inserita la scheda *Il bastimento* che, fotocopiata quante volte necessario, servirà per invitare il bambino a disegnare parole che iniziano con una determinata sillaba, da scrivere nella ciminiera.

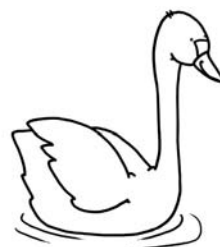
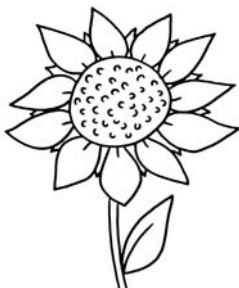
Lo scopo è quello di migliorare le abilità di accesso lessicale richiamando e rievocando parole, partendo dalla sillaba iniziale.

Il lavoro sulla scansione sillabica che viene fatta lavorando in particolare sulla prima sillaba porta il bambino a pensare alle parole come a un insieme di sillabe e, quindi, a operare una vera e propria analisi sillabica, utilissimo prerequisito agli apprendimenti della lingua scritta.

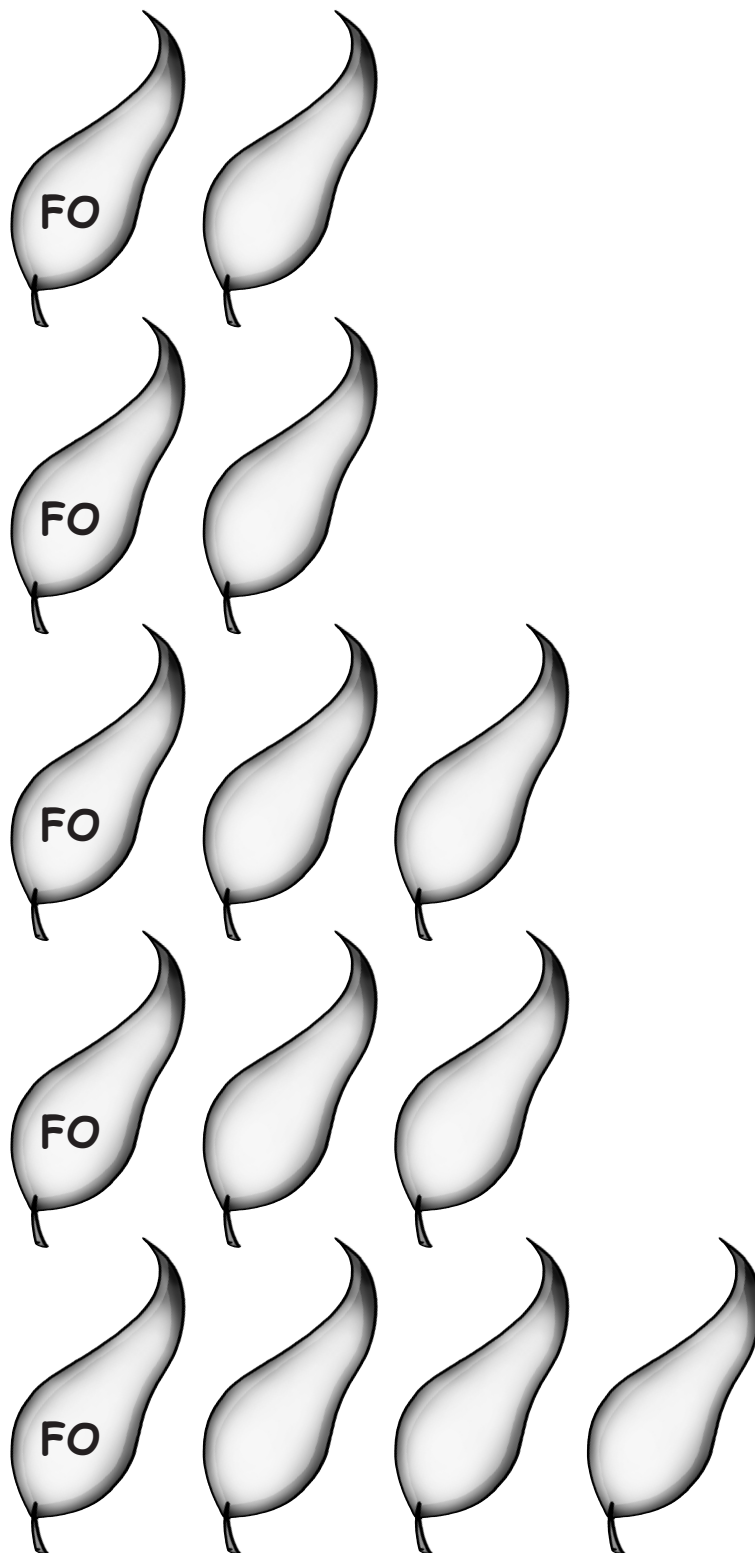
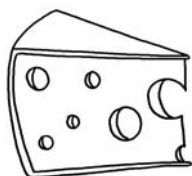
Cerchia le figure che iniziano come...  
il verso dell'uccellino!



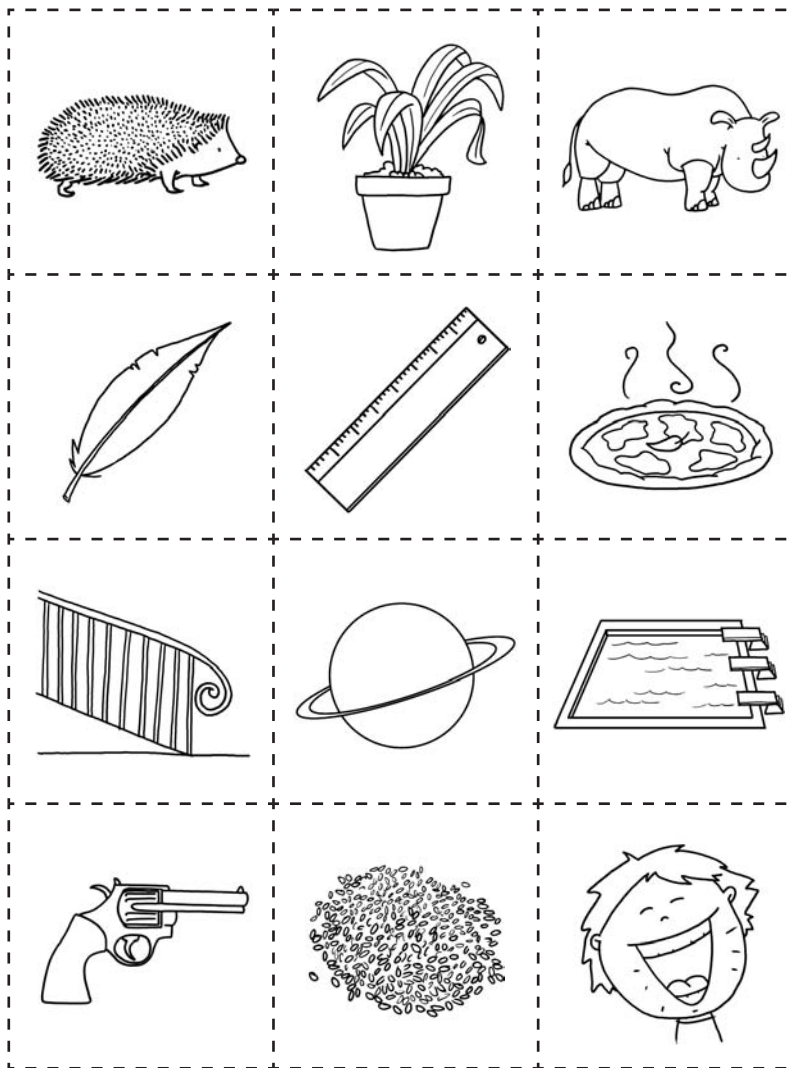
CI



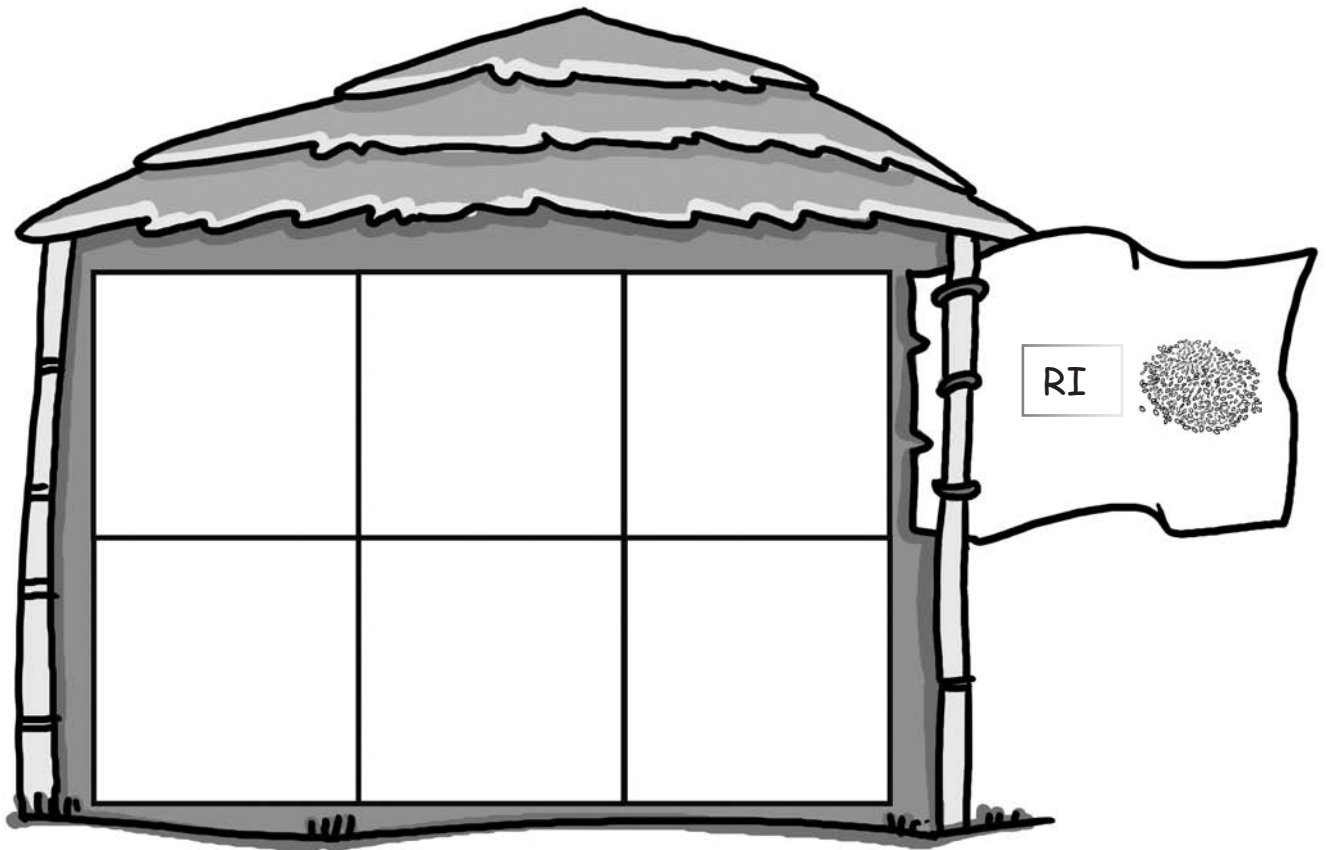
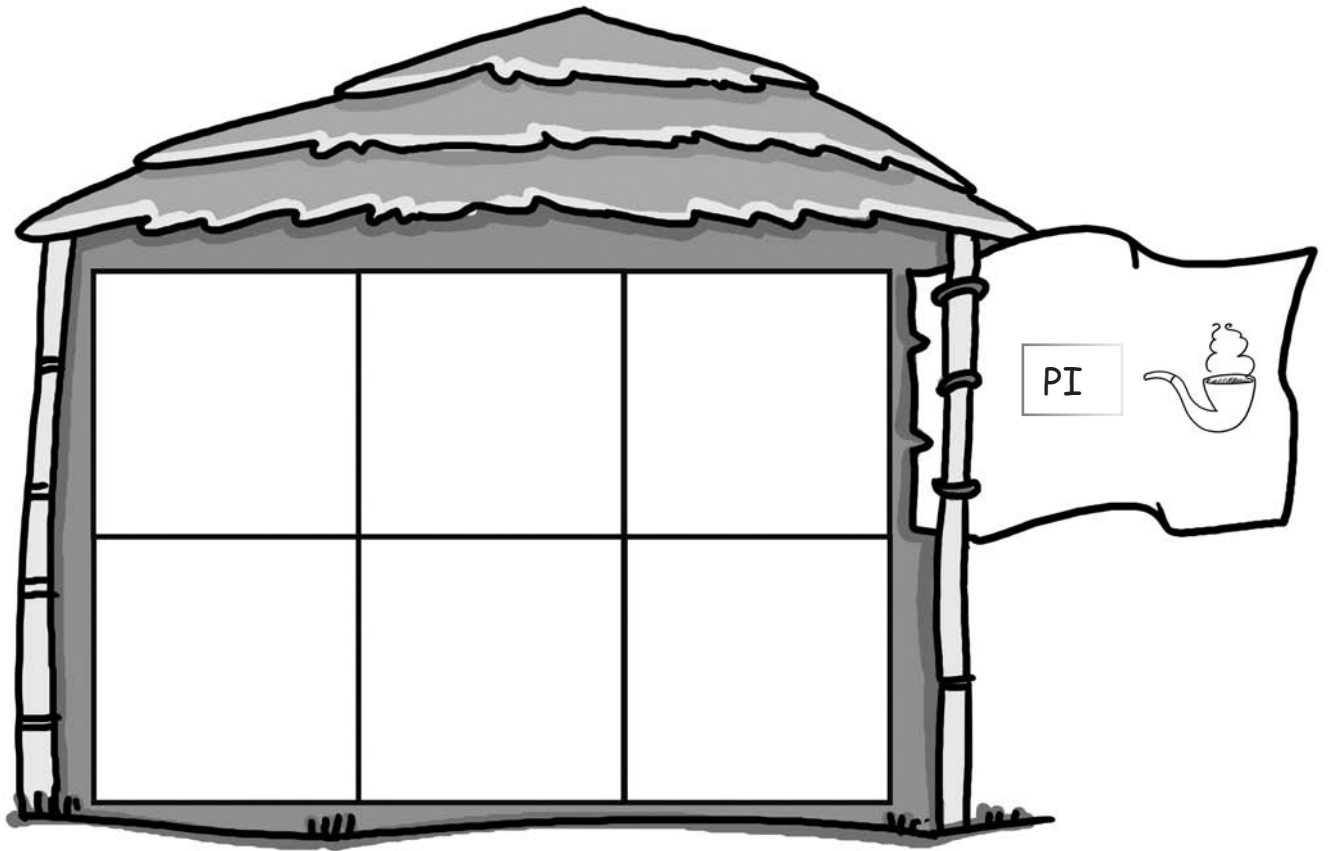
Ascolta attentamente e fai saltare il koala sulle foglie di eucalipto a ogni nuova sillaba. Attenzione: il primo salto («FO») è uguale per tutte le figure!



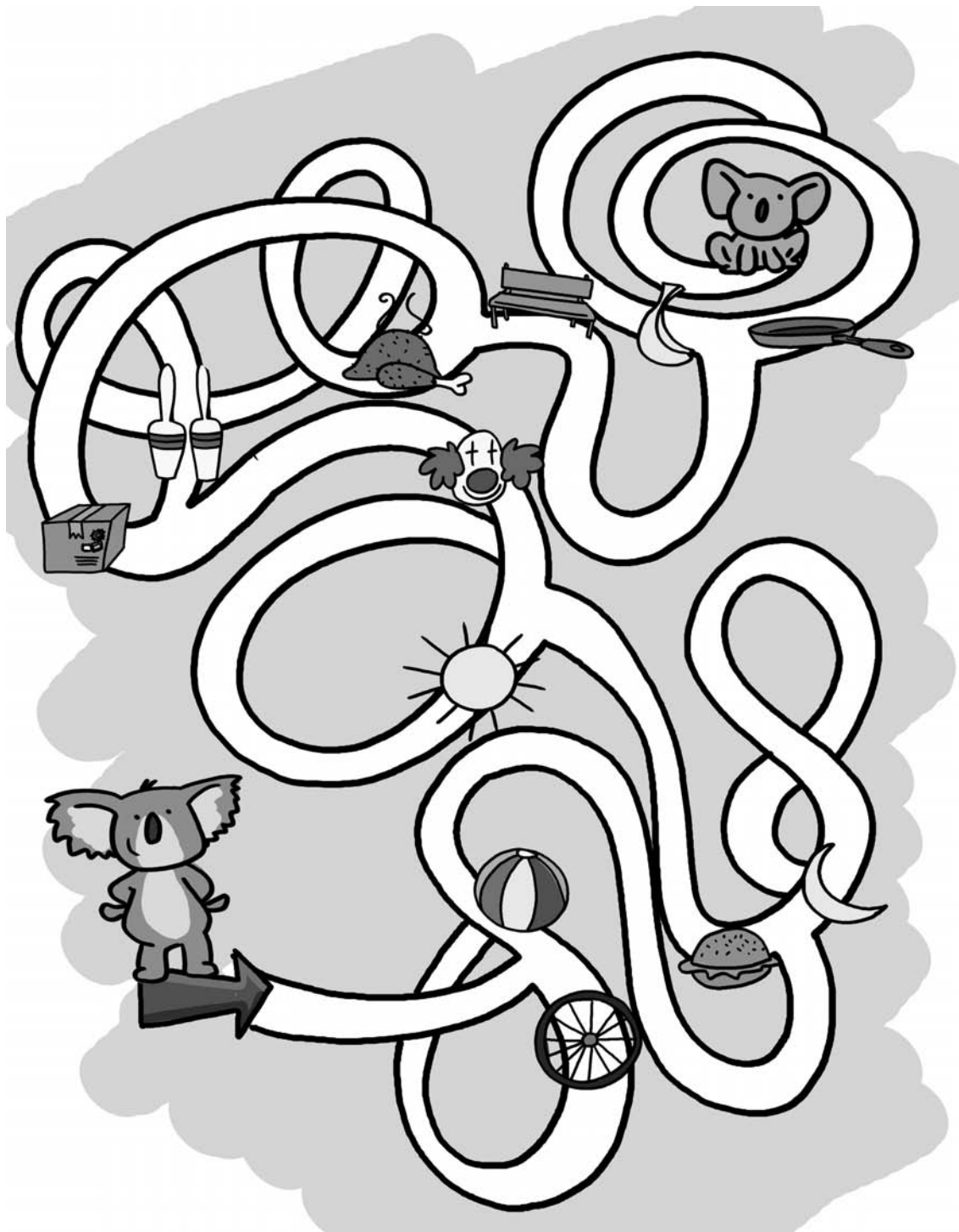
Ritaglia le figurine seguendo le linee tratteggiate. Poi raggruppa quelle che iniziano con «PI» e quelle che iniziano con «RI» e incollale nella capanna giusta della pagina seguente.







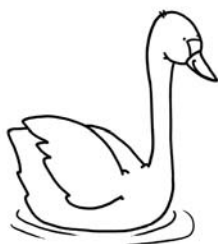
Aiuta il koala a trovare il suo piccino, ma stai attento: devi seguire solo le figure che iniziano con «PA».



Cerca l'intruso: trova la parola che inizia in modo diverso da tutte le altre (CI...).



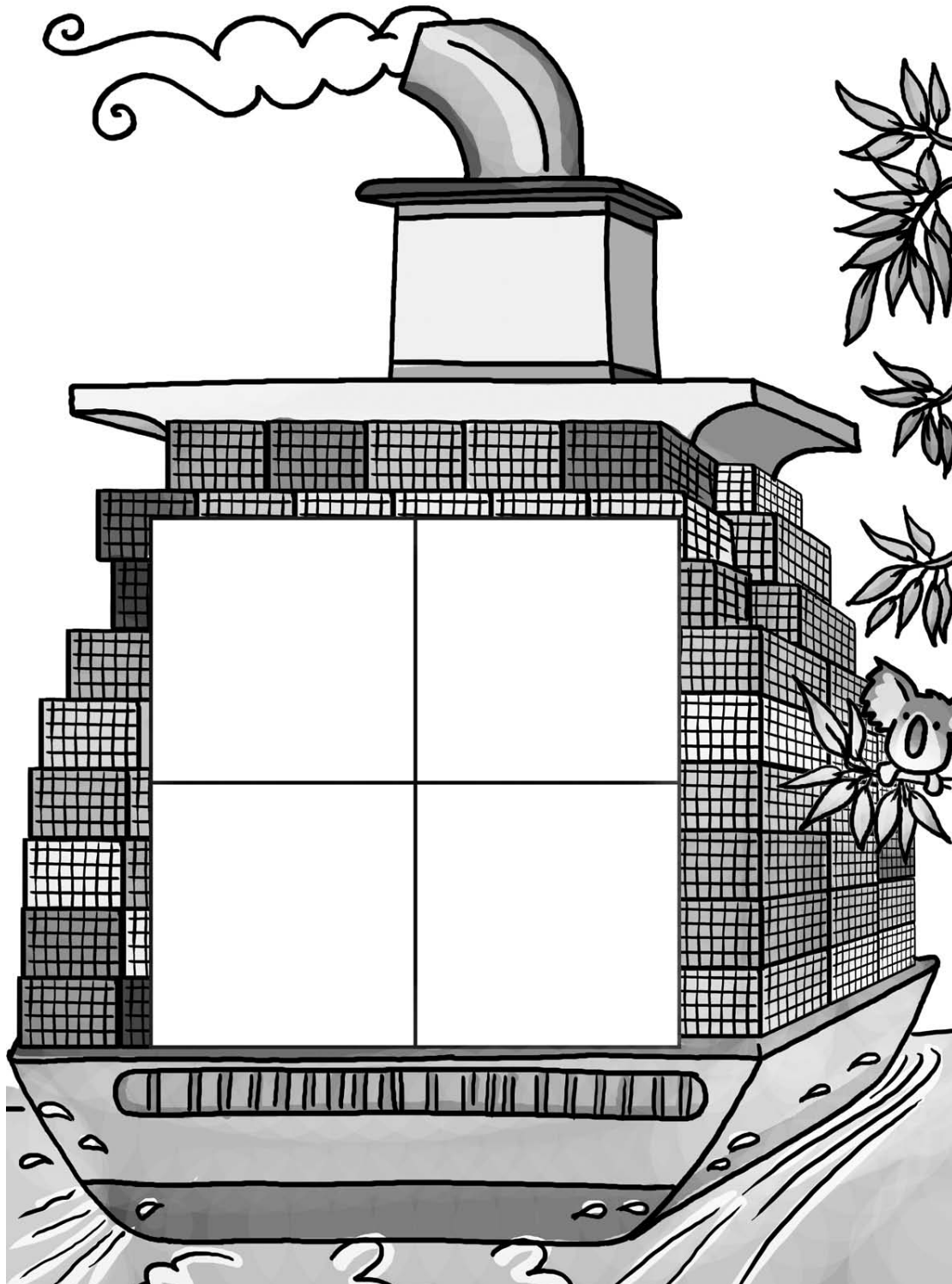
5



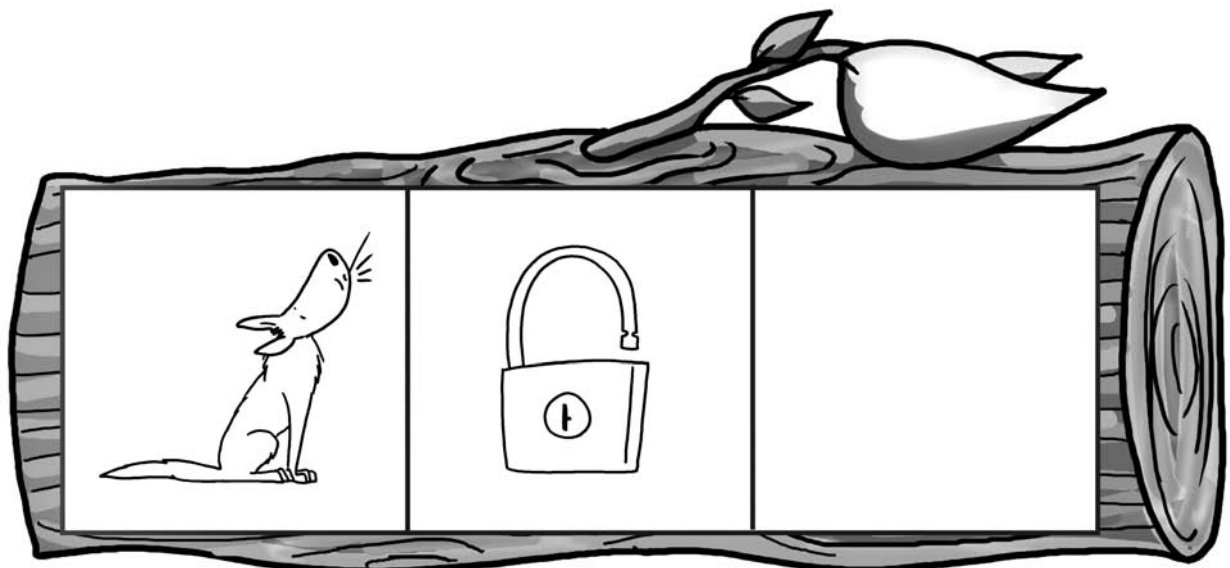
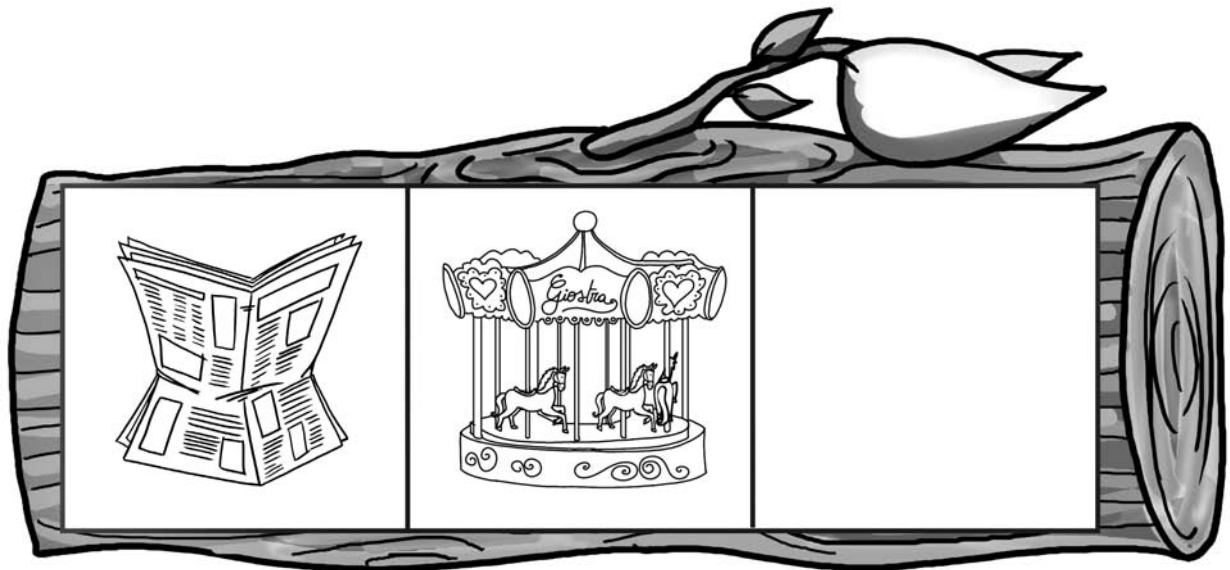
# IL BASTIMENTO

**SCHEDA 80**  
Sezione 2

È arrivato un bastimento carico di... Disegna nel container della nave alcune figure il cui nome inizia con...



Guarda le figure contenute in ogni tronco e scopri con che sillaba iniziano. Poi disegna anche tu, nel riquadro vuoto, una figura che inizi con quella sillaba. Infine scrivi nella foglia in alto di che sillaba si tratta.



## IL FONEMA

Nella sezione sul fonema i singoli suoni vengono introdotti da un simpatico *Alfabeto Faccettato* che aiuta il bambino a osservare la posizione diversa della bocca e della lingua durante la pronuncia dei vari fonemi. Ogni fonema è presentato simultaneamente al grafema corrispondente in stampato maiuscolo, per poter affrontare insieme problematiche spesso associate: difficoltà fonologiche e difficoltà di letto-scrittura.

Il percorso proposto in questa sezione è infatti determinante per guidare il bambino alla scoperta e alla differenziazione di un fonema dall'altro, rendendolo via via più capace di individuare e isolare i diversi suoni della nostra lingua.

Dopo la presentazione di tutti i suoni della lingua italiana verrà chiesto al bambino, nel gioco *Trova tu...*, di individuare tra molte parole quelle che iniziano con il fonema target, affrontando un primo compito di differenziazione.

Più oltre, nei giochi *Le capanne dei fonemi*, *I cerchi* e *L'intruso*, si fornisce ulteriormente l'opportunità di giocare in modo più autonomo per trovare analogie e differenze: il bambino sarà invitato a scegliere e a suddividere le parole in base ai suoni iniziali con proposte di gioco variate.

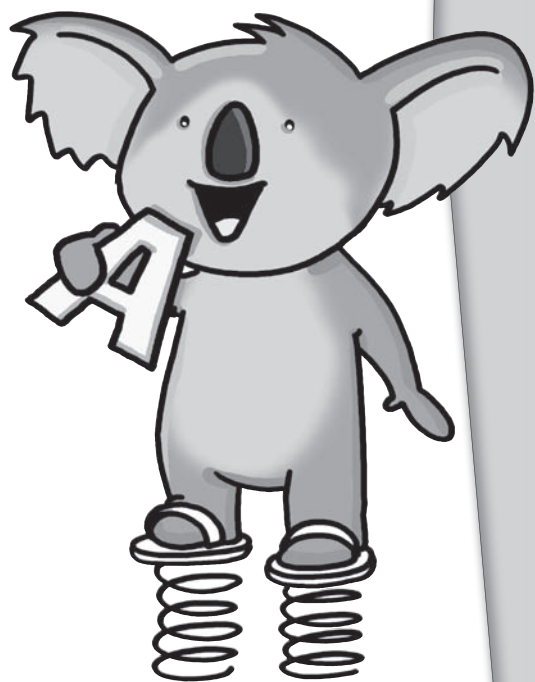
Anche in questa sezione, come in quella precedente, si è prestata attenzione ad affinare il percorso di differenziazione, proponendo dapprima la discriminazione tra fonemi molto diversi tra loro a livello articolatorio e percettivo-uditivo, per arrivare poi alla discriminazione di fonemi molto simili.

Infine in *Disegna tu* il bambino sarà invitato a cimentarsi nel trovare le parole adatte a completare la terzina.

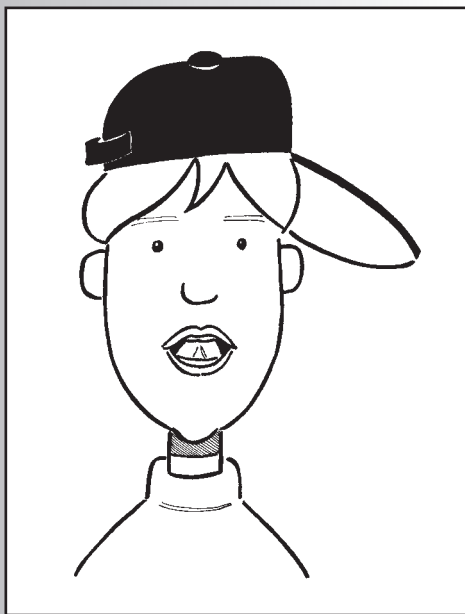
Come nella sezione relativa alla sillaba, è stata inserita la scheda *Il bastimento*. Basterà fotocopiarla quante volte necessario e poi invitare il bambino a disegnare parole che iniziano con un determinato fonema, scritto dentro la ciminiera.

Lo scopo è quello di migliorare le abilità di accesso lessicale richiamando e rievocando parole, partendo dal fonema iniziale.

Quando il bambino avrà imparato a riconoscere l'entità autonoma dei fonemi, sarà in grado di cominciare ad analizzare le parole e a scomporre il continuum fonico delle stesse in più fonemi. Potrà utilizzare ancora il cartonato, facendo saltare il koala su ogni foglia per ogni fonema prodotto (analisi fonemica). Scoprirà che ci sono parole da due, tre, quattro, cinque o più lettere.



# R



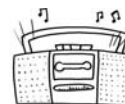
R di RANA



R di RUOTA



R di RADIO



R di RINOCERONTE



R di RAGNO



R di REGALO

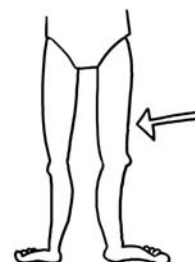
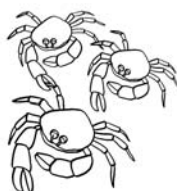
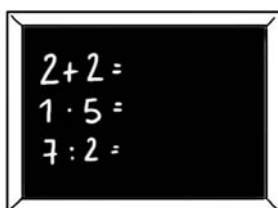
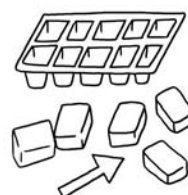
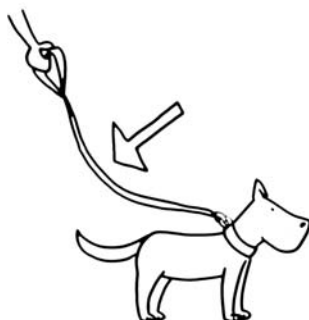
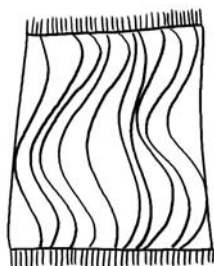
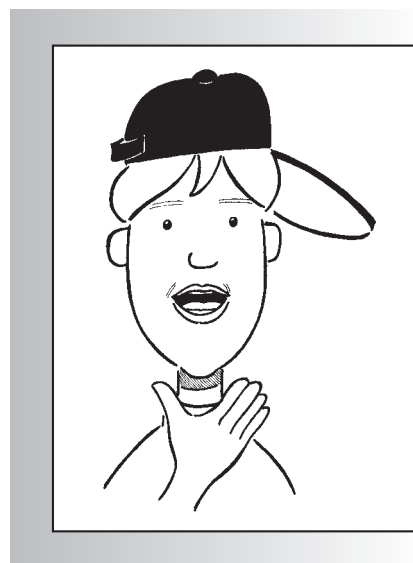
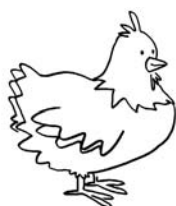
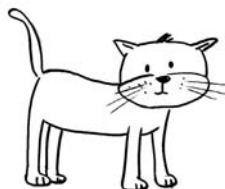


# TROVA TU...

## SCHEDA 29

### Sezione 3

Trova tu le parole che iniziano con «G».



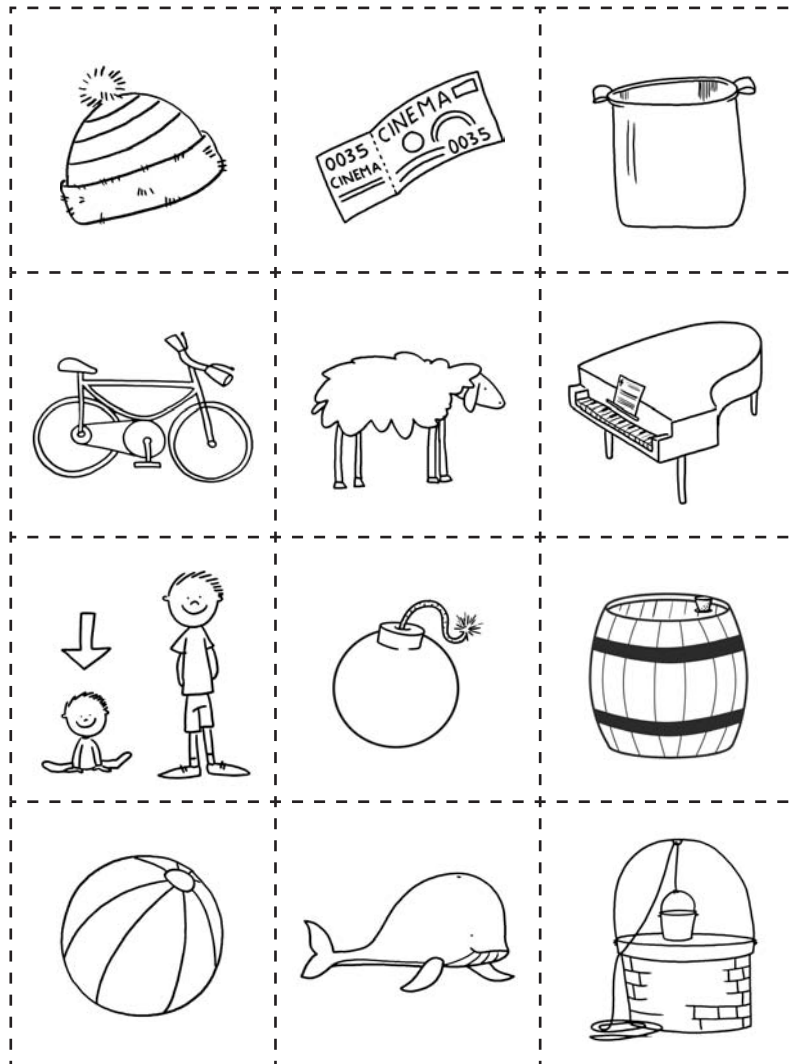


# LE CAPANNE DEI FONEMI

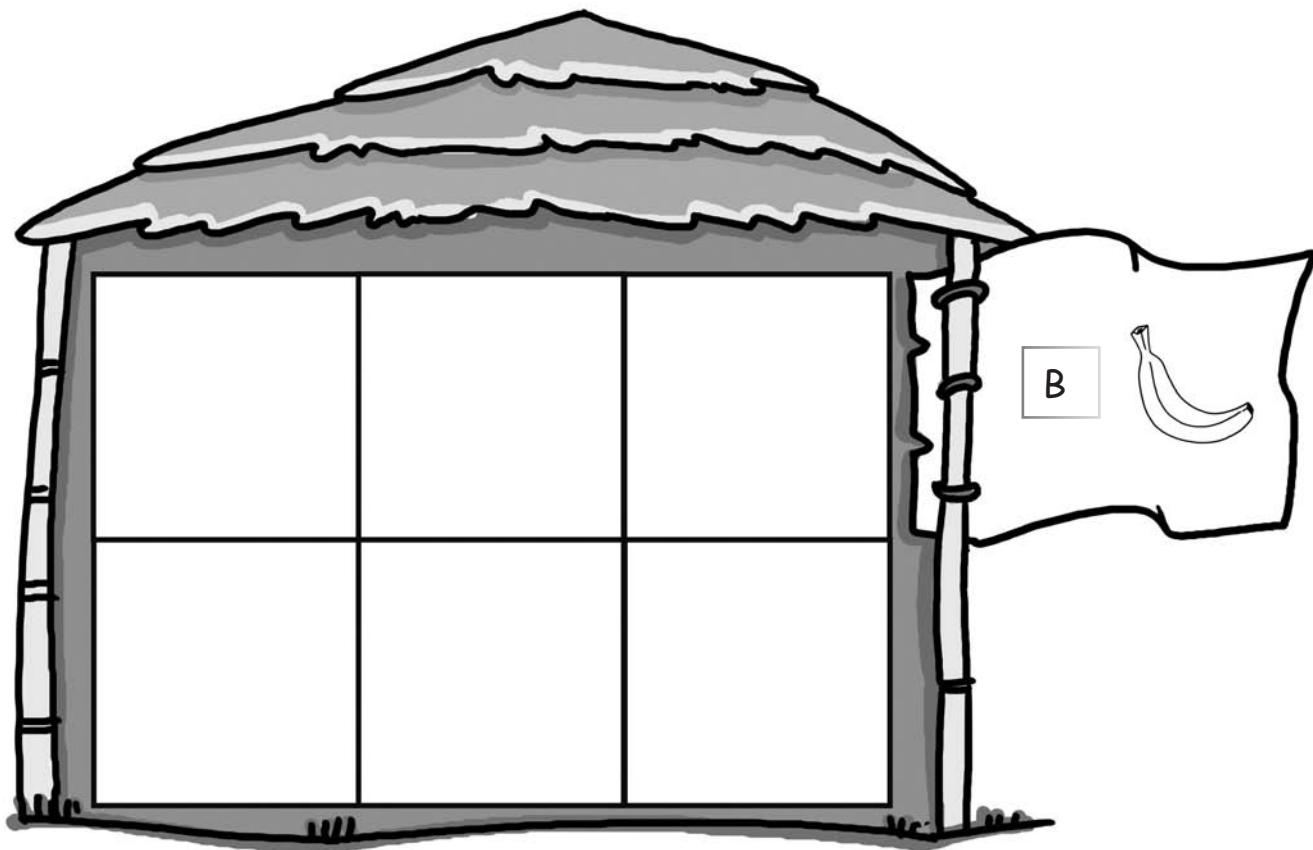
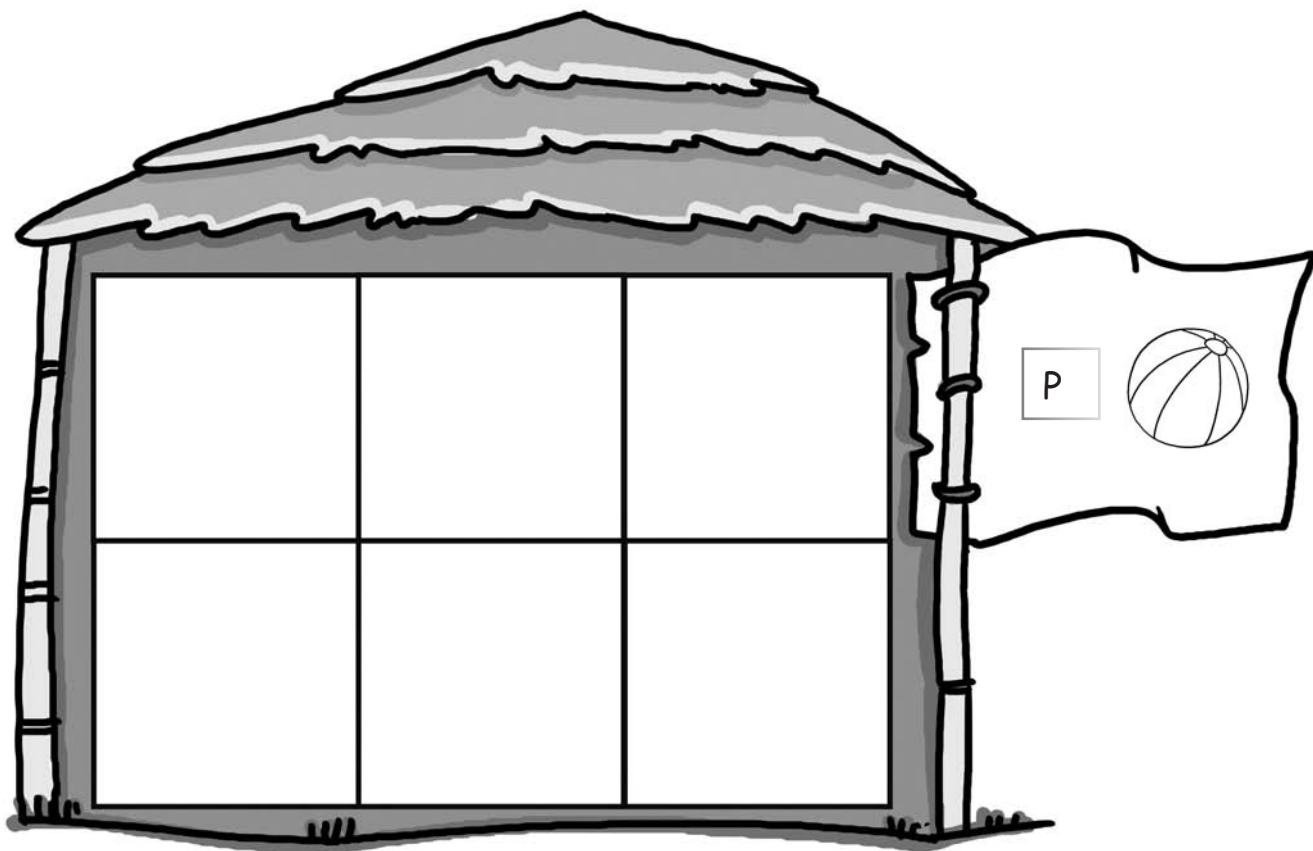
**SCHEDA 58**

Sezione 3

Ritaglia le figurine seguendo le linee tratteggiate. Poi raggruppa quelle che iniziano con «P» e quelle che iniziano con «B» e incollale nella capanna giusta della pagina seguente.



Continua



Guarda le figure contenute in ogni tronco e scopri con che lettera iniziano. Poi disegna anche tu, nel riquadro vuoto, una figura che inizi con quella lettera. Infine scrivi nella foglia in alto di che lettera si tratta.

