

IL MEMORY DEL CORSOIVO



MATERIALE DEL GIOCO

 **TESSERE DA RITAGLIARE CON I GRAFEMI IN CORSIVO MINUSCOLO.**

 **TESSERE DA RITAGLIARE CON I GRAFEMI IN CORSIVO MAIUSCOLO.**

 **COPERTINE DELLE CARTE DI COLORE ROSSO DA ASSOCIARE ALLE LETTERE IN CORSIVO MINUSCOLO.**

 **COPERTINE DELLE CARTE DI COLORE VERDE DA ASSOCIARE ALLE LETTERE IN CORSIVO MAIUSCOLO.**

SI CONSIGLIA DI PLASTIFICARE LE CARTE PER POTERLE RIUTILIZZARE.

REGOLE DEL GIOCO

1. PREPARAZIONE

- MESCOLA TUTTE LE CARTE E DISPONILE SUL TAVOLO A FACCIA IN GIÙ.
- OGNI CARTA HA UNA LETTERA: O IN CORSIVO MAIUSCOLO O IN CORSIVO MINUSCOLO.

2. TURNI DI GIOCO

- A TURNO, OGNI BAMBINO GIRA DUE CARTE.
- SE LE DUE CARTE MOSTRANO LA STESSA LETTERA (UNA IN MAIUSCOLO E L'ALTRA IN MINUSCOLO), IL BAMBINO LE TIENE VINCENDO UN PUNTO.
- SE INVECE LE LETTERE NON CORRISPONDONO, LE CARTE VENGONO RIMESSE NELLO STESSO POSTO A FACCIA IN GIÙ E PASSA IL TURNO AL COMPAGNO.

3. FINE DEL GIOCO

- IL GIOCO TERMINA QUANDO TUTTE LE COPPIE DI LETTERE SONO STATE TROVATE.
- VINCE CHI HA RACCOLTO PIÙ COPPIE.

OBIETTIVI DEL GIOCO

- **RICONOSCERE LE LETTERE DELL'ALFABETO IN ENTRAMBI GLI ALLOGRAFI (MAIUSCOLA E MINUSCOLA).**
- **ASSOCIARE CORRETTAMENTE OGNI LETTERA MAIUSCOLA CON LA CORRISPONDENTE LETTERA MINUSCOLA.**
- **SVILUPPARE LA MEMORIA VISIVA E LA CONCENTRAZIONE.**
- **MIGLIORARE LE ABILITÀ DI ATTENZIONE E OSSERVAZIONE.**
- **STIMOLARE LA VELOCITÀ DI RICONOSCIMENTO DELLE LETTERE.**
- **FAVORIRE L'APPRENDIMENTO LUDICO DELL'ALFABETO.**

a

o

c

l

e

q

h

u

t

l

DISGRAFIA ISTRUZIONI PER L'USO



e

g

o

a

u

l

u

n

v

m

DISGRAFIA ISTRUZIONI PER L'USO



DISGRAFIA ISTRUZIONI PER L'USO

