

GRAZIE PER AVER SCELTO UN GIOCO ECOPLAY.

TUTTI I REGOLAMENTI DEI NOSTRI GIOCHI SONO DISPONIBILI IN FORMATO DIGITALE SCARICABILE ONLINE, PER CONTRIBUIRE ANCORA DI PIÙ ALLA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE.

## PAROLE E LETTERE



UNA DIVERTENTE TOMBOLA PER IMPARARE A LEGGERE E A SCRIVERE CON GLI ANIMALI. RICOMPONI I PUZZLE PROGRESSIVI, PESCA LE LETTERINE E SCRIVI PER PRIMO LE PAROLE!

ETÀ: 3-6 anni

CONTENUTO: 9 puzzle degli animali con grandi tasselli • Puzzle progressivi da 3, 4 e 5 pezzi • 36 letterine

COMPETENZE: Leggere le parole, riconoscere le lettere • confrontare la lunghezza delle parole • conoscere gli animali.

Con questo gioco i bambini imparano a riconoscere le parole e lettere in completa autonomia. Il materiale contenuto nella scatola permette di svolgere attività individuali e di gruppo. All'inizio è consigliabile far giocare i bambini con i puzzle-parola e le letterine in modalità individuale, per favorire l'associazione lettera-suono e parola-soggetto, avviandoli in tal modo alla lettura e alla memorizzazione del significato delle parole. Iniziamo l'attività partendo dai puzzle da tre, poi da quattro e infine da cinque pezzi. Ricomponendo i puzzle, i bambini associano il nome all'animale corrispondente, distinguono le parole più lunghe da quelle più corte e si allenano a riscriverle con le letterine in dotazione. In un secondo momento i bambini possono giocare al gioco della tombola e divertirsi interagendo anche con gli altri.

### GIOCO DELLA TOMBOLA

Si gioca da 2 a 3 giocatori. Ogni giocatore sceglie tre animali da ricomporre, rispettivamente uno da tre, uno da quattro e uno da cinque pezzi. Tutte le letterine vengono mischiate e posizionate coperte sul piano di gioco. Quindi i bambini ricompongono i puzzle, poi, a turno, partendo dal giocatore più piccolo, pescano una letterina dal piano di gioco cercando di formare le parole presenti sui propri puzzle. Se la letterina pescata corrisponde a una presente sui propri puzzle, il giocatore la guadagna e la posiziona sullo spazio corrispondente, altrimenti la ricopre e passa il turno al giocatore successivo. Vince la partita il bambino che per primo ricompile le sue tre parole.

