

IL LIBRICINO DELLE REGOLE di GRAMMATICA

QUANDO SI USA O NO L'H!

REGOLA DELLE DOPPIE

QUANDO METTO
L'ACCENTO O L'APOSTROFO

QU, CU, CQU, QQU

IL SUONO GN

REGOLA DELL'H

SI METTO L'H



Se la frase che devo scrivere ha il significato di:

POSSEDERE

Es. Io **HO** un cane
IO **POSSIEDO** UN CANE

SENTIRE

Es. Oggi Fuffi **HA** molta fame
Oggi Fuffi **SENTE** molta fame

AZIONE

Es. Ieri **HA** giocato con un suo amico
Ieri **AVERE GIOCATO** con un suo amico

NO NON METTO L'H



Se la frase che devo scrivere risponde alle domande:

DOVE?

Es. Ieri sono andato **a** Roma
Ieri sono andato **(DOVE?) A** Roma

A CHI?

Es. **A** Claudia piacciono le patatine
(A CHI?) A Claudia piacciono le patatine

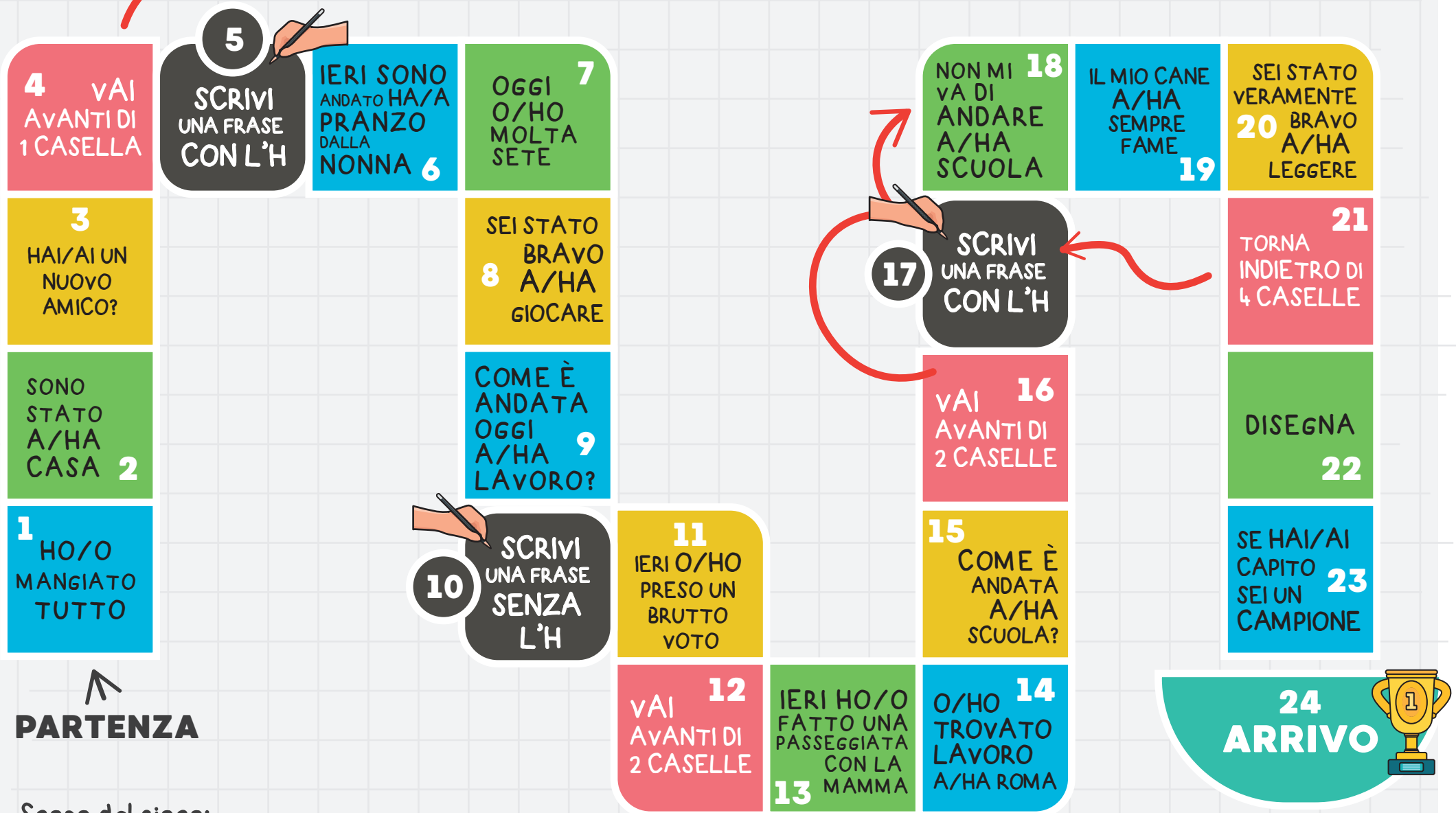
COME?

Es. Sono tornato a casa **a** piedi!
Sono tornato a casa **(COME?) A** piedi

A FARE QUALCOSA?

Es. Ho imparato **A GIOCARE** con la palla.
Ho imparato **(A FARE QUALCOSA?) A GIOCARE** con la palla.

GIOCO DELL'H



Scopo del gioco:

Allenarsi a capire quando ci va o no l'h e giungere all'arrivo!

Non serve il dado, puoi avanzare se scegli l'opzione corretta! Altrimenti resti fermo!

REGOLA DELLE DOPPIE

Per rafforzare un suono dentro ad una parola devi sempre scrivere la doppia consonante!

Esempi:

LATE o LATTE?

GOMA o GOMMA?

GESO o GESSO?

FAI ATTENZIONE:

L'**H** non si raddoppia **MAI!**

La **Q** si raddoppia nella parola **SOQQUADRO!**

GIOCO DELLE DOPPIE

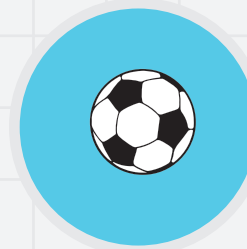
Osserva le immagini che vedi nei cerchi e metti la x sulla parola scritta correttamente



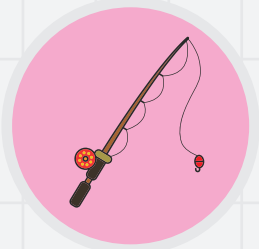
- ☐ CANE
- ☐ CANNE



- ☐ LETTO
- ☐ LETO



- ☐ PALLA
- ☐ PALA



- ☐ CANA DA PESCA
- ☐ CANNA DA PESCA



- ☐ CAPELLO
- ☐ CAPPELLO



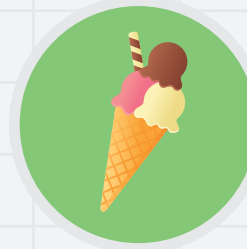
- ☐ RICCIO
- ☐ RICIO



- ☐ BISCOTI
- ☐ BISCOTTI



- ☐ CAPELLO
- ☐ CAPPELLO



- ☐ GELATO
- ☐ GELATTO



- ☐ LATTE
- ☐ LATE



- ☐ PALA
- ☐ PALLA



- ☐ OCCHIALI
- ☐ OCHIALI

REGOLA: L'ACCENTO & L'APOSTROFO

L'ACCENTO



L'accento indica la sillaba su cui cade con maggior forza la voce:

- ▶▶ Quando cade sull'**ultima sillaba della parola**

Es. CITTÀ VIRTÙ, PERCHÉ

- ▶▶ Sui **monosillabi che terminano con vocali**

Es. PIÙ, PUÒ, GIÀ, GIÙ

- ▶▶ Sui **composti di tre, re, blu e su**

Es. VENTITRÈ, VICERÈ, QUASSÙ, LASSÙ

- ▶▶ Sui **composti di dì** (giorno)

Es. LUNEDÌ, MARTEDÌ, MERCOLEDÌ

L'APOSTROFO



L'apostrofo si usa quando:

- ▶▶ Una parola finisce per vocale e la successiva inizia per vocale

Es. Vuoi LO Aceto NELLA Insalata?

VUOI L'ACETO NELL'INSALATA?

- ▶▶ Una parola finisce per vocale e la parola successiva inizia per H

Es. Ieri sera sono andata a dormire NELLO HOTEL di mia cugine!

IERI SERA SONO ANDATA A DORMIRE NELL'HOTEL DI MIA CUGINA!

GIOCO DELL'ACCENTO & APOSTROFO

Correggi le parole:

VENERDI	→	
LARTE	→	
LELEFANTE	→	
LUNEDI	→	
LAGGIU	→	
LOSSO	→	
PERCHE	→	
VERITA	→	
LORTO	→	

REGOLE DI QU-CU-CQU-QQU

- ▶▶ Dopo la lettera Q c'è sempre la U seguita da una vocale, si formano in questi casi:

QUA, QUE, QUI, QUO

Es. QUADRA, QUERCIA, QUINTO, QUOTA

- ▶▶ Se dopo la lettera U c'è una consonante si usa la C al posto della Q e si scrive CU

Es. CUCIRE, CURIOSO, CUBO

ATTENZIONE ALLE ECCEZIONI:

- ▶▶ "Parole capricciose" come:

CUOCO, CUORE, CUIOIO, SCUOLA, TACCUINO, INNOCUO, CIRCUITO, SCUOTERE, RISCOOTERE, PERQUOTERE...

- ▶▶ IN ALCUNI CASI il gruppo QU è rinforzato dalla lettera C e diventa CQU

Nella parola ACQUA e nei suoi derivati: ACQUARIO, SUBACQUEO...

Nella parola ACQUISTO e nei suoi derivati: ACQUISTARE, ACQUISTATO...

- ▶▶ Esiste solo una parola che si scrive con QQ ed è SOQQUADRO

GIOCHIAMO CON QU-CU-CQU-QQU

Pesca e... completa con QU, CU O CQU!



a...ilone

per...stere

ris...stere

pre...rare

tac...ino

s...allido

...estura

tram...illo

ese...zione

pas...ale

ma...lato

...uore

Ritaglia e infila tutti i foglietti in un sacchetto. Invitate i giocatori a pescare a turno completando la parola con il suono corretto.

REGOLA DELLA GN

**GNA, GNE, GNO, GNU
LA I NON VOGLIONO PIÙ**



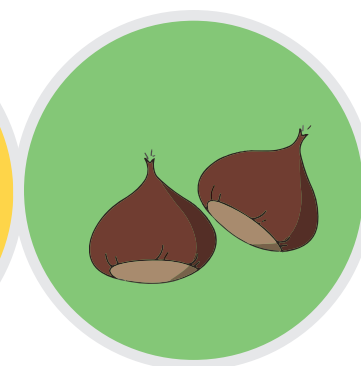
GNOMO



CIGNO



RAGNO



CASTAGNA

ATTENZIONE ALLE ECCEZIONI:

- ▶▶ COMPAGNIA
- ▶▶ verbi come CONSEGNIAMO, SOGNIAMO, ecc.

GIOCO CON LA GN: TABOO

Indovina la parola:

Ritaglia le carte che trovi qui sotto, mettile una sopra all'altra e a turno descrivete la parola senza dirne il nome!
Se volete potete farlo anche a squadre! Vince chi guadagna più carte!



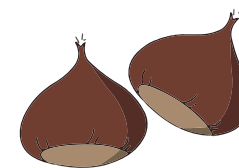
GNOMO



CIGNO



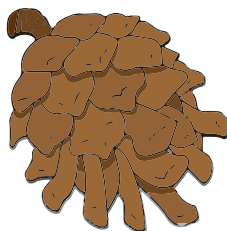
RAGNO



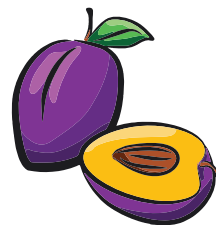
CASTAGNA



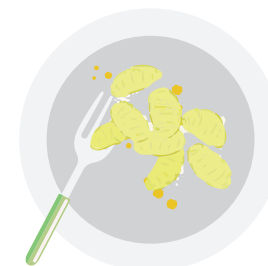
CAGNOLINO



PIGNA



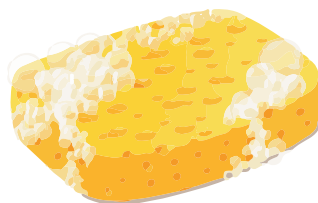
PRUGNA



GNOCCHI



AGNELLO



SPUGNA



BAGNO



SOGNO

