

## Il cerca-parole con le doppie

1. Tirate, a turno, il dado.
2. Quando capitate nelle caselle con le lettere doppie, dovete pensare e scrivere due parole con le doppie indicate.

Esempio: TT: tetto, sette.



## Lillo il cocodrillo

1. Tirate, a turno, il dado.
2. Quando capitate sulle seguenti caselle:



Il bambino che ha tirato il dado pesca una **carta rossa** e fa la sfida.



Il bambino che ha tirato il dado pesca una **carta blu** e detta ai compagni la parola. I compagni la scrivono sul quaderno.

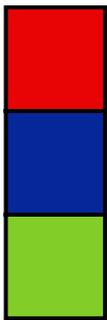


## Il gioco delle doppie

1. Tirate, a turno, il dado. Dovete spostarvi sulla casella del colore indicato dal dado più vicina a dove si trova la vostra pedina.
2. Quando capitate sulle seguenti caselle:



Maestra Ilaria



Il bambino che ha tirato il dado pesca una **carta rossa** e fa la sfida.



Tutti pensano e scrivono una parola che ha le doppie.



Il bambino che ha tirato il dado pesca una **carta verde** e detta ai compagni la parola. I compagni la scrivono sul quaderno.

## Le carte delle doppie

Mettete le parole che hanno le doppie sotto alle "gemelle" e le parole che non hanno le doppie sotto alla "bambina singola" e scrivetele nel quaderno con la pagina divisa in due.



Maestra Ilaria