



# COMUNE DI LECCO

SETTORE POLITICHE EDUCATIVE, CULTURALI,  
SPORTIVE E DEL TEMPO LIBERO



servizi scolastici, educativi e di ristorazione



## CENTRO RACCOLTA MATERIALE DIDATTICO



catalogo disponibilità

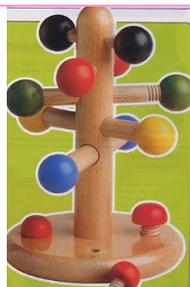


Ufficio Istruzione  
Via Sassi, 18 - Lecco  
tel. 0341.481354 - 355

# ABILITA' SENSORIALI

## Aguzza l'orecchio

Una tombola in cui l'abbinamento della carta con l'immagine raffigurata sulla cartella è guidato dall'ascolto dei rumori e suoni più diversi registrati su un nastro. Come in tutti questi tipi di gioco, il bambino sarà in grado di partecipare se riuscirà a nominare la fonte sonora.



## Albero dei pomelli

Per esercitare la motricità fine e sviluppare il senso logico, un albero con 10 pomelli tutti colorati, che si avvitano e svitano su rami di sezione differente. 4 funghi rossi di misura decrescente si avvitano sulla base.

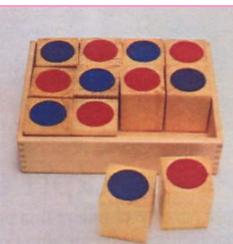
## Bambino allo specchio

Il bambino conquista il mondo degli oggetti attraverso il proprio corpo, coordinando i movimenti e utilizzandoli in termini sempre più precisi e differenziati. "Bambino allo specchio" si presenta come uno strumento finalizzato ad una corretta organizzazione del corpo, del viso in particolare, alla conoscenza delle diverse parti e alla loro corretta denominazione. E' importante che gli esercizi da effettuare "bambini allo specchio" siano proposti gradualmente e che solo dopo un'esecuzione precisa dei primi, si passi ai successivi.



## Cassetta dei rumori

Due serie di 6 parallelepipedi in legno che, scossi, producono rumori di diversa intensità. Un test uditivo che è ancora un divertente gioco di scoperta di rumori uguali, e la cui riuscita è controllabile grazie all'indice colorato che identifica le coppie dei rumori.



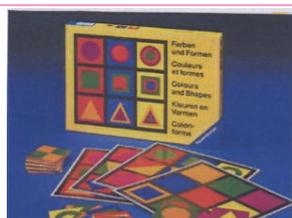
## Cento schede e tanti giochi puzzlex

### Gioco-Puzzle dei personaggi

I puzzles raffigurano ingranditi i 6 personaggi protagonisti delle schede, amici di gioco e di scoperta dei bambini: Margherita, Stellina, Piergrande, Gianpiccolo, Paolo e Otto il Corbellero, personaggio incredibile, dai poteri magici a cui nulla è impossibile.

L'Utilizzazione dei puzzle sotto forma di gioco è svariata, prestandosi sia ad attività individualizzate che di gruppo.

Gli incavi sul retro dei vari pezzi consentono giochi di riconoscimento e costruzione delle figure ad occhi bendati, oppure utilizzando un sacchetto entro cui riporre i pezzi, che vanno individuati al tatto.



## Colori e forme

Il grande formato, le tavolette ed i cartoncini particolarmente rigidi fanno di questa tombola un gioco di grande valore didattico.

# Componi e inventa la casa



## Contrasti sonori



Sulla cassetta sono registrati 48 suoni provenienti dall'ambiente sonoro che ci circonda. Ogni suono ritorna 4 volte in sequenze diverse. A ogni suono corrisponde un'illustrazione su una delle 16 strisce. Come nella tombola, i partecipanti copriranno con un gettone l'immagine corrispondente al suono sulla propria cartella. L'interesse di questo materiale è costituito dalla semplicità delle cartelle, contenenti ognuna solo 3 immagini in bianco e nero, riproducenti fonti di suono molto diverse tra loro.

## Coordinazione colori e identificazione forme

Le prime cartelle indicano al bambino quali forme e colori usare per creare il modello tracciato; nelle successive il bambino potrà scegliere liberamente con quali forme e colori comporre le figure.



## Cosa manca? cosa non va?



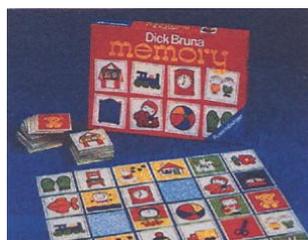
In questa scatola sono contenuti 4 giochi, due per il "cosa manca?" e 2 per "cosa non va?". Il bambino, scelto uno dei giochi, osserverà l'immagine della tavola grande e poi confrontando le schede dovrà scoprire il particolare che le differenzia, una terza scheda servirà da risposta al quesito, perché in essa sarà raffigurato o l'oggetto mancante o quello fuori posto. Finalità: osservazione, percezione, associazione, conoscenza dell'ambiente.

## Cubimbi

Studiato per favorire la coordinazione percettivo-motoria, stimola la comprensione della struttura corporea nei suoi elementi principali. Età: 2-4 anni.



## Dick bruna memory



Come in tutti i giochi Memory le cartine, all'inizio, sono coperte. Nessuna cartina può essere identificata. Poi pian piano, vengono scoperte. Appare un orsacchiotto, un tulipano, e via via, altre figure. Giusto il tempo di farle osservare e di imprimerle nella memoria. Sono le immagini chiare e variopinte del pittore Dick Bruna. E ognuno sa che da qualche parte si nasconde un'altra cartina identica. Finché si scopre e si riesce a formare una coppia. Chi saprà completare il maggior numero possibile di coppie?

## Domino dei sensi

Il bambino ha la possibilità con questo gioco di distinguere i sensi e le loro funzioni. Valido aiuto per l'insegnante nell'individuazione di eventuali carenze sensoriali nel bambino.



## Domino del tatto grande e piccolo

Grandi tessere con rilievi mancanti per sviluppare il senso tattile e la logica dell'abbinamento. Per l'immagine semplice e fortemente tattile è anche particolarmente adatto per bambini portatori di handicap.

## Domino delle relazioni

Le figure si abbinano se, tra esse vi è relazione.  
Un gioco estremamente stimolante per le svariate connessioni proposte.



## Domino dello schema corporeo



Il bimbo misura il mondo esterno partendo dal proprio corpo; è con esso che stabilisce le relazioni con gli altri e le "cose" che lo circondano. Il corpo gli dà la valutazione del "sé" ed il presente materiale è stato creato appositamente per permettere la più puntuale conoscenza della propria costituzione fisica. Un gioco vivace e stimolante indicato per le prime sezioni di scuola dell'infanzia e per bimbi con lento apprendimento.

## Domino finestre

Favorisce e sviluppa l'apparato sensorio del bimbo, le figure devono essere abbinate tra forme identiche.



## Domino tatto dell'alfabeto



I bambini possono imparare l'alfabeto con questo piacevole domino. Le lettere sono in "rilievo" per aiutarli maggiormente. Il gioco del tatto aiuta a fissare nella mente la forma delle lettere.

## Domino tatto delle figure geometriche

Favorisce e sviluppa l'apparato sensorio del bimbo con i tre modi possibili di giocata:

- 1) abbinamento tra colori;
- 2) abbinamento tra forme;
- 3) abbinamento obbligatorio tra forme aventi lo stesso colore.

Il gioco, sfruttando il senso tattile del bimbo, accoglie anche bimbi oligofrenici e non vedenti.



## Domino tatto delle metà

Le varie figure in rilievo devono essere accoppiate in corrispondenza della propria metà. Il gioco oltre che indicato per favorire il senso tattile è adatto per lo sviluppo del linguaggio logico-matematico (insieme di colori, insieme di famiglie, insieme di ambienti).

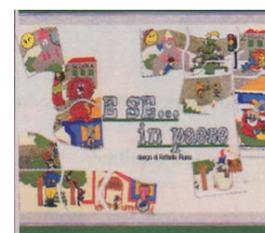
## E se ... in paese

Gioco puzzle, per lo sviluppo del pensiero ipotetico-deduttivo.

Un puzzle da giocare, un gioco da incastrare ... Come si modifica una situazione se si verifica un evento imprevisto? Se piove?

Componendo le diverse carte in loro possesso i bambini rispondono a questi interrogativi e ricostruiscono, sulla base di deduzioni logiche, le trasformazioni della situazione di partenza, conseguenti all'avvenimento.

Oltre a stimolare le capacità di previsione di associazione causa-effetto, il gioco favorisce l'elaborazione fantastica e l'uso del linguaggio; inoltre la necessità di collocare correttamente le carte sul tabellone comporta la capacità di riconoscimento di posizioni nello spazio.



## Fantacolor Junior

48 grandi chiodi da applicare alla tavoletta trasparente e 16 schede con esempi di disegni.

## Filo logico con perle

Estremamente adatto per imparare ad osservare accuratamente la forma, il taglio, il colore, contare e sistemare. Il gioco è formato da 275 perle di legno in tre forme, ciascuna forma in 3 misure e 4 colori.

18 tavole modello e filo per infilare le perle.



## Forma, colore, dimensione

L'attività manipolatoria del bambino consiste nel togliere dagli incastri le parti mobili dei soggetti e riposizionarle. Così, in un clima di scoperta, gli sarà facile acquisire capacità di operare osservazioni, analisi, discriminazioni.



## Forme componibili ed intercambiabili

E' composto da 8 semi-incastri di 4 forme diverse; il centro di ogni incastro viene completato con 11 forme geometriche di diversi colori.

Tutti i semi- incastri possono essere combinati tra loro e sono realizzabili 25 combinazioni diverse.

Il sussidio contribuisce allo sviluppo delle capacità percettive e al potenziamento del pensiero logico attraverso la ricerca delle combinazioni, nello stesso tempo favorisce l'affinamento della motricità della mano.



## Forme con forme

Un gioco per esercitare la motricità fine e manipolare sul piano verticale, coordinando la mano destra con la sinistra. Il bambino è invitato a posizionare le forme geometriche nel giusto piolo, riconoscendo l'abbinamento delle forme e del colore.



## Giochi di associazioni logiche

Due sussidi composti da 4 tavole ciascuno, realizzate in legno di ottima qualità e finitura.

Ad ognuna delle tavole vanno abbinare otto tessere che presentano, ma ingranditi, oggetti presenti sulla relativa tavola. Il bambino può così sviluppare le capacità percettive ed esercitare la discriminazione visiva di forme, colori e dimensioni.

**la casa:** ogni tavola illustra un ambiente diverso della casa (il bagno, la cucina, la sala da pranzo, la cameretta dei bambini).

**le professioni:** ogni tavola presenta una professione (il medico, il muratore, il meccanico e l'insegnante).



## Gioco tattile

Nove dischi con materiali di ruvidità sottilmente differenziata da abbinare a occhi chiusi ai materiali corrispondenti nella tavoletta di base.



## Guarda e ascolta

Prodotto particolarmente interessante per i più piccoli e per bambini con difficoltà uditive e linguistiche. Il nastro guida il bambino a scegliere le immagini giuste.

Sono rappresentate 4 situazioni familiari: - suoni umani - suoni giornalieri - suoni della casa - suoni della scuola.



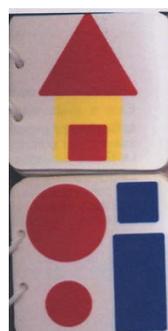
## Guarda e tocca (Tactouch)

Un gioco tattile molto originale. Consiste nel trovare la corrispondenza tra un'immagine rappresentante una forma geometrica e la stessa forma geometrica incavata in una tessera di cartone che il bambino potrà soltanto toccare senza vederla.

Il materiale quindi organizza la conoscenza di elementi e forme attraverso l'esplorazione tattile; stimola l'identificazione di oggetti attraverso "sensazioni" favorendo la conquista affettiva, la padronanza, una percezione di indici spaziali da porre in relazione per ricostruire mentalmente l'immagine. Nel bambino viene favorita l'organizzazione di dati diversi e numericamente importanti finalizzati ad una percezione "stereognostica", premessa indispensabile ad una conoscenza qualitativamente corretta.

L'attività potrà essere organizzata in:

- 1) osservazioni, analisi e manipolazione libere per soddisfare la conquista affettiva;
- 2) esplorazioni tattili utilizzando le tessere capovolte;
- 3) riconoscimento e ricerca di immagini corrispondenti.



## I quadratoni

Costituiscono un insostituibile materiale di individualizzazione didattica, di verifica ed autocorrezione. Questo gioco fornisce al bambino la possibilità di costruire sequenze utilizzando le forme geometriche ed elaborando in finale una "forma", o sequenza, o ritmo, o simmetria, o insiemi.

Il criterio fondamentale che lo ispira spinge l'insegnante a costruire sequenze specificatamente adeguate ai bisogni dei bambini. Questi giochi-sequenza, inoltre, consentono un utilizzo più esteso e soprattutto più vivace dei blocchi logici, o forme logiche, che spesso cadono in usi di scarso interesse per il bambino.

## Immagini della realtà

Tante fotografie per conoscere diversi modi di rappresentare gli oggetti.

Descrizione: 40 carte plastificate con immagini fotografiche a colori e in bianco e nero e 12 cartoncini bianchi da disegnare.

Individuale o per gruppo di giocatori



## Incastri animali

Tavole in legno colorate e verniciate con soggetti vari ben evidenziati, estraibili e ancora scomponibili.

## Io mi vesto (rosso) io mi vesto (blu)

Finalizzato alla conoscenza delle strutture corporee stimola l'osservazione, il riconoscimento, la denominazione, l'espressività, momenti ludici caratterizzati da regole. Il materiale è strutturato in: 1) grandi tessere da utilizzare secondo gli schemi classici del puzzle per organizzare una struttura corporea; 2) una serie di indumenti da collocare sopra la sagoma; 3) un dado che presenta quantità variabile da 1 a 4. L'educatore presenterà il sussidio favorendo unicamente l'interesse cognitivo del bambino, lo inviterà ad osservare, toccare, denominare. Sarà il bambino stesso che scoprirà come i vari pezzi si incastrino per fornire un'immagine nota; la figura di un bambino, di un amico. E' a questo punto che potrà l'educatore inserire un'attività di gruppo caratterizzata da regole e strutturata, sceglieranno l'indumento "vinto" da sistemare sulla sagoma. Per creare una maggiore competitività potranno essere distribuiti a due gruppi di bambini due sussidi e si stabilirà un tempo massimo.



## Junior memory

Le carte, meno numerose e più grandi che nel memory originale, raffigurano elementi del mondo vegetale e animali.



## La campagna

Puzzle in legno di 35 tessere facili da manipolare.

## Laboratorio storie sonore 1

Permette ai più piccoli di ricostruire, attraverso l'ascolto di suoni e rumori, lo svolgimento di 8 brevi storie divertenti illustrate ciascuna da una tavola grande e 3 carte relative. ogni sequenza di suoni e rumori è registrata 2 volte nel giusto ordine e 2 volte con i suoni distinti, 32 carte colorate illustrano le azioni, una figura riproduce la scena, 3 altre immagini visualizzano i suoni isolati.



## Laboratorio storie sonore 2

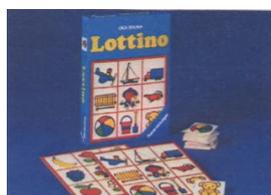
Partendo dall'ascolto dei suoni e dei rumori, il bambino deve ricostruire brevi storie di Leo e del suo cane. Ogni sequenza di suoni e rumori è registrata 3 volte per facilitare l'assimilazione e la memorizzazione. 42 carte colorate illustrano le azioni ascoltate. Obiettivo; valida sollecitazione al linguaggio e inizio alla costruzione di un racconto.

## Libro magnetico: conosci il tuo corpo

Sussidio didattico e ludico per aiutare il bambino ad acquisire conoscenza, consapevolezza del corpo umano, per stimolarlo nel movimento, per favorirne la creatività e l'espressione del linguaggio.



## Lottino



I soggetti, tratti dall'ambiente più vicino e familiare al bambino, lo stimolano ad osservare, chiamare per nome ed associare.

Sul lato posteriore delle tavolette da comporre sono riportati in ordine diversi i contorni di tutte le figure.

Ciò rende più difficile l'associazione dei motivi riprodotti a colori sulle cartine di copertura.

Questo gioco sviluppa nel bambino lo spirito di osservazione e la percezione delle forme.

## Lotto sonoro l'uomo e l'ambiente

Il primo gioco contiene i suoni che provochiamo usando il nostro corpo.

Il secondo contiene suoni legati ad alcune azioni legate alla vita quotidiana.



## Lotto sonoro: i contrari

Nel primo gioco sono presenti i suoni che si riferiscono alla situazione di vicino lontano.

Il secondo gioco contiene i suoni di cucciolo e adulto. Fino a quattro partecipanti.

## Lottura

Un gradino più avanti della tombola a figure.

Le tessere in legno raffiguranti oggetti facilmente riconoscibili vanno poste sulle immagini corrispondenti disegnate a contorno.



## Magnetic Jumbo

Divertente gioco magnetico a vivacissimi colori che sviluppano la motricità e stimola la creatività. Il bambino sperimenta la magia del magnetismo e si diverte ad assemblare gli elementi e realizzare costruzioni in 3D.

## Maxi tombola degli animali

Tombola con fotografie di grande formato, adatta anche ai bimbi più piccoli. Le stupende fotografie a colori mettono in evidenza ogni elemento e, riproducendo soggetti conosciuti dai bambini, favoriscono l'identificazione e l'espressione verbale.



## Memento:

### gli sport-i mestieri-i trasporti-le città

Memento sono i giochi di associazione e apprendimento che contribuiscono a sviluppare la memoria dei bambini.

Disponibili in 4 soggetti ognuno dei quali è composto da: 8 schede + 32 tessere.

## Mixmax

15 allegri personaggi "divisi" in 60 carte: il cappello, la testa, la pancia, le gambe, opportunamente mescolate verranno man mano combinate, pescandole secondo le indicazioni del dado e potranno così formare sia delle figure complete che delle figure strampalate. Le carte potranno anche essere "rubate" da un giocatore all'altro fino ad assegnare la vittoria a colui che sarà riuscito a formare il maggior numero di personaggi completi.



## Mosica

Mosaico scomponibile. Elementi geometrici fissabili con una leggera pressione su basi di lavoro flessibili. Migliorano l'organizzazione percettiva dei bambini: essi devono scegliere, identificare, manipolare, comparare... I bambini saranno ben presto portati ad abbandonare i modelli proposti lavorando di pura fantasia. Gli elementi geometrici riprendono le forme basi per l'avviamento alla logico-matematica e al tempo stesso all'avviamento alla prescrittura.

## Programma di analisi e sintesi per ragionare e capire

Serie di tavole, adatte al mondo fantastico del bambino, che permettono al contempo di sviluppare la percezione e rappresentazione mentale attraverso il ragionamento logico.

Cosa avviene prima? E poi? - Completa gli animali - Cerca le posizioni uguali - Accoppia le giuste metà - Raggruppa e associa - Dividi per colore e associa - Associa le posizioni uguali - Ordina dal piccolo al grande.



## Puzzle mi vesto

## Puzzle treno - candela



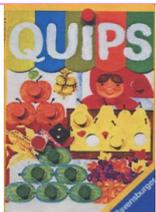
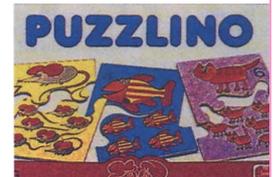
Gioco didattico che favorisce nel bambino interventi manipolatori finalizzati a cogliere i diversi elementi che compongono una struttura. Stimola il coordinamento percettivo-motorio e le produzioni espressive, organizza attività singole o di piccolo gruppo.



## Puzzolino

Materiale ricco di stimoli per le differenti proposte che offre. Nella scatola-confezione sono contenuti 12 puzzles che aiutano a familiarizzare i bambini con il calcolo.

Il materiale è in robusto cartoncino colorato.



## Quips

Quattro tavole illustrate con piccoli alloggiamenti per i pioli che dovranno essere nello stesso colore delle figure.

L'uso del dado introduce l'elemento sorpresa.

## Riconoscimento tattile - associazione immagini e oggetti

Il gioco contribuisce ad avviare il bambino verso la capacità di simbolizzazione, in quanto, giocando, opera una trasposizione tra l'oggetto e la sua immagine.

Inoltre, attraverso la coordinazione visivo-tattile, il bambino potrà realizzare l'abbinamento tra l'immagine dell'oggetto e l'oggetto stesso; il tutto è realizzato in legno.



## Ricordare gli animali

## Schede del tatto

Le schede possono essere utilizzate nel raccoglitore, o estratte e distribuite. Ogni scheda presenta una caratteristica da percepire, memorizzare, confrontare e riconoscere, a superfici, spessori, morbidezze uguali, possono corrispondere forme diverse. L'esercizio può essere fatto ad occhi aperti o chiusi.

Finalità: conoscenza senso-tattile, discriminazione della materia e sensazioni percepite.



## Schema corporeo puzzle e lavagna magnetica

Un grande puzzle da pavimento in fibra vegetale tipo cuoio, atossico, per una migliore presa di coscienza dello schema corporeo. Può essere giocato verticalmente con la lavagna magnetica.



# Sequenze anatra, rana, vestirsi e dipingere

In queste quattro tavolette in legno tagliato a puzzle, ogni pezzo corrisponde a una fase della sequenza.

Ordinare logicamente le varie fasi e ricostruire il puzzle sono operazioni che si identificano.



## Seriazioni

6 oggetti per 4 dimensioni ciascuno; la disposizione delle tessere all'interno del telaio può essere fatta in tutte le direzioni: da sinistra a destra o viceversa, dall'alto al basso o viceversa, partendo cioè dalla dimensione più grande o più piccola, verso la direzione opposta. L'autocorrettore trasparente dimostrerà se l'ordine della grandezza è stato rispettato.

## Si o no?

8 grandi soggetti in cartoncino rinforzato ed a vivacissimi colori, sezionati in 2 o più parti, in maniera simmetrica o asimmetrica. Il bambino dovrà ricomporre ciascuna figura senza l'ausilio dell'incastro, ma attraverso forma e colore. L'esercizio rappresenta per il bambino un valido stimolo ed un interessante test per genitori ed educatori.

Finalità: riconoscimento della forma, sviluppo cromatico, manipolazione.



## Strutture

Forme trasparenti trasformabili a piacere cambiandone la struttura interna e i colori.

## Suoni sbagliati

Un materiale creato appositamente per bimbi molto abili. Il nastro contiene suoni di 15 doppie sequenze, di cui una giusta ed una errata. Il materiale si prefigge di aiutare il bambino a tenere conto che i suoni avvengano in sequenza e che l'ordine dia un senso alla sequenza nel suo complesso. Il gioco è dotato di istruzioni molto dettagliate.



## Tactil



Questo gioco, basato sul tatto, offre molte divertenti possibilità. Sessanta figure, realizzate in cartone stabile e robusto, devono essere riconosciute toccandone semplicemente i contorni. Per far questo ogni giocatore si copre gli occhi con una delle apposite mascherine colorate. I punti colorati riprodotti sulle figure, indicano il grado di difficoltà che il giocatore incontrerà nel riconoscerle. Le tavole possono invece essere utilizzate per una divertente tombola o per semplici giochi di composizione. Cinque regole molto diverse fra loro offrono altrettanti possibili giochi molto divertenti. Età 4 - 10 anni

## Tangram in legno

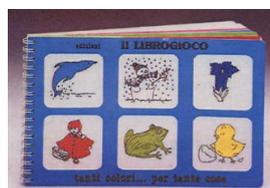
Gioco di forme in legno composto da varie figure geometriche colorate che assemblabili in varie combinazioni daranno la possibilità di formare immagini diverse stimolando e sviluppando la fantasia del bambino



## Tanti colori per tante cose

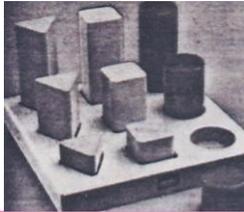
2-6 anni

Di che colore è il limone? E la coccinella?  
Un libro coloratissimo per insegnare ai più piccoli i diversi colori.



## Tavole delle forme

Sei tavolette in legno robusto e verniciato dove poggiano in rilievo altrettante forme diverse fra loro laccate in colori differenti.



## Tavoletta forme e grandezze

Un semplice e ricco gioco di percezione.

## Tombola a rilievo, forme e colori

Grande tombola interamente realizzata in legno che insegna ai bambini, giocando, il riconoscimento di forme e colori. Si compone di una grande cassetta contenente un dado raffigurante le forme e 24 forme corrispondenti, un dado degli animali con 24 forme di animali, persone e alberi, 8 tavole di classificazione (4 di forme, 4 di animali) ognuna con 6 soggetti differenti.



## Tombola ambienti sonori



Il gioco, stampato su legno, ha la stessa modalità di una tombola. Il bambino, o il gruppo, ascolta la cassetta e copre il relativo "produttore" di suono con una fiche. Quando il gioco è terminato ogni bambino dovrebbe avere coperto i 12 elementi sonori.

Questo gioco può essere condotto come attività di gruppo o individuale, sia come gioco competitivo sia non competitivo.

## Tombola delle grandezze

Una bella tombola con 9 immagini riprodotte in 4 formati diversi sulle 4 cartelle e sui corrispettivi cartoncini.

Il gioco richiede concentrazione e provoca riflessioni e commenti su concetti come "grande - piccolo - grandissimo - più grande o più piccolo".



## Tombola delle mani

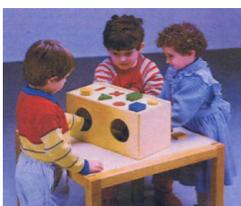
E' un sussidio finalizzato all'apprendimento del concetto di lateralizzazione attraverso osservazione, analisi, attività manipolatoria. Stimola nel bambino la scoperta della non sovrapponibilità delle mani, premessa necessaria all'organizzazione della lateralità.

## Tombola sonora

Un sussidio specializzato per affinare la discriminazione uditiva e l'associazione nome e immagine. Le 7 cartelle in legno riproducono una serie di immagini corrispondenti ai suoni registrati sulla cassetta.



## Trovatatto



Ideato per stimolare nel bambino l'apprendimento del concetto di forma attraverso la dinamica affettiva della ricerca-scoperta.

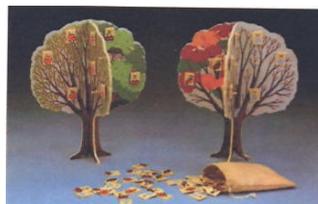
Il sussidio favorisce:

- 1) attività di coordinamento percettivo-motorio
- 2) conoscenza tattile degli elementi e momenti socializzanti

# AMBITO LINGUISTICO

## Aggettivi

Set di 48 carte plastificate con spigoli arrotondati che illustrano gli aggettivi più comuni in contesti diversi. Sono un valido ausilio per la stimolazione del linguaggio e del pensiero logico.



## Albero delle stagioni

Studiato e realizzato per avvicinare il bambino al concetto di successione temporale, il sussidio stimola un'importante attività manipolatoria, l'intuizione di tempo nelle sue forme (passato - presente - futuro), l'acquisizione di concetti quali prima - dopo.

## Atelier séquences – photos 1

Le sequenze fotografiche, proprio per la diversità dei luoghi, le situazioni, il realismo fotografico e l'attinenza alle attività vissute da ogni bambino, sono un ricco stimolo all'osservazione, alla descrizione ed ai commenti. I bambini potranno mescolare più serie insieme o comporre storie varie combinando le foto secondo la loro immaginazione.



## Barchette e bandierine

È un gioco per l'apprendimento e lo sviluppo dell'organizzazione spaziale.



## Carte causa effetto

Il gioco è costituito da 60 carte illustrate e ha lo scopo di divertire ed appassionare i bambini attraverso delle attività che sviluppano la loro fantasia e creatività, il ragionamento logico, la reversibilità del pensiero, la capacità di considerare avvenimenti e situazioni da diversi punti di vista.



## Carte da gioco



Otto sequenze di immagini da ordinare logicamente.

Esse seguono un ordine crescente di difficoltà che stimola la costituzione di modelli logici sempre più complessi ed articolati e ne consente l'utilizzazione a diversi livelli di età.

## Carte e dopo...?...ancora!

Le carte rappresentano 44 "azioni" e 44 "stati".

Sono sequenze circolari in cui ogni immagine può costituire il punto di partenza. Il bambino è portato a constatare che nulla in sé è causa o effetto, ma che un avvenimento è considerato causa in quanto visto prima, nel tempo, rispetto ad un altro, che viene rappresentato come effetto.

## Carte logiche

Gioco didattico per lo sviluppo del pensiero logico.

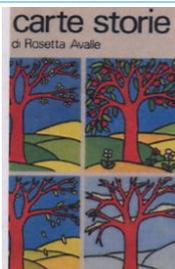
Favorisce e promuove operazioni mentali di osservazione, discriminazione, confronto, associazioni, abbinamento, relazione, astrazione.



## Carte magiche

Quarantotto carte realizzate per potenziare nel bambino le capacità percettive all'apprendimento della lettura.

A ogni immagine corrispondono i suoi tratti essenziali in negativo.



## Carte storie

Il gioco presenta, su grandi carte, quattro storie ad immagini in successione temporale. I bambini osservano le immagini, le interpretano, le dispongono in successione logica, costruiscono le diverse storie e le ricreano, in piena libertà, con le loro parole. Imparano così a comprendere la successione temporale delle loro azioni, dei fenomeni naturali e delle loro esperienze, attraverso una serie di giochi divertenti e stimolanti.

## Cento schede e tante storie

“Cento schede e tante storie” è un piano di educazione del bambino in età prescolare, nell'ambito della scuola dell'infanzia. Si struttura in due parti:

**La GUIDA** che imposta globalmente il progetto, offre una proposta nuova ed organica di educazione del bambino tra i tre e i sei anni e assume i vari contributi delle moderne metodologie, sintetizzando in ottica psicomotoria, ludica, linguistica e logica.

**Le SCHEDE** rappresentano un materiale grafico di verifica, tappa finale di itinerari di sviluppo e di apprendimento. Il loro uso è subordinato alla comprensione di tutto il procedimento espresso nel progetto che privilegia fundamentalmente il vissuto, il gioco, il movimento, la comunicazione dell'esperienza. La scheda in questa ottica aiuta il bambino ad esprimere, oggettivare, codificare l'apprendimento.



## Cerca la storia



Il gioco si compone di 96 figurine.

Il bambino può creare 24 storie complete di 4 figurine ciascuna e tante altre, con la fantasia.

## Cerca storia degli animali

Il gioco si compone di 64 figurine.

Il bambino può creare 16 storie di animali.



## Cerca la storia... storielle di piccoli animali storielle di grandi animali



Storielle di animali da costruire ricercando episodi logici.

## Cerca una storia 1

## Cerca una storia 2

Tante storie da costruire ricercando episodi logici.



## Cercastorie dal piccolo al grande

Svariati soggetti da allineare in un divertente gioco logico.

## Cercastorie: mini storie di piccoli animali

Il cofanetto è composto da 64 figurine.

Il bambino può creare 16 storie, composte da 4 figurine ciascuna.



## Cerco la metà

Un gioco adatto ai più piccoli che, utilizzando l'apparato percettivo, potenzia il concetto di relazione.

## Concetti e linguaggio

Questo materiale, come il diagramma dei concetti si rivolge prevalentemente alla stimolazione di linguaggi logico-simbolici. Si cerca attraverso l'uso di questo materiale di far raggiungere o migliorare al bambino capacità di percezione visiva (colore, forma, grandezza, dislocazione spaziale bidimensionale, composizione di figure), capacità linguistiche e logico matematiche, capacità inerenti alla socializzazione.



## Copri – scopri

Scoprire ed inventare tanti significati con le immagini e le parole.

Descrizione: 6 tavole stampate su 2 lati: fogli con riquadri bianchi, un blocchetto per annotazioni, uno schermo grigio con 9 riquadri e rispettivi coperchi.

Individuale e per gruppi di giocatori.

## Correzione ortografica

Il gioco offre al bambino l'opportunità di mettere in pratica forme orientative bidimensionali che assomigliano ai campioni delle lettere maiuscoli e minuscole. Le forme, sono quelle con cui il bambino mostra maggiore difficoltà nella lettura o nel riconoscimento, cioè quello che tende a capovolgere od invertire.



## Cos'è sbagliato?

Il gioco permette di sviluppare nel bambino la consapevolezza di ciò che è esatto sia dal punto di vista visivo che da quello concettuale. L'ampliamento del linguaggio descrittivo viene favorito dall'osservazione attenta dell'immagine, ovviamente, non basata sulle impressioni immediate. Occorre presentare le tessere al bambino una alla volta: si richiederà una sua risposta adeguata alla padronanza linguistica ed alla capacità di osservare i dettagli. La domanda postagli sarà "cosa c'è di sbagliato?". La risposta all'inizio si baserà su un'unica parola per passare poi attraverso l'esercizio ad una lunga descrizione degli errori.

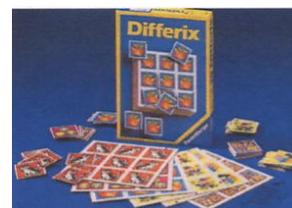
## Diagramma dei concetti

L'obiettivo e la funzione primaria di tale sussidio è la stimolazione in modo prevalente nel bambino dei linguaggi logico-simbolici all'interno di una strategia educativa le cui componenti sono l'operatività, la verbalizzazione, la simbolizzazione. Un altro obiettivo, è la socializzazione intesa come uno scoprire insieme, un "costruire insieme" le prime regole matematiche, attraverso una attività ludica vissuta nelle tre dimensioni del gioco collettivo, parallelo, individuale.



## Differix

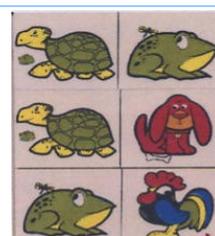
Giocando a questa tombola di concetto, bambini e adulti possono esercitare e mettere alla prova la loro abilità nel distinguere e confrontare la loro prontezza di riflessi. Nelle sei tavole di gioco - ciascuna delle quali presenta un crescente grado di difficoltà - una determinata figura è riprodotta nove volte con particolari leggermente diversi. Occorrono concentrazione e spirito d'osservazione per scoprire le figure perfettamente uguali. Una tavola di controllo permette di individuare eventuali errori.



## Dominik

Le 36 tessere in legno raffigurano il bambino Dominik intento a giocare con due fra 9 soggetti presenti sempre in forma diversa: cane, gatto, uccello, cappello, pala, barca, albero, sole, luna. Accostare la tessera in modo che ci sia sempre un soggetto in comune richiede già viva concettualizzazione.

## Domino colori, numeri, animali



## Domino dei contorni

Oltre che per il normale gioco del domino, queste 28 tessere in legno, si prestano all'esercizio grafico di tracciare i contorni della figura ritagliata all'interno.

## Domino dei contrari

Utile per i più piccoli come esercizio logico-linguistico, necessario per i grandi come attività di prelettura con il metodo globale.

L'accostamento immagine-parola, su grandi tessere consente al bambino meno piccolo di competere con gli altri grazie alla chiarezza delle immagini.

Un domino divertente giocato anche da soli.



## Domino delle ombre

Un'importante attività di prelettura. Ad ogni immagine la propria ombra.

## Domino delle parole

La sillaba finale di ogni parola è anche l'iniziale di un'altra. Il gioco offre varie possibilità di sviluppo all'interno delle parole bisillabiche a sillaba aperta..



## Domino figure e parole

Una versione rinnovata di un gioco tradizionale completando la figura si completa la parola corrispondente

## Dove lo mettiamo?

Sussidio che avvia alla stesura di un diagramma dei concetti per aiutare a sviluppare nel bambino il pensiero logico.



## E – motion



I bambini reagiscono spontaneamente ai sentimenti che vedono nelle immagini e che riconoscono imitandoli e riproducendoli con la recitazione.

Fanno paragoni fra i disegni, parlano delle espressioni delle facce e tentano di interpretare i sentimenti raffigurati.

Narrando le storie dietro a quelle facce, i bambini imparano ad esprimersi con precisione e a formulare con le parole i loro pensieri e i loro sentimenti.

## E poi?

Sequenze di 5-7 carte-racconto ciascuna, alle quali si possono abbinare 5 carte con il punto interrogativo per far proseguire il racconto secondo l'immaginazione del bambino.

Lo scopo del gioco è di stimolare il dialogo, il ragionamento e, nei bambini più grandi, la versione scritta dei racconti.



## Espansioni



Il gioco è costituito da 4 griglie supporto, 30 carte con immagini, 10 con simboli astratti, 100 con parole e 10 neutre. Lo scopo del gioco – formare frasi sempre più complesse a partire da un numero limitato di immagini – mette in risalto in maniera diretta gli aspetti strutturali di base.

## Fantastorie

E' un kit di giochi didattici con supporto teorico già ampiamente sperimentato (la grammatica delle storie di Stein e Glenn), da noi definiti i giochi del pensiero, poiché sono strutturati e finalizzati allo sviluppo dei processi di comprensione e di produzione del bambino.

La prima realizzazione di questi giochi è rappresentata da un software didattico. Il Fantastorie, dal quale derivano tutti gli altri giochi di comprensione e di produzione (inventare una storia con i relativi nessi).



## Foto e immagini

Grandi fotografie che aiutano ad identificare oggetti familiari e ad affinare la conoscenza del mondo che ci circonda.

Favoriscono lo svolgimento di varie attività: linguaggio, selezione, classificazione, associazione; risvegliano l'interesse e stimolano la comunicazione.

Foto immagini “1” oggetti quotidiani - “2”  
abbigliamento e giochi - “3” alimenti - “4” animali



# Gioca e leggi memory

Immagini-Parole-Sillabe, rappresentano gli elementi di base di questo divertente gioco didattico. Cartine illustrate, cartine illustrate con parole e cartine con sole parole, permettono di creare progressivamente le condizioni di imparare a leggere giocando.



## Giocando con le sillabe 1 – 2

Sillabe semplici - sillabe doppie

Questo volume è ideato per avviare il bambino, con il gioco ed il divertimento, alla scrittura, lettura e divisione in sillabe sia in corsivo che in stampatello. Il gioco esercizio consiste nell'abbinare all'immagine le due sillabe, che compongono l'immagine stessa.

## Giochi di associazioni - abbinamento di oggetti

Stimolano le capacità di osservazione e di attenzione del bambino, ma soprattutto favoriscono lo sviluppo delle capacità di tessere relazioni logiche tra vari elementi, oppure tra le parti di uno stesso elemento.

Tante tessere perforate, in robusto cartone, illustrate a colori vivaci e una piattaforma in plastica con pioli che facilita la composizione delle varie figure.



## Gioco d'identificazione e associazione

Ottimo sussidio che sviluppa nel bambino la percezione visiva, l'osservazione, la memorizzazione e il collegamento logico.

## Gioco dell'ABC

Dall'ananas allo zucchero attraverso l'alfabeto.

Dove c'è una figura c'è anche una lettera iniziale dell'alfabeto. E non ci sono dubbi. Poiché solo le coppie di carte giuste si sposano insieme come fossero due parti di un puzzle. Così la violetta non vuol saperne di una F o l'automobile di una E. Chi poi vuole guardare il retro delle carte potrà imparare oltre alle maiuscole anche le minuscole.



## Gioco delle famiglie



Le carte, in legno, vengono divise tra partecipanti e ciascuno, tramite il gioco dello scambio, dovrà completare una sequenza.

Memoria e attenzione sono le due basi su cui poggia il materiale.

Noi lo proponiamo per ottenere dai bimbi la concentrazione necessaria che favorisce il processo logico legato alle "variazioni" che avvengono nel "tempo".

## Gioco e scrivo le prime frasi

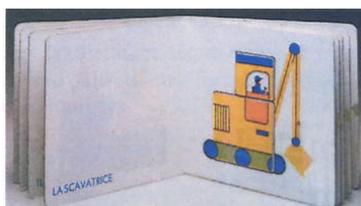
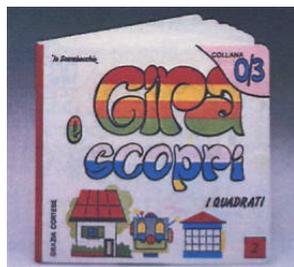
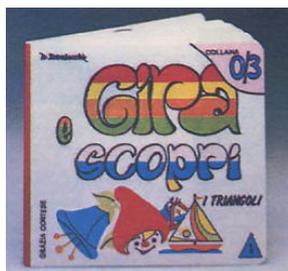
Gioco educativo e didattico, volto ad aiutare il bambino a vivere la sua delicata fase di sviluppo con l'ausilio di strumenti validi e divertenti.



# Gira e scopri

## i triangoli

I triangoli sono i protagonisti di questo volume, dal quale il bambino dovrà staccare le figurine ed adattarele al giusto soggetto.

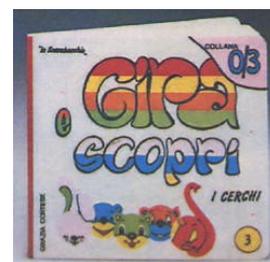
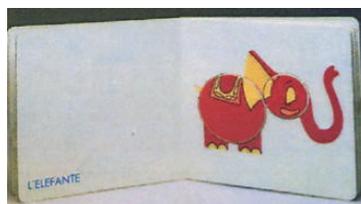


## i quadrati

I quadrati sono i protagonisti di questo volume, dal quale il bambino dovrà staccare le figurine ed adattarele al giusto soggetto.

## i cerchi

I cerchi sono i protagonisti di questo volume, dal quale il bambino dovrà staccare le figurine ed adattarele al giusto soggetto.



## globi

Ecco un personaggio simpatico e spiritoso, protagonista delle strisce-racconto, che aiutano a comprendere il concetto di tempo e sono un notevole stimolo alla verbalizzazione. Ogni sequenza è composta di 6 immagini, da usare anche separatamente.

## I quadratini

I quadratini raffigurano in grafica semplici e piacevoli elementi generalmente noti ai bambini, sotto forma di analisi delle loro conoscenze e delle loro esperienze. Si presentano utilissimi per giochi di raggruppamenti, per giochi circa i colori, per giochi di tombola, domino, memory, per "inventastorie", per costruzioni di sequenze logiche e temporali.



## Il corpo scrive

Il libro dei contrari n. 1

Il libro dei contrari n. 2

Il libro dei contrari n. 3

Un modo ingegnoso per presentare ai bambini più piccoli il concetto di contrario.



## Il linguaggio dei sentimenti

Ciascuna delle 20 cartoline propone immagini di forte espressività e contiene un messaggio che coinvolge subito emotivamente. I temi sono: insieme siamo forti, presunzione, disperazione, imbarazzo, concentrazione, grida impotenti, aiutare gli amici, sofferenza e conforto, preoccupazioni e dispiaceri, amore per gli animali, senso di protezione, pensieri dei giovani, paure e sgomento, affanno e disperazione, tentennamento, pericolo e sconsideratezza, felicità e gioia, sorriso smagliante, violenza e dolore.



## Immagini e parole 1 – 2 - 3

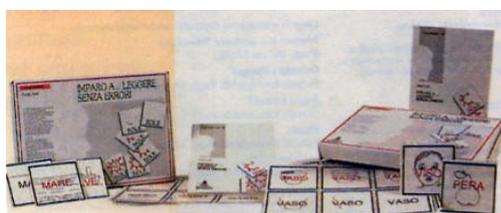
8 soggetti per ciascuna scatola; ogni tavola, realizzata in cartone molto resistente, ha una diversa sezionatura, ciò impedisce lo scambio di una lettera da una tavola ad un'altra. Il bambino, ricomponendo l'immagine otterrà la ricomposizione del nome.

## Impariamo a leggere

Un gioco estremamente semplice e divertente per chi sta imparando a leggere. Lettera dopo lettera, aiutandosi con le carte campione, si compongono le immagini complete di 18 animali, fra i più conosciuti da ogni bambino. Sarà il bambino stesso a richiedere la lettera per completare la figura del suo animale.



## Imparo a ... leggere senza errori



E' una proposta operativa corredata di pratici materiali di lavoro - per un più facile insegnamento specializzato della lettura fonosillabica o funzionale. La tecnica dell'apprendimento "senza errori", una delle procedure di educazione speciale più precise e sofisticate, frutto di rigorose sperimentazioni in ambito scientifico, è qui "tradotta" in materiali didattici efficaci e facili da usare.

## Imparo a ... parlare nomi "1" e "2" - verbi - associazioni - preposizioni e concetti base

Imparo a... parlare è un multi programma specializzato per l'educazione o la rieducazione del linguaggio di base negli alunni con deficit evolutivi. Messo a punto dalla psicologa L. Levine - specialista in terapia del linguaggio - il programma è uno strumento duttile e sensibile permettendo la predisposizione di svariate situazioni di apprendimento e molti adattamenti psicodidattici. Imparo a... parlare è suddiviso in 5 sottoprogrammi per stimolare con esercizi e materiali di lavoro differenziati la capacità linguistica nelle tradizionali aree di base (verbi, sostantivi, preposizioni, concetti, associazioni).



## Imparo le ore dall'orologio

E' costituito da una tavola in legno recante 11 immagini di azione quotidiano. Al centro della tavola è collocato un orologio con le lancette mobili e 12 incavi diversi in ognuno dei quali il bambino dovrà inserire un orologio fermo su una determinata ora.

## Inventafigure

Un interessante gioco volto a stimolare l'espressione grafica attraverso una serie di segni-stimolo. Si avanza lungo le caselle come in un normale gioco di percorso, ma perché l'avanzamento sia valido, bisogna riprodurre sulla lavagnetta il segno raggiunto e integrarlo a farne un'immagine riconoscibile.



## Inventiamo lo spazio

Il gioco consente ai bambini di organizzare spontaneamente e creativamente, attraverso un'attività autonoma, i propri concetti spaziali. Con l'uso degli ostacoli e dei rimedi si pongono continuamente dei problemi da risolvere, si stimola la creazione linguistica e l'ampliamento delle aree sematiche. Le carte vanno usate come prototipi e i bambini devono essere lasciati liberi di creare sempre nuove situazioni.

## Io nel tempo

L'analisi della storia della famiglia utilizzando il sussidio "io nel tempo" sarà di grande aiuto al bambino nella conquista della dimensione "tempo"; conquista realizzabile attraverso attività di tipo manipolatorio (sostenuta e controllata dagli educatori), attività espressive e verbali (si raccomanda, inizialmente, lo studio di rapporti semplici: bambino-genitori; cugini-zii; genitori-nonni-bisnonni-trisavoli)

I gradi di parentela, i rapporti cioè esistenti ad esempio tra il bambino e i cugini, il bambino e i nonni, e l'inserimento di tali dinamiche nella storia del bambino, saranno di semplice comprensione in quanto verificabili a livello percettivo-motorio in una dimensione di gioco.



## Kontrast



Su 20 carte di grande formato sono stampati da ambedue le parti soggetti con opposte caratteristiche.

Ad ogni coppia di parole corrispondono 4 carte illustrate.

Dapprima i bambini possono giocare con le carte con il bordo rosso. Esse illustrano una stessa cosa con opposte caratteristiche, per esempio il fuoco e il ghiaccio.

Si può anche giocare mescolando le carte si incastrano tra loro soltanto se la risposta è corretta, i bambini hanno così una possibilità di controllare l'esattezza delle risposte.

## La memoria

2 giochi

Le relazioni



## Laboratori autocorrettivi – Rispondi e verifica 5 anni

Materiale autocorrettivo con un sistema di verifica immediato per incoraggiare l'apprendimento autonomo, rispettando il ritmo di sviluppo di ogni bambino.

## Le carte dell'alfabeto

I bambini, giocando con le carte, imparano a riconoscere le lettere dell'alfabeto, ad associare il segno grafico al suono, a comporre e a leggere le parole. Apprendono così i meccanismi della lettura attraverso giochi sempre nuovi e sempre divertenti.



## Lettere in compensato

Ventisei grandi lettere molto adatte a esercizi come seguirne il contorno con il dito o a tracciarlo con una matita.



## Lettere in plastica

Queste lettere hanno un bel disegno e, senza essere magnetiche, aderiscono per semplice pressione a qualsiasi superficie molto liscia.

## Linguaggio descrittivo “1”

32 fotografie su temi vari che richiedono osservazione e precisione nella descrizione dell'oggetto raffigurato. Ogni fotografia si accoppia con una simile che si distingue per un differenza opposta (maglietta rosa/blu, pullover nuovo/logoro,...) e che si trova su tavole diverse. Il bambino deve completare la sua tavola descrivendo ogni tessera.



## Linguaggio descrittivo “2”

Questo gioco presenta situazioni particolari e stimola la costruzione di frasi semplici per descrivere e identificare un'immagine. Partendo dalla tavola modello e dalle carte corrispondenti, i bambini a turno, descrivono l'immagine. Gli altri, senza guardare la carta, devono riconoscerla e completare la loro tavola. Il gioco propone inoltre altre varianti solo utilizzando le carte.

## Living

Un gioco “per immaginare la propria vita”, progettato da Enzo Mari e Paolo Gallerani. Otto mazzi di 12 carte contenenti frasi diverse, distinti per colore e, rispettivamente, per tema (per esempio: professione, ambiente, conviventi, vicini di casa, beni). Regole molto libere il cui fulcro sono i desideri e le fantasie del bambino.



## Materiale per logopedia

Il materiale è stato preparato per costruire una traccia utile per i programmi di educazione speciale del linguaggio e della scrittura di bambini con difficoltà di tipo ipoacusico, disfasico, dislessico. Si è ricercato l'identificazione dei fenomeni con l'uso di lettere diversamente colorate. La necessità che il bambino eserciti operazioni concrete può essere utilmente soddisfatta usando il testo di questo volume come una traccia.



## Mesi di Anna e Andrea

Il tempo, i concetti di prima, dopo, durante, il susseguirsi dei mesi diventano di difficile comprensione per il bambino in quanto “realtà lente” di percezione e verifica non immediate. Il sussidio stimola tale apprendimento, organizza in forma lucida la conoscenza. La successione dei mesi, la diversa nomenclatura, gli elementi che li caratterizzano potranno essere acquisiti attraverso attività singola e di piccolo – medio gruppo; tali attività dovranno essere guidate, inizialmente, dall'insegnante che 1) presenterà il materiale e la successione delle tavolette; 2) richiederà accurate descrizioni; 3) interverrà nei tentativi del bambino di comprendere l'ordine logico della situazione.



## Mia casetta

Ottimo sussidio che favorisce nel bambino la capacità di orientamento spaziale. La casetta è composta da otto pezzi a incastro (riproducenti le finestre, la cuccia del cane e la porta) provvisti di un piolo che ne agevola la prensione. Togliendo i vari incastri il bambino ha la possibilità di scoprire gli spazi interni di una casa.



## Mille parole dalla A alla Z



Un fiore che inizia per "A"? Uno sport con la "B"? Chi risponde esattamente passa alla lettera successiva. Così facendo per tutte le lettere dell'alfabeto, si cercherà di arrivare per prima alla "Z", magari con un "en plein"! Una divertente variante per uno dei giochi più semplici e divertenti dell'infanzia.

## Occhiali magici

Un divertente libro con diversi giochi cartonati: la tombola, il gioco dello scambio ed il crea parole. Questi giochi favoriscono piacevolmente il primo contatto del bambino col mondo del libro. Per stimolarlo alla lettura, in appendice alcuni utili consigli per creare la sua biblioteca personale.



## Oggi mentre tu ... io

4-8 anni

La storia di una giornata in città con tanti momenti colorati e tanti personaggi da scoprire.



## Ogni cosa al suo posto

Poste sul tavolo le tavolette grandi e date mescolate al bambino le tessere piccole, che hanno un legame logico con quanto raffigurato nelle scenette delle tavolette grandi, egli dovrà trovare questo legame e sistemare man mano ciascuna tessera piccola sopra o a fianco della corrispondente tavoletta grande.



## Opposti

Un materiale che incoraggia la comprensione di quelle parole che indicano attributi opposti. Infatti noi avremo numerosi esempi, con immagini diverse, per far meglio apprendere ai partecipanti i seguenti concetti: aperto - chiuso, pieno - vuoto, su - giù, vecchio - nuovo.

## Orologio delle azioni

Simpatico gioco di gruppo che mira all'acquisizione del concetto di "tempo" in funzione del succedersi delle azioni che il bimbo compie durante la giornata.

Favorisce lo sviluppo del concetto "piagetiano" di rappresentazione come prima tappa del pensiero astratto tipico dell'adulto.

La corsa della locomotiva verso la stazione viene regolata dalla esatta identificazione dell'azione quotidiana.



## Orologio di legno

E' una tavola in legno dipinto di verde con piedistallo su cui è riprodotta la sagoma di un orologio con lancette in legno.

Sulla base sono poste 4 tasche con 4 gruppi di tessere (da 12) per un totale di 36 indicatori degli orologi con ore diverse.

Si tratta attraverso un'operazione manuale di riprodurre le ore indicate dalle tessere.

I 4 gruppi delle tessere indicano le dodici ore introducendo il concetto di  $1/4$ ,  $2/4$ ,  $3/4$ ,  $4/4$  ossia dei passaggi che occorre fare per comporre 1 ora.

## Orologio giallo

Per apprendere in modo efficace il funzionamento dell'orologio l'alunno necessita di un supporto concreto.

Quest'orologio, realizzato in materiale plastico leggero, resistente e lavabile, con lancette mobili indipendenti l'una dall'altra, essendo di dimensioni notevoli consente sia un lavoro individuale sia la lettura a distanza delle ore.

Il rigore e la chiarezza con cui è stato costruito offrono notevoli vantaggi all'azione didattica dell'insegnante.



## Papà moll

Serie di strisce racconto che ampliano la comprensione del concetto di tempo e di consequenzialità, ottime come stimolo alla verbalizzazione.



Ogni sequenza è composta di 5 – 9 immagini.

E' possibile usare per la descrizione l'intera sequenza oppure ogni singola immagine.

Le possibilità di utilizzo sono svariate:

- mettere le carte nella giusta sequenza e raccontare la storia ottenuta;
- immaginare il seguito che si potrebbe dare alle prime 3 carte di una sequenza;
- raccontare esperienze personali simili;
- elaborare storie sotto forma di dialogo e interpretazione dei ruoli;
- iniziare la composizione scritta.

## Parole con logica

Le presente raccolta di schede si propone di affrontare un aspetto particolare e di frequente riscontro nei quadri di ritardo e deficit di linguaggio: il ritardo di strutturazione sintattica della frase semplice.



## Parole in libertà

Un libro per giocare a pensare, inventare, trasformare, scoprire, parlare e leggere.  
Un gioco intelligente che cresce con il bambino e diverte anche l'adulto.

## Photos langage 1 – 2 – 3

fotolinguaggio 1: 3 serie di fotografie composte in 3 gruppi (verbi, aggettivi e le preposizioni).

fotolinguaggio 2: 80 fotografie di oggetti quotidiani da associare per copie (ciotola – cucchiaio, pennello – colore).

fotolinguaggio 3: 80 fotografie da associare per coppie, attorno al tema dei contrari (pulito – sporco, di dietro – di fronte).



## Preposizioni

Il set illustra le principali preposizioni della lingua italiana necessarie per l'esatta espressione verbale attraverso 8 fotografie riproposte per 6 volte in differenti contesti.

Obiettivo: comprensione delle preposizioni.



# Progetto ELLE

I materiali di cui il Progetto ELLE si compone sono di vario tipo:

- 1) sul piano logico-linguistico, stimolano le operazioni di strutturazione spazio-temporale, di classificazione e di ordine;
- 2) sul piano socio-linguistico, riguardano la comunicazione, i registri comunicativi, i linguaggi settoriali e i codici non verbali;
- 3) alla psico-linguistica si ispira quella parte di materiale che sottolinea i caratteri differenziali della lingua, a seconda delle situazioni comunicative.



## Progetto elle 1° - 2° - 3° - 4° e 5° cl.

Il progetto elle propone un percorso didattico per il consolidamento della lingua italiana nei bambini dai 5 agli 11 anni. Sul piano logico-linguistico il progetto elle si articola in materiali che stimolano le operazioni di strutturazione spazio-temporale, di classificazione, ordine, seriazione, nonché la loro verbalizzazione; sul versante socio linguistico i materiali didattici riguardano la comunicazione, i registri comunicativi, i linguaggi settoriali, i codici non verbali.



## Prospettive

Tutti sanno quanto sia importante il concetto di “rappresentazione”, esso è infatti la porta d’ingresso al pensiero astratto, adulto, maturo.

Il materiale che Vi presentiamo è un sussidio determinante per quanto sopra descritto.

Adatto sia come gioco individuale che di gruppo permette la visione di uno stesso oggetto da più punti di vista.



## Scatole delle storie 1 e 2

Storie di immagini da osservare con attenzione, per riconoscere il susseguirsi delle azioni, sviluppare la capacità di ragionamento logico, arricchire il vocabolario, stimolare l’esercizio orale e la formulazione scritta, rielaborare le storie con dialoghi e recite.

## Sentimage

La scatola delle storie SENTIMAGE di SCHUBI contiene episodi seri e divertenti che invitano ad osservare, raccontare e riflettere.

SENTIMAGE descrive avvenimenti e situazioni che suscitano sentimenti; lo fa mostrando in primo piano le immagini dei protagonisti in un momento decisivo.

Le storie si svolgono nel mondo dei sentimenti dell’infanzia e nella quotidianità e stimolano a riflettere e discutere sui propri sentimenti e su quelli del prossimo.



## Sequenze ritmiche

Realizzato per la comprensione della realtà organizzata nello spazio e nel tempo secondo ritmi regole, successioni aiuta il bambino ad organizzare le situazioni secondo modalità progressive.

## Sequenze temporali

Sussidio finalizzato a favorire nel bambino l’intuizione di tempo, di progressione logica per portarlo a localizzare le situazioni in una precisa dinamica.



# Sequenze temporali: Il bambino

Adatto ai bimbi dai tre anni in avanti questo materiale propone tre semplici sequenze. Le tessere sono in robusto legno di betulla ed il materiale è destinato a creare nei piccoli la connessione tra causa ed effetto tra prima e dopo.



## Le azioni



Le classiche sequenze da appaiare in ordine cronologico. In questa serie, adatta ai bimbi da quattro anni in avanti, sono proposte cinque azioni di facile lettura. Il materiale è propedeutico per l'acquisizione del concetto logico – temporale.

## I lavori

Varie storie, più complesse delle precedenti, stimolano i bimbi a confrontarsi con la realtà circostante, a ricordare, a mettere in relazione.

Queste sequenze si riferiscono ad azioni di vita vissuta e sono adatte, anche in riferimento alla loro lunghezza, a bimbi di età superiore ai cinque anni.



## Simmetrix

Fiori e oggetti vari sono illustrati a metà sulle cartelle e sulle cartine. I soggetti si possono completare in modo simmetrico, ma bisogna però fare molta attenzione perchè non tutte le mezze bambole, per esempio, sono uguali. L'interesse del gioco è aumentato dalla presenza di 2 dadi con dei simboli, che servono a delimitare sul piano di gioco, il campo nel quale dovrà svolgersi la partita.

## Spazio e contrasti

Favorisce la conoscenza della struttura corporea, le sue possibilità di rapportarsi ad alcuni elementi che appartengono all'esperienza quotidiana del bambino; organizza l'apprendimento dei concetti primari di ordinamento spaziale attraverso un interessante attività manipolatoria singola e di piccolo – medio gruppo.

Il materiale si presta a diversi utilizzi:

- gioco di associazione: i bambini si scoprono, utilizzando un gruppo di tessere, quali di esse potranno stare "insieme" (secondo il criterio del contrasto: vicini – lontano, davanti – dietro, ecc.);
- gioco di associazioni contrasto: è necessario suddividere il materiale o per associazione, bambino vicino sedia, coniglio vicino cesto, o per contrasto;
- gioco di osservazione: dopo aver distribuito le 36 tessere si procederà ad organizzarle secondo il criterio dell'associazione; l'educatore a questo punto mostrerà una o più carte e i bambini dovranno scoprire quali tessere sono state "sottratte".



## Tempi dei verbi

Un modo originale per presentare i tempi dei verbi. Tre fotografie a colori mostrano il susseguirsi delle azioni in 3 tempi diversi: passato, presente, futuro.

## Tombola analogica

Una tombola a 4 cartelle e 36 cartoncini in cui le immagini vanno abbinate non per identità ma per l'associazione suggerita dall'esperienza accessibile al bambino, come palla e racchetta, mano e guanto, secchiello e paletta.





## Tombola delle osservazioni

Un gioco di attenzione che presuppone il riconoscimento di 40 oggetti tipici rappresentati nelle 4 scene di base, anche se visti isolatamente e con angolazioni diverse.

## Trasformazioni

E' composto di 60 carte di cui 12 cartoncini bianchi da disegnare e 48 carte plastificate, stampate a colori, che accostate orizzontalmente e/o verticalmente, permettono di inventare tante storie visive e di trasformarle modificando la posizione delle immagini.



## Trio

Il gioco si compone di 48 tavolette in plastica divise in 16 serie di 3 tavolette ciascuna. Lo scopo del gioco consiste nello scoprire l'interrelazione che unisce 3 diversi oggetti.

## Trova l'intruso

Dodici cartelle con cinque immagini ciascuna, studiate per incoraggiare i bambini a individuare l'elemento che non appartiene alla stessa classe degli altri, spiegando le ragioni di questa scelta. Anche se le cartelle non sono rigidamente graduate, alcune sono più evidenti di altre, consentendo all'insegnante di attribuirle ai gruppi secondo l'abilità.



## Uguali e contrari



Finalizzato alla comprensione dei concetti di uguale e contrario stimola l'osservazione, le capacità di analisi e discriminazione attraverso attività ludico-cognitive individuali e di piccolo gruppo.

L'educatore presenterà le tavolette chiedendo ai bambini di osservarle, denominarle correttamente, conoscerle attraverso esplorazioni spontanee; successivamente stimolerà l'accoppiamento secondo il criterio di "uguale" e utilizzando il concetto di "contrario".

Verificata la conquista cognitiva degli elementi l'educatore inserirà le tavolette nelle feritoie organizzandole rispetto all'ago ruotante.

## Varianti logiche

I bambini mettono in relazione immagini che rappresentano soggetti simili per caratteristiche, attributi, analogie e contrasti. Per gli insegnanti si tratta di proporre il materiale in maniera graduale, cercando di agganciare ogni esercizio alla realtà ed al vissuto dei bambini.

## Verbi base

48 carte mostrano chiaramente le immagini dei verbi più usati e facilmente riconoscibili.

Le azioni sono impersonate da soggetti maschili e femminili di diverse età.

Le azioni mostrate includono: trasportare, danzare, mangiare, saltare, correre, dormire, versare, indicare, sorridere, lavare e sbadigliare.



# LIBRI AMBITO LINGUISTICO

TITOLO	CASA EDITRICE
Adattamento dei libri di testo	Erickson
Alletterando - 40 schede gioco di metalinguaggio per la gestione e la manipolazione delle parole	Nicola Milano editore
Analizzare e schematizzare - livello 1 Abilità per la comprensione del testo (Moore)	Erickson
Analizzare e schematizzare - livello 2	Erickson
Anch'io so leggere 1° parte	Omega Edizioni
Anch'io so leggere 2° parte	Omega Edizioni
Associazioni logiche	La scuola
avviamento alla lettura	Erickson
Percorsi fonetici e globali (Celi, Alberti e Laganà)	
Bulli e prepotenti nella scuola	Erickson
Cento schede e tante storie - guida	Codex
Cento schede e tante storie - schede di programmazione e di verifica - spunti narrativi - 1° parte - 4/5 anni	Codex
Cento schede e tante storie - schede di programmazione e di verifica - spunti narrativi - 5/6 anni	Codex
Come un albero 0 - quaderno operativo per la ricerca linguistico-espressiva	Juvenilia
Come un albero 1 - quaderno operativo per la ricerca linguistico-espressiva	Juvenilia
Come un albero 3 - quaderno operativo per la ricerca linguistico-espressiva	Juvenilia
Come un albero 4 - quaderno operativo per la ricerca linguistico-espressiva	Juvenilia
Come un albero 5 - quaderno operativo per la ricerca linguistico-espressiva	Juvenilia
Comunicazione e reciprocità sociale nell'autismo	
Conoscere il tempo	Erickson
Costruire testi efficaci liv. 3	Erickson
Costruire testi efficaci liv.2	Erickson
Dal segno al simbolo: attività di prelettura e prescrittura - 1° livello	Juvenilia
Dal segno al simbolo: attività di prelettura e prescrittura - 2° livello	Juvenilia
Dal segno al simbolo: attività di prelettura e prescrittura - 3° livello	Juvenilia
Diagnosi e recupero in ortografia	La Scuola
Difficoltà di lettura nella scuola media	Erickson
Disgrafia e recupero delle difficoltà grafo-motorie (M. Pratelli)	Erickson
Disturbi dell'attenzione e iperattività	Erickson
Divertirsi con l'ortografia	Erickson
Schede per l'apprendimento di vocali, consonanti e parole (Ragnoli)	
E ora ... tocca a me (schede operative di lingua e matematica) - classe 1°	Le Stelle
E ora ... tocca a me (schede operative di lingua e matematica) - classe 2°	Le Stelle
E ora ... tocca a me (schede operative di lingua e matematica) - classe 3°	Le Stelle
E ora ... tocca a me (schede operative di lingua e matematica) - classe 4°	Le Stelle
E ora ... tocca a me (schede operative di lingua e matematica) - classe 5°	Le Stelle
ENNEPI - idee e proposte per l'applicazione delle discipline dei nuovi programmi nella scuola elementare in 1° classe	Edizioni Moderne
ENNEPI - idee e proposte per l'applicazione delle discipline dei nuovi programmi nella scuola elementare in 1° classe - 1 parte seconda	Edizioni Moderne
ENNEPI - idee e proposte per l'applicazione delle discipline dei nuovi programmi nella scuola elementare in 2° classe - 1 parte prima	Edizioni Moderne
ENNEPI - idee e proposte per l'applicazione delle discipline dei nuovi programmi nella scuola elementare in 2° classe - 1 parte seconda	Edizioni Moderne
Esercizi - Gioco per lo svolgimento intellettuale	La scuola
Esercizi di analisi del testo livello 1	Erickson
Esercizi di analisi del testo livello 2	Erickson
Esercizi di precalcolo	La scuola
Frazioni in pratica	Erickson
Ghirigori (attività per lo sviluppo delle capacità percettive, logiche e simboliche, di prelettura e prescrittura)	Juvenilia
Giocare con le parole	Erickson
Training fonologico per parlare meglio e prepararsi a scrivere (E. Perrotta - M.	

Brignola)	
Giochi musicali per bambini	Ricordi
Giochi...amo	Erickson
Giochi con le parole, crucincroci e cruciverba - volume 1	
Giochiamo a parolare (lettura e scrittura)	Giunti-Marzocco
Grammatica di base 1 - unità operativa per l'educazione linguistica	Signorelli
Grammatica di base 2 - unità operativa per l'educazione linguistica	Signorelli
Grammatica di base 3 - unità operativa per l'educazione linguistica	Signorelli
Grammatica di base 4 - unità operativa per l'educazione linguistica	Signorelli
Grammatica di base 5 - unità operativa per l'educazione linguistica	Signorelli
Griglia per l'esplorazione delle abilità di base	Erip
Guarda e ascolta - come prevenire e correggere alcune disgrafie	Omega
Guida alla comprensione del testo nella scuola dell'obbligo	Juvenilia
Guida alla Didattica metacognitiva	Erickson
Guida allo studio del testo di storia	Erickson
Guida pratica per l'insegnamento al bambino Down	Erickson
I disegni dei bambini come aiuto diagnostico	Giunti-Barbera
Il bambino con problemi di comportamento (indicazioni psicologiche per l'intervento educativo)	Erickson
Il computer scuola - progettare e realizzare la scuola multimediale	Arnoldo Mondadori
Il giocolibro musicale	Ricordi
Il linguaggio verbale nell'autismo	
Il prisma dell'io narrante (C. Antoniotti)	Omega Edizioni
Imparare a studiare	Erickson
Impariamo a classificare (cd rom)	Erickson
Imparo a ... leggere l'orologio - schede novità	Erickson
Imparo a ... leggere l'orologio novità	Erickson
Imparo a leggere e a scrivere	La Scuola
Imparo a studiare la geografia	Erickson
Imparo a usare il denaro	Erickson
Imparo giocando 1 - attività graduate per esercitare funzioni specifiche indispensabili per preparare alla lettura e alla scrittura	La scuola
Imparo giocando 2	La scuola
Imparo giocando 3	La scuola
Impulsività e autocontrollo	Erickson
Insegnare a leggere e scrivere con il metodo fol - guida per l'insegnante un programma fonologico ortografico lessicale (Malaguti)	Erickson
Insegnare a leggere e scrivere con il metodo fol - volume n. 1 un programma fonologico ortografico lessicale (Malaguti)	Erickson
Insegnare a leggere e scrivere con il metodo fol - volume n. 2 un programma fonologico ortografico lessicale (Malaguti)	Erickson
Insegnare a leggere e scrivere con il metodo fol - volume n. 3 un programma fonologico ortografico lessicale (Malaguti)	Erickson
Insegnare a leggere e scrivere con il metodo fol - volume n. 4 un programma fonologico ortografico lessicale (Malaguti)	Erickson
Insegnare a leggere e scrivere con il metodo fol - volume n. 5 un programma fonologico ortografico lessicale (Malaguti)	Erickson
ItalianoImparo 1	
ItalianoImparo 2	
La prevenzione e il trattamento delle difficoltà di lettura e scrittura	Gruppo MT
La rieducazione del dislessico nella scuola elementare	La Scuola
La Scrittura: programmi di insegnamento per l'alunno handicappato	Erickson
La tribù dei suoni chiusi	Ricordi
La valutazione iniziale delle abilità dell'handicappato	Erickson
La verifica dell'apprendimento della lettura	O.S.
Laboratorio di lettura e scrittura percorsi precoci per la consapevolezza fonologica, testuale e pragmatica (G. Pinto e L. Bigozzi)	Erickson
Le difficoltà di letto-scrittura - primo volume	Erickson
Un percorso fonologico e metafonologico	
Le difficoltà di letto-scrittura - primo volume - schede	Erickson

Un percorso fonologico e metafonologico	
Le difficoltà di letto-scrittura - secondo volume	Erickson
La decodifica della lettura: attività visuo-percettive	
Le difficoltà di letto-scrittura - secondo volume - schede	Erickson
La decodifica della lettura: attività visuo-percettive	
Le difficoltà di letto-scrittura - terzo volume	Erickson
Recupero e potenziamento della lettura morfo-lessicale (Riccardi Ripamonti)	
Le difficoltà di letto-scrittura - terzo volume schede	Erickson
Recupero e potenziamento della lettura morfo-lessicale (Riccardi Ripamonti)	
Le difficoltà di lettura e scrittura (G. Stella - A. Biancardi)	Omega Edizioni
Letture e dislessia (schede)	Codex
Letture e metacognizione (schede)	Erickson
Macchine per imparare - L'uso del computer nella scuola	Erickson
Matematica e metacognizione	Erickson
Matematica nella scuola di base - i concetti della logica e della aritmetica nel primo ciclo della scuola di base - VOLUME II	Vannini
Matematica nella scuola di base - i concetti dello spazio e del tempo nella scuola materna e nel primo ciclo della scuola di base - VOLUME I	Vannini
Matematica pratica per l'handicappato	Erickson
Materiale di lavoro per l'apprendimento della lettura e della scrittura	La Scuola
Memoria e metacognizione	Erickson
Metacognizione e apprendimento	Il Mulino
metacognizione ed educazione	FrancoAngeli
Narrando - 41 schede di gioco e animazione sulla narrazione teatrale	Nicola Milano editore
Narrativa facile	Erickson
Nuova guida al piano individualizzato	Erickson
Nuova guida alla comprensione del testo 1 - 2 - 3 - 4	Erickson
Nuove sequenze logiche	La scuola
Parlare di sentimenti	Erickson
Attività di sviluppo lessicale-semantic (Attenu, Gome Paloma e Mazzella)	
Parlare meglio disegnando	Omega Edizioni
Parlando - 39 schede per giocare con la lingua italiana (F. Panzeri)	Nicola Milano editore
Parole 1 - Ortografia e grammatica funzionale per il 1° ciclo	Signorelli
Parole 2 - Ortografia e grammatica funzionale per il 1° ciclo	Signorelli
Parole 3 - Ortografia e grammatica funzionale per il 2° ciclo	Signorelli
Parole 4 - Ortografia e grammatica funzionale per il 2° ciclo	Signorelli
Parole 5 - Ortografia e grammatica funzionale per il 2° ciclo	Signorelli
Parole in movimento	Erickson
L'apprendimento della lettura e della scrittura con il metodo linguistico-motorio (Caforio, Carlin e Cossaro)	
Precalcolo - prelettura - prescrittura (quaderno di lavoro)	Scuola Italia
Prima della prima - Agostino e gli gnomi (per la verifica delle conoscenze dei bambini che vanno in 1°)	Nicola Milano
Prime attività per imparare giocando - tempo, prescrittura, forma e colore-spazio-corpo	Giunti/Marzocco
Problemi per immagini	Erickson
Produzione del testo scritto - livello 1 - Tecniche di falicitazione e esercizi guida per la stesura di testi	Erickson
Produzione del testo scritto - Livello 2	Erickson
Progetto cinque - schede di lavoro per bambini di 5 anni	Juvenilia
Progetto Elle - Attività didattiche per l'educazione logica e linguistica - classe 1	Giunti & Lisciani
Progetto Elle - Attività didattiche per l'educazione logica e linguistica - classe 2	Giunti & Lisciani
Progetto Elle - Attività didattiche per l'educazione logica e linguistica - classe 3	Giunti & Lisciani
Progetto Elle - Attività didattiche per l'educazione logica e linguistica - classe 4	Giunti & Lisciani
Progetto Elle - Attività didattiche per l'educazione logica e linguistica - classe 5	Giunti & Lisciani
Progetto ELLE - Attività didattiche per l'educazione logico e linguistica - dalla scuola materna alla scuola elementare	Giunti & Lisciani
Progetto ELLE - dalla scuola materna alla scuola elementare	Giunti/Marzocco
Progetto Elle - Lingua e logica - classe 1	Giunti/Marzocco
Progetto Elle - Lingua e logica - classe 2	Giunti/Marzocco
Progetto Elle - Lingua e logica - classe 2	Giunti/Marzocco
Progetto Elle - Lingua e logica - classe 3	Giunti/Marzocco

Progetto Elle - Lingua e logica - classe 4	Giunti/Marzocco
Programma Frostig - guida completa per l'insegnante	Omega
Programma Frostig 1° ciclo - 1° parte	Omega
Programma Frostig 1° ciclo - 2° parte	Omega
Programma Frostig 2° ciclo - 1° parte	Omega
Programma Frostig 2° ciclo - 2° parte	Omega
Programma Frostig 2° ciclo - 3° parte	Omega
Programma Frostig 3° ciclo - 1° parte	Omega
Programma Frostig 3° ciclo - 2° parte	Omega
Programma Frostig 3° ciclo - 3° parte	Omega
Programma Frostig per la percezione visiva - test guida per l'insegnante e manuale	Omega
Programmazione educativa individualizzata per l'alunno handicappato	Erickson
Programmi nuovi - Volume primo - Area linguistico-espressiva, classe prima	CETEM
Programmi nuovi - Volume quarto - Area logico-matematica, classe seconda	CETEM
Programmi nuovi - Volume secondo - Area logico-matematica, classe prima	CETEM
Programmi nuovi - Volume terzo - Area linguistico-espressiva, classe seconda	CETEM
Prove di lettura M.T. - 1° media	Gruppo M.T.
Prove di lettura M.T. - 2° media	Gruppo M.T.
Prove di lettura M.T. - 3° media	Gruppo M.T.
Prove di lettura M.T. - prima elementare	Gruppo MT
Prove di lettura M.T. - quarta elementare	Gruppo MT
Prove di lettura M.T. - quinta elementare	Gruppo MT
Prove di lettura M.T. - seconda elementare	Gruppo MT
Prove di lettura M.T. - terza elementare	Gruppo MT
Prove di verifica - Educazione linguistica per le classi 3, 4, 5	Il capitello
Punto e virgola - ortografia, grammatica - classe 1	Giunti/Marzocco
Punto e virgola - ortografia, grammatica - classe 2	Giunti/Marzocco
Punto e virgola - Ortografia, grammatica sviluppo linguistico	Giunti/Marzocco
Punto e virgola - Sviluppo linguistico - classe 3	Giunti/Marzocco
Punto e virgola - Sviluppo linguistico - classe 4	Giunti/Marzocco
Punto e virgola - Sviluppo linguistico - classe 5	Giunti/Marzocco
Quaderni di ENNEPI - Lingua e linguaggi - classe 1	Edizioni Moderne
Quaderni di ENNEPI - Lingua e linguaggi - classe 2	Edizioni Moderne
Quaderni di ENNEPI - Lingua e linguaggi - classe 3	Edizioni Moderne
Quali obiettivi per l'handicappato	Erickson
Recupero della comprensione grammaticale	Erickson
Schede per il lavoro linguistico sulla struttura frasale	
Recupero e sostegno in geografia - Livello 1	Erickson
Recupero e sostegno in geografia - Livello 2	Erickson
Recupero e sostegno linguistico - Conclusioni	Erickson
Recupero e sostegno linguistico - Contesto	Erickson
Recupero e sostegno linguistico - Fatti	Erickson
Recupero e sostegno linguistico - Idea principale	Erickson
Recupero e sostegno linguistico - Sequenza	Erickson
Recupero in ortografia	Erickson
Rieducazione Linguaggio	Omega
Schedario giochi - Schedario pedagogico - Schedario valutativo	C.R.E. - C.S.D.M.
Schede correttive di italiano per la scuola media - ortografia	La Scuola
Schede correttive di italiano per la scuola media - sintassi del periodo	La Scuola
Schede correttive di italiano per la scuola media - sintassi della proposizione	La Scuola
Schede di intervento per la prevenzione e il trattamento delle difficoltà di lettura e scrittura - AV - Analisi e memoria visiva	Organizzazioni Speciali Firenze (OS)
Schede di intervento per la prevenzione e il trattamento delle difficoltà di lettura e scrittura - DUR - Discriminazione e analisi uditiva e ritmo	Organizzazioni Speciali Firenze (OS)
Schede di intervento per la prevenzione e il trattamento delle difficoltà di lettura e scrittura - GV - Globalità visiva	Organizzazioni Speciali Firenze (OS)
Schede di intervento per la prevenzione e il trattamento delle difficoltà di lettura e scrittura - IVU - integrazione visivo-uditiva	Organizzazioni Speciali Firenze (OS)
Schede di intervento per la prevenzione e il trattamento delle difficoltà di lettura e scrittura - MUSFU - Memoria uditiva sequenziale e fusione uditiva	Organizzazioni Speciali Firenze (OS)
Schede di intervento per la prevenzione e il trattamento delle difficoltà di lettura e	Organizzazioni

scrittura - PRCR - Prove criterio - MOT - motivazione	Speciali Firenze (OS)
Schede di intervento per la prevenzione e il trattamento delle difficoltà di lettura e scrittura - SD - Lavoro seriale da sinistra a destra (e ricerca visiva)	Organizzazioni Speciali Firenze (OS)
Schede di lingua - classe 1	La Scuola
Schede di lingua - classe 2	La Scuola
Schede di lingua - classe 3	La Scuola
Schede di lingua - classe 4	La Scuola
Schede di lingua - classe 5	La Scuola
Schede didattiche per la scuola materna 1	Centro It. Pedagog.
Schede didattiche per la scuola materna 2	Centro It. Pedagog.
Schede didattiche per la scuola materna 3	Centro It. Pedagog.
Schede ortografiche autocorrettive - 1° serie	La Scuola
Schede ortografiche autocorrettive - 2° serie	La Scuola
Schede ortografiche autocorrettive - 3° serie	La Scuola
Schede ortografiche autocorrettive - 4° serie	La Scuola
Schede ortografiche autocorrettive - 5° serie	La Scuola
Schede ortografiche autocorrettive - 6° serie	La Scuola
Scrivere come - scrivere cosa classe 3 - proposte di attività espressivo/linguistiche	Nicola
Scrivere come - scrivere cosa classe 4 - proposte di attività espressivo/linguistiche	Nicola
Scrivere come - scrivere cosa classe 5 - proposte di attività espressivo/linguistiche	Nicola
Seriazione in pratica	Erickson
Spazio e tempo 1 - strutture fondamentali del pensiero e dell'azione	La Scuola
Spazio e tempo 2 - strutture fondamentali del pensiero e dell'azione	La Scuola
Strategie semplici di lettura	Erickson
Sviluppare le relazioni nei disturbi autistici - volumi 1-2	
Tante letture, tante domande - letture e domande-guida per il 1° ciclo	Nicola
Tante letture, tante domande - letture e domande-guida per il 2° ciclo	Nicola
TCR - Test dei concetti di relazione spaziale e temporale (guida + schede)	Erickson
TLC - Test di valutazione del linguaggio ricettivo (guida + schede)	Erickson
Un anno di scuola - guida didattica per la scuola elementare secondo i nuovi programmi (10 Volumi)	Juvenilia
Un gioco di P.A.R.O.L.E.	
Verifica e valutazione - classe 1	Signorelli
Verifica e valutazione - classe 2	Signorelli
Verifica e valutazione - classe 3	Signorelli
Verifica e valutazione - classe 4	Signorelli
Verifica e valutazione - classe 5	Signorelli

## LIBRI DI STORIA

Gli Egizi	A. Vallardi
I Greci	A. Vallardi
I Romani	A. Vallardi
I Sumeri	A. Vallardi
Le prime civiltà	Piccoli
Quaderni di Ennepi - Storia - Geografia e scienze classe 1° - 2° - 3° el.	edizioni moderne
Storia - 1° e 2° elementare	il capitello
Storia - 3° elementare	il capitello
Storia - 4° elementare	il capitello
Storia 4	Signorelli
Storia 5	Signorelli
TEMPO E SPAZIO - Per imparare a studiare storia, geografia e studi sociali	La Scuola

## LINGUA STRANIERA

Easy games in english - book 1 e 2	ELI
Simple english	Erickson
Singing English - videocassetta	La Scuola
Children's Best Friends (2 videocassette)	tecnedit

# AMBITO MATEMATICO

## Abaco a scalare

Sussidio didattico che favorisce l'intuizione del rapporto tra quantità reali e simboli numerici convenzionali.



## Abaco colori – forme – quantità – numero



Sussidio utile per esercizi di precalcolo e di organizzazione logico matematica.

36 forme geometriche in plastica.

3 dadi;

1 base in legno con 6 pioli.

## Abaco ricurvo

Questo abaco presenta tre colonne numerate da 1 a 20, con anelli scorrevoli in colori diversi, è un sussidio notevole per calcoli su basi anche superiori a 10.

Le linee numerate della griglia sul davanti dell'abaco permettono ai bambini di vedere quanti grani vengono usati.

Il retro dell'abaco è provvisto di scanalatura in cui si possono inserire dei cartoncini bianchi o segnati in modo da facilitare l'attività di calcolo.



## Albero delle mele

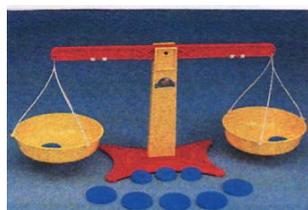
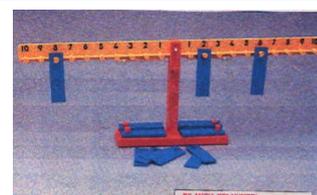
Strumento didattico consigliato dall'inizio dell'insegnamento aritmetico fino alla fase dell'analisi scomposizione.

Utilissimo per simbolizzare il concetto di quantità e per introdurre l'addizione e la sottrazione.

## Bilancia dei numeri

Utilissimo e pratico sussidio in plastica corredato da una serie di 20 pesi e 10 grammi ciascuno e di una guida per l'insegnante.

Ogni braccio è numerato da 1 a 10, e la bilancia rimane in equilibrio soltanto quando la somma dei numeri di un braccio è uguale alla somma dei numeri dell'altro.



## Bilancia semplice

Realizzata in materiale plastico, è stabile, robusta e sensibile; il montaggio è estremamente semplice.

Il sussidio è versatile, poiché i contenitori possono accogliere anche liquidi.

È fornita di unità di misura (5 da 10 g. e 5 da 5 g.) in materiale plastico che si possono incastrare tra loro per costruire i multipli.

Le unità di misura sono grandi e quindi facili da manipolare e comunque difficili da

smarrire.

## Bingo

Per vincere ci vuole la fortuna anche se i conti sono giusti.

I due dadi presentano rispettivamente il 5 e il 9, un semplice calcolo, è stato chiamato il 45.

Chi riesce a trovarlo sulla propria cartella? E chi riuscirà per primo a completare una fila di 4 caselle?

Questo gioco presenta la particolarità molto interessante di abituare i bambini sia all'uso delle tabelline che il risultato delle moltiplicazioni per il nullo (numero zero).



## Calcolo rapido

Le ampie possibilità a livello manipolatorio che il sussidio offre permettono al bambino di acquisire, in forma graduale il significato di numero.

Il sussidio articola:

- 1) attività manipolatorie non finalizzate agli obiettivi del sussidio (costruzione di percorsi, di situazioni reali o fantastiche)
- 2) attività manipolatorie finalizzate
- 3) costruzione e identificazione dei simboli numerici.
- 4) momenti operativi di cambio.



## Carte dei numeri

Il gioco è composto di 48 carte che presentano i "numeri quantità" da 1 a 10 con oggetti diversi e in diverse posizioni spaziali.

## Cilindri logici

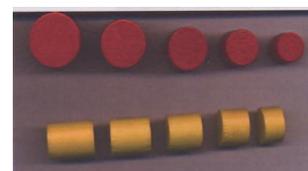
Questo set permette una grande varietà di attività quali classificazione, selezione, misurazione ecc..

La confezione è costituita da 40 cilindri di legno, così suddivisi: gialli - variano solo in altezza.

Verdi - variano solo in diametro di base.

Blu - variano, con proporzionalità inversa, in altezza e in diametro di base.

Rossi - variano, con proporzionalità diretta, in altezza e diametro di base.



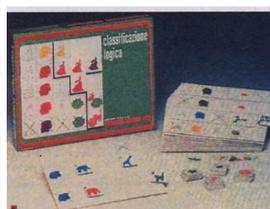
## Classificazione logica: Serie rossa

2 tipi di esercizi: 8 cartelle presentano un quadro a doppia entrata.

Si devono posizionare i gettoni che possiedono 2 proprietà (es. forma e colore) nel punto in cui si incrociano una riga e una colonna.

8 cartelle raffigurano un quadro, riprodotto su ogni riga.

Il gioco consiste nel sistemare su ogni riga gli oggetti che possiedono le 2 - 3 - 4 proprietà simbolizzate all'inizio della riga.



## Serie verde

Questi giochi sono suddivisi in 2 serie di cartelle

Con regole analoghe a quelli della serie rossa.

E' stato aggiunto il simbolo di 2 linee incrociate (X) che indica la negazione di una proprietà, per dare al bambino un'ulteriore occasione di riflessione.



## Serie blu

Il bambino deve suddividere i gettoni che hanno 2 - 3 - 4 proprietà e posizzarli sugli alberi secondo un percorso determinato.



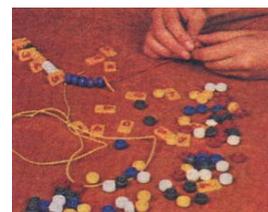
## Classificazioni

Serie di carte utili per familiarizzare il bambino al concetto di insieme secondo criteri predeterminati ma che possono essere molto personalizzati. Tessere in legno contenute in valigetta di solido materiale plastico.

## Collana dei numeri

La confezione del materiale contiene un cordone lungo m. 1, una serie di numeri da 0 a 9 e 48 perle colorate.

L'esercizio di ordinare le perle della collana spaziandole con i numeri relativi, avvicina il bambino ai principi dell'aritmetica, conservando intatta la componente ludica che l'azione rappresenta.



## Contafacile



E' un vero e proprio modello del sistema decimale.

Tale prodotto si presta ad una infinità di giochi ed esercizi che la pratica didattica di qualsiasi maestro può variare ed arricchire di nuove possibilità.

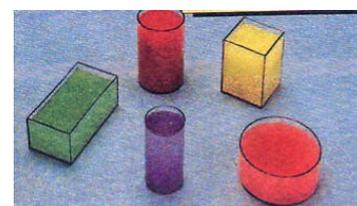
Questo strumento d'insegnamento comprende una scatola verde (avente il valore di un centinaio) contenente 10 scatole di una decina ognuna delle quali contiene 10 cubetti gialli (ognuno avente il valore di una unità).

2 legggi a riquadri colorati per giochi ed operazioni ed un portanumeri per cifre ordinate dallo 0 al 9 in cinque esemplari, fanno parte dell'attrezzatura d'insegnamento.

## Contenitori graduati

Una serie di contenitori graduati, in plastica trasparente molto resistente.

E' composta da 4 contenitori da un litro (2 cilindri, un cubo, un parallelepipedo) e da un cilindro da ½ litro.



## Contiamo col folletto

Questo gioco vuole sviluppare nel bambino la coordinazione visuo-motoria, la percezione del colore e della quantità, attraverso una serie di operazioni manuali e intellettive quali lo smistare, l'ordinare, il raggruppare, il completare, l'analizzare, il coordinare.

## Corto e lungo

Base in legno con 7 incavi di lunghezze diverse in cui inserire i rispettivi blocchi di colore differente. L'obiettivo è la comprensione delle proporzioni, dei colori e delle grandezze e scoperta delle nozioni aritmetiche come lungo/corto, alto/basso, piccolo/grande. Sviluppo della motricità fine e della coordinazione visiva.



## Cubi

Multilink è un nuovo sussidio per facilitare i primi contatti con il mondo del numero e del calcolo.



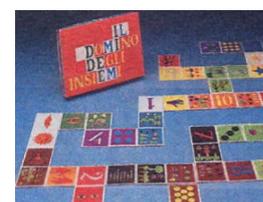
L'elemento base è un cubetto in plastica morbida e colorata strutturato in modo da potersi agganciare a un altro cubetto della serie su qualunque delle 6 facce.

I cubetti sono forniti in 10 diversi colori.

Già nelle prime manipolazioni libere l'educatore può intervenire evidenziando le relazioni matematiche implicite; i cubetti si prestano molto bene ad attività di selezione e classificazione, da cui sarà facile passare all'ordinamento di elementi di diversa lunghezza, che è alla base della numerazione.

## Domino degli insiemi

Il gioco consiste nell'avvicinare due colori uguali, che però non avranno lo stesso disegno, bensì raffigurazioni con valori equivalenti; il bambino in un primo tempo accosterà i colori uguali, poi passerà all'analisi del perché allo stesso colore sono stati applicati simboli diversi, scoprirà così la relazione tra essi.



## Domino delle cifre e delle quantità

Ogni tessera riporta da una parte le quantità, dall'altra i simboli numerici, in modo tale che è possibile svolgere un simpatico gioco di domino o con le quantità o con i simboli, oppure abbinando le quantità con i corrispondenti simboli.



## Domino delle seriazioni

Tavole in legno serigrafate di 16 elementi che vanno posti in relazione sia per "famiglia" che per grandezza decrescente. Il gioco è un primo utile approccio con i primi concetti logico-matematici.

## Domino forme e figure

Giocando con le immagini reali si apprendono le prime figure geometriche.

Il supporto ideale ai blocchi logici. In natura non esiste il concetto astratto del quadrato, del cerchio, del rettangolo.....

Esistono le forme rettangolari delle finestre, delle porte, la forma tonda del pallone, del bottone.....



## Gioco dei numeri 1 – 25



Ogni quantità raffigurata trova il proprio numero corrispondente.

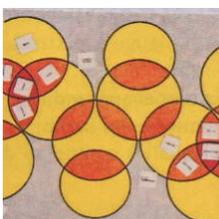
Le carte si incastrano come un puzzle e non consentono errori proprio per dare modo al bambino di poter effettuare il controllo da sé.

Le quantità vanno da 1 a 25 e sono chiaramente illustrate con disegni dalla grafica estremamente chiara e vivace, raffigurante oggetti e animali molto comuni; per di più sono anche raggruppati a serie di 5 o 10 proprio per agevolare al massimo del sistema numerico da

parte del bambino.

## Gioco dell'euro

Obiettivo: riconoscere le euro monete e il loro valore. Imparare a contare e a dare il resto, risoluzione di problemi. Gioco: questa tavola utilizzata con le monete offre una vasta gamma di attività. Nel manuale sono descritti 5 giochi da fare con le monete.



## Incroci

È un gioco insiemistico, che utilizza soprattutto l'intersezione, ed è particolarmente adatto a stimolare le operazioni di classificazione che sono fondamentali per la formazione del concetto di numero.

Con l'invenzione di nuove situazioni, consente inoltre un notevole arricchimento linguistico.

## Lotto numerico

Il bambino dovrà identificare la stessa quantità degli oggetti nella disposizione diversa.

3 cartelloni con 12 caselle in ognuna delle quali vi sono illustrati gruppi di oggetti e 36 tessere con eguali illustrazioni con disposizione diversa.



## Macchina maestra

Un utile strumento che permette di sviluppare il concetto di numero, la capacità di discriminazione e di associazione.

Si inserisce la scheda dall'alto e si risponde alla domanda rappresentata sulla scheda tirando il pomello corrispondente alla risposta scelta.

Se la risposta è esatta la scheda scende e compare un nuovo problema.



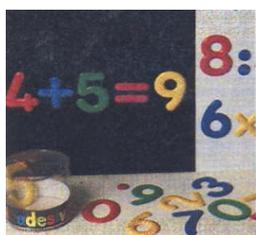
## Memoria: le quantità

Occorre abbinare le immagini corrispondenti per quantità anche "indipendentemente" dalla loro qualità.

Interessante pratica sul concetto di "rappresentazione" del Piaget.

## Misure di capacità

4 misurini in plastica robusta e resistente da: 125, 250, 500 e 1000 cc.



## Numeri adesivi

28 numeri e simboli aritmetici grandi, soffici e facili da maneggiare, in assortimento di colori vivace.

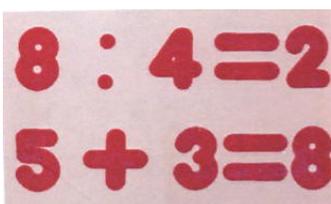
Disegnati per aderire ad ogni tipo di superficie liscia, pulita e lucida. E' sufficiente premere con gentilezza e posizionare.

Di facilissima rimozione e riutilizzazione.

## Numeri con pioli

10 tasselli di legno levigato; ogni tassello è contrassegnato da un numero di grandi dimensioni.

Sul numero vi sono dei piccoli fori, in cui vanno inseriti i pioli, equivalenti al valore del numero stesso.



## Operazioni magnetiche

Robuste tavolette, con allegato il materiale magnetico, consentono estrema facilità nelle operazioni. Simboli e numeri, ben marcati, permettono una immediata visione dei problemi accelerando una rapida acquisizione dei concetti aritmetici.

## Osserva bene-contenitore legno

Questo gioco ha lo scopo di far percepire il rapporto spaziale esistente tra gli esempi raffiguranti e gli oggetti.

I bambini devono osservare le figure sulle carte e riprodurle sulle tavole di base.

Essi devono cercare inoltre di ricordare le illustrazioni e ricomporle a memoria.

Questo materiale offre svariate possibilità di gioco, tutte incluse nel manuale d'istruzione.



## Osserva bene-contenitore plastica

Dal riconoscimento della pura forma geometrica, si passa a quella colorata e successivamente al disegno completo.

Il bambino sovrappone sulla cartella le singole tessere e continuerà sino a quando sarà chiara la scomposizione del disegno colorato con figure geometriche semplici.

## Panorama

Gioco estremamente valido per i più piccoli.

E' formato da 6 tavole a quadri e 96 tessere con soggetti astratti.

Sulle tavole sono indicati basso-alto, stretto-ampio, vuoto-pieno, piccolo-grande, colore, posizione.

Metodo di lavoro: classificare e distribuire seguendo le istruzioni le 16 tessere che appartengono a ciascun quadro.



## Piccola matematica



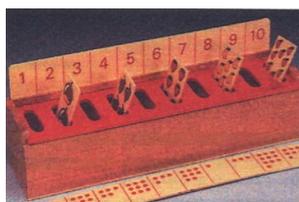
Strumento didattico che offre numerose possibilità a livello empirico, possibilità che permettono al bambino di conquistare gradualmente, ma in termini decisamente importanti, il concetto di numero, e soprattutto di comprendere il rapporto simbolo-quantità reali effettive. Il sussidio, ricco, percettivamente stimolante, costringe il bambino a compiere ripetute operazioni di conteggio in quanto lo spazio organizza alternativamente oggetti di forma e grandezze diverse; l'attività di accostamento, quindi, è possibile solo dopo aver quantificato gli elementi presentati dalle tavolette.

## Più e meno

Immagini su fondi trasparenti sovrapponibili e componibili a piacere, aggiungendo o togliendo le carte.



## Scatola a 10 scomparti



Per acquisire un significativo rapporto con la convenzionalità dei simboli numerici sono necessarie importanti esperienze a livello di osservazione, manipolazione, associazione.

Scatola imbucare, inoltre permette al bambino di interiorizzare le fondamentali operazioni logiche di classificazione, raggruppamento e quantificazione in un clima ludico di ricerca-scoperta.

## Scatola labirinto "cuccioli"



## Sfidapapà

I giocatori scelgono 2 figure geometriche da comporre con le 2 serie di tessere.

Vince chi per primo completa le 2 figure geometriche scelte.

Il gioco si ripete scegliendo altre 2 figure geometriche.

## Tabellina facile

55 schede con le operazioni fino al 10; da un lato lo schieramento dei soggetti che riproducono visivamente l'operazione relativa, es.  $7 \times 8$ , sarà raffigurato da 8 file, ciascuna di 7 soggetti, moltiplicando perciò il numero delle file per quanti soggetti ci saranno per ciascuna di esse, ne risulterà l'enunciazione della moltiplicazione che è riprodotta sul retro delle schede; il risultato esatto si potrà controllare attraverso la fessura dell'autocorrettivo.

Finalità: memorizzazione, calcolo, composizione e scomposizione del numero.





## Tavola con pioli

Utile sussidio per portare il bambino ad apprendere il meccanismo delle operazioni fondamentali. La tavola è corredata da 15 pioli sovrapponibili in 3 colori.

## Tombola del calcolo

Questo gioco è dotato di un disco girevole col quale i bimbi stessi possono controllare i risultati delle loro addizioni e sottrazioni.

Sulle 6 tabelle sono riportati problemi aritmetici tratti dal programma dei primi 3 anni scolastici.

Le cartine da sovrapporre offrono delle soluzioni a vari problemi.

Chi riesce a trovare sulla propria tabella un problema che corrisponda alla soluzione proposta? Solo rispondendo rapidamente si può vincere la cartina, poiché ad ogni soluzione proposta corrispondono più problemi.



## Tombola delle quantità

Semplice ma basilare, la tombola con molte figure stampate su legno permette l'accoppiamento di identiche quantità.

Le quantità presenti, da 0 a 6, consentono la partecipazione al gioco anche di bimbi più piccoli.



## Tombola delle tabelline

Il sussidio, realizzato in cartone plastificato, è composto da: 1 cartellone di controllo per chi conduce il gioco, recante sia i prodotti sia i fattori; 29 cartelline che recano, sulla faccia contrassegnata dal colore blu i prodotti e sulla faccia contrassegnata dal colore giallo i fattori; 45 gettoni da estrarre, che riproducono sulla faccia blu i prodotti e sulla faccia gialla i fattori; un sacchetto destinato ad accogliere i gettoni.



## Tutto un insieme

Tante forme fustellate, le cifre dallo 0 a 9 ed i segni delle operazioni, tutto in tre esemplari. Il materiale magnetizzato può divenire una fonte inesauribile di utilizzi.

## LIBRI AMBITO MATEMATICO

TITOLO	CASA EDITRICE
Calcolare a mente	
Chi vuol contare con me	La Scuola
Chi vuol contare con me	La Scuola
Frazione in pratica	Erickson
I primi concetti matematici - 1° - aritmetica 1	La Scuola
I primi concetti matematici - 2° - aritmetica 2	La Scuola
Imparo a usare il denaro	Erickson
La linea del 1000 e altri strumenti per il calcolo <b>novità</b>	Erickson
Le chiavi della matematica	La Scuola
Logimat 1	Il capitello
Logimat 2	Il capitello
Logimat 3	Il capitello

Logimat 4	Il capitello
Matematica ... insieme - classe 1°	Le Stelle
Matematica ... insieme - classe 2°	Le Stelle
Matematica e metacognizione	Erickson
Matematica nella scuola di base – i concetti della logica e della aritmetica	Vannini
Matematica nella scuola di base – i concetti dello spazio e del tempo nella scuola	Vannini
Matematica oggi 3	La Scuola
Matematica pratica per l'handicappato	Erickson
Pari e dispari - proposte di attività logico-matematiche per la classe 1	Nicola Milano editore
Pari e dispari - proposte di attività logico-matematiche per la classe 2	Nicola Milano editore
Pari e dispari - proposte di attività logico-matematiche per la classe 3	Nicola Milano editore
Pari e dispari - proposte di attività logico-matematiche per la classe 4	Nicola Milano editore
Pari e dispari - proposte di attività logico-matematiche per la classe 5	Nicola Milano editore
Problemi per immagini	Erickson
PROGETTO RICME - Guida alla formazione matematica del primo ciclo elementare	ARMANDO
Progetto RICME - Guida alla formazione matematica del primo ciclo elementare - Parte prima	CETEM/ARMANDO
Progetto RICME - Guida alla formazione matematica del primo ciclo elementare - Parte seconda	CETEM/ARMANDO
Progetto RICME - Guida alla formazione matematica del primo ciclo elementare - Parte terza	CETEM/ARMANDO
PROGETTO RICME - Guida all'uso delle schede di lavoro di prima e seconda elementare	CETEM/ARMANDO
PROGETTO RICME - Schede di lavoro per la prima elementare	CETEM/ARMANDO
PROGETTO RICME - Schede di lavoro per la quarta elementare	CETEM/ARMANDO
PROGETTO RICME - Schede di lavoro per la quinta elementare	CETEM/ARMANDO
PROGETTO RICME - Schede di lavoro per la seconda elementare	CETEM/ARMANDO
PROGETTO RICME - Schede di lavoro per la terza elementare	CETEM/ARMANDO
Quaderni di ENNEPI - Logica e matematica - classe 1° elementare	edizioni Moderne
Quaderni di ENNEPI - Logica e matematica - classe 2° elementare	edizioni Moderne
Quaderni di matematica 1	Juvenilia
Quaderni di matematica 2	Juvenilia
Quaderni di matematica 3	Juvenilia
Schede di aritmetica classe 1° Serie A-B-C	La Scuola
Schede di aritmetica classe 2° Serie A-B-C	La Scuola
Schede di aritmetica classe 3° Serie A-B-C-D	La Scuola
Schede di aritmetica classe 4° Serie A-B-C-D	La Scuola
Schede di aritmetica classe 5° Serie A-B-C	La Scuola
Schede operative di aritmetica per la quarta classe elementare	La Scuola
Schede operative di aritmetica per la quinta classe elementare	La Scuola
Sviluppo intellettuale nell'apprendimento delle quattro operazioni - aritmetica 1	La Scuola

# AMBITO TECNICO-SCIENTIFICO

## Carte del 4 per 4



Il gioco presenta, in 48 carte a disco, dodici prodotti, che i bambini utilizzano o incontrano nel loro ambiente di vita (grano, vino, ortaggi, latte, lana....) nelle quattro fasi fondamentali della produzione.

Si presta a numerose applicazioni che sollecitano i bambini a scoprire l'evoluzione e la trasformazione dei prodotti dallo stato di natura alle sue utilizzazioni.

## Che tempo fa?



Le tavolette si collocano nel contenitore in base alla relazione con le figure del pannello e seguendo un ordine logico.

Il bambino dovrà poi denominare gli oggetti precisandone il colore e l'uso.

Il tal modo, l'aumento delle parole, arricchirà il vocabolario personale.

## Clima, ambienti stagioni

Inverno, primavera, estate, autunno, caldo, freddo, sole, pioggia e vento.

Giochi sulla neve e giochi con l'acqua.

L'insegnante prepara la cartella guida (ad es. inverno e sole).

I bimbi completano, in base alla tessera in loro possesso, la sequenza logico temporale.

Il materiale è altresì indicato per il potenziamento linguistico.



## Dillo coi segni



Materiale complementare a immagini della realtà, per attività analoghe di gioco.

5 serie di 8 carte in cui la stessa immagine di un oggetto è rappresentata con tecniche diverse: dalla fotografia a colori al puro indizio grafico.

## Forme in prospettiva

Importante sussidio per lo sviluppo delle abilità percettive e di organizzazione spaziale, delle capacità di attenzione e analisi, coordinazione oculo-manuale, associazione per identità di forma, grandezza e colore, creatività.

Il gioco consiste nel percepire ed analizzare la relazione esistente nello spazio tra i modelli (2 dimensioni) e gli oggetti (3 dimensioni).

Il bambino dovrà quindi:

- osservare il colore e la forma;
- osservare il colore e la forma in prospettiva;
- analizzare le forme in una configurazione composta, tenendo conto dell'ordine spaziale sopra - sotto;
- scoprire le forme in un ambiente circostante naturale e ricomporle con il colore e la forma.

Infine le singole forme stimolano la creatività nel bambino e lo inducono a crearne di nuove.



## Forme montessoriane



Dieci diverse forme geometriche, con le rispettive cornici in cui collocarle.

Spesso una forma può entrare nella cornice di un'altra,

ma la non perfetta corrispondenza segnalerà il fatto che non si tratta di un rapporto esatto.

La semplicità dei contorni geometrici facilita l'esercizio di ripercorrerli con la matita nelle due modalità possibili.

# Geoplastico

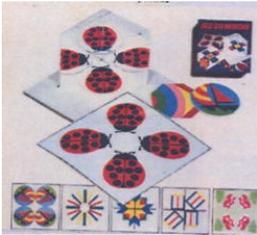
Plastico modulare scomponibile e trasformabile per inventare situazioni storico/geografiche e ricostruire ambienti reali conosciuti.

Consente di costruire ambienti diversi, di cui diamo esempio qui a fianco: una fattoria e il deserto.

## Gioco dei lineamenti



## Gioco dello specchio



Materiale didattico ideato dal gruppo "J. Piaget" per ascoltare il bambino, attraverso le dinamiche dello specchio (che godono di interesse a qualsiasi studio evolutivo), alle proprietà delle immagini organizzate in posizioni riflesse e con angolature diversificate.

Favorisce l'intuizione di concetti logico-matematici e la loro verifica a livello percettivo e manipolatorio, stimola la produzione espressiva, organizza attività singole e di piccolo-medio gruppo.

Consente di approfondire la conoscenza dello spazio attraverso l'utilizzazione intuitiva della simmetria.

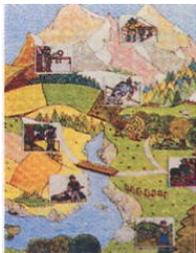
## Le quattro fasi

Fiore, cane, uomo sono da mettere in relazione con le variabili: luna, sole, pioggia e vento.

Il sussidio permette a chi lo usa di sviluppare fantasia, creatività, ma anche pensiero logico.



## Mondo che mi circonda



E' un interessante sussidio didattico per le innumerevoli possibilità che questo gioco offre uno dei giochi più completi per far comprendere al bambino l'ambiente che lo circonda.

Al tabellone, che presenta sei diversi ambienti geografici (la montagna, la collina, il lago, la pianura, il mare, la città) si accompagnano 4 serie di figurine così suddivise:

- il lavoro umano in relazione alle risorse dell'ambiente
- i mezzi di trasporto
- l'ambiente di vita
- gli animali.

## Quattro stagioni

Una tombola autocorrettiva, su un materiale ecologico per un gioco sulla natura.

I cambiamenti climatici sulla natura, sull'uomo e sulle cose sono riprodotti in maniera chiara e divertente, su cuoio vegetale, con colori brillanti e completamente atossici.

Quattro cartelle di base a cui si incastrano a puzzle sedici tessere tutte di grande formato, stimolano nel bambino l'attività logica favorendo in lui atteggiamenti di coordinazione percettivo-motoria.



## Sistema movilux per la visualizzazione dinamica dei fenomeni



Sussidio che permette la visualizzazione dinamica di numerosi fenomeni naturali, mediante l'utilizzazione di apposite tavole stroboscopiche aventi la proprietà di conferire un'efficace animazione ai soggetti che vi sono rappresentati. L'animazione, prodotta dall'azione combinata della luce, del movimento, del colore e della trasparenza rende estremamente chiari anche i fenomeni più complessi.

L'apparecchio è dotato di un sistema di illuminazione a luce diffusa, di un motore elettrico e di un disco rotante per l'effetto stroboscopico.

## Vestiamo le stagioni



Tavola con pioli in plastica, 1 tavola di base raffigurante 2 bambini nudi e la natura spoglia e 32 tessere che a gruppi di 8 formano le 4 stagioni.

Le tessere hanno una bordatura in 4 colori diversi per dar modo al bambino di dividerle nelle 4 stagioni.

La tavola base va inserita nella tavola con i pioli e di seguito si inizia a vestirla con la stagione desiderata.

## LIBRI AMBITO TECNICO-SCIENTIFICO

TITOLO	CASA EDITRICE
Controllo e verifiche - Verifiche di geografia, storia e studi sociali per le classi 3, 4, 5	Il capitello
Controllo e verifiche - Verifiche di matematica e scienze per le classi 3, 4, 5	Il capitello
Geografia - proposte didattiche per la 1 e 2 elementare	il Capitello
Geografia - proposte didattiche per la 3 elementare	il Capitello
Geografia - proposte didattiche per la 4 elementare	il Capitello
Geografia 3 -4 - 5	Signorelli/Milano
Io e il mondo delle scienze	fabbri editori
Kit Scienze facili (libro + 2 CD-ROM)	
Riscoprire la natura in città	Piccoli
Scienze - proposte didattiche per la 1 e 2 elementare	il Capitello
Scienze - proposte didattiche per la 3 elementare	il Capitello
Scienze - proposte didattiche per la 4 elementare	il Capitello
Scienze 3° - 5°	Signorelli/Milano

# IMMAGINAZIONE E ESPRESSIVITA'

## Completa i disegni

Si copiano le sagome dei fogli guida e in un secondo tempo si potranno creare disegni secondo la propria immaginazione

## Il paroliere

Vince chi è più svelto a scoprire le parole nascoste nei 16 dadi disposti a caso.  
Vince chi ha più colpo d'occhio.



## Mestieri ed attrezzi



E' composto da 10 tavolette scomponibile in 2 parti: una raffigurante un mestiere e l'altra gli attrezzi relativi ad esso.

Le immagini sono chiare per favorire gli abbinamenti da parte dei bambini.

Gli incastri sono tutti diversi tra loro.

## Trovo la giusta metà

Puzzle originale e divertente che offre numerose possibilità di gioco ed attività varie. Le 24 tessere, raffiguranti altrettanti animali, sono divise a metà. Il bambino accostando le metà esatte ricostruisce gli animali reali, o si diverte ad inventarne altri buffi e fantasiosi.



## Zoo mixmax

Servendosi di 60 carte e 1 dado si devono comporre le figure di allegri animali dai vivaci colori; abbinando la testa, il collo, la pancia, le zampe, si possono ottenere ben 50.625 combinazioni diverse formando sia degli animali veri che dei bizzarri esseri di fantasia, ai quali potrà anche essere attribuito un nome.

# MANUALITA' E SCRITTURA

## Allacciature

Sono tavolette in legno colorato che il bambino può divertirsi a “vestire” con le cordicelle di diverso colore in un gioco che esercita non soltanto la concentrazione e l’attività motoria, ma il concetto di colore e forme.



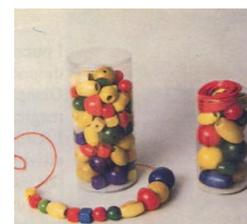
## Bambola allacciature

6 bambole in tessuto gradevole al tatto. Ciascuna bambola propone un tipo di attività che il bambino ritrova sul suo vestito (lacci, velcro, zip, bottoni e bottoni a pressione). Queste 6 bambole sono di misura diversa e si infilano l’una dentro l’altra.



## Barattolo di perle

Grosse perle in legno levigato in forme e colori diversi.  
Circa 60 pezzi in un barattolo.



## Bottoni da infilare

Il gioco particolarmente indicato per esercizi di motricità fine, può essere utilizzato per seriazioni logiche e sequenze.



## Casetta allacciature

E’ una casetta in legno grezzo col tetto colorato in scatola di montaggio. La costruzione della casetta avviene attraverso una cordicella. Il bambino può svolgere un’attività divertente di costruzione attraverso l’allacciatura delle pareti della casetta.

E’ questa un’attività che è volta alla stimolazione della capacità di saper costruire una sequenza motoria.



## Clics



Il particolare tipo di incastro, che permette il movimento dei pezzi, li rende facilmente assemblabili fra loro e permette la creazione di sorprendenti strutture tridimensionali.

## Comporre le parole

Gioco di costruzione che ha su ogni pezzo stampata una lettera, in questo modo i bambini potranno imparare l'alfabeto e successivamente ampliare il vocabolario con svariati giochi. La particolarità degli incastri permette in oltre di collegare le lettere orizzontalmente come un normale puzzle, ma anche verticalmente, in modo da creare costruzioni tridimensionali.



## Cosa mi da'

Partendo dalla semplice sovrapposizione favorisce lo sviluppo delle relazioni logiche della vita di tutti i giorni.

## Costruzioni "soft"

Set di 80 elementi in 10 forme diverse che rende possibile ogni tipo di costruzione dettata dalla fantasia. Elementi leggeri, lavabili, innocui, piacevoli al tatto e inalterabili nella forma.



## Cuscino con legature

Cuscino a forma rettangolare presenta su ogni lato un sistema di legature: con velcro, cerniera, lacci, bottoni, fibbia, ganci di plastica, torniquets, cinture, automatici.

## Dentelloni maxi

I dentelloni maxi, una novità assoluta, sono dotati di facili incastri, vengono forniti in sei vivaci colori (bianco, celeste, rosso, giallo, verde, viola) ed hanno un'ottima manipolazione apprezzabile.



## Gioco ricamo del cane

Il gioco oltre a favorire l'azione manipolatoria ed il coordinamento occhio-mano, sviluppa la discriminazione e l'associazione di colori e forme.

## Interlinks

Entusiasma e stimola i bambini sviluppando manualità e fornendo opportunità di lavoro in gruppo, condividendo le idee altrui. Estende l'uso del linguaggio tecnico e matematico, l'attività pratica e l'investigazione.



## Libro allacciature stoffa



## Libro pannello: Inventastorie

Inventastorie consentirà ai bambini di avere un ruolo attivo nell'elaborazione di una storia narrata attraverso le immagini: infatti, grazie alle numerose combinazioni possibili, i bambini potranno creare loro stessi i dettagli delle storie. L'obiettivo è incoraggiare i bambini a stimolare la propria immaginazione e

creatività.

## Linea

Il bambino deve svolgere una attività grafico-motoria ripassando con il pennarello le sequenze grafico-motorie raffigurate sulle tessere, riproducendo le stesse frequenze sulle tavole: prima nello spazio libero poi nello spazio circoscritto presente sulla tavola; creando nuove sequenze grafico-motorie.

**PENNARELLO?????**



## Lotto dei buchi - lotto delle ombre



Questi 2 giochi, composti da 9 cartelle e 36 pedine ciascuno, hanno per la loro particolarità, la facoltà di introdurre il bambino a nuove esperienze.

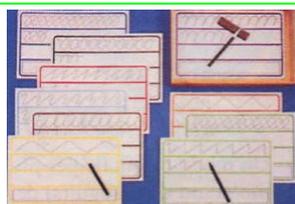
Nel vedere la sagoma del disegno da ambo i lati della pedina nella sua caratteristica di ombra e di luce, stimolerà l'osservazione, e la novità del gioco permetterà, oltre ad un impegnativo esercizio di manipolazione, delle scoperte nuove e singolari.



Sarà bene che il gioco sia seguito da un adulto, ma lasciando al bambino ampia libertà di tentativi.

## Mattoni in gomma

Con questi grandi mattoni ad incastro facili da maneggiare anche per i bambini molto piccoli si possono fare e realizzare con soddisfazione i più diversi progetti costruttivi.



## Motricità

Su 10 cartelle in plastica sono illustrati 10 diversi esempi di scrittura. Ogni cartella è suddivisa in 4 settori. Il 1° contiene un esempio di scrittura, il 2° l'inizio di un esempio di scrittura, il 3° può essere usato liberamente e il 4° serve ad esercitarsi nello spazio contrassegnato da una cornice.

## Parco degli animali

Attrattiva sistema di costruzioni ad incastro in plastica colorata a vivaci colori, con elementi di varie forme e dimensioni: elementi dritti, curvi, animali, ecc.

Il gran numero di pezzi consente la realizzazione di strutture di notevoli dimensioni



## Perle maxi

In 4 forme e 6 colori di grandi dimensioni in materiale plastico racchiuse in contenitore in plastica per un facile riordino e trasporto.



## Pिकासco

Mosaico in materiale soffice dai vari colori. Il bambino realizza il soggetto desiderato con esercizi di sovrapposizione, riproducendo il modello posto sopra la piastra supporto trasparente.

Trasposizione, il modello è posto accanto al supporto. Senza modello, creando liberamente secondo la propria fantasia.



## Pregrafismo elettrico

Congegno elettronico a basso voltaggio composto da una scatola di legno e tre schede di metallo con diversi e graduati percorsi, di varie dimensioni, forme e colori, costituiti da materiale isolante e non isolante secondo che siano in negativo o in positivo. Idoneo per l'addestramento alla coordinazione visivo-motoria.

**CONTROLLARE SE FUNZIONA**

## Rolli

Venticinque rocchetti in 5 colori in legno.



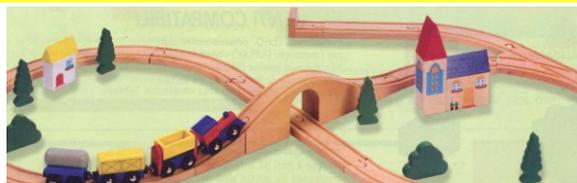
## Sgabellini

Elementi in plastica in 6 vivaci colori con un doppio sistema di incastro. questo gioco, valido in particolare per esercitare la motricità fine, si presta per giochi di classificazione e di selezione.

# MOVIMENTO E PSICOMOTRICITA'

## Ferrovia in legno

Ampia gamma di elementi in legno di notevole formato (binari, treno ...), facili da assemblare, per inventare insieme percorsi, ferrovie e sognare tanti viaggi.



## Flipper del soffio

Un gran divertimento e allo stesso tempo un esercizio per la respirazione. Chi riesce nel minor tempo possibile, soffiando nella cartuccia a spingere la palla all'arrivo. Particolarmente indicato nel recupero in logopedia.

## Imparo a ... tagliare con le forbici

Un nuovo utilissimo strumento di lavoro per l'insegnamento di sostegno o il terapeuta della riabilitazione. Un originale curriculum per insegnare facilmente a ritagliare, un curriculum costruito secondo la naturale sequenza di sviluppo di questa importante abilità percettivo-motoria. Un programma completo comprendente dettagliate istruzioni tecniche per impostare un insegnamento specializzato e materiali fotocopiabili da ritagliare e colorare con gli alunni.

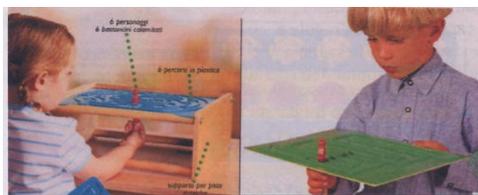


## Percorsi infiniti

Afferrare il percorso con entrambe le mani e, aprendo e chiudendo con delicatezza, spostare il percorso in modo che la pallina possa completare il tragitto. Stimola la concentrazione e sviluppa la coordinazione occhio - mano e la motricità fine.

## Picchia palla

Martello, base e 3 palle di colore differente, in legno verniciato.



## Piste magiche

Set di tavolette in materiale plastico colorato e resistente per esercitare, giocando, la coordinazione occhio-mano favorendo la motricità fine. Con la mano il bambino regge la pista, con l'altra guida un personaggio calamitato attraverso percorsi sempre più complessi.

## Tracciati

Un insieme di sei sussidi, per importanti esercizi che coinvolgono le capacità motorie, lo sviluppo percettivo e il linguaggio.

L'esercizio consiste nel far scorrere con la mano lungo il tracciato le spolette di legno che vi sono inserite. La diversa forma di queste spolette incoraggia diversi tipi di presa, mentre il far scorrere le spolette nei vari tipi di tracciato implica movimenti sempre più complessi della mano, del polso, del gomito e dell'intero braccio.





## Traffico

Gioco di società per aiutare i bambini piccoli a conoscere e rispettare le regole fondamentali del Codice Stradale. Proposto nella forma divertente di un gioco dell'oca pone i bambini nella situazione realistica del percorso che li conduce a scuola