



**AREA 4: Promozione Attività Culturali e Formative,
del Turismo e dello Sport**
Servizio: Istruzione, Ristorazione e Sport

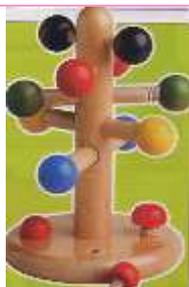
**CATALOGO
MATERIALE DIDATTICO**

Centro raccolta e distribuzione
Materiale didattico
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.

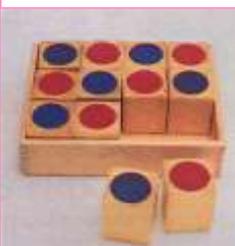


Albero dei pomelli

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?



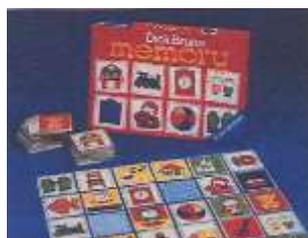
In questa scatola sono contenuti 4 giochi, due per il "cosa manca?" e 2 per "cosa non va?". Il bambino, scelto uno dei giochi, osserverà l'immagine della tavola grande e poi confrontando le schede dovrà scoprire il particolare che le differenzia, una terza scheda servirà da risposta al quesito, perchè 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. Finchè 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.



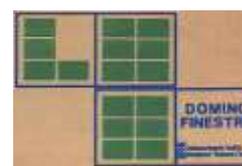
Domino dello schema corporeo



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 "sè" 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.



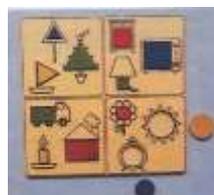
Fantacolor Junior

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.

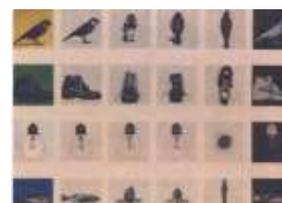
Il criterio fondamentale che lo ispira spinge l'insegnante a costruire sequenze specificatamente adeguate ai bisogni dei bambini. Questi giochi-sequenza, inoltre, consentono un utilizzo più esteso e soprattutto più vivace dei blocchi logici, o forme logiche, che spesso cadono in usi di scarso interesse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

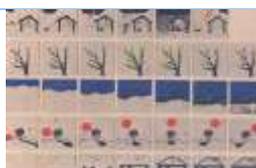


Barchette e bandierine

E' 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 fondamentalmente 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 altre 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

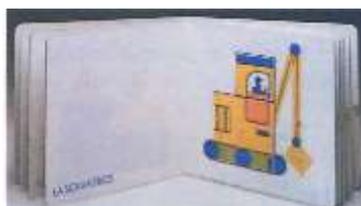
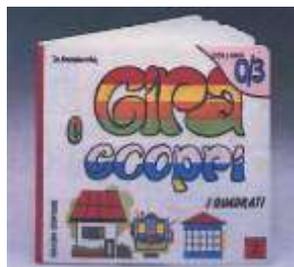
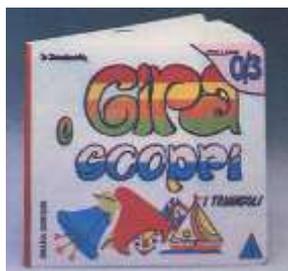
Gioco educativo e didattico, volto ad aiutare il bambino a vivere la sua delicata fase di sviluppo con l'ausilio di strumenti validi e divertenti.



Gira e scopri

i triangoli

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

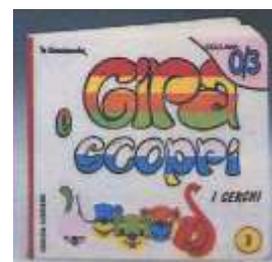


i quadrati

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

i cerchi

I cerchi sono i protagonisti di questo volume, dal quale il bambino dovrà staccare le figurine ed adattare 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 immagine 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.

