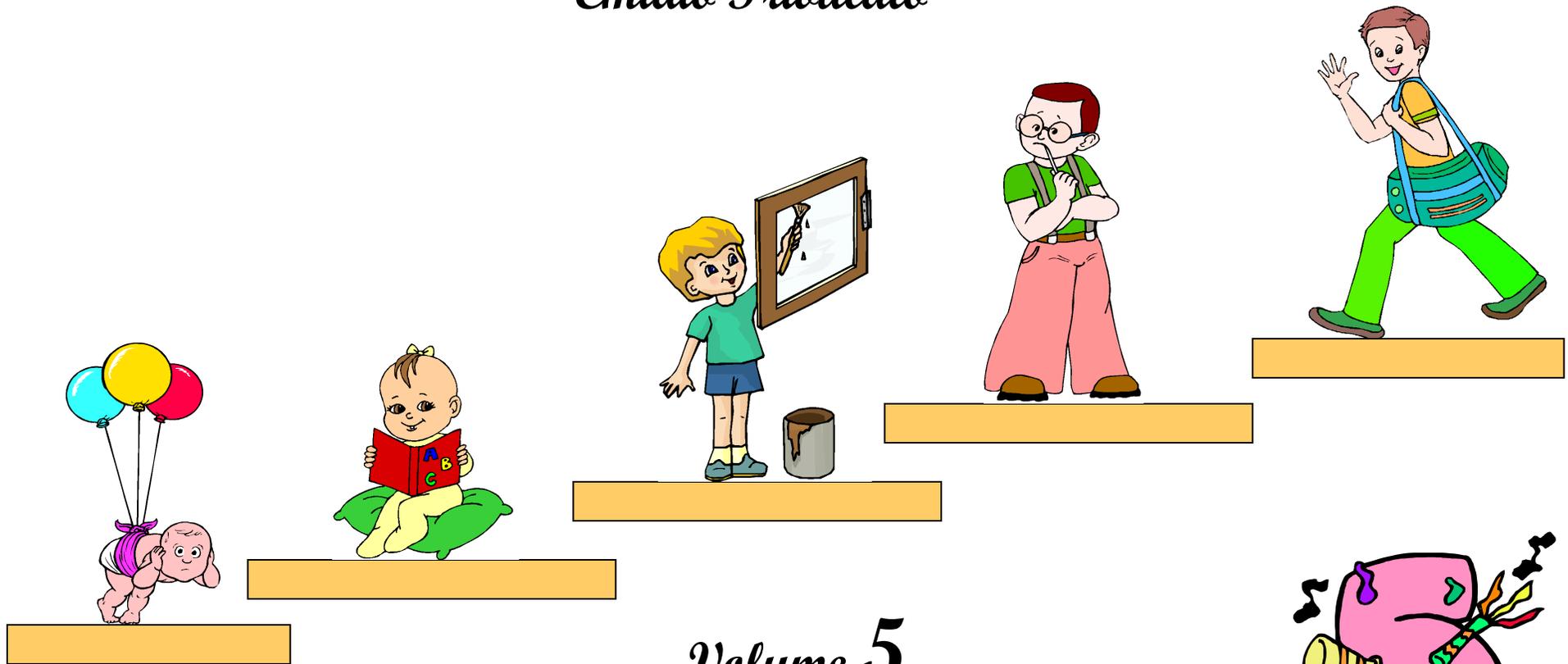


# VOGLIA DI CRESCERE

PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO

*Emidio Tribulato*



Volume 5

*Livello*

Centro studi *LOGOS* - *ONLUS* - Messina



CENTRO STUDI LOGOS  
ONLUS  
CENTRO DI RICERCHE PSICOPEDAGOGICHE  
VIA PRINCIPE TOMMASO 2 - MESSINA  
TEL. 090/46920  
DIRETTORE: DOTT. EMIDIO TRIBULATO

# “ VOGLIA DI CRESCERE ”

*PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO*

*Emidio Tribulato*

## INDICE

*NUMERAZIONE E PROSPETTIVA*

*Pag. 3*

*LE CATEGORIE*

*“ 40*

*LINGUAGGIO CON RELAZIONI SPAZIALI*

*“ 92*

*I PERCORSI*

*“ 114*



2005 - Tutti i diritti riservati. Emidio Tribulato Viale Annunziata 72  
Messina – Tel. 090357149 - 09046920

**Vol. V**

**Livello 5**

E - mail: [logos.messina@tiscali.it](mailto:logos.messina@tiscali.it) --- Nuovo sito web: [www.cslogos.it](http://www.cslogos.it)

## INDICE E SIGLATURA

Per avere una visione immediata di come procede, nel minore, l'apprendimento è bene che questo venga evidenziato mediante dei simboli.

E' fondamentale, infatti, che l'educatore abbia presente, in ogni momento, quali schede o attività siano dal bambino conosciute, sconosciute o in via di acquisizione. Ciò per evitare di farlo confrontare con temi troppo complessi senza aver prima consolidato gli apprendimenti più semplici, o di far ripetere inutilmente schede e attività da lui perfettamente conosciute e quindi superate.

Si consiglia pertanto di siglare sia le singole schede che le attività globali indicate nell'indice sottostante indicando con:

 un puntino l'inizio dell'apprendimento;

 una crocetta, le schede o le attività in cui il bambino dà risposte esatte ma senza il commento verbale minimo richiesto, ad esempio il nome dell'oggetto;

 un cerchio che circonda una crocetta, per indicare le schede o le attività in cui il bambino dà un commento verbale minimo.

 un quadrato che include un cerchio ed una crocetta, per indicare le schede o le attività di cui il bambino ha completato l'apprendimento.

### LIVELLI DI APPRENDIMENTO

- NUMERAZIONE E PROSPETTIVA
- LE CATEGORIE
- LINGUAGGIO CON RELAZIONI SPAZIALI
- I PERCORSI

---

---

---

---

# “ VOGLIA DI CRESCERE ”

*PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO*

*NUMERAZIONE E PROSPETTIVA*

## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Quando le figure geometriche solide, che sono tridimensionali, vengono poste e accostate una sull'altra su un piano, pongono alla mente una serie di problemi di prospettiva che è necessario risolvere per scoprirne il numero. L'obiettivo principale non è tanto la numerazione quanto la stimolazione delle capacità logico percettive indispensabili nella interpretazione della realtà che cade sotto i nostri occhi.

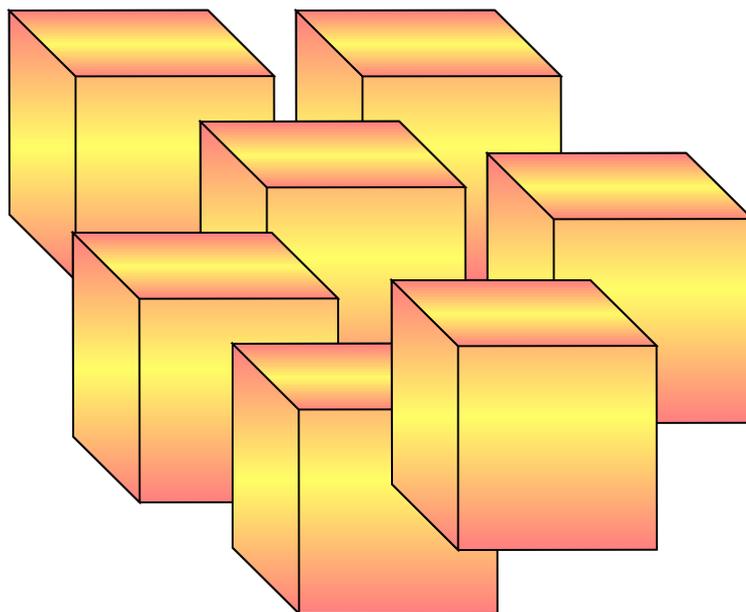
### *UTILIZZAZIONE*

Basta chiedere al bambino di indicare il numero dei cubi o delle altre figure solide presenti nella scheda.

Nelle schede a scelta multipla egli avrà la possibilità di scegliere fra tre opzioni, non così nelle schede a scelta aperta.

### ETÀ MENTALE DI RIFERIMENTO

Cinque anni.



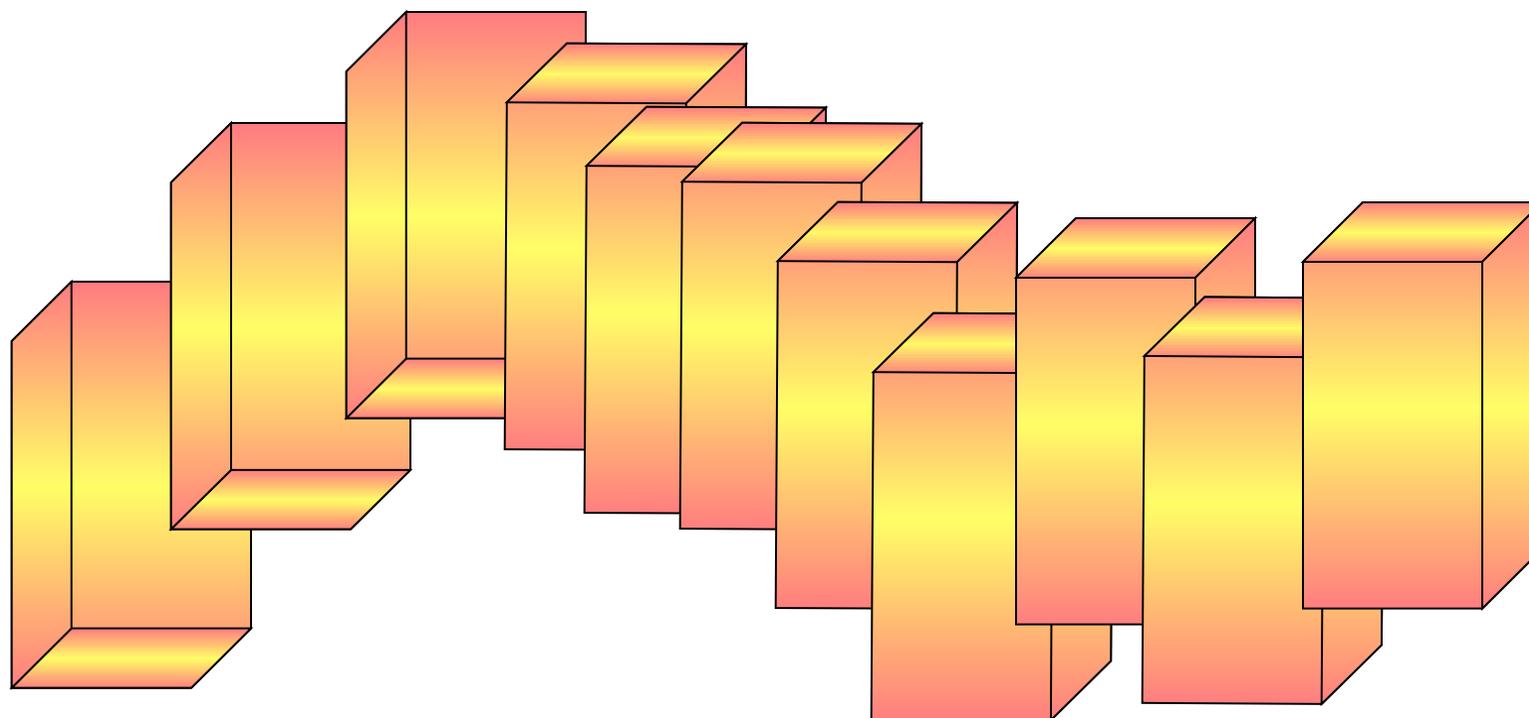
9

4

7

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



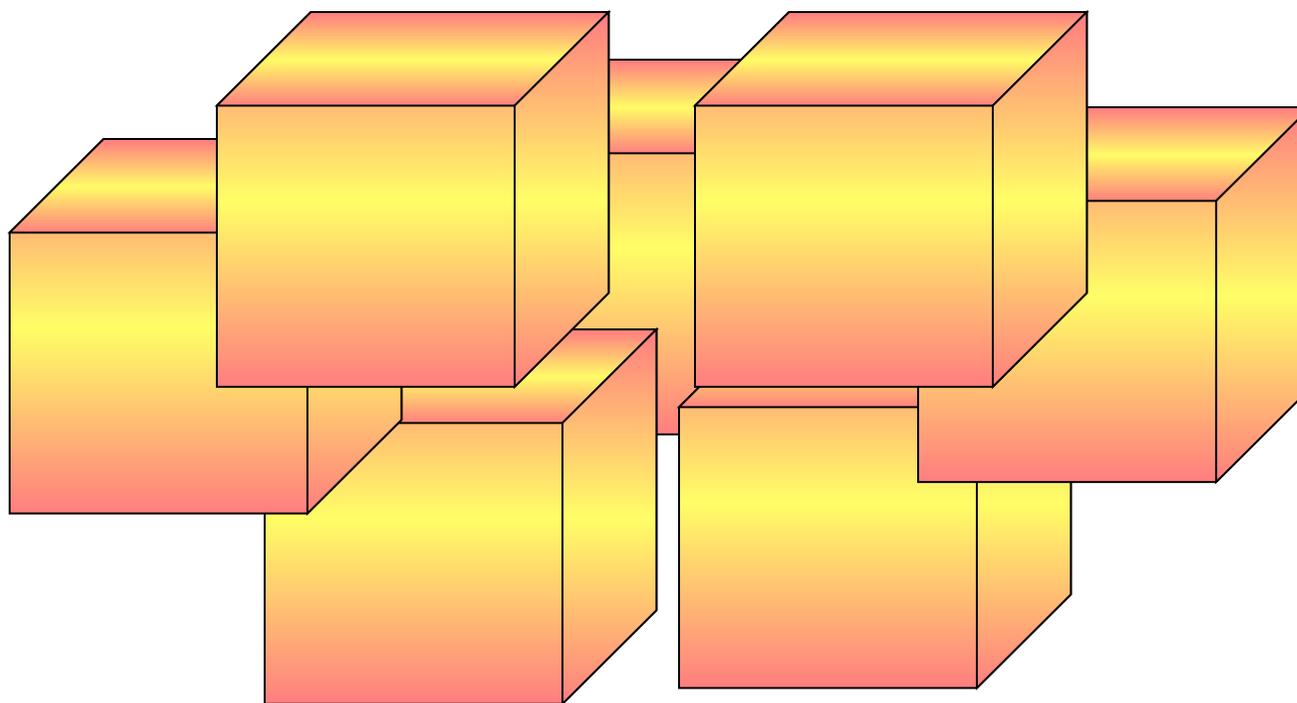
13

11

9

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



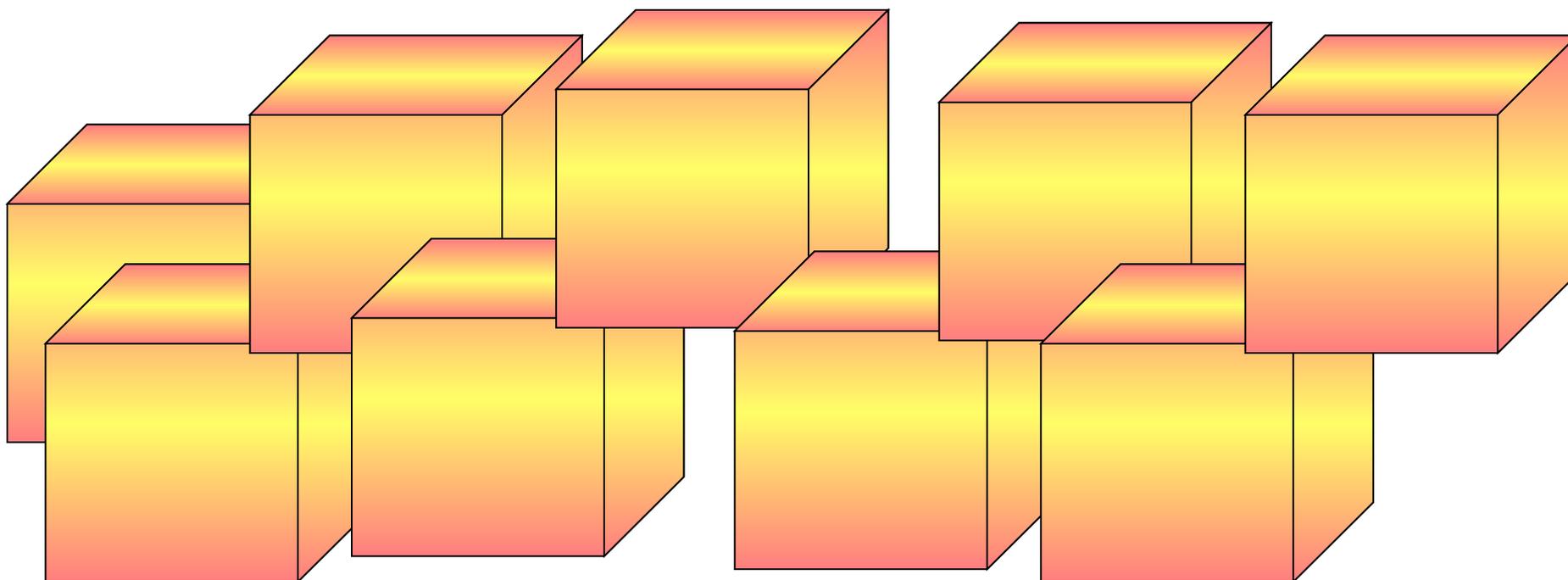
5

9

7

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



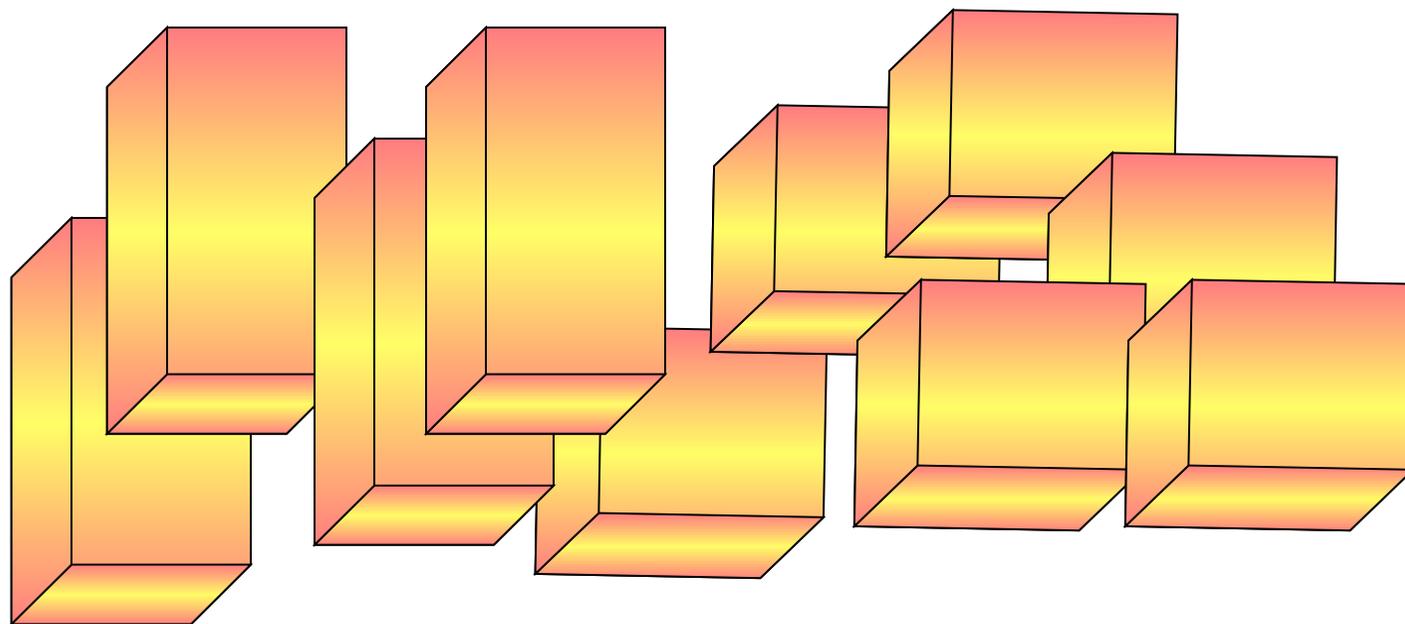
7

8

9

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



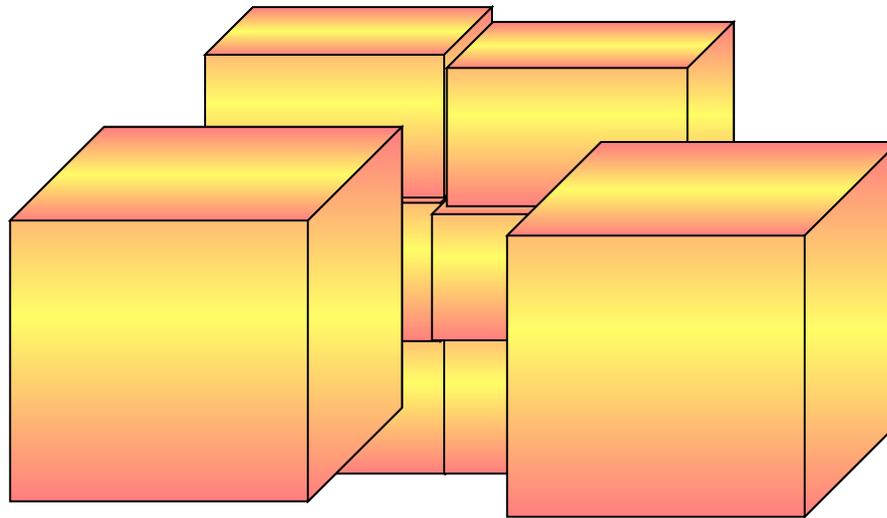
8

10

12

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



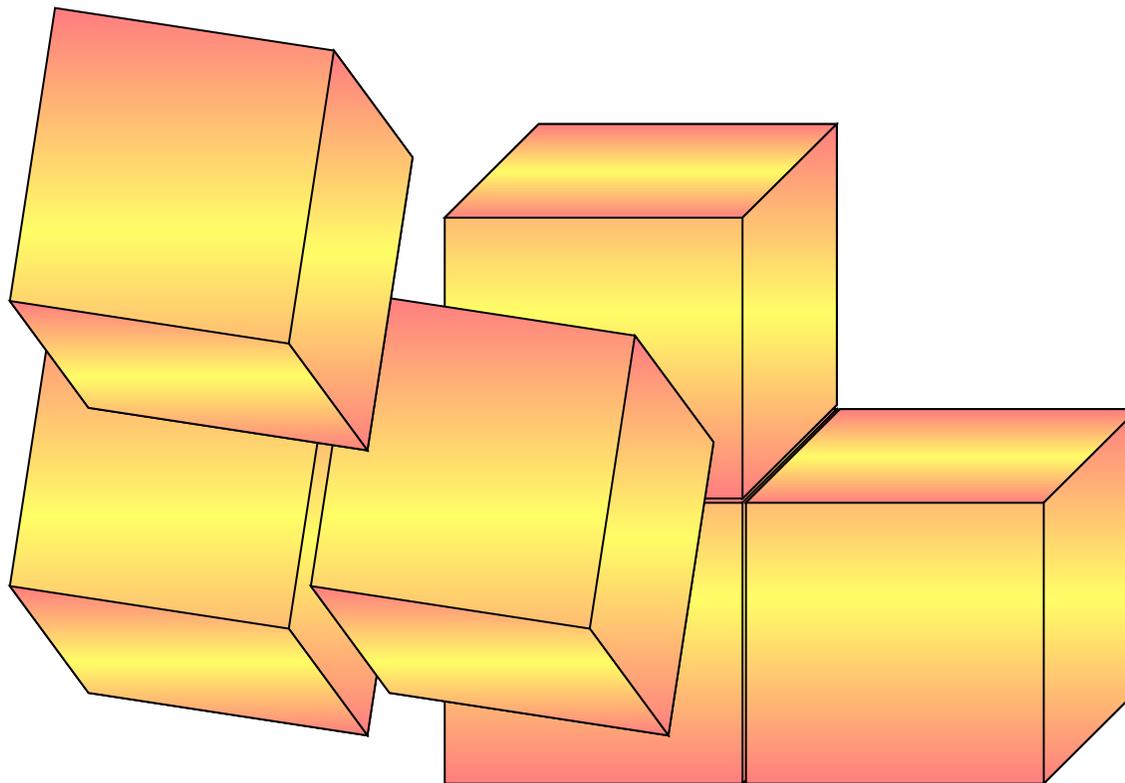
8

6

4

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



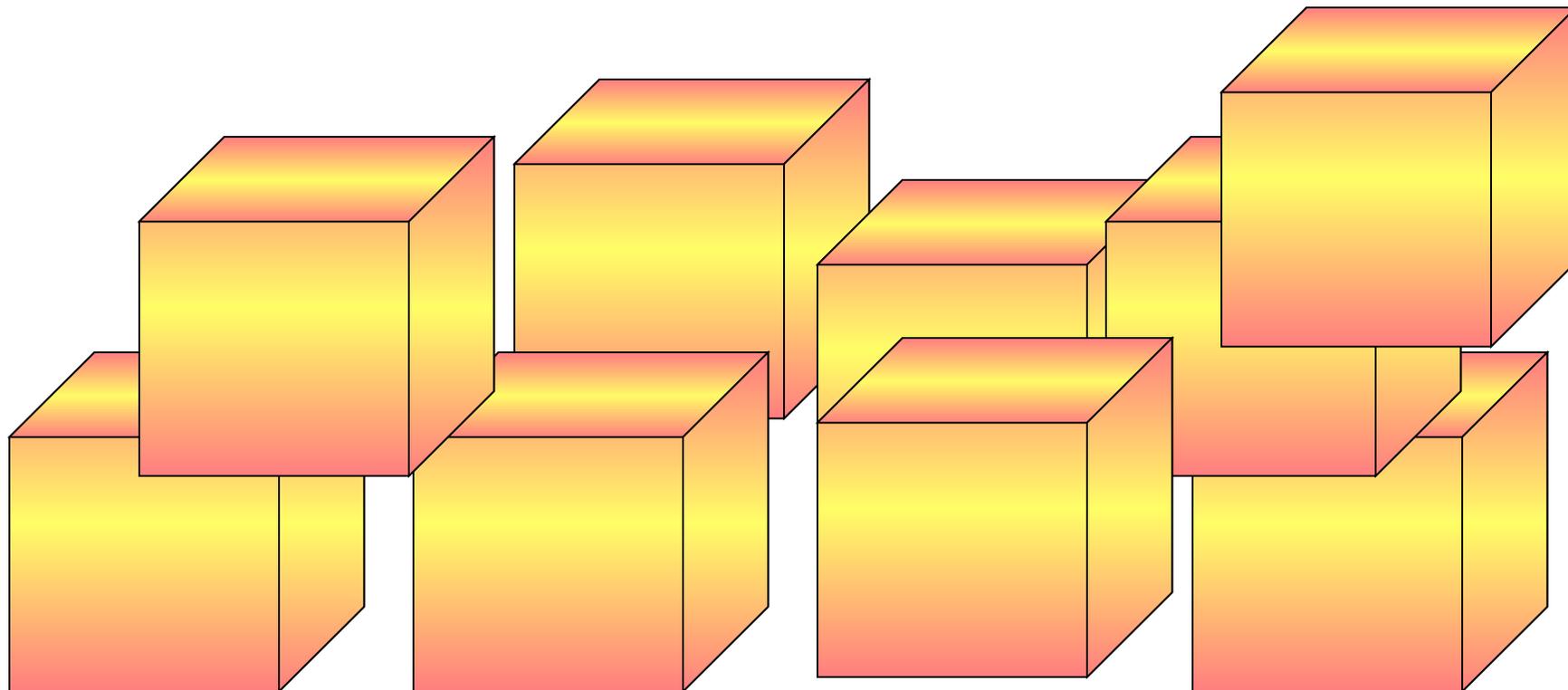
6

5

7

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



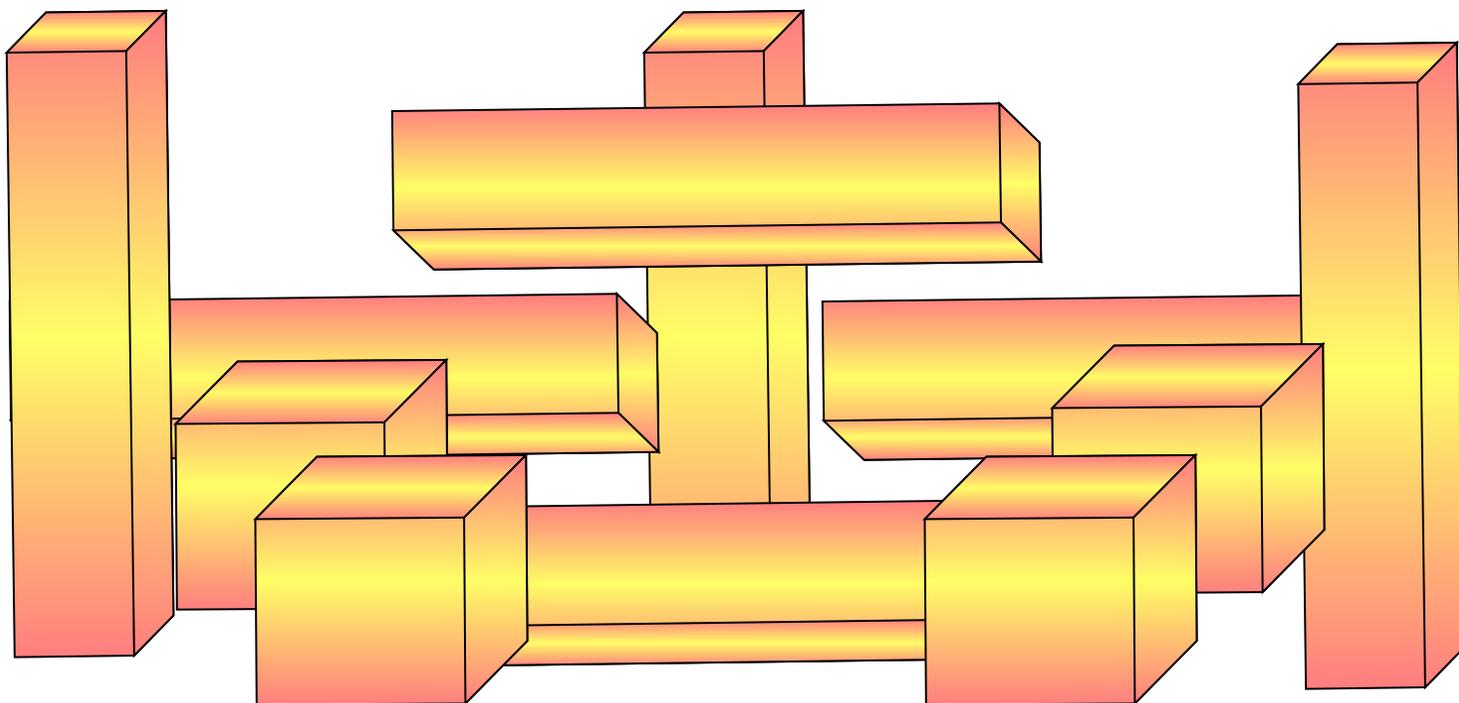
9

10

7

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



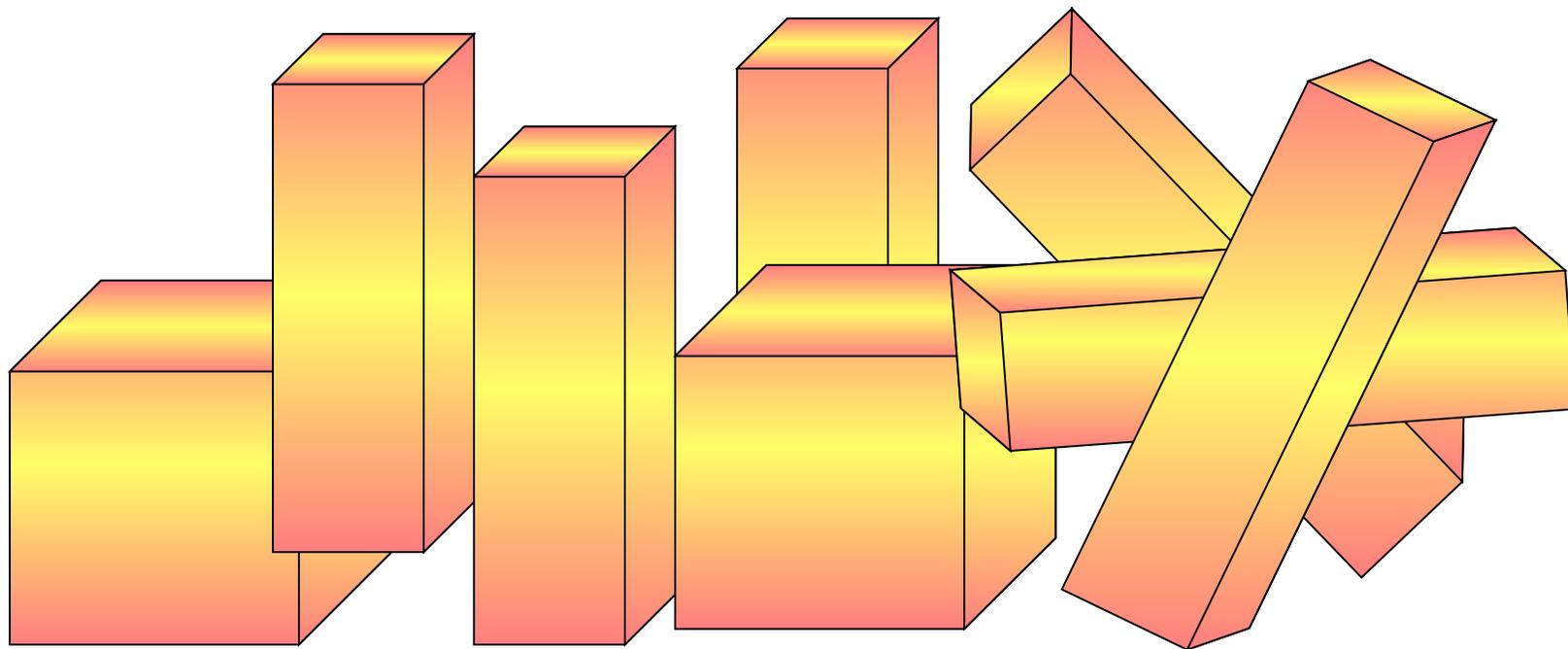
1 1

9

8

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



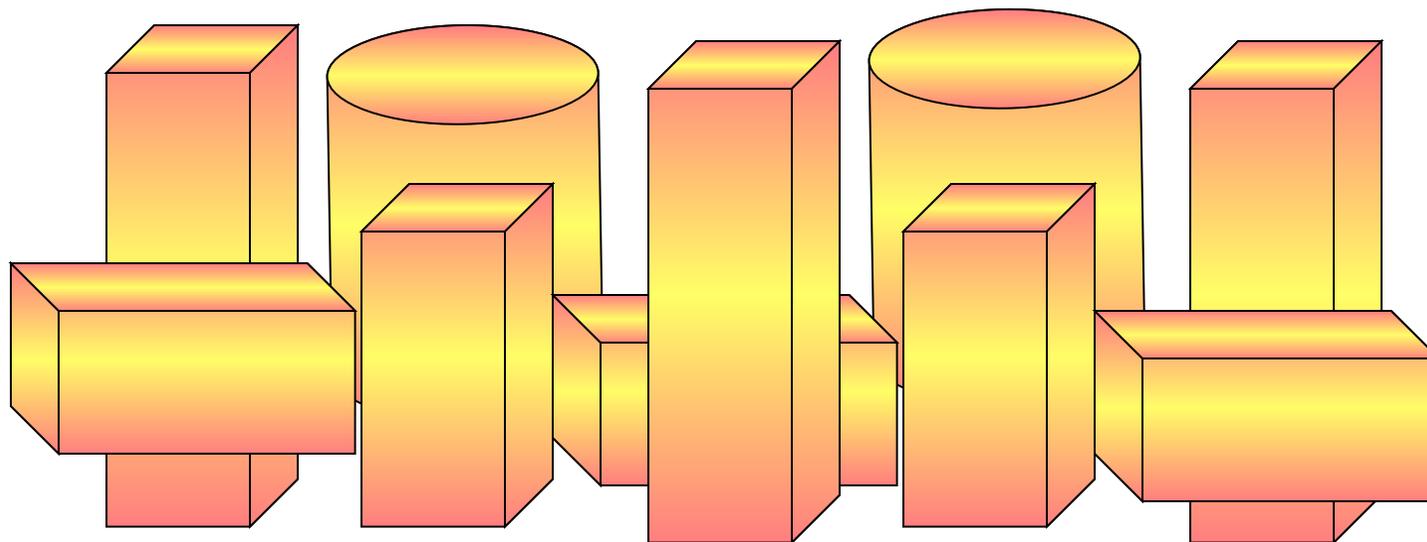
7

8

10

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



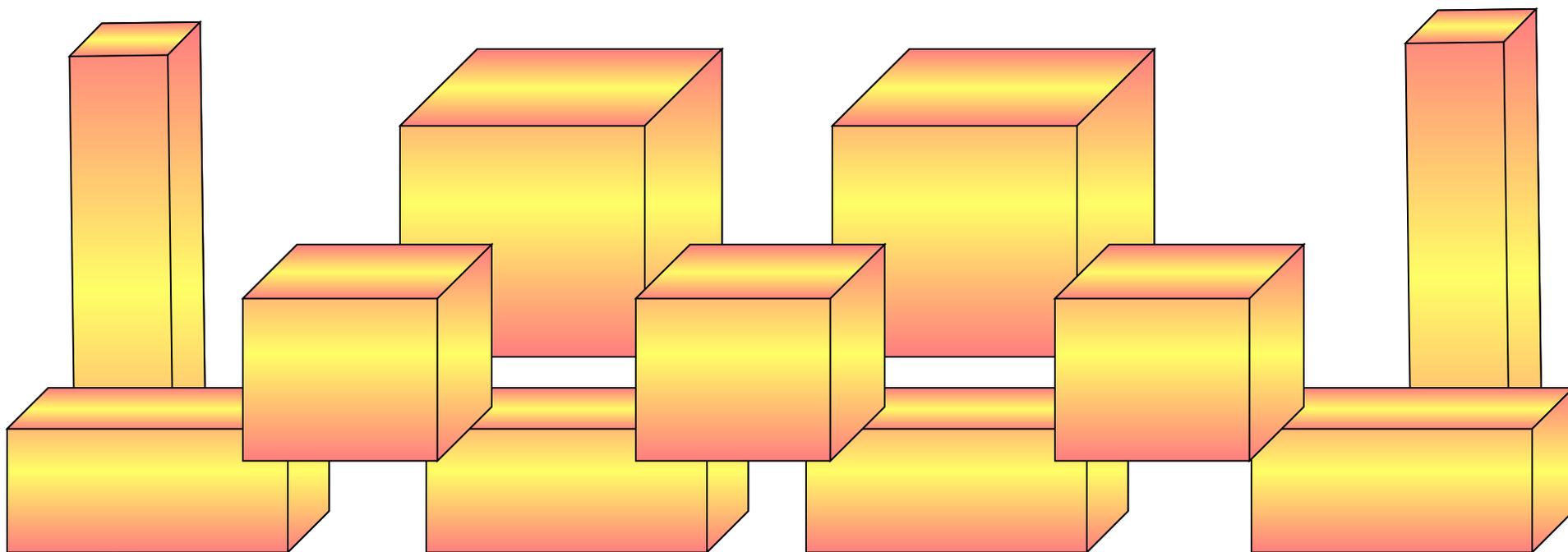
10

12

9

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



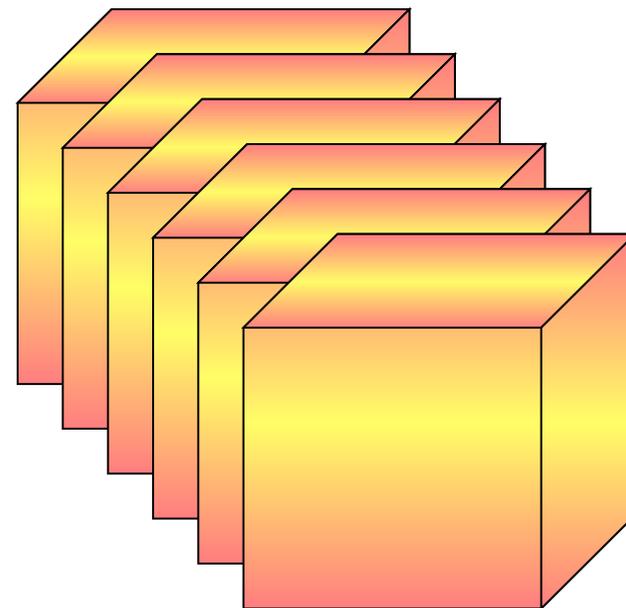
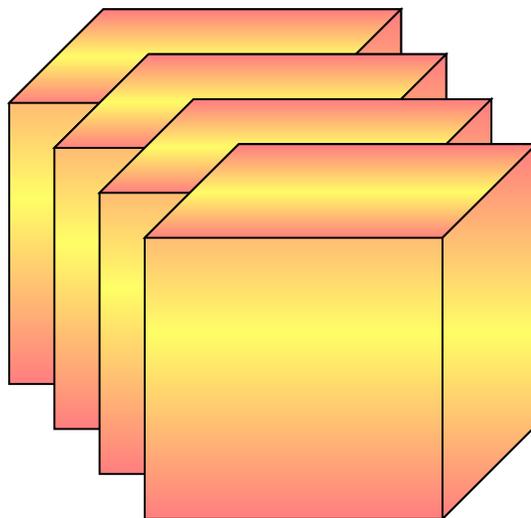
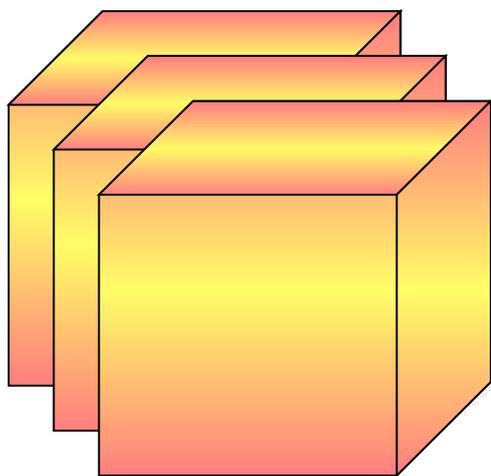
11

9

7

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



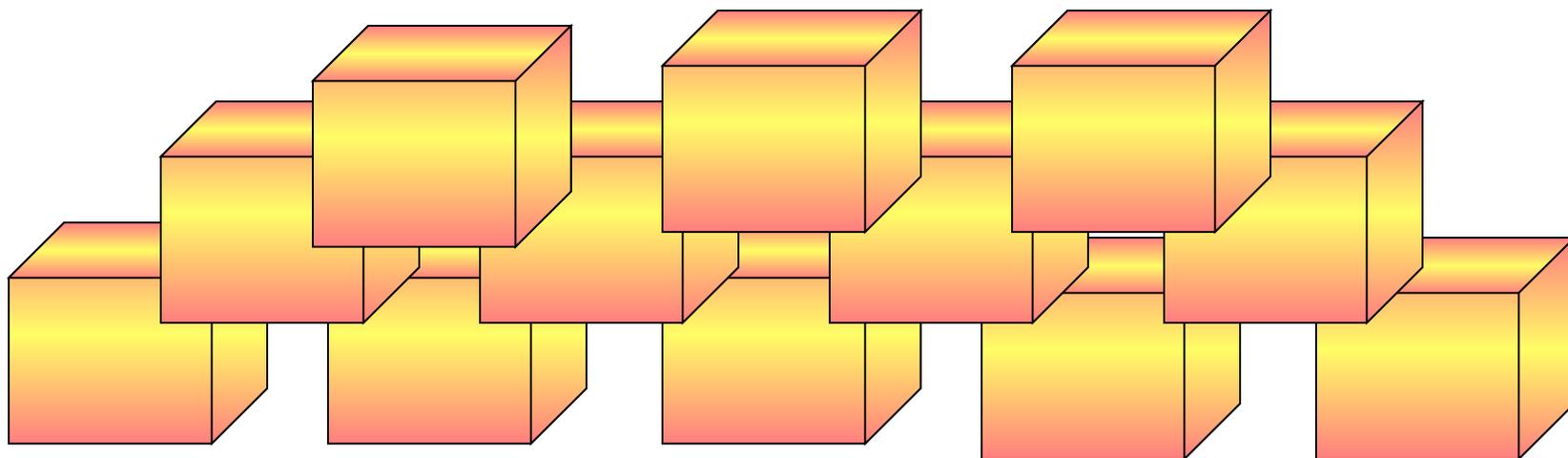
6

3

13

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



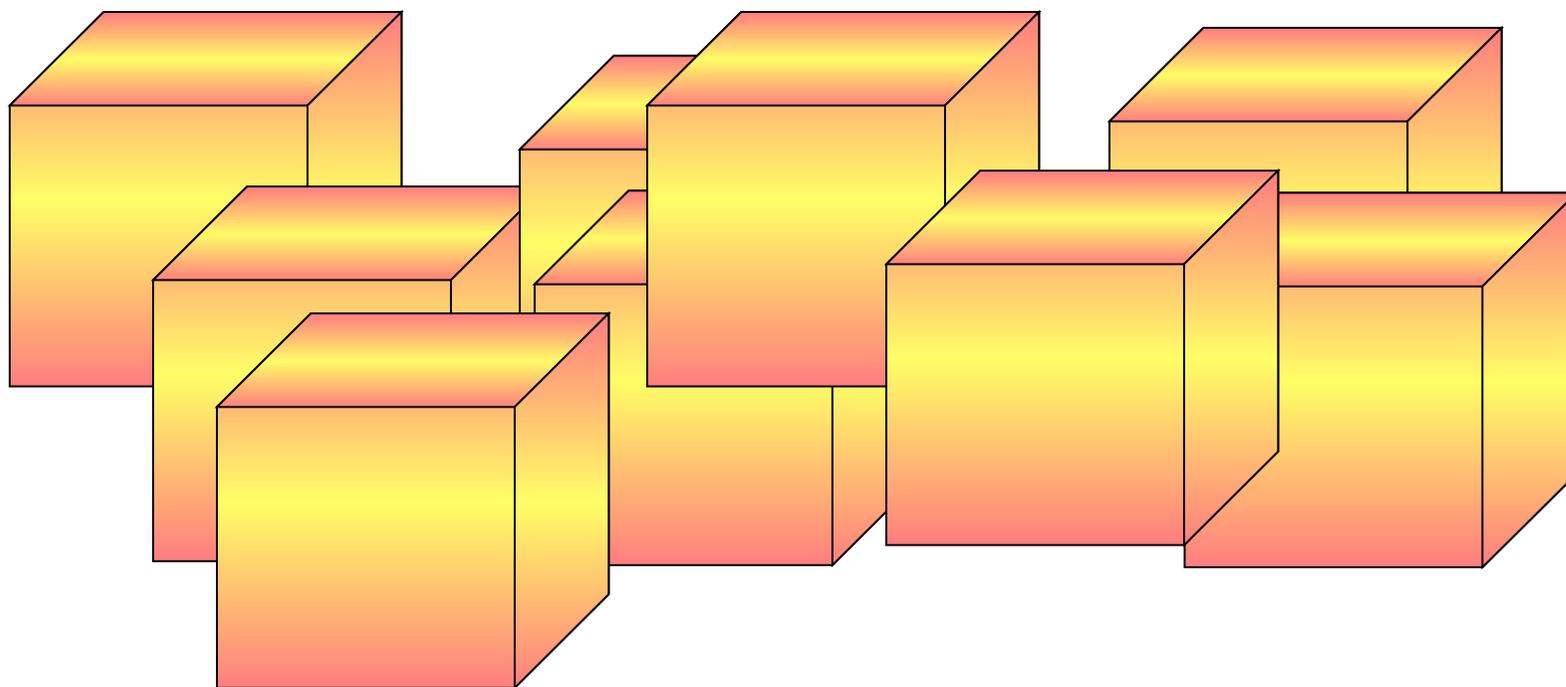
12

8

10

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



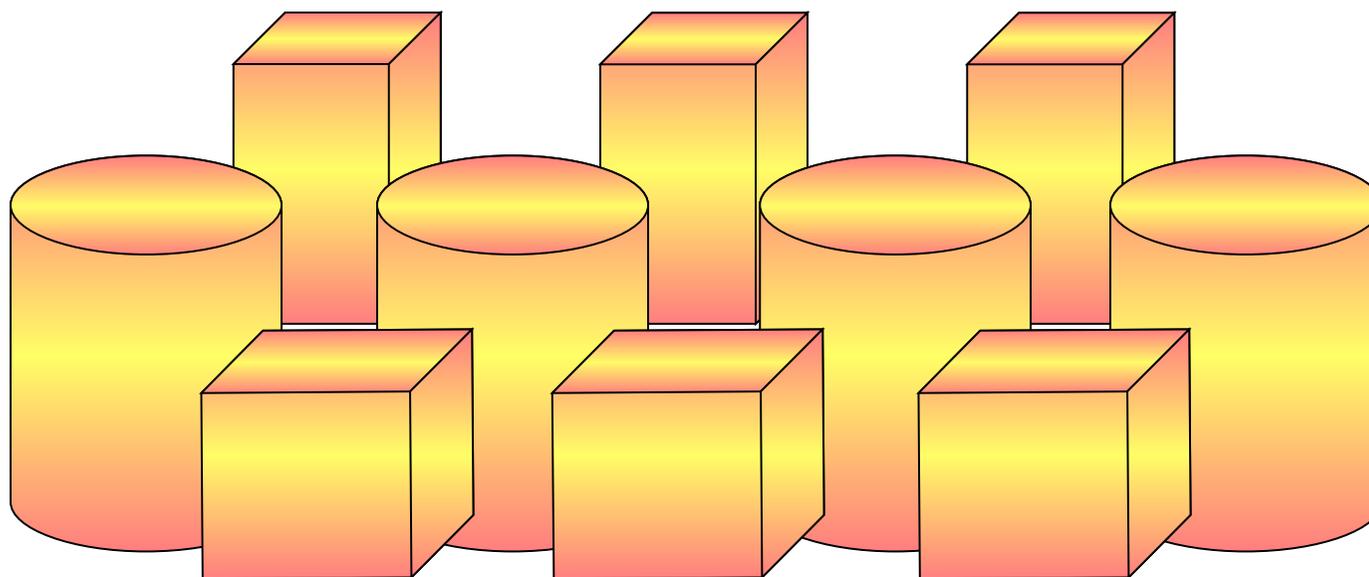
6

9

8

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



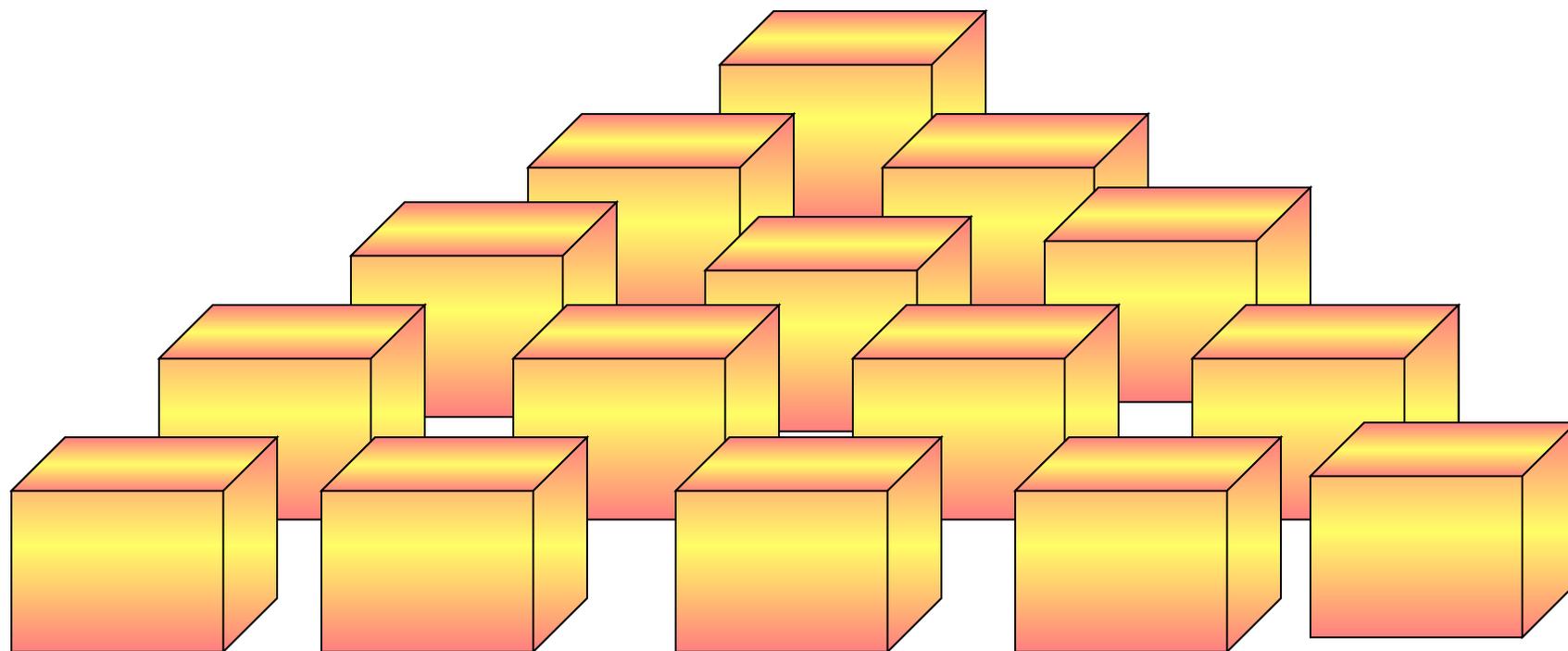
12

8

10

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



15

9

18

### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



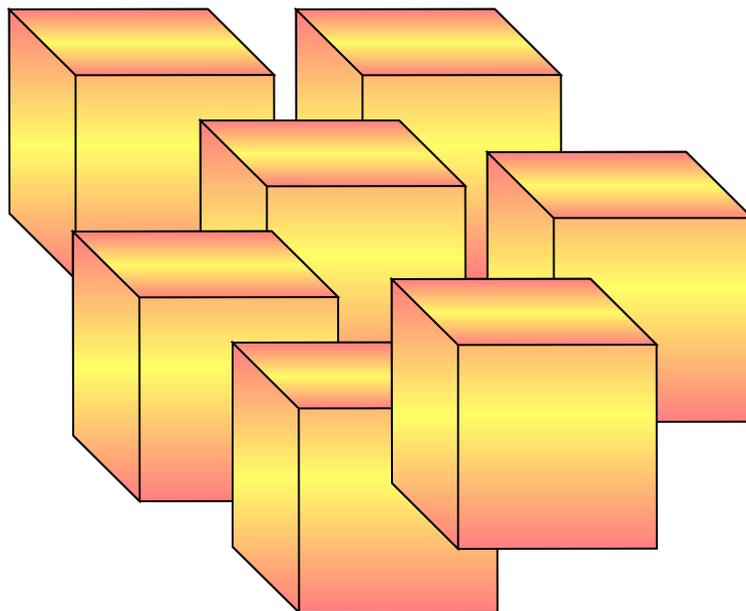
10

12

14

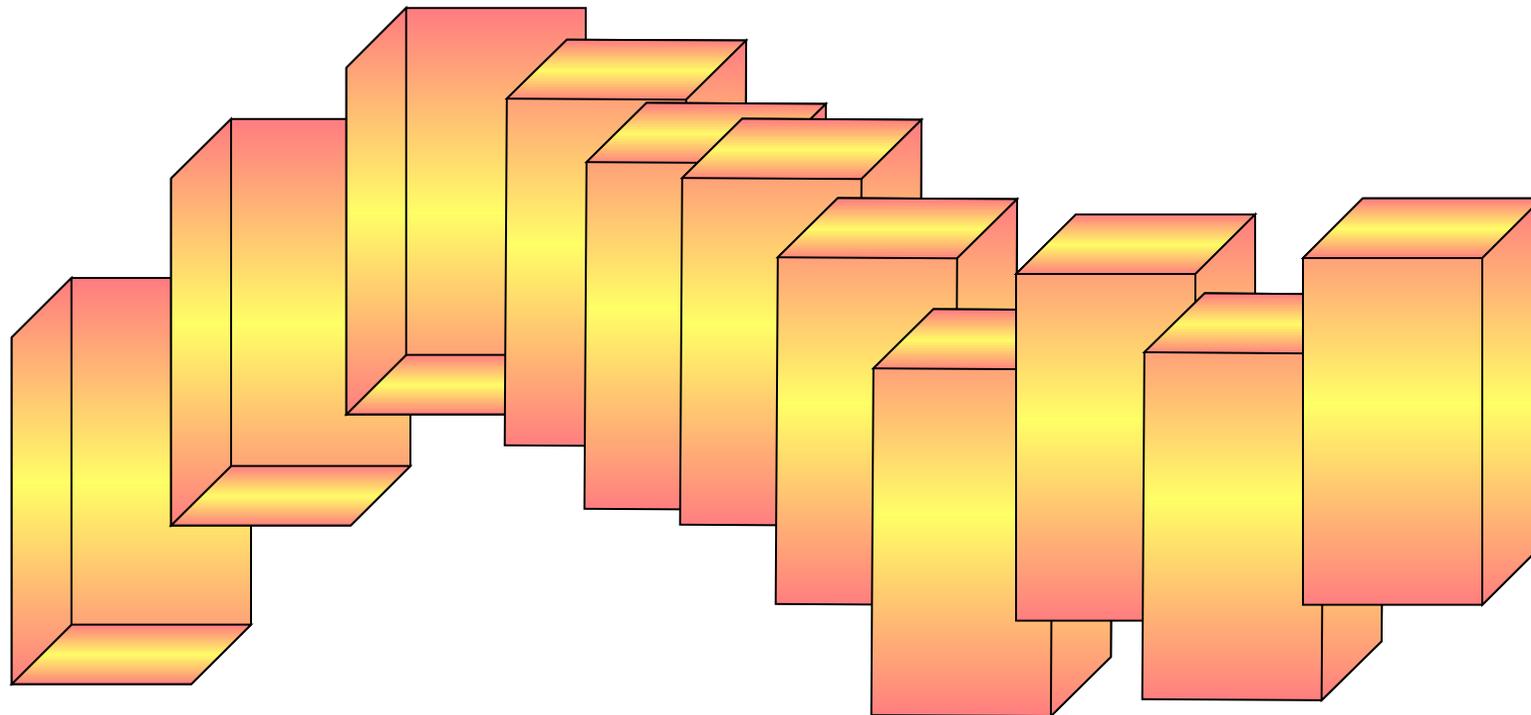
### NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far indicare e denominare il numero delle figure presenti.



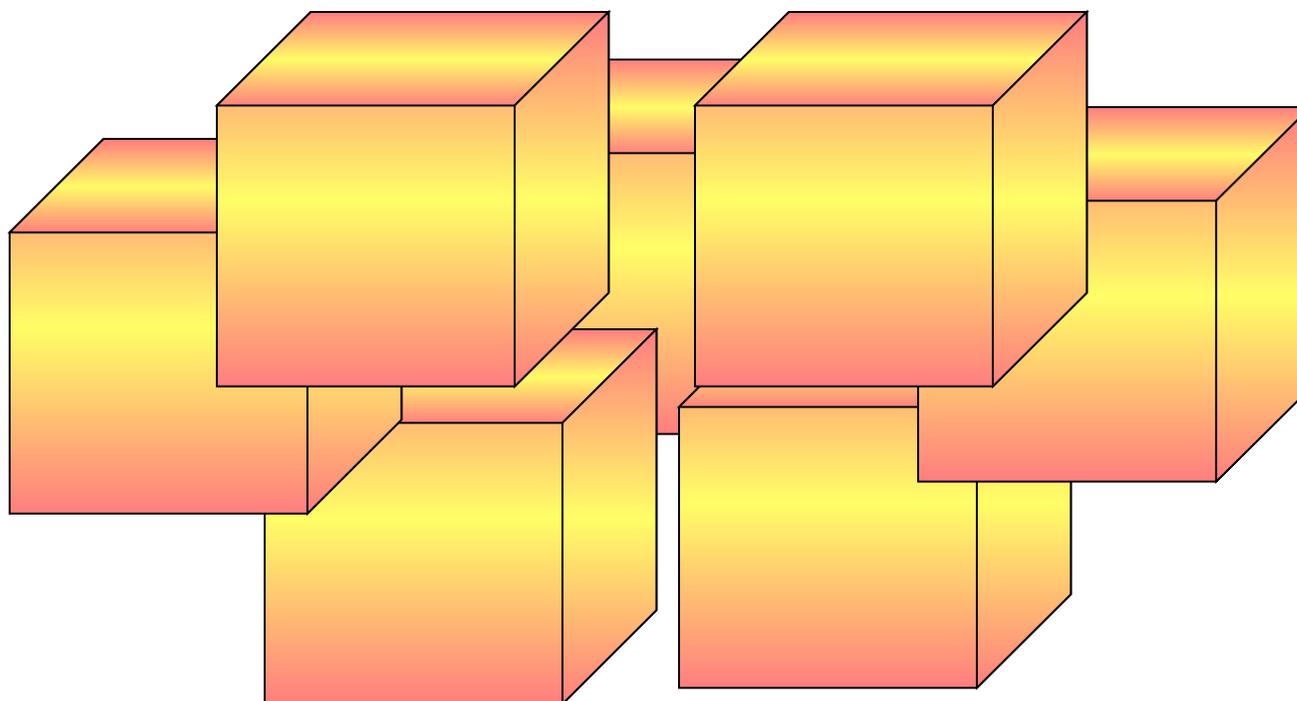
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



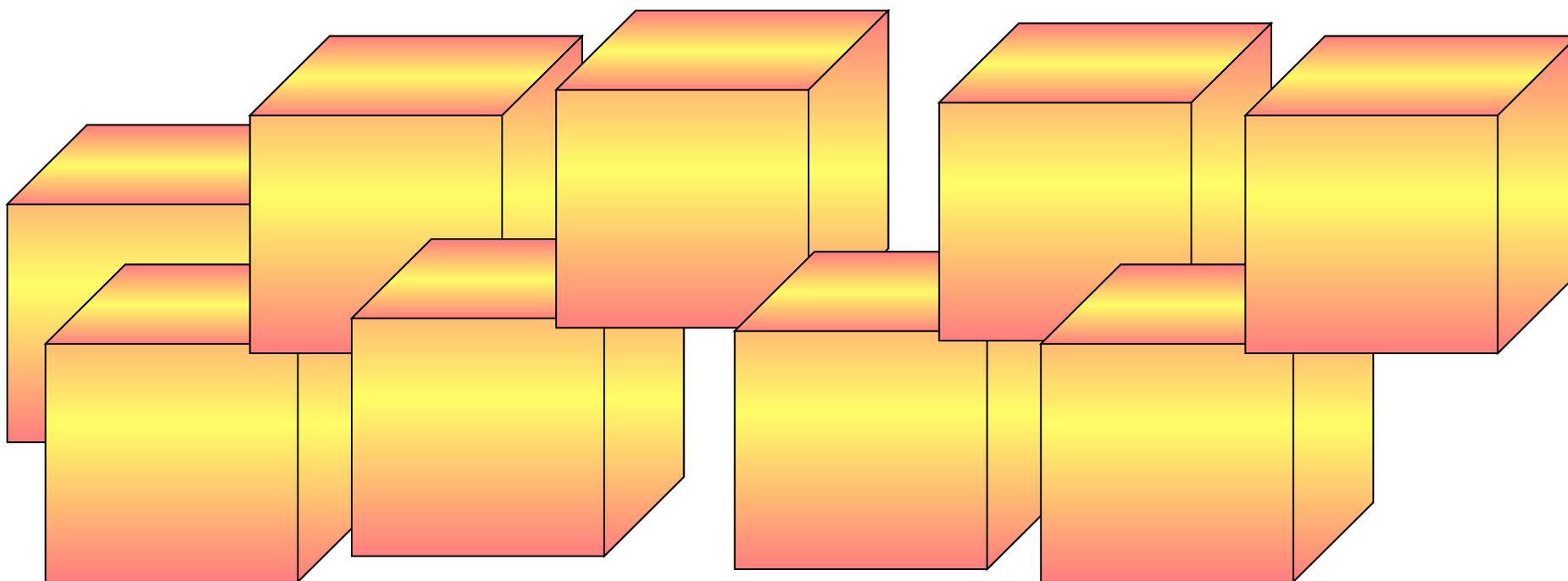
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



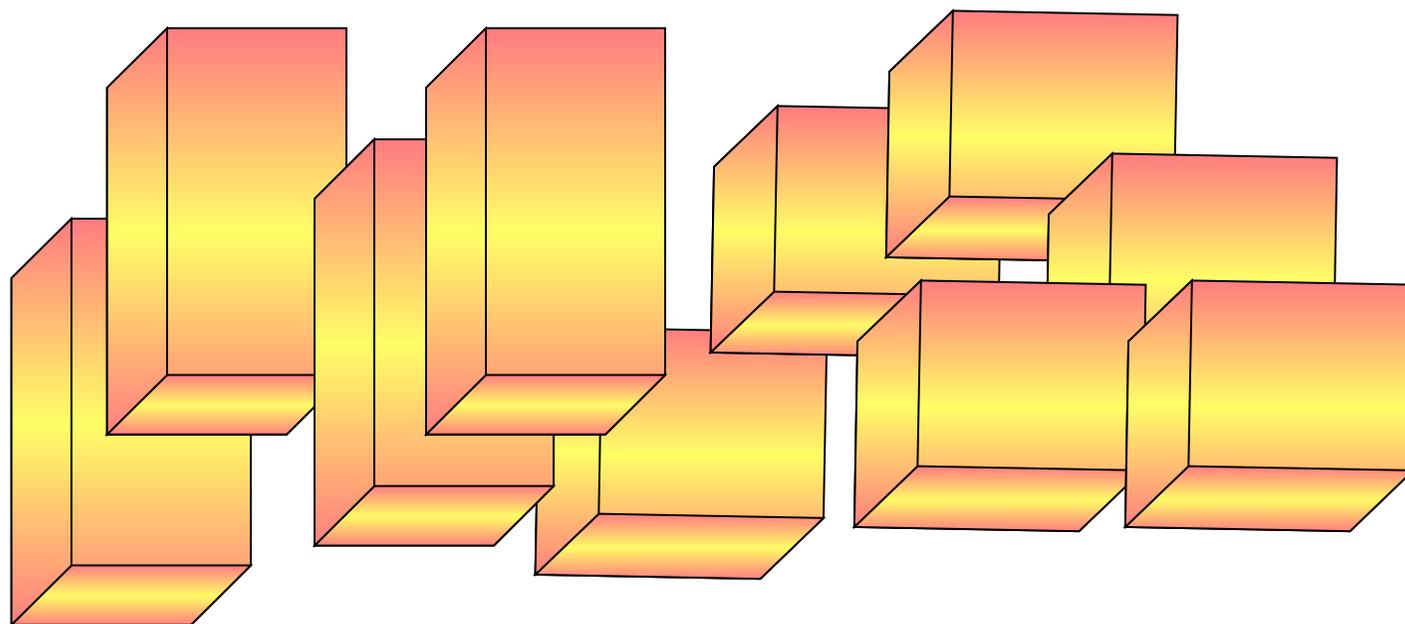
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



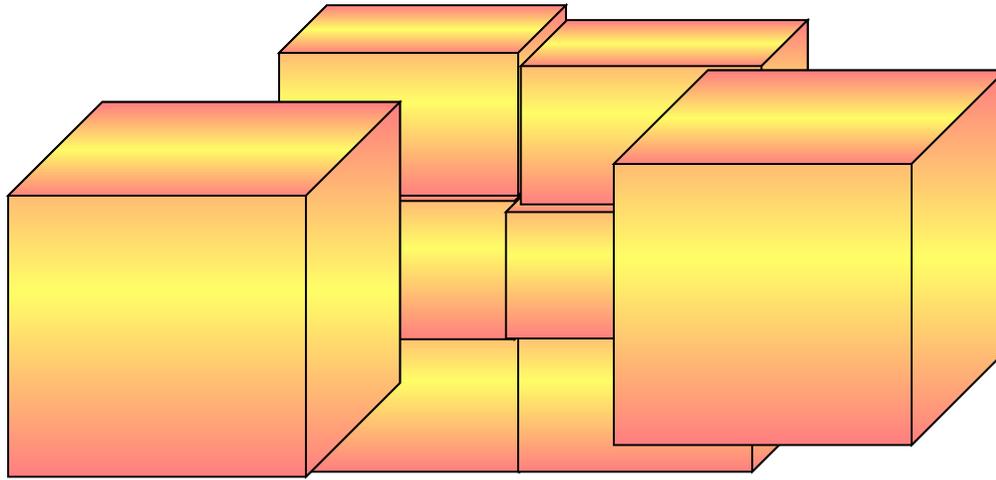
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



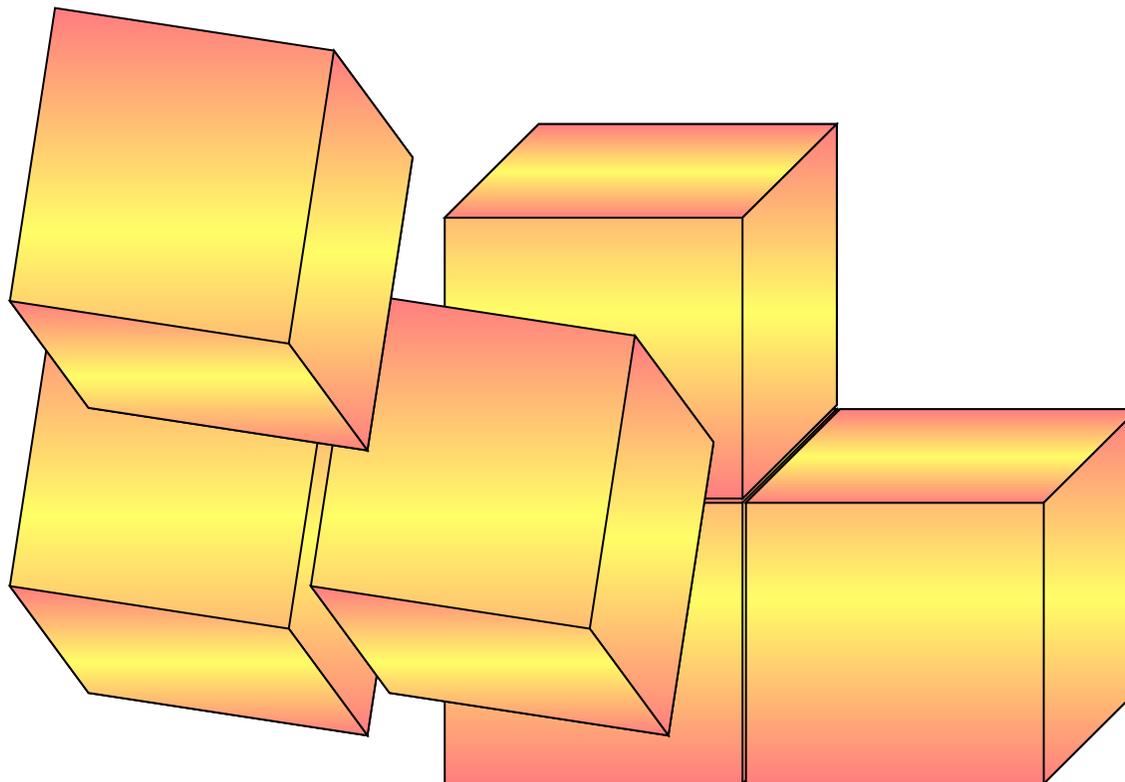
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



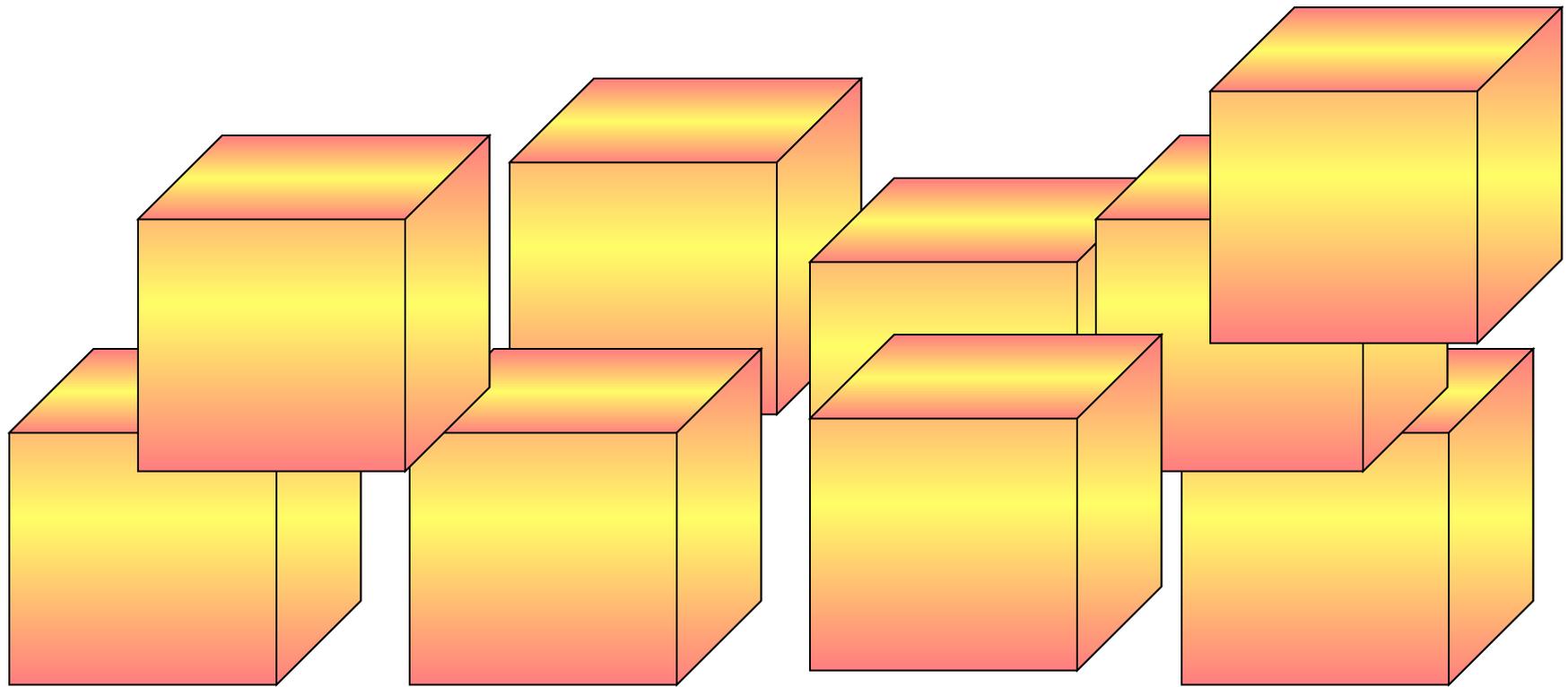
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



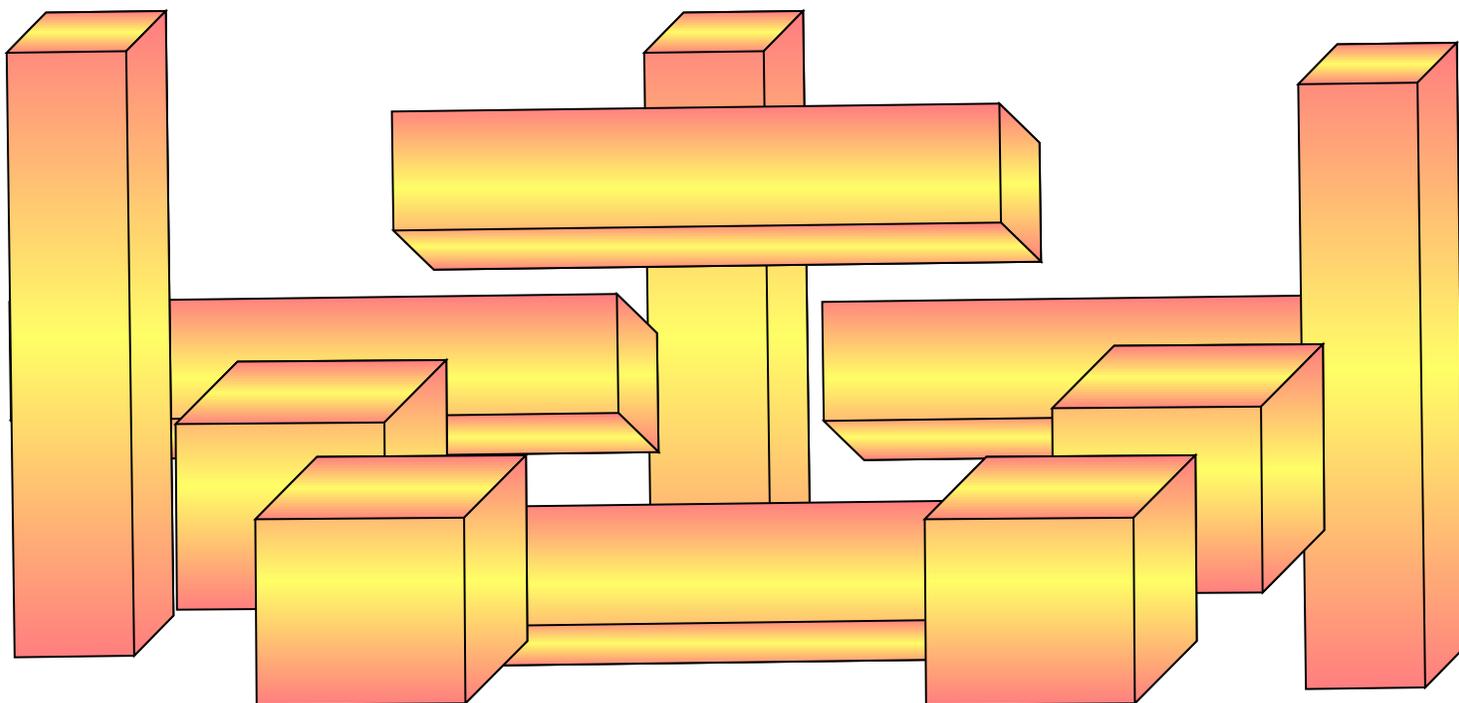
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



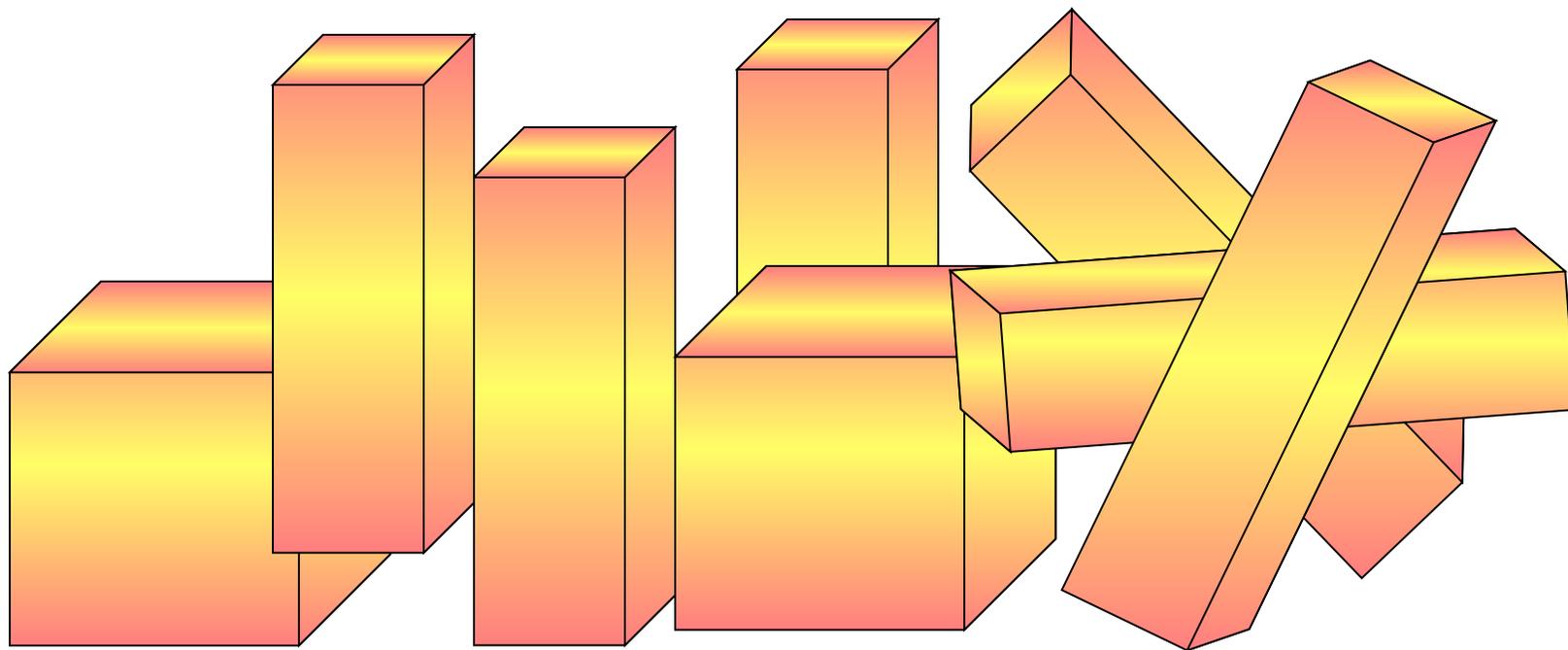
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



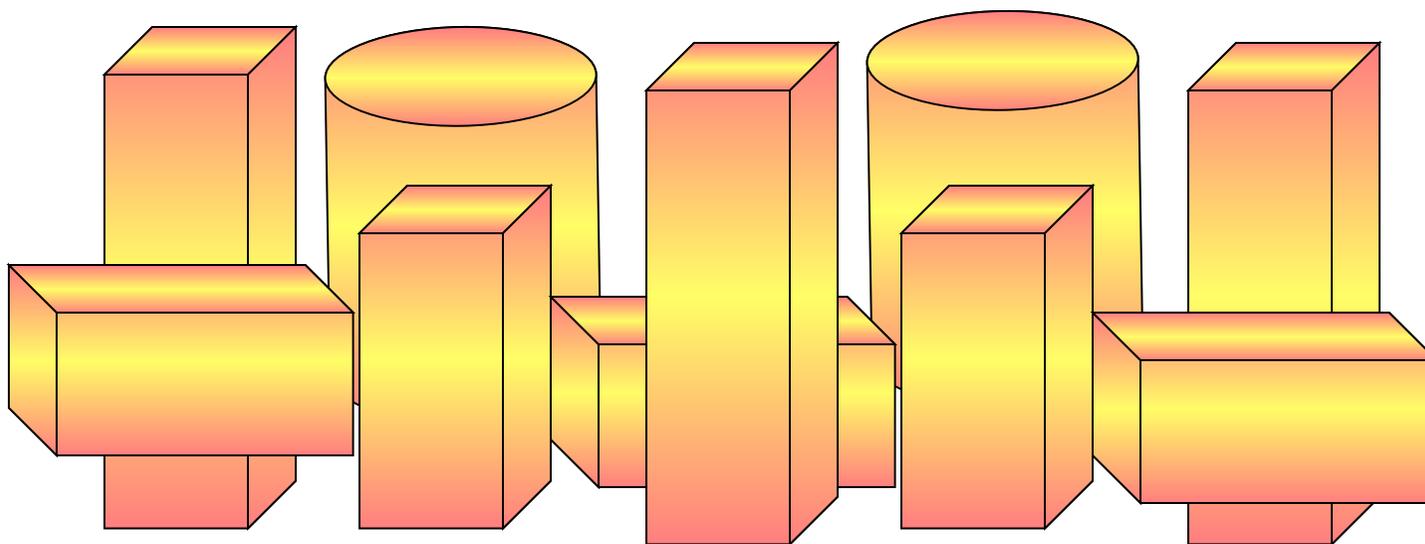
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



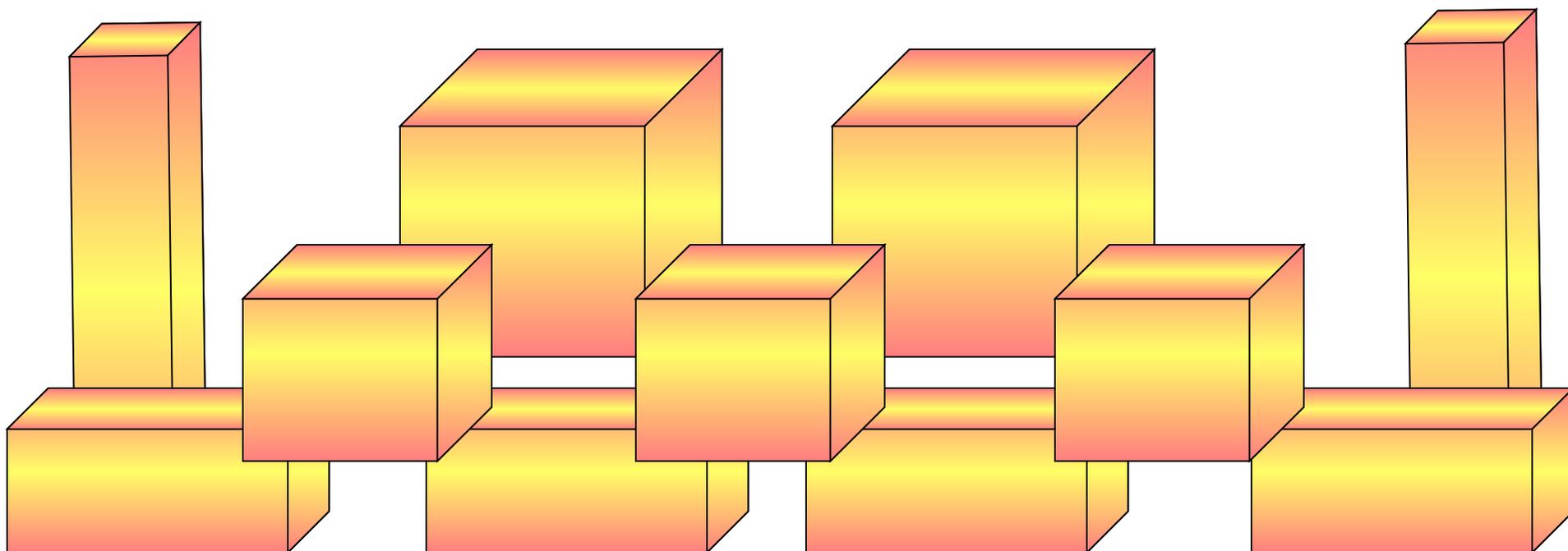
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



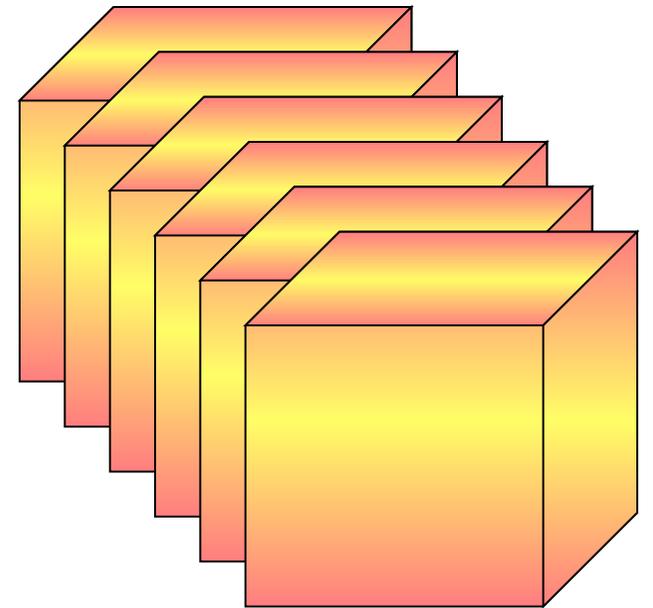
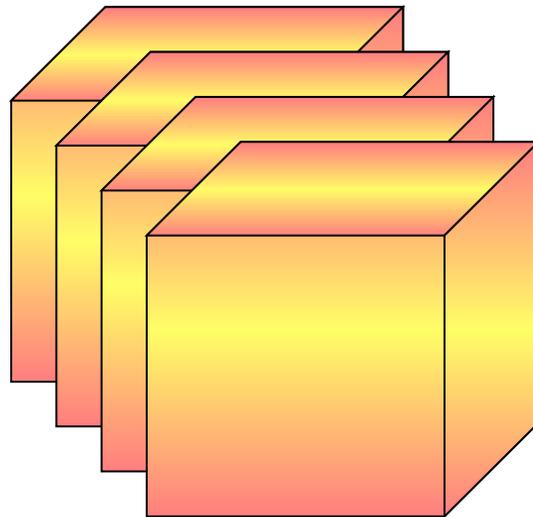
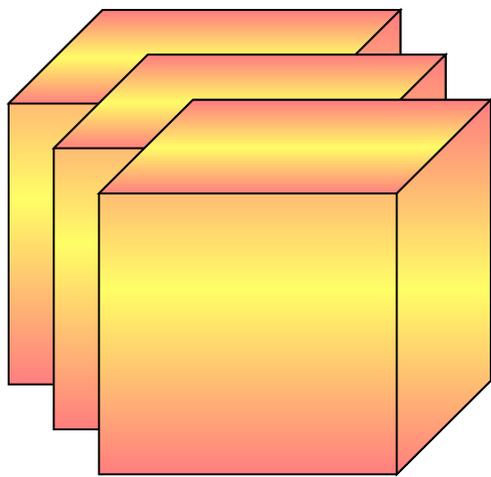
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



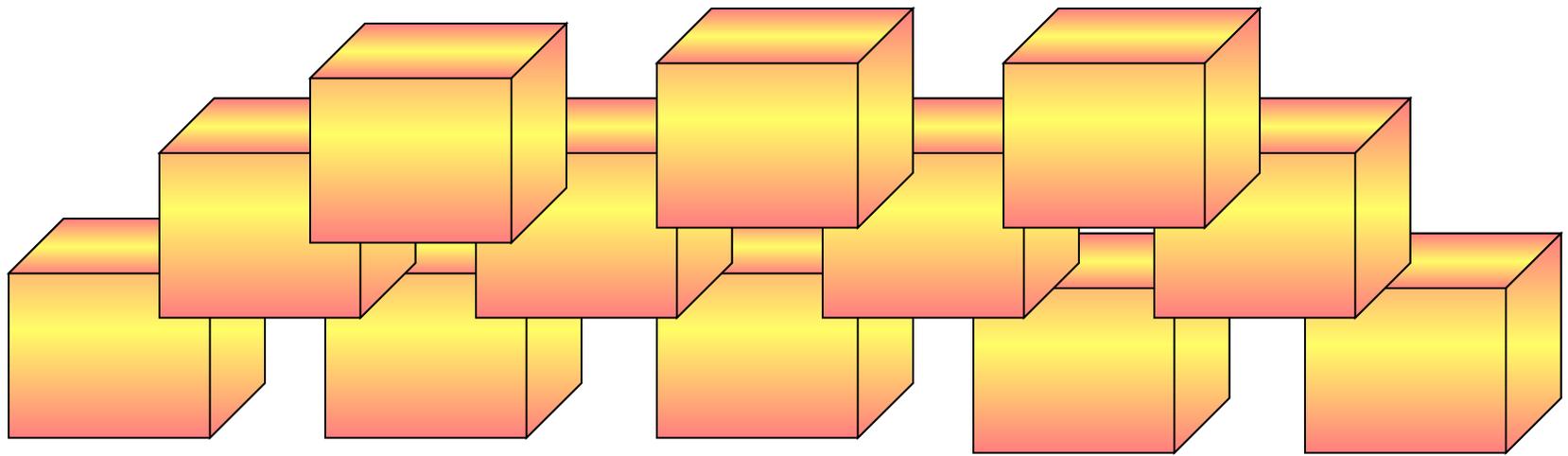
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



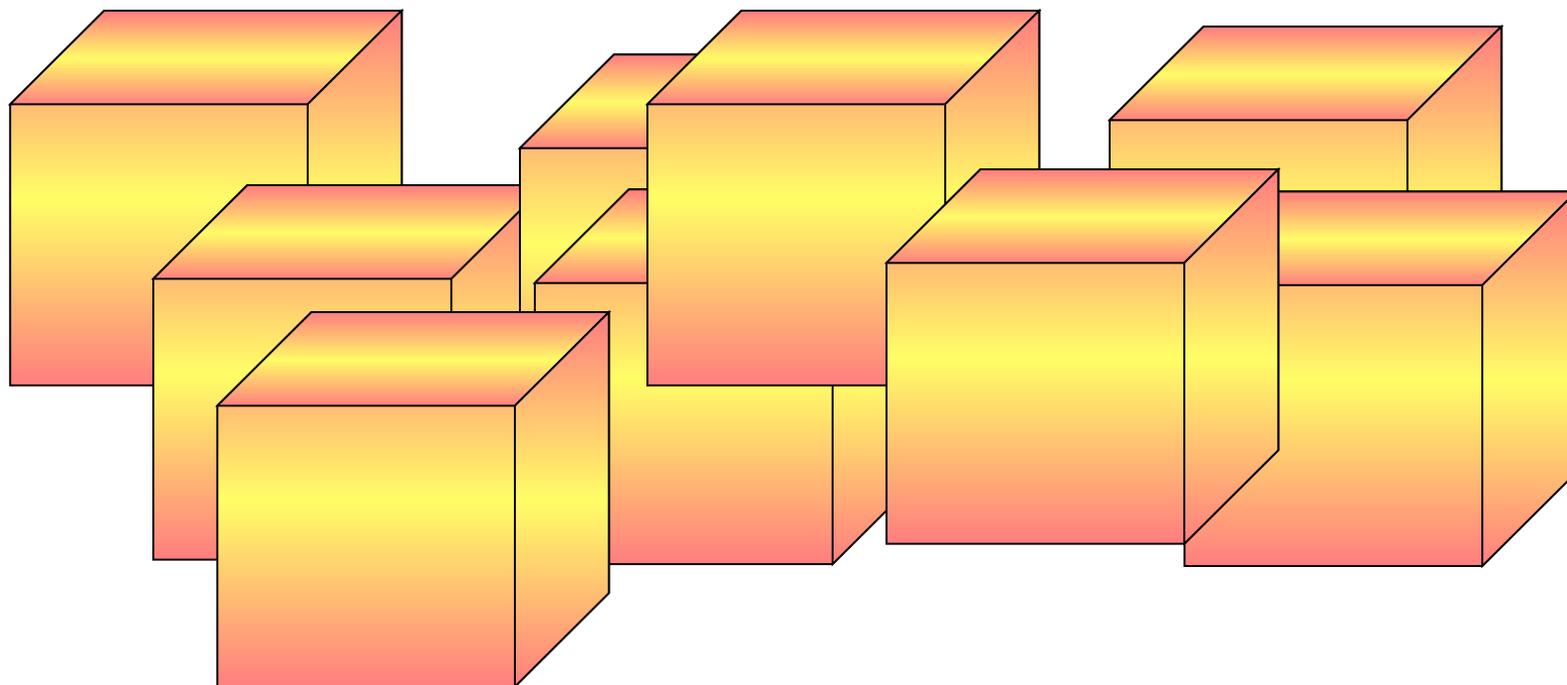
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



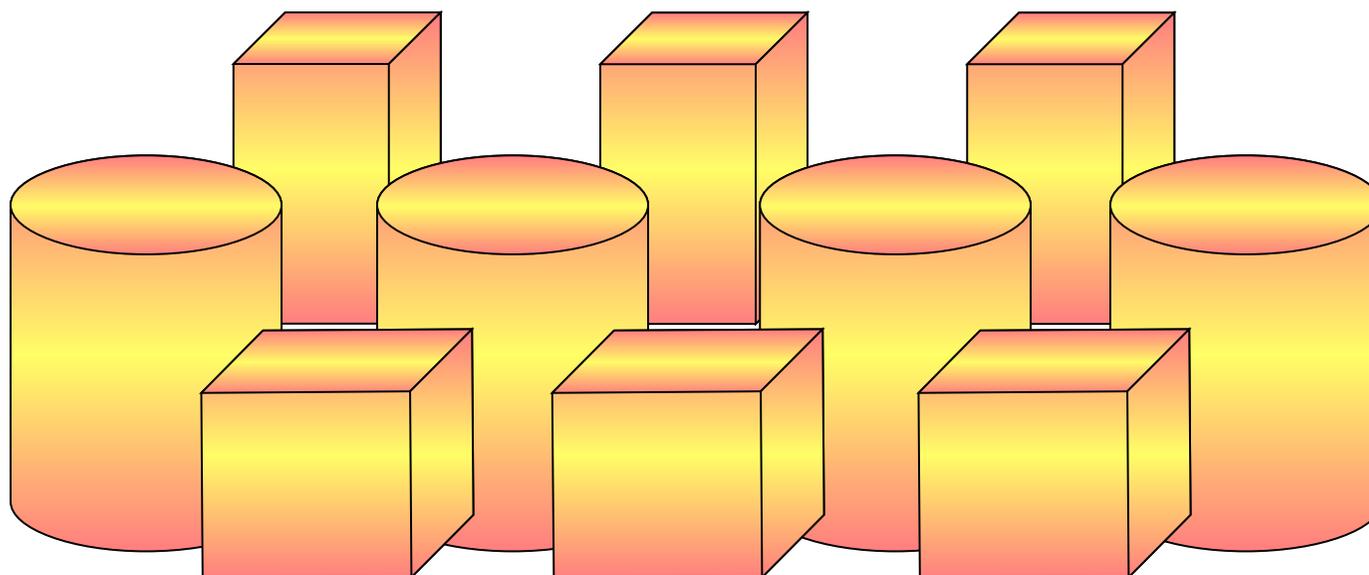
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



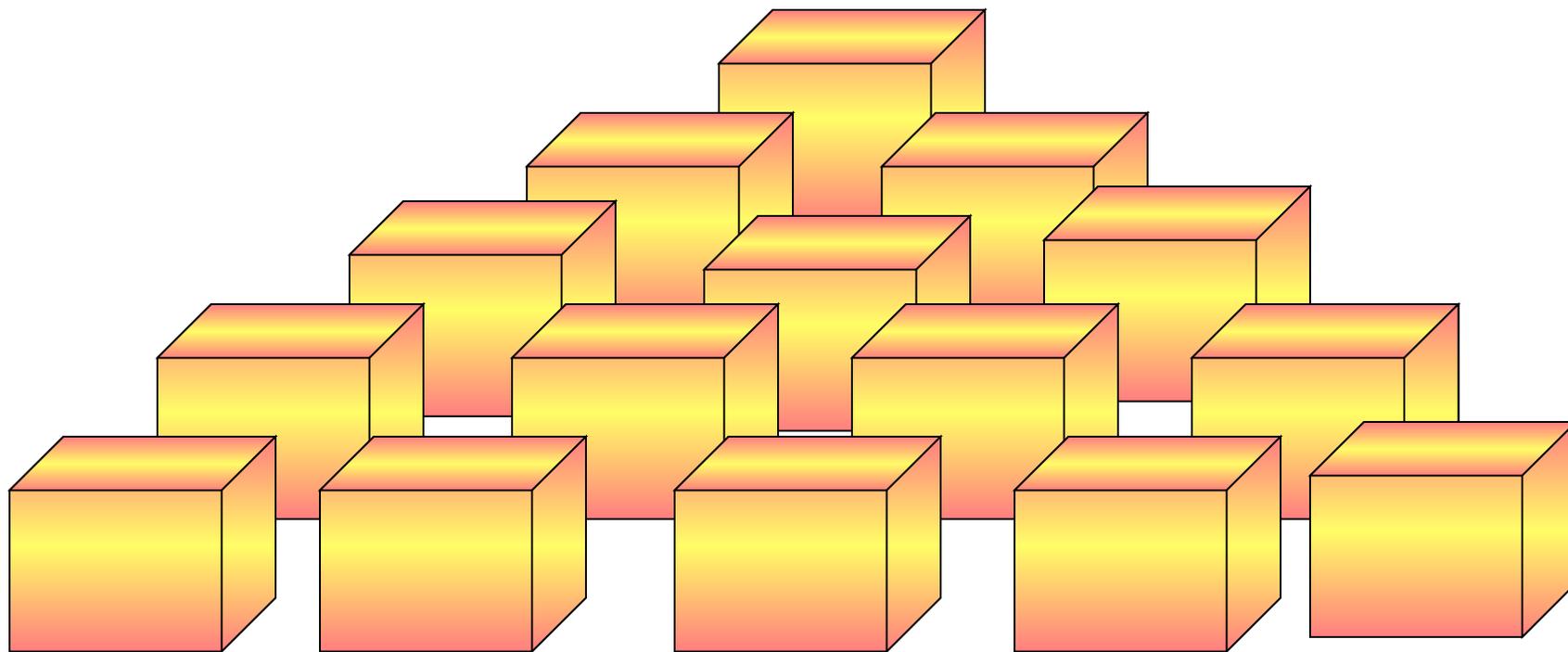
## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.



## NUMERAZIONE E PROSPETTIVA

Far denominare il numero delle figure presenti.

# “ VOGLIA DI CRESCERE ”

*PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO*

## *LE CATEGORIE*

## **LE CATEGORIE**

Gli oggetti, le persone e gli animali possono essere raggruppati in categorie logiche, tenendo conto delle loro caratteristiche o condizioni fisiche, dell'uso o della funzione che essi esercitano.

Le categorie sono alla base della cultura umana e quindi importante una loro corretta conoscenza.

### **UTILIZZAZIONE**

#### **1<sup>a</sup> Fase**

Per utilizzare tali schede basta leggere o far leggere la categoria richiesta chiedendo di associarla alle immagini che la rappresentano.

#### **2<sup>a</sup> Fase**

In un secondo momento è possibile effettuare l'esercizio partendo dalle immagini e chiedendo al bambino a quale categoria appartengono gli oggetti rappresentati.

### **ETA' DI RIFERIMENTO**

Cinque anni nello sviluppo logico.



I POLIZIOTTI



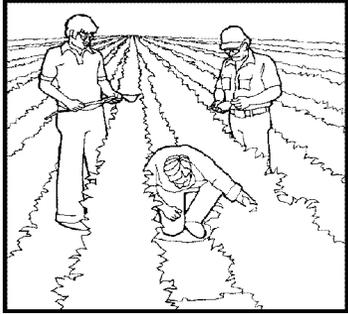
I GIUDICI



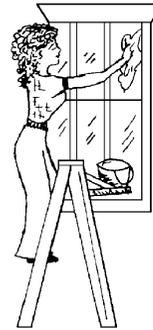
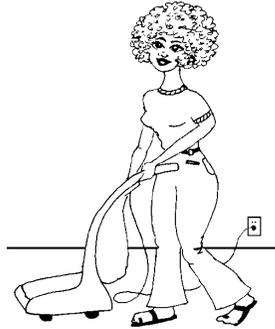
I VIGILI URBANI

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



LE CASALINGHE



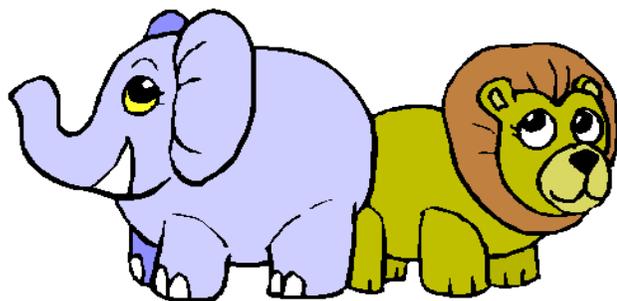
I MUSICISTI



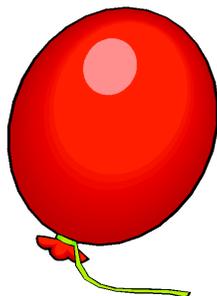
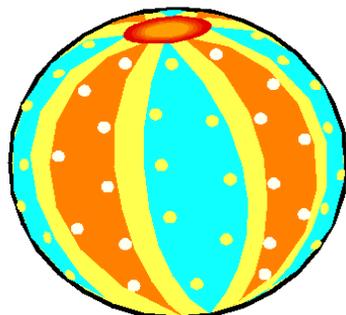
GLI AGRICOLTORI

LE CATEGORIE

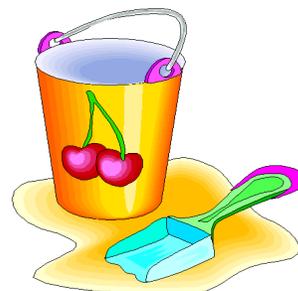
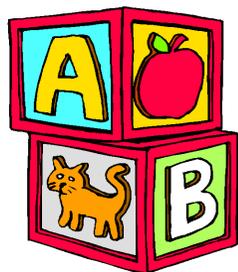
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I GIOCATTOLI  
DI PLASTICA



I GIOCATTOLI  
DI GOMMA



I GIOCATTOLI  
DI PELUCHE

### LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



LE BEVANDE IN  
BOTTIGLIE



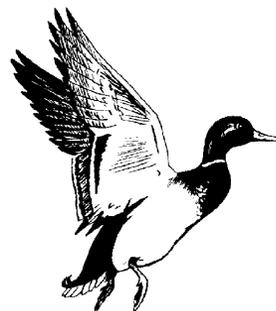
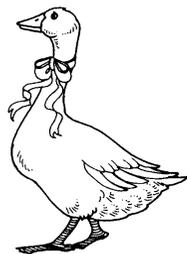
LE BEVANDE  
IN LATTINE



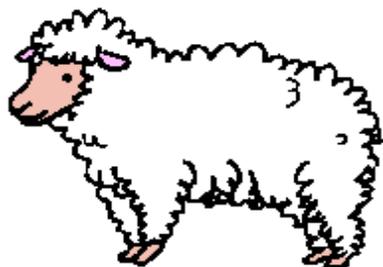
LE BEVANDE IN  
BICCHIERI

## LE CATEGORIE

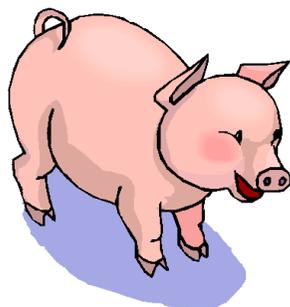
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI ANIMALI  
A PELO LUNGO



GLI ANIMALI  
CON LE PIUME



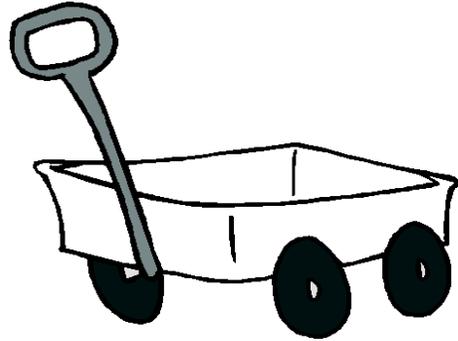
GLI ANIMALI  
A PELO CORTO

### LE CATEGORIE

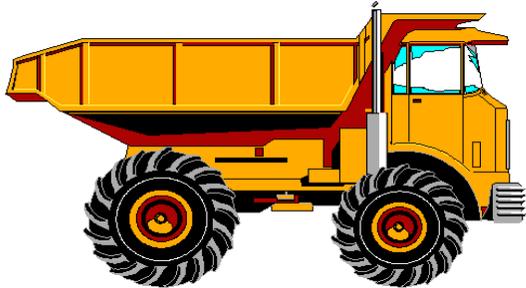
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I MEZZI PER  
TRASPORTARE  
LA TERRA



I MEZZI PER  
TRASPORTARE  
GLI OGGETTI



I MEZZI PER  
TRASPORTARE  
I BAMBINI

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I PIANISTI



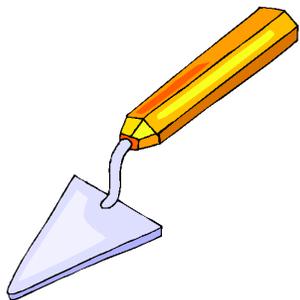
I TROMBETTISTI



I CHITARRISTI

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI OGGETTI PER  
IL MURATORE



GLI OGGETTI PER  
IL CANTANTE



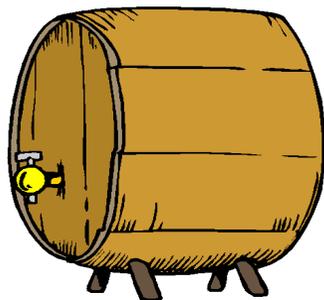
OGGETTI PER  
IL MUSICISTA

## LE CATEGORIE

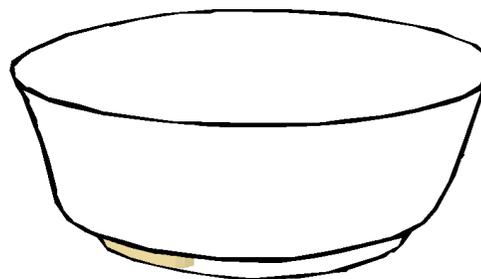
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I RECIPIENTI DI  
LEGNO



I RECIPIENTI DI  
CERAMICA



I RECIPIENTI DI  
VETRO

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I VESTITI  
PER LA CITTA'



I VESTITI PER  
LA CASA



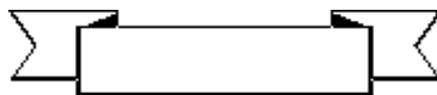
I VESTITI PER  
LE FESTE

### LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



LE COPPE



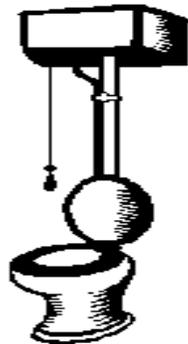
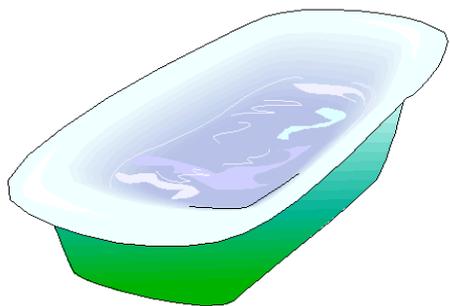
LE MEDAGLIE



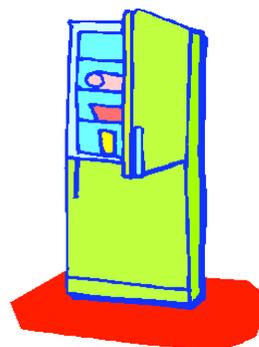
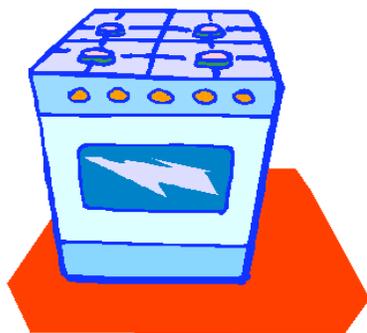
I NASTRI

LE CATEGORIE

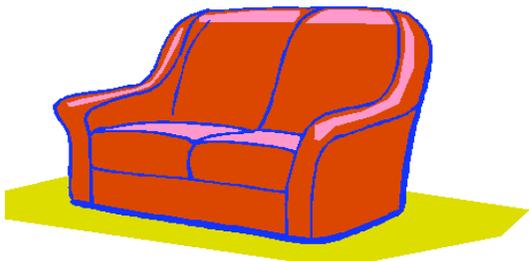
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I MOBILI DA  
CUCINA



I MOBILI DA  
BAGNO



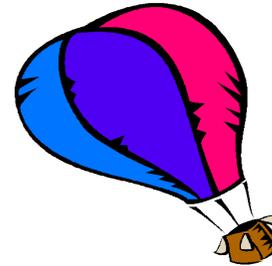
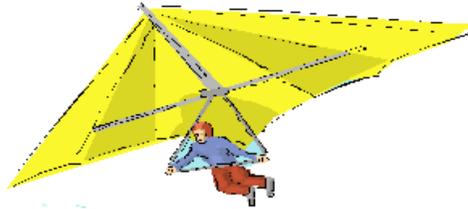
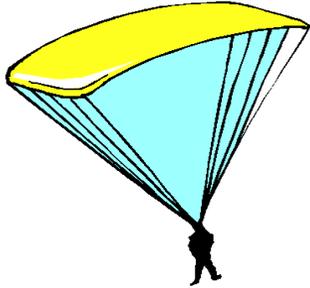
I MOBILI DA  
SALOTTO

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI SPORT  
TERRESTRI



GLI SPORT  
MARINI



GLI SPORT  
AEREI

### LE CATEGORIE

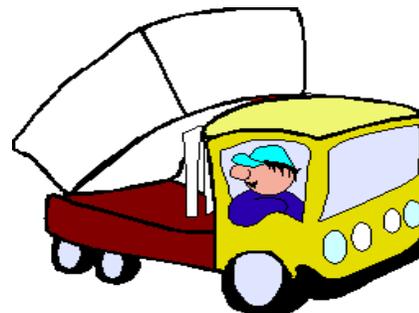
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I VIGILI DEL  
FUOCO



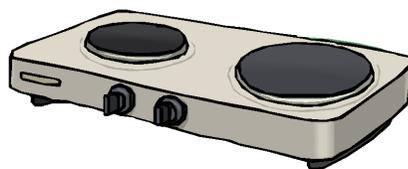
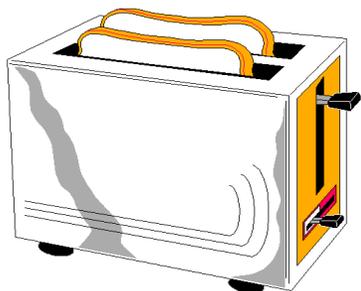
I POSTINI



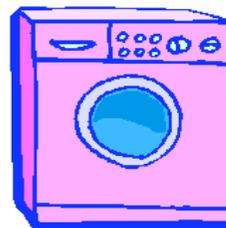
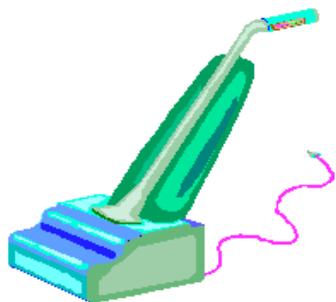
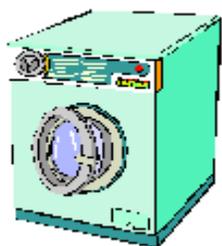
GLI OPERATORI  
ECOLOGICI

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI ELETTRODOMESTICI  
PER LAVARE



GLI ELETTRODOMESTICI  
PER CUCINARE



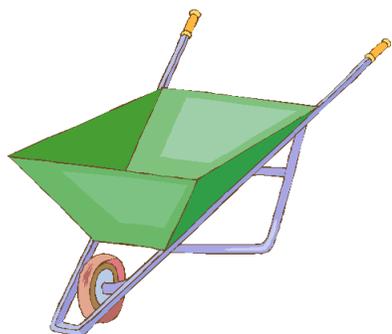
GLI ELETTRODOMESTICI  
PER PREPARARE  
I CIBI

## LE CATEGORIE

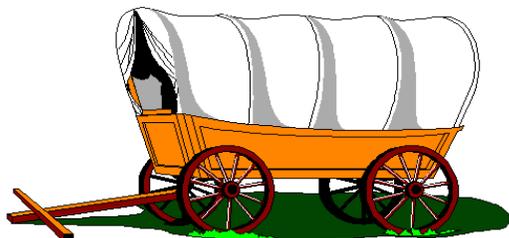
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



LE CARROZZINE



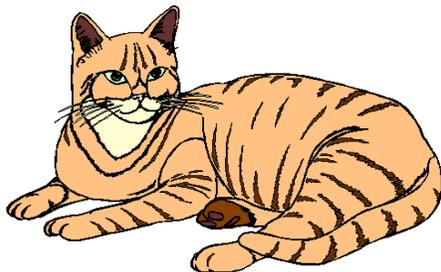
I CARRI



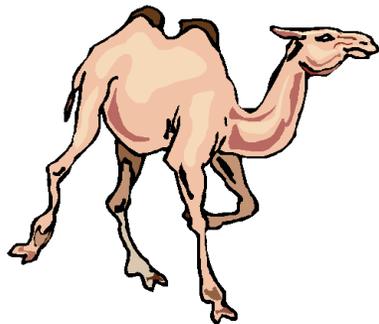
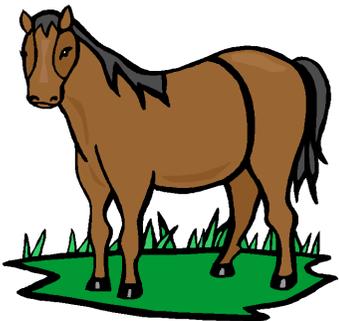
LE CARRIOLE

LE CATEGORIE

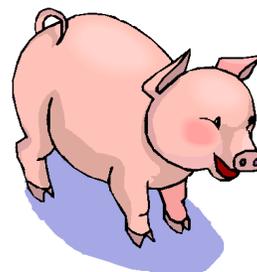
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI ANIMALI DA  
LATTE E CARNE



GLI ANIMALI DA  
COMPAGNIA



GLI ANIMALI DA  
LAVORO

### LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI STRUMENTI  
PER SCAVARE



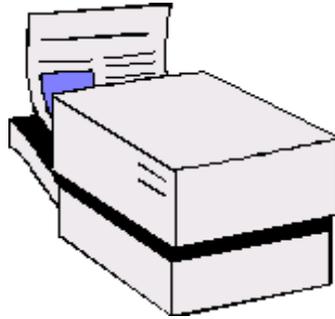
GLI STRUMENTI  
PER TRASPORTARE



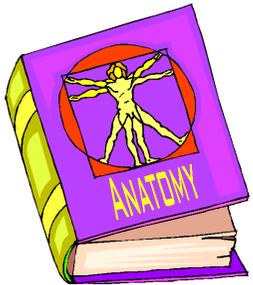
GLI STRUMENTI  
PER TAGLIARE  
L'ERBA

## LE CATEGORIE

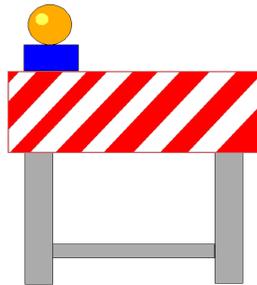
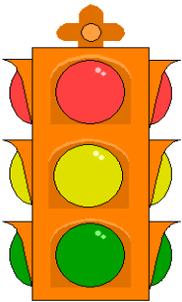
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



IL MATERIALE  
SCOLASTICO



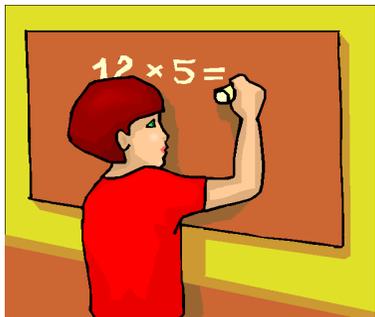
IL MATERIALE  
STRADALE



IL MATERIALE  
D'UFFICIO

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I LAVORATORI



GLI SPORTIVI



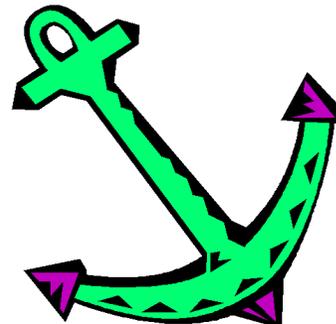
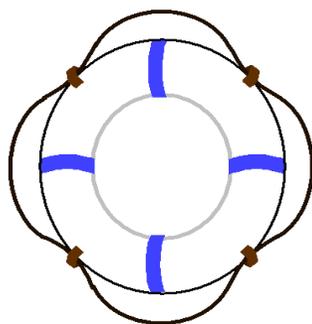
GLI STUDENTI

### LE CATEGORIE

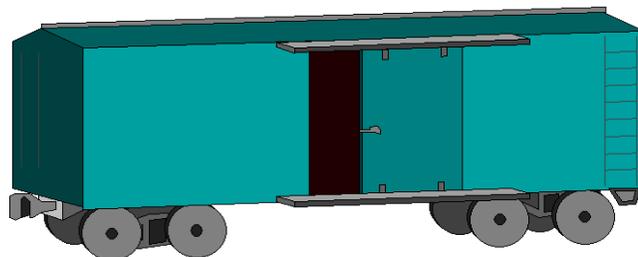
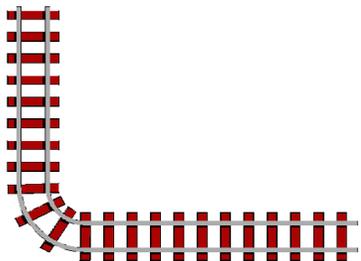
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI OGGETTI  
PER L'AUTO



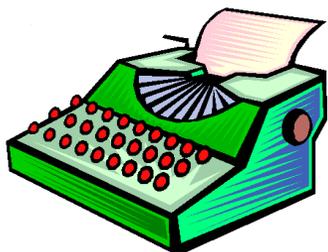
GLI OGGETTI  
PER I TRENI



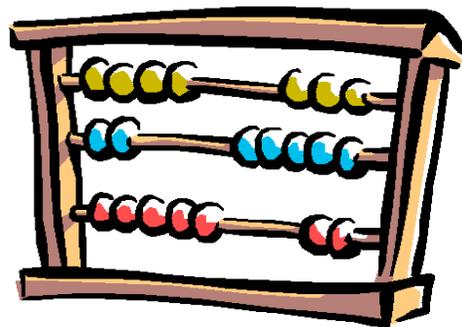
GLI OGGETTI  
PER LE NAVI

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI STRUMENTI  
PER LA LETTURA



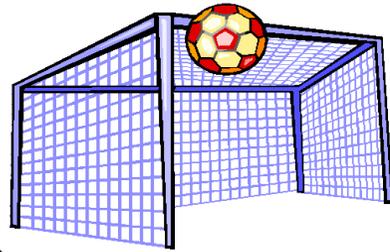
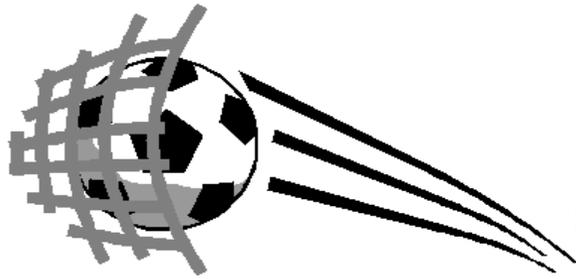
GLI STRUMENTI  
PER IL CALCOLO



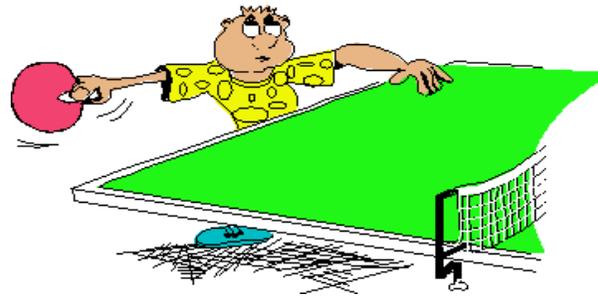
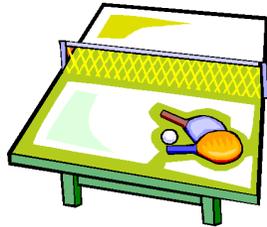
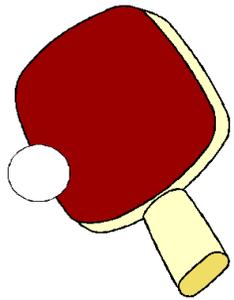
GLI STRUMENTI  
PER LA SCRITTURA

### LE CATEGORIE

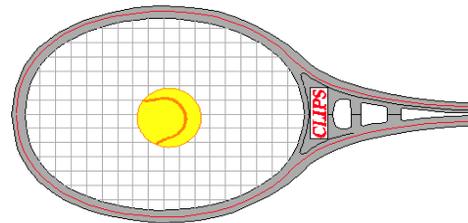
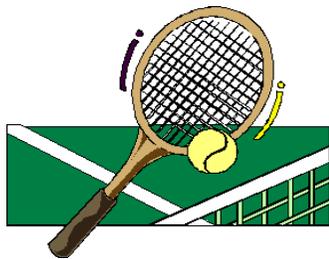
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



IL TENNIS



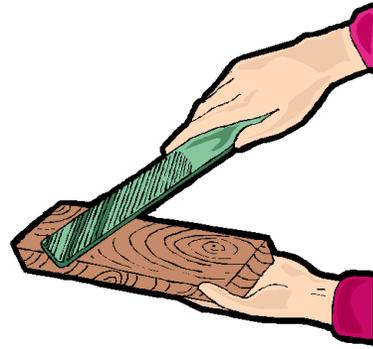
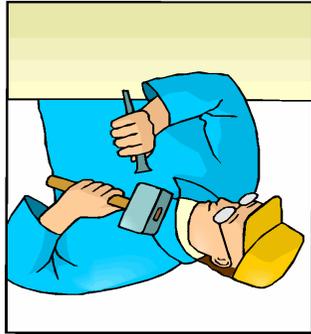
IL TENNIS DA  
TAVOLO



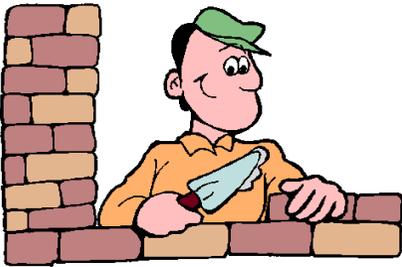
IL CALCIO

### LE CATEGORIE

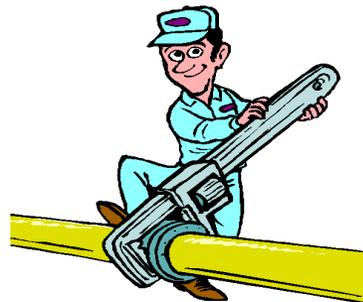
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I MURATORI



GLI IDRAULICI



I FALEGNAMI

## LE CATEGORIE

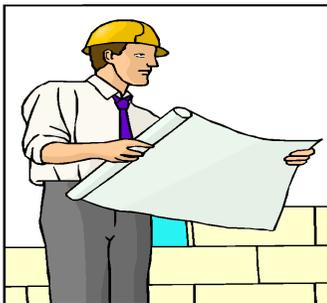
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I MECCANICI



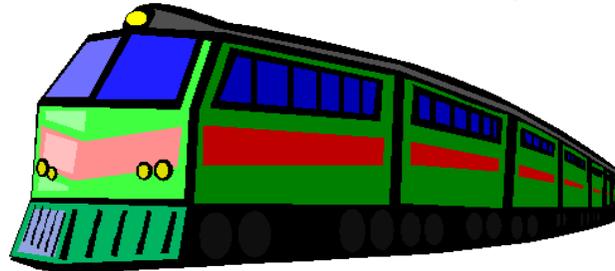
GLI IMBIANCHINI



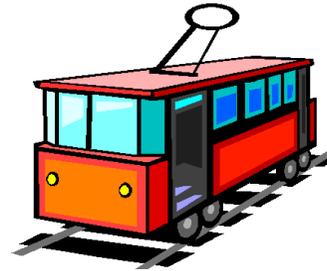
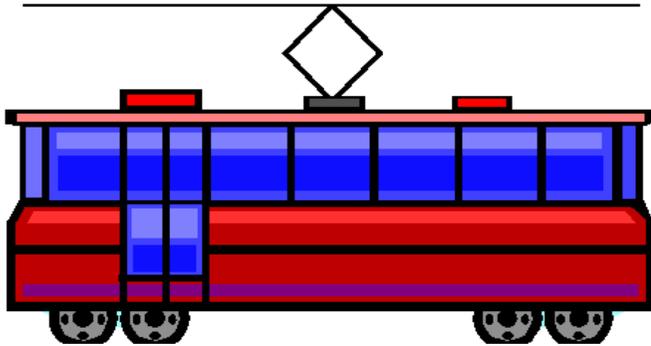
GLI INGEGNERI

## LE CATEGORIE

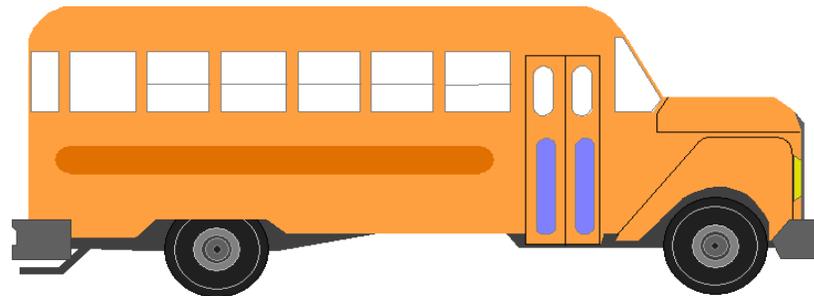
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I TRENI



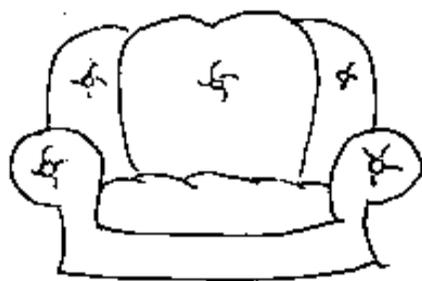
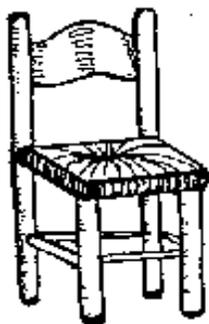
GLI AUTOBUS  
URBANI



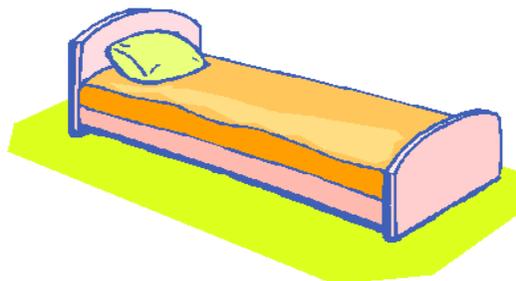
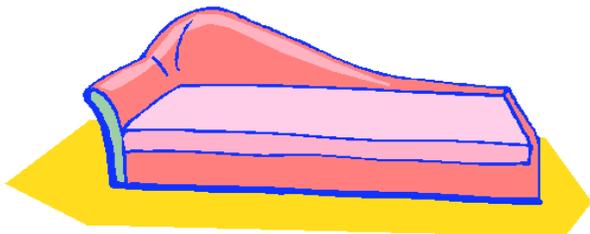
I TRAM

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I MOBILI PER  
LAVORARE



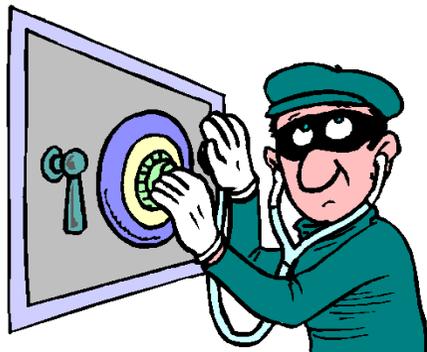
I MOBILI PER  
SEDERSI



I MOBILI PER  
CORICARSI

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I LADRI



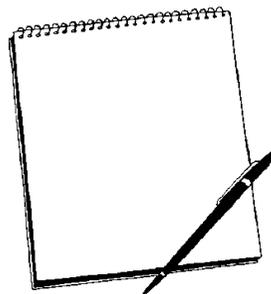
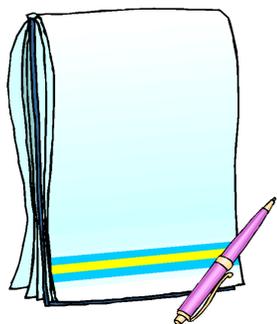
I PRIGIONIERI



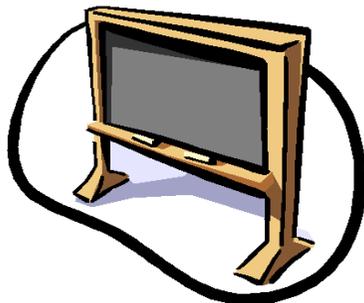
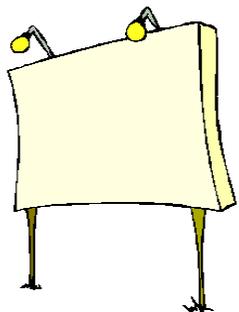
I RAPINATORI

## LE CATEGORIE

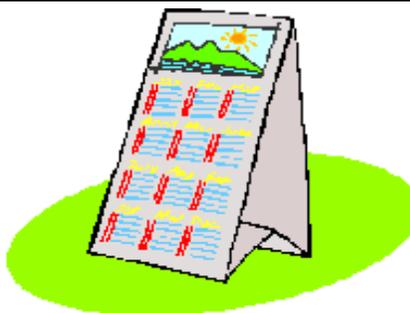
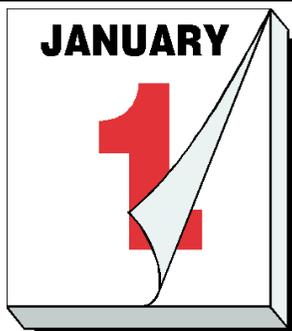
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I CALENDARI



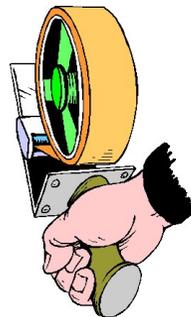
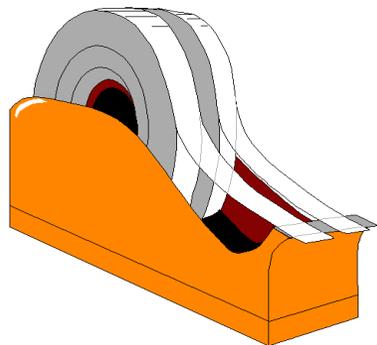
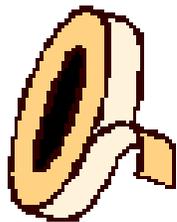
I BLOC – NOTES



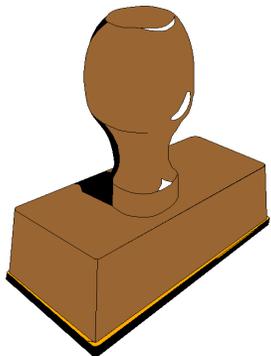
LE LAVAGNE

LE CATEGORIE

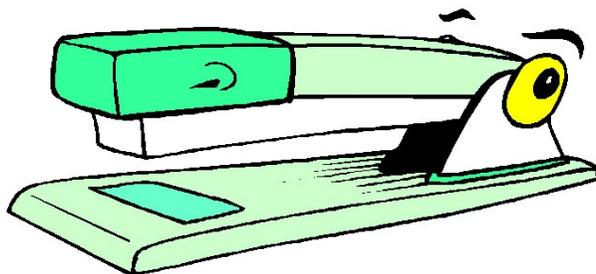
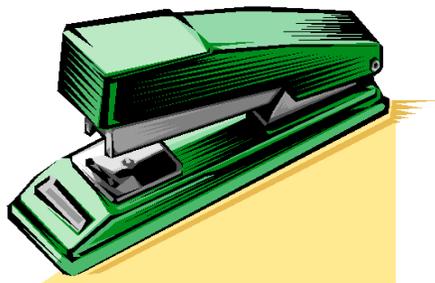
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I TIMBRI



I NASTRI ADESIVI



LE CUCITRICI

### LE CATEGORIE

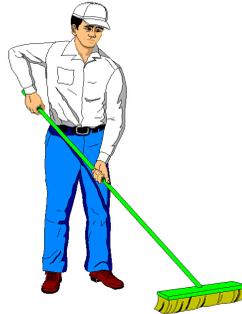
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I SARTI



GLI ADDETTI  
ALLE PULIZIE



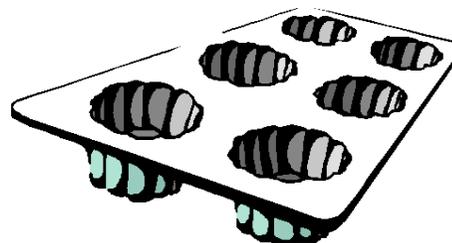
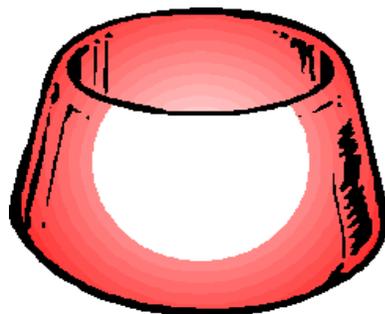
I PARRUCCHIERI

LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I RECIPIENTI DI  
PLASTICA



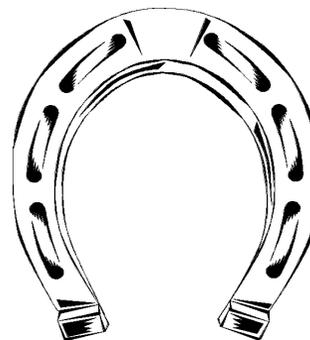
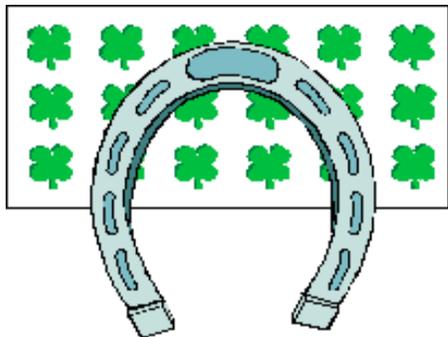
I RECIPIENTI DI  
METALLO



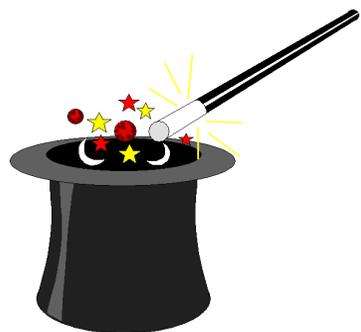
I RECIPIENTI DI  
TELA

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I SIMBOLI  
MAGICI



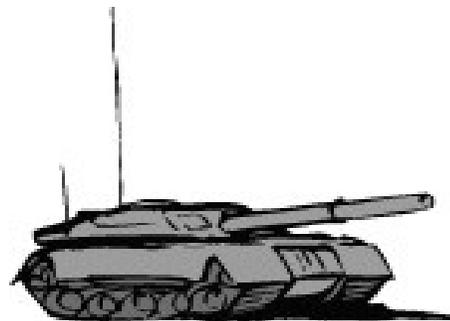
I SIMBOLI  
PORTAFORTUNA



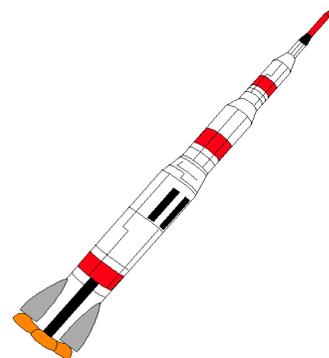
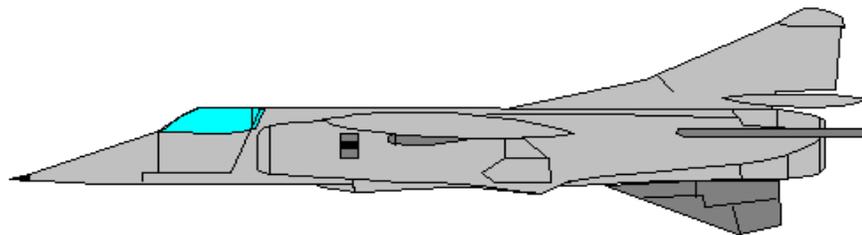
I SIMBOLI  
DELLA GIUSTIZIA

### LE CATEGORIE

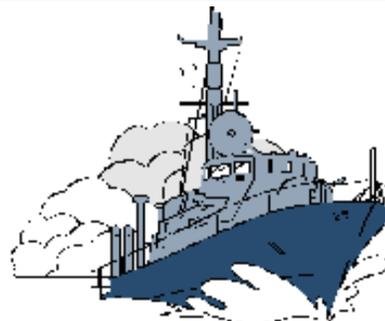
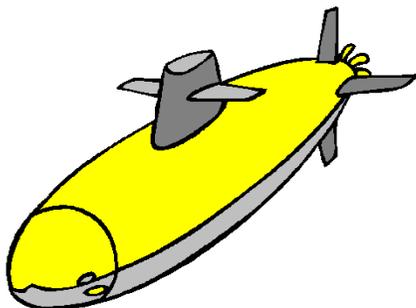
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I MEZZI MILITARI  
AEREI



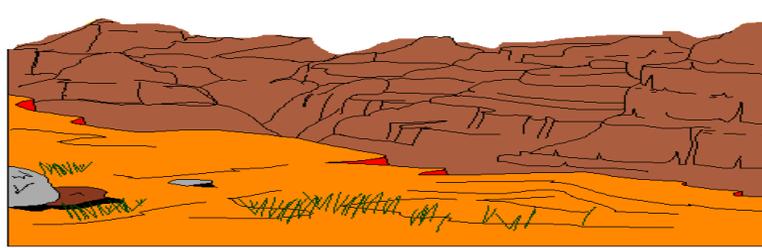
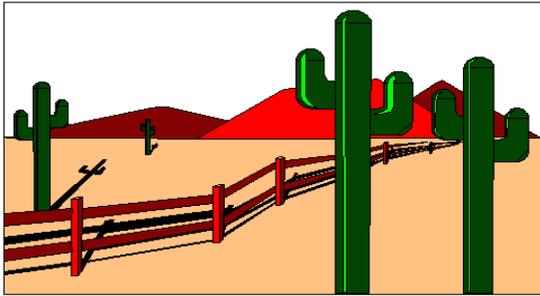
I MEZZI MILITARI  
TERRESTRI



I MEZZI MILITARI  
MARINI

## LE CATEGORIE

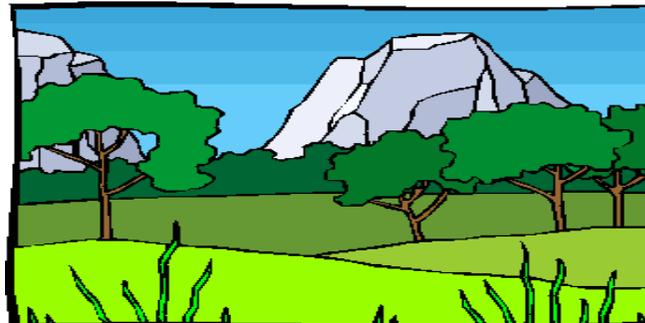
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



AMBIENTE  
MARINO



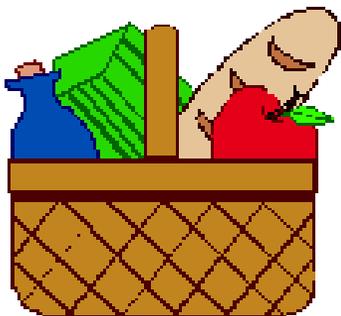
AMBIENTE  
MONTANO



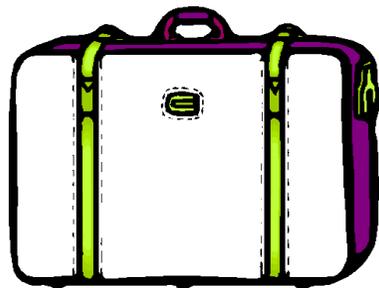
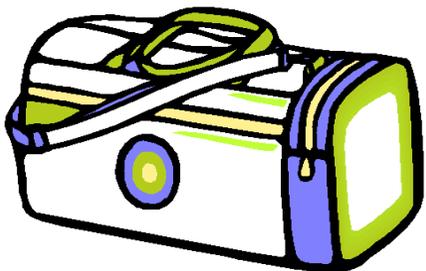
AMBIENTE  
DESERTICO

### LE CATEGORIE

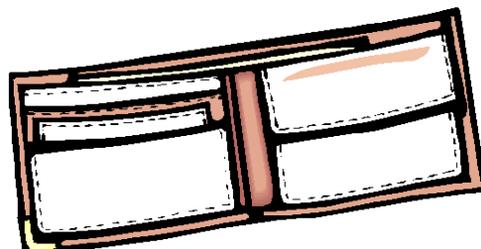
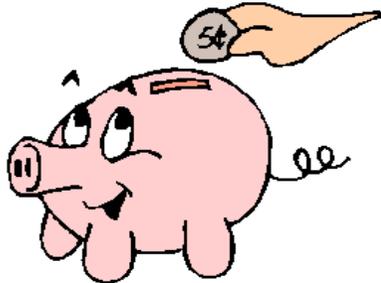
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I RECIPIENTI  
PER IL DENARO



I RECIPIENTI  
PER GLI  
ALIMENTI



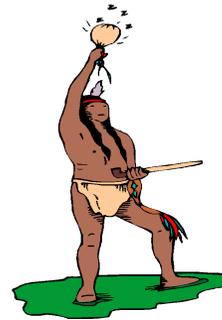
I RECIPIENTI  
PER I VESTITI

## LE CATEGORIE

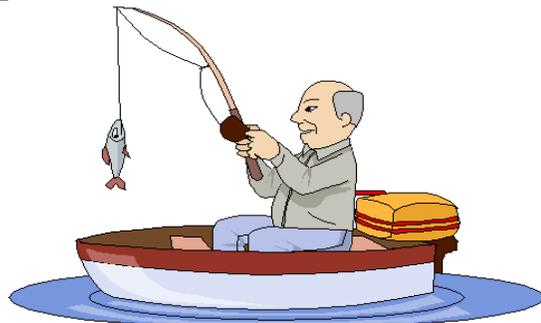
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I CACCIATORI



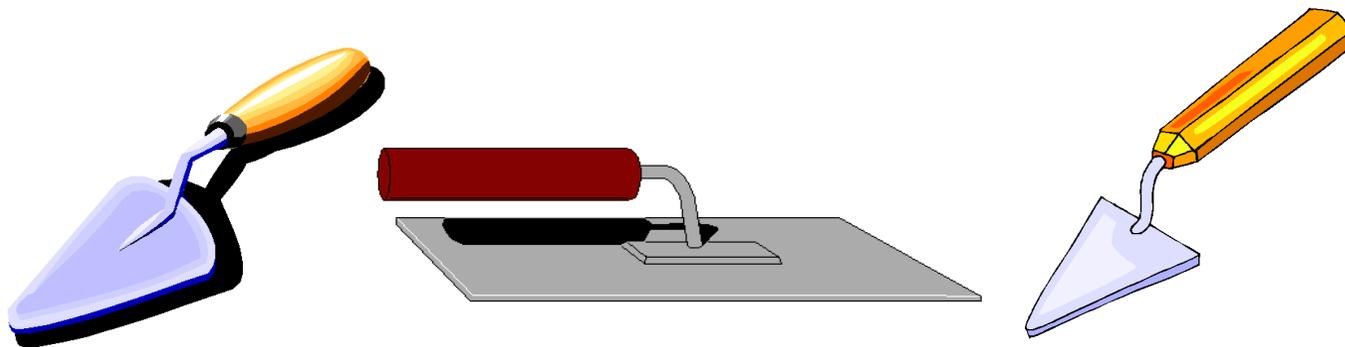
I PESCATORI



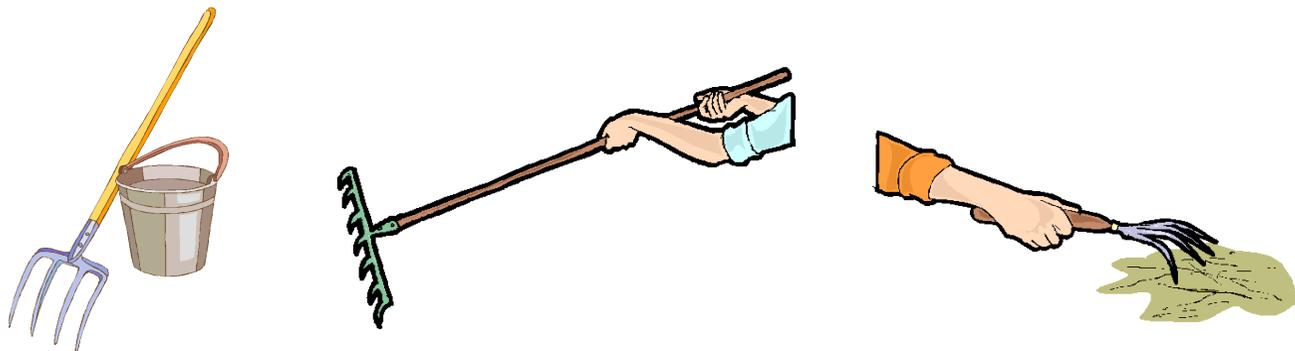
I BOSCAIOLI

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI STRUMENTI  
PER RASTRELLARE



GLI STRUMENTI  
PER INNAFFIARE



GLI STRUMENTI  
PER STENDERE  
LA CALCE

## LE CATEGORIE

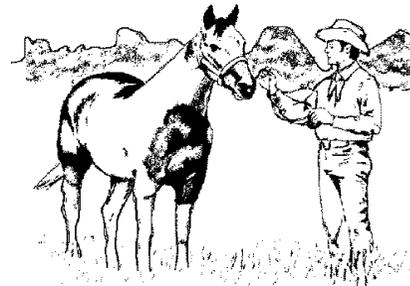
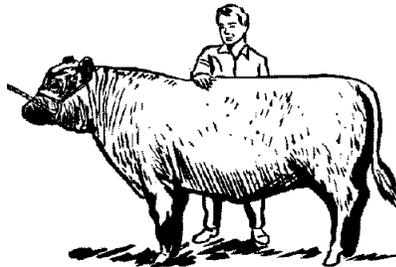
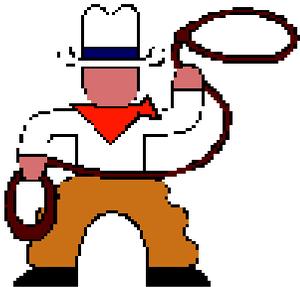
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI ALPINISTI



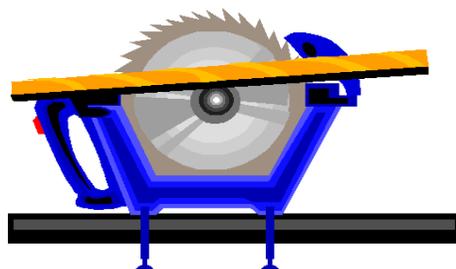
GLI ALLEVATORI



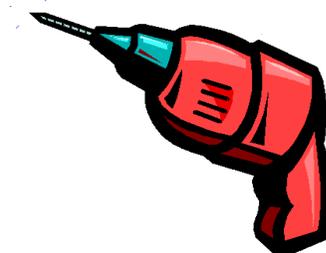
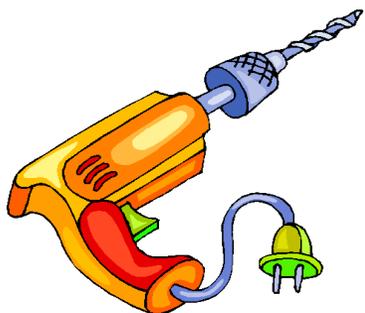
I TAGLIALEGNA

LE CATEGORIE

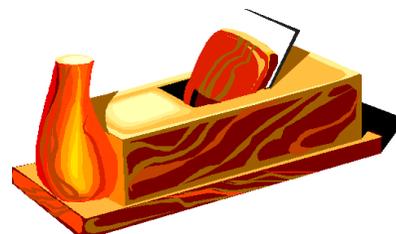
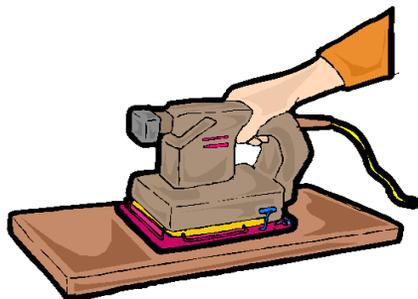
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI STRUMENTI  
PER FORARE



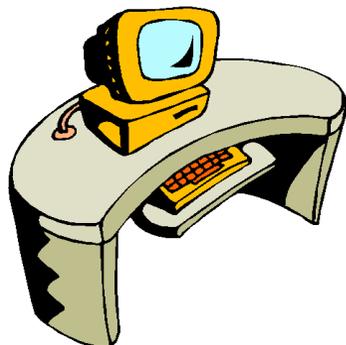
GLI STRUMENTI  
PER PIALLARE



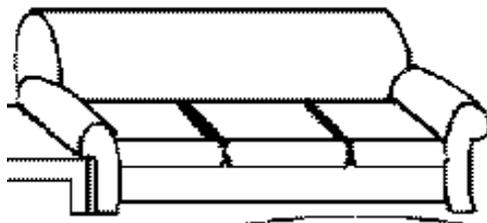
GLI STRUMENTI  
PER SEGARE

## LE CATEGORIE

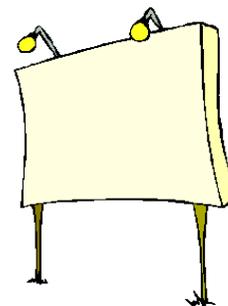
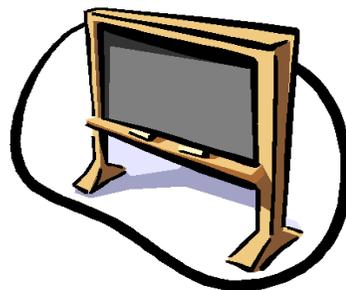
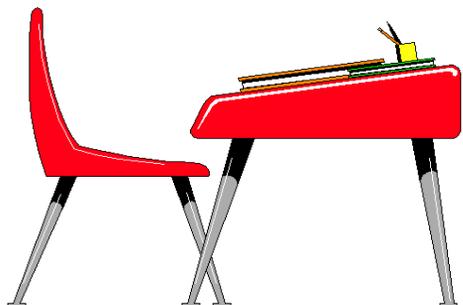
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I MOBILI PER  
LA CASA



I MOBILI PER  
L'UFFICIO



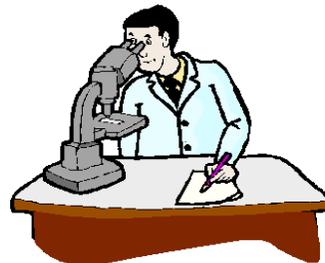
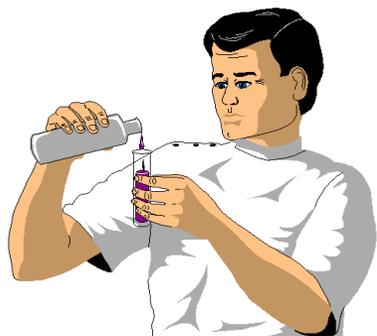
I MOBILI PER  
LA SCUOLA

### LE CATEGORIE

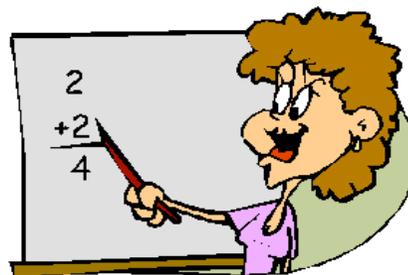
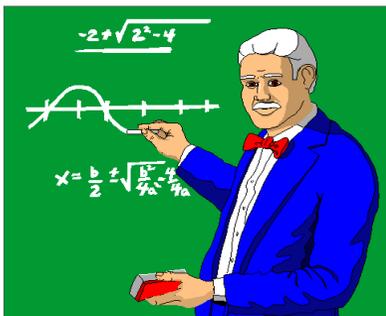
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI INSEGNANTI



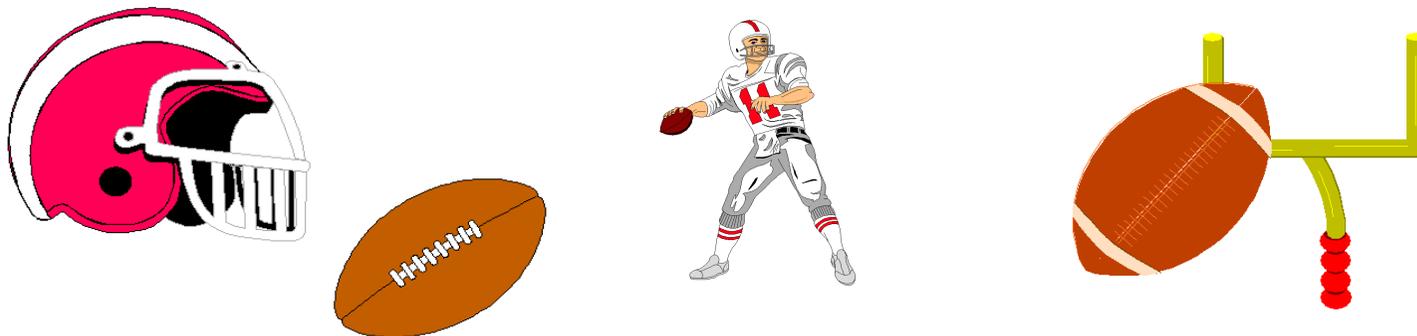
I RICERCATORI



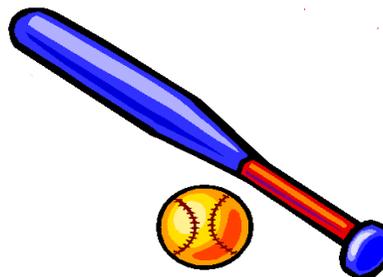
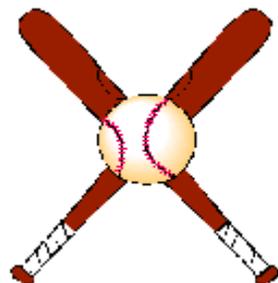
I GIORNALISTI

### LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



IL BASKET



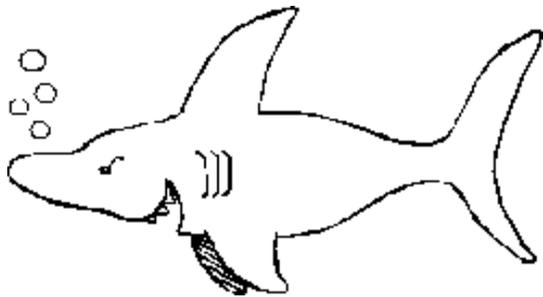
IL FOOTBALL



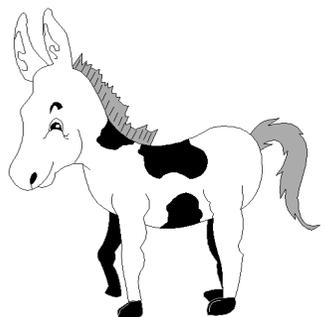
IL RUGBY

### LE CATEGORIE

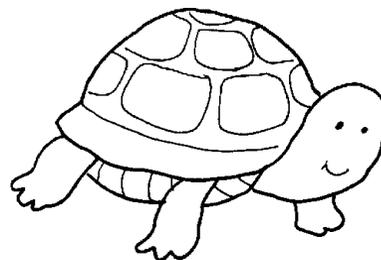
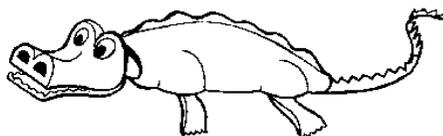
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I RETTILI



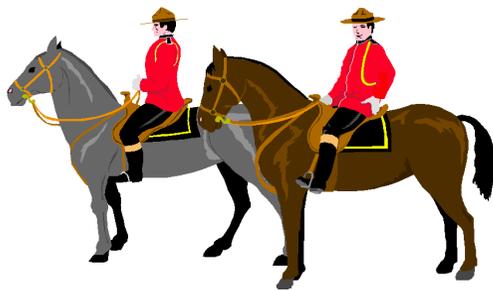
GLI EQUINI



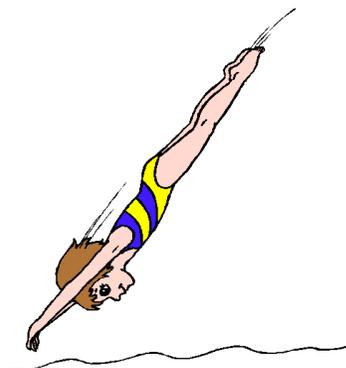
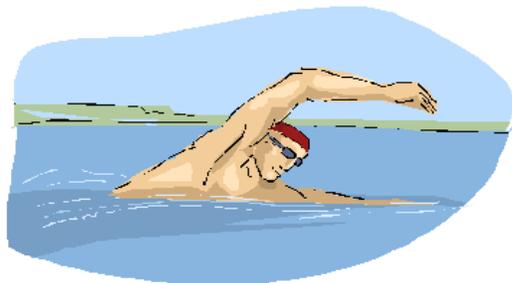
I PESCI

### LE CATEGORIE

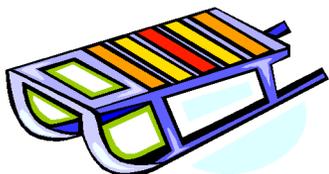
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



GLI SPORT  
ACQUATICI



GLI SPORT  
EQUESTRI



GLI SPORT  
MONTANI

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.

**1 7 5**

I NUMERI A  
DUE CIFRE

**21 34 78**

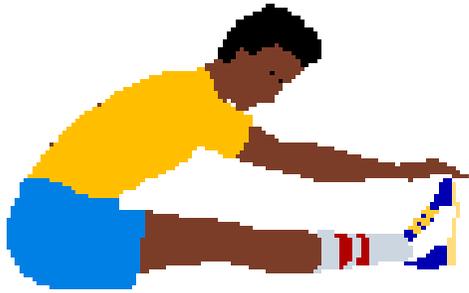
I NUMERI A  
TRE CIFRE

**435 200 789**

I NUMERI AD  
UNA CIFRA

### LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I GINNASTI



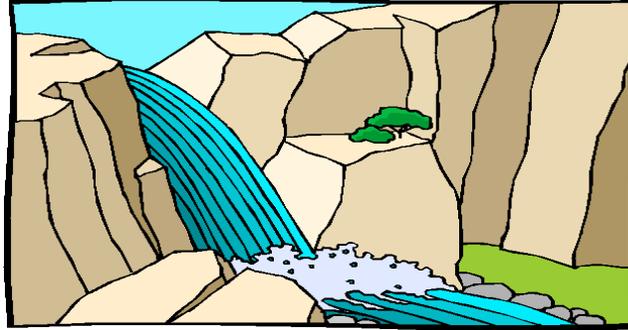
I CORRIDORI



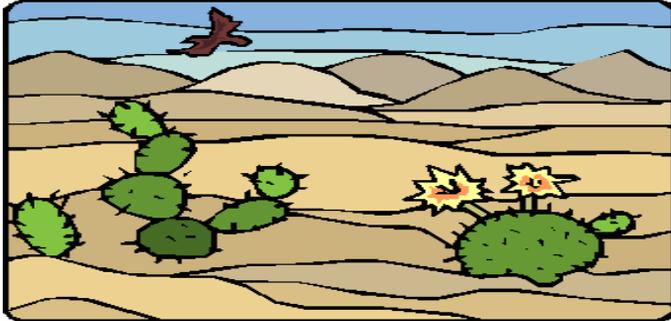
I GIOCATORI DI GOLF

## LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I PAESAGGI  
ROCCIOSI



I PAESAGGI  
BOSCHIVI



I PAESAGGI  
SABBIOSI

### LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I DIRETTORI  
D'ORCHESTRA



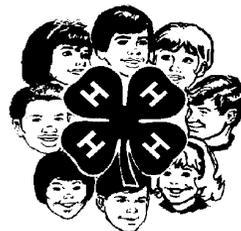
I REGISTI



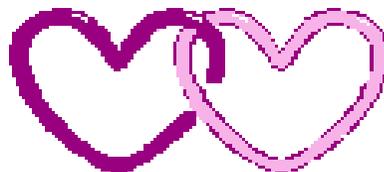
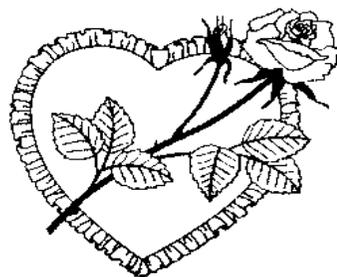
I MAGHI

### LE CATEGORIE

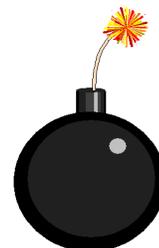
Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.



I SIMBOLI  
D'AMORE



I SIMBOLI  
DI ODIO E DI  
MORTE



I SIMBOLI  
DI PACE

### LE CATEGORIE

Far associare, ogni gruppo di immagini, alla categoria corrispondente.

# “VOGLIA DI CRESCERE”

*PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO*

*LINGUAGGIO CON RELAZIONI SPAZIALI*

## **LINGUAGGIO CON RELAZIONI SPAZIALI**

La stimolazione del linguaggio espressivo viene enormemente facilitata se il soggetto è stimolato ad esprimersi attraverso un'immagine da commentare.

In queste schede sono presenti numerosi soggetti che possiedono determinate caratteristiche.

### **INDICAZIONI**

Per procedere in maniera adeguata si faranno vedere le immagini una alla volta e si chiederà di commentarle riferendo il soggetto collegato ad una relazione spaziale.

Per aiutare la costruzione della frase si potranno fare delle domande che siano inizialmente di tipo descrittivo; successivamente si aiuterà il bambino a verbalizzarla per intero.

Ad esempio: "Cosa vedi"? Si attende la risposta : "Un pesciolino".

E poi: "Dove sta il pesciolino" ? Si aspetta la risposta : "Dentro una boccia" .

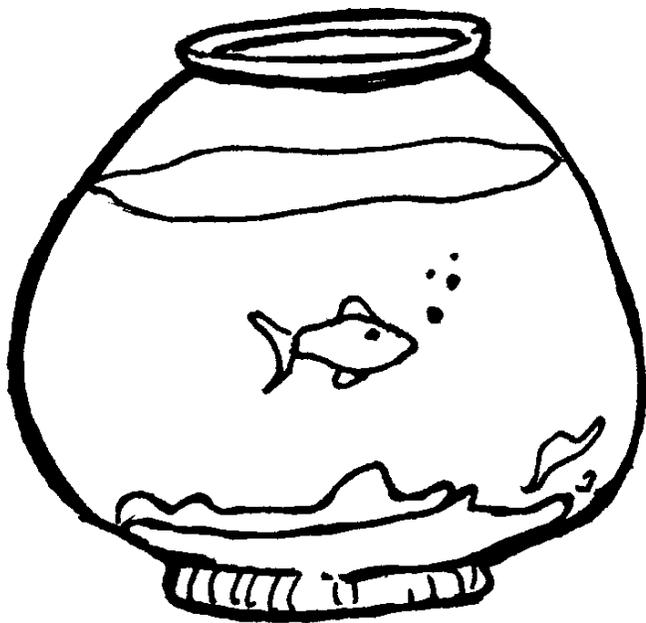
Adesso diciamo la frase per intero: "Cosa vedi in questa immagine"?

Risposta: "Vedo un pesciolino dentro una boccia".

La frase scritta serve all'educatore per verificare che il commento verbale del bambino sia completo. Non è necessario pertanto che quest'ultimo dica le stesse parole, ma soltanto che esprima un concetto della stessa complessità di quello descritto.

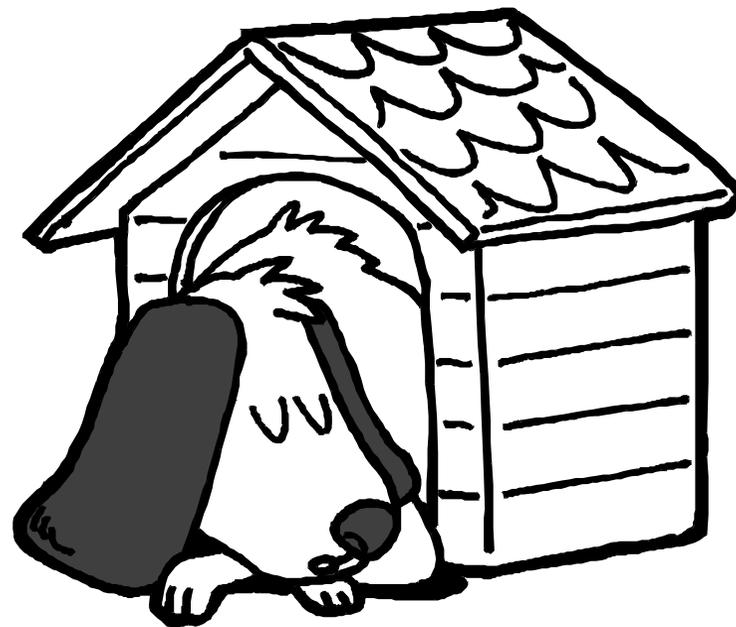
### **ETÀ DI RIFERIMENTO**

Questa schede vanno somministrate ai soggetti di età mentale o di sviluppo linguistico espressivo di almeno cinque anni.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un pesce dentro la boccia “**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un cane dentro la cuccia“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un uccellino dentro la gabbia“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

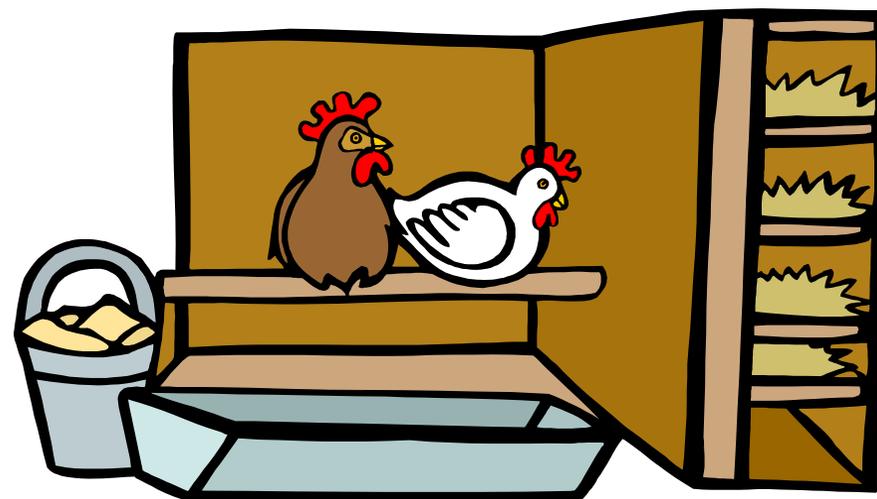
**“ Vedo delle persone sopra la casa “**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un papà dietro i figli”**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un due galline sul trespolo“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

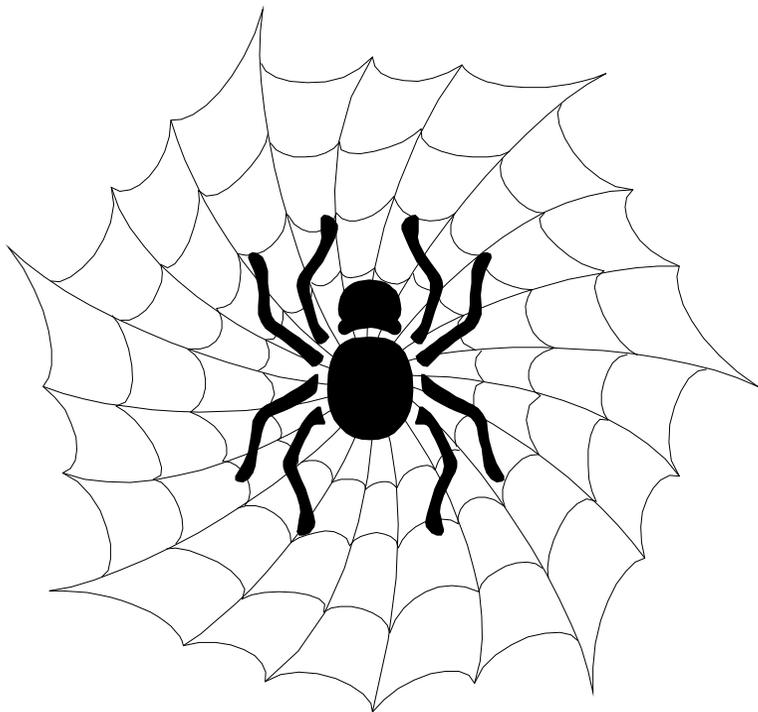
**“ Vedo un nonno e un nipotino sdraiati sotto l’albero“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

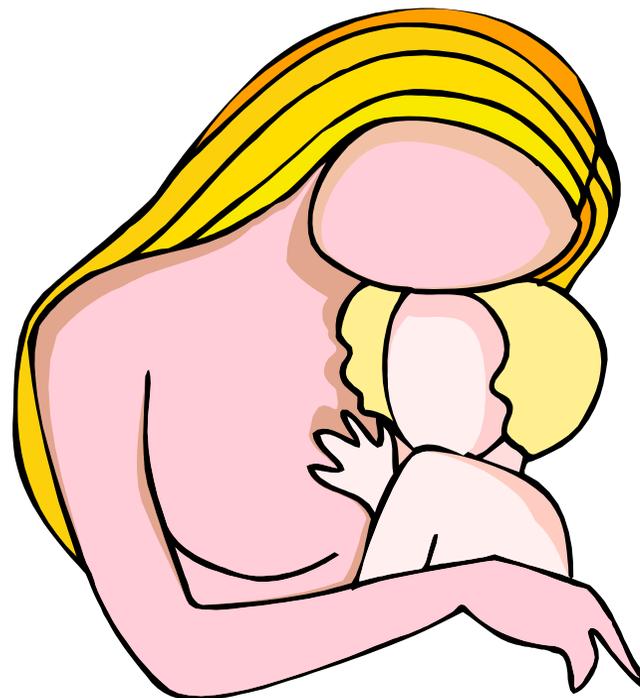
**“ Vedo una famiglia che gioca a carte attorno a un tavolo “**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

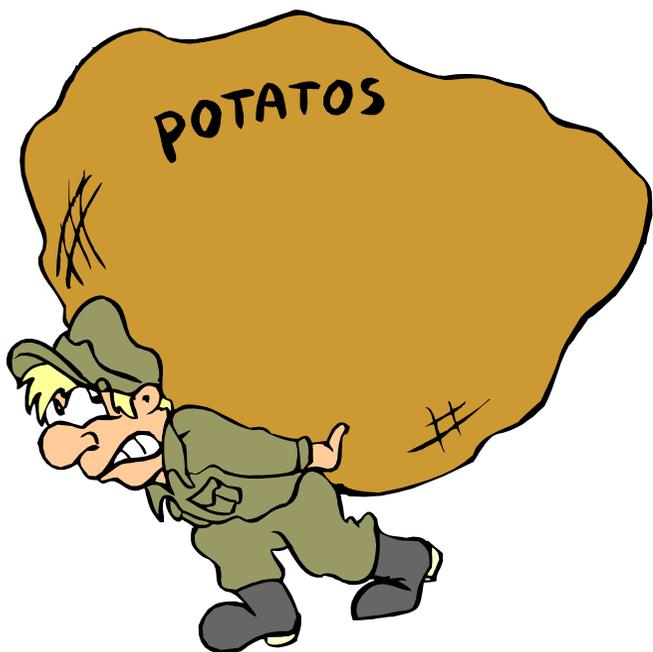
**“ Vedo un ragno sulla ragnatela“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un bimbo in braccio alla sua mamma“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un soldato che porta un sacco sulle spalle“**



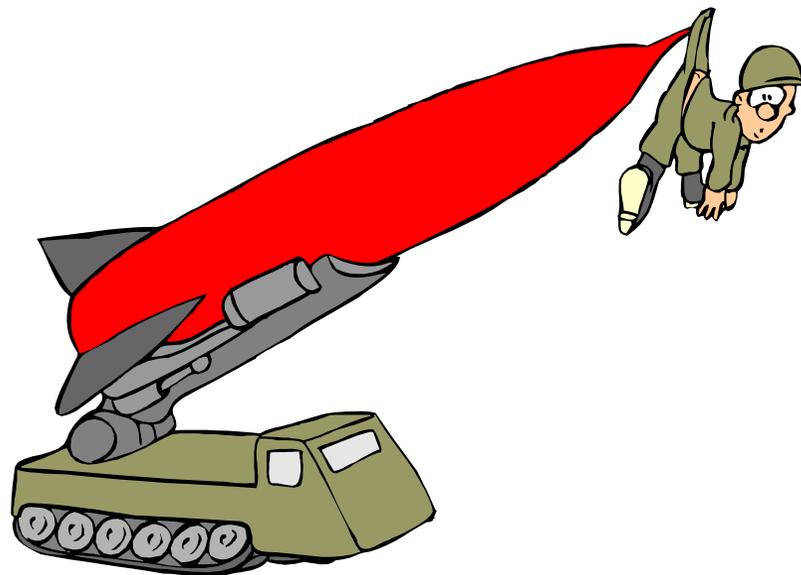
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un soldato e una puzzola dentro il sacco a pelo“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“ Vedo un cane accanto al suo padrone“



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“ Vedo un soldato sulla punta di un missile“

LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“ Vedo un cane davanti alla sua cuccia“

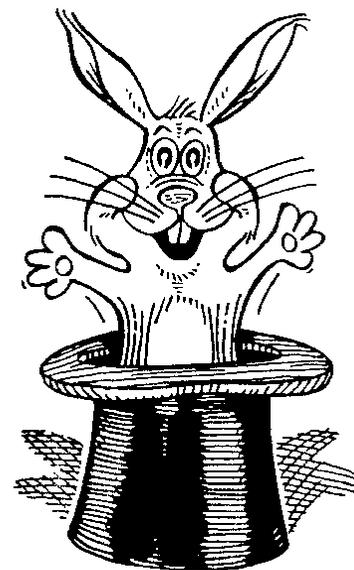


Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“ Vedo un soldato sopra il cavallo“

LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“ Vedo una paperetta dentro una piscina“



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“ Vedo un coniglio dentro un cappello“

LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

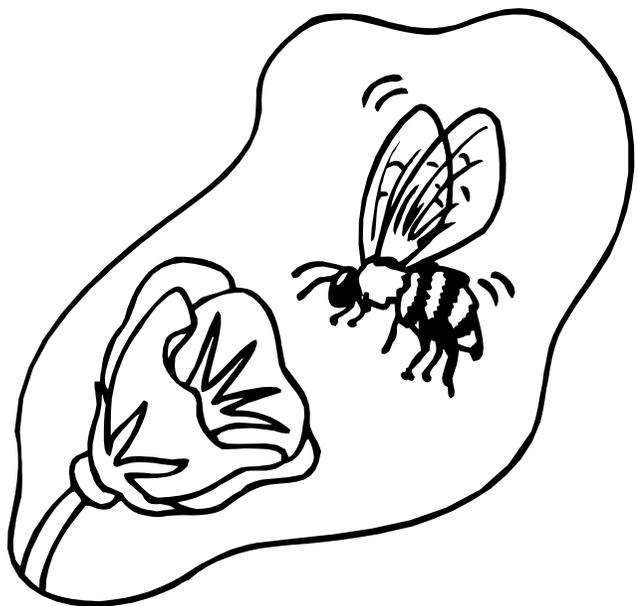
**“ Vedo un topo sopra una zucca“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo una farfalla sopra l'orecchia di un cane“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un’ape che si posa su un fiore“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un gatto dietro a una ciotola“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

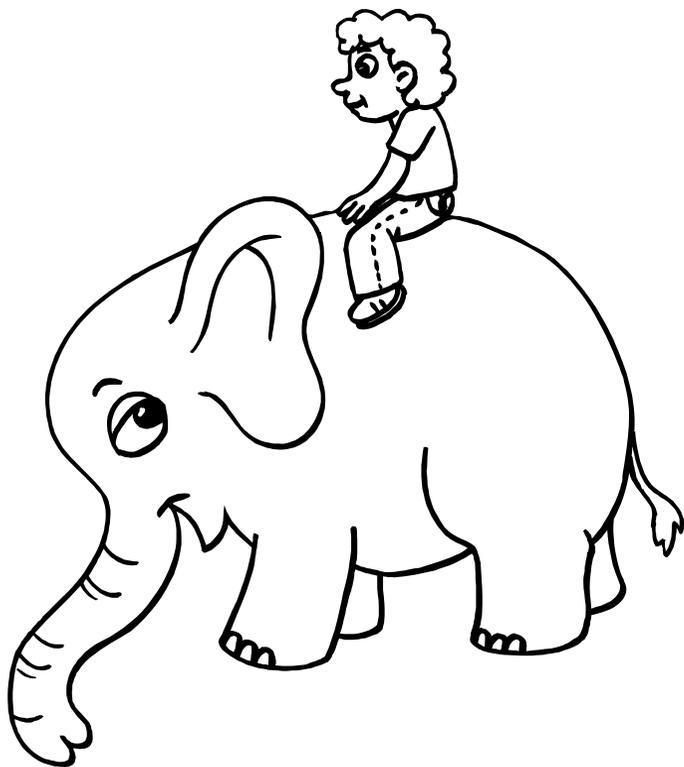
**“ Vedo un bruco che batte sui tamburi“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

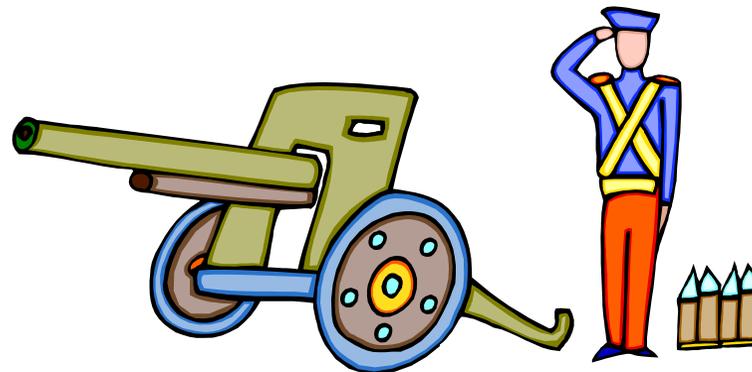
**“ Vedo un cane accanto alla cuccia“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un bambino sopra un elefante“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

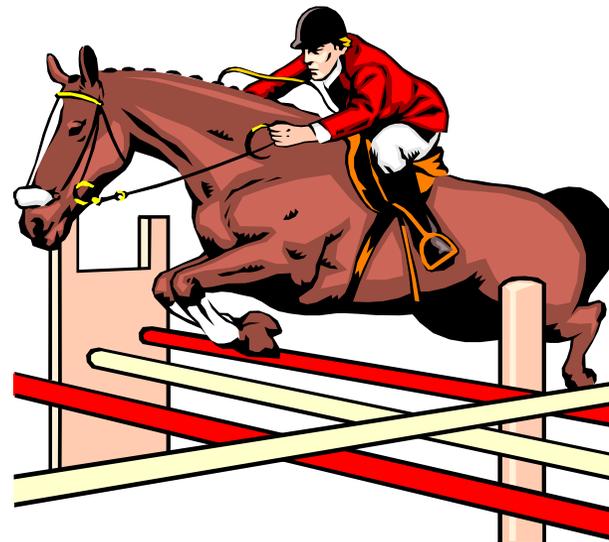
**“ Vedo un soldato accanto a un cannone“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

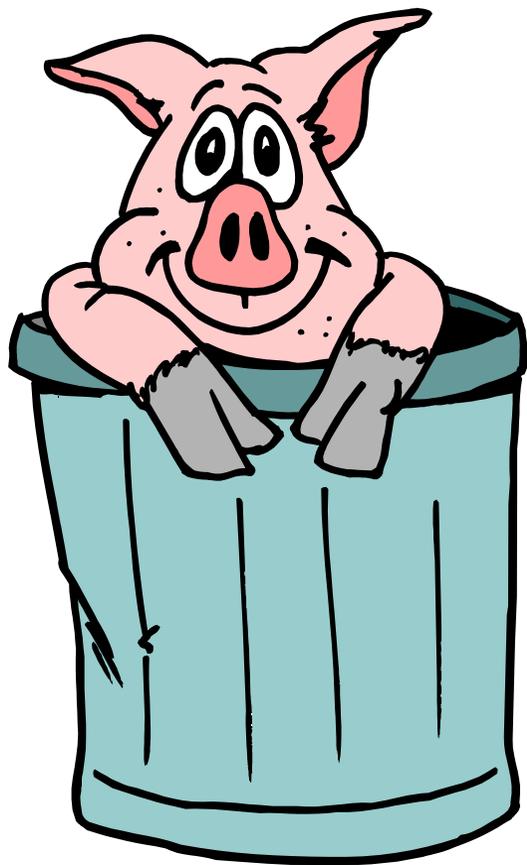
**“ Vedo uno sceriffo con un cappello sopra la testa e la stella sul petto“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un cavallo che salta sulla staccionata“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un maiale dentro un secchio“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo una farfalla dentro il barattolo“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo due colombe su un ramo”**



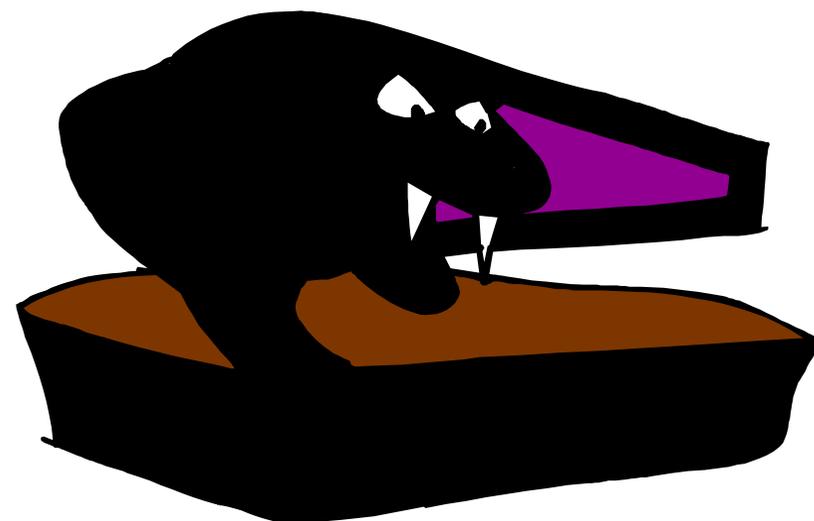
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo una gallina sopra le uova “**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un uccellino sotto l’ombrello”



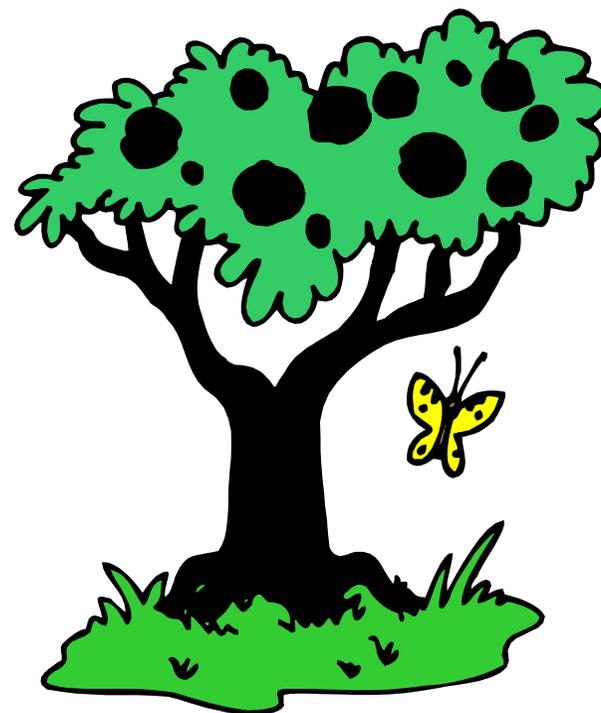
Stimolare il bambino ad una frase del tipo:  
“Vedo un serpente dentro una scatola “

LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un cane accanto a un vaso“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

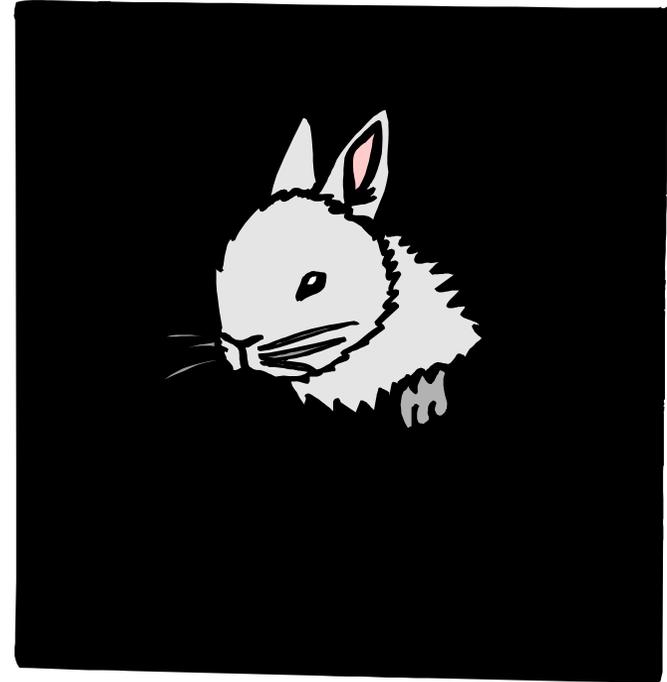
**“ Vedo una farfalla sotto un albero “**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo una cagnetta sopra il cuscino“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

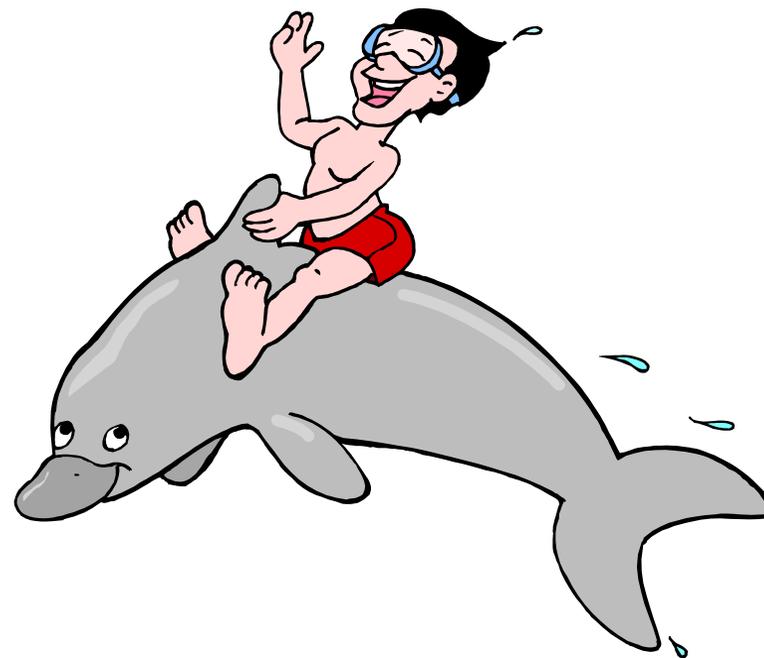
**“ Vedo un criceto dentro un buco“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un cane che guarda la luna nel cielo“**



Stimolare il bambino ad una frase del tipo:

**“ Vedo un bambino sopra un delfino“**

**LINGUAGGIO: FRASI CON CARATTERISTICHE SPAZIALI**  
Far commentare ogni immagine con una frase simile a quella indicata.

# “ VOGLIA DI CRESCERE ”

*PROGRAMMA BASE PER LO SVILUPPO LOGICO E COGNITIVO*

## *I PERCORSI*

## **I PERCORSI**

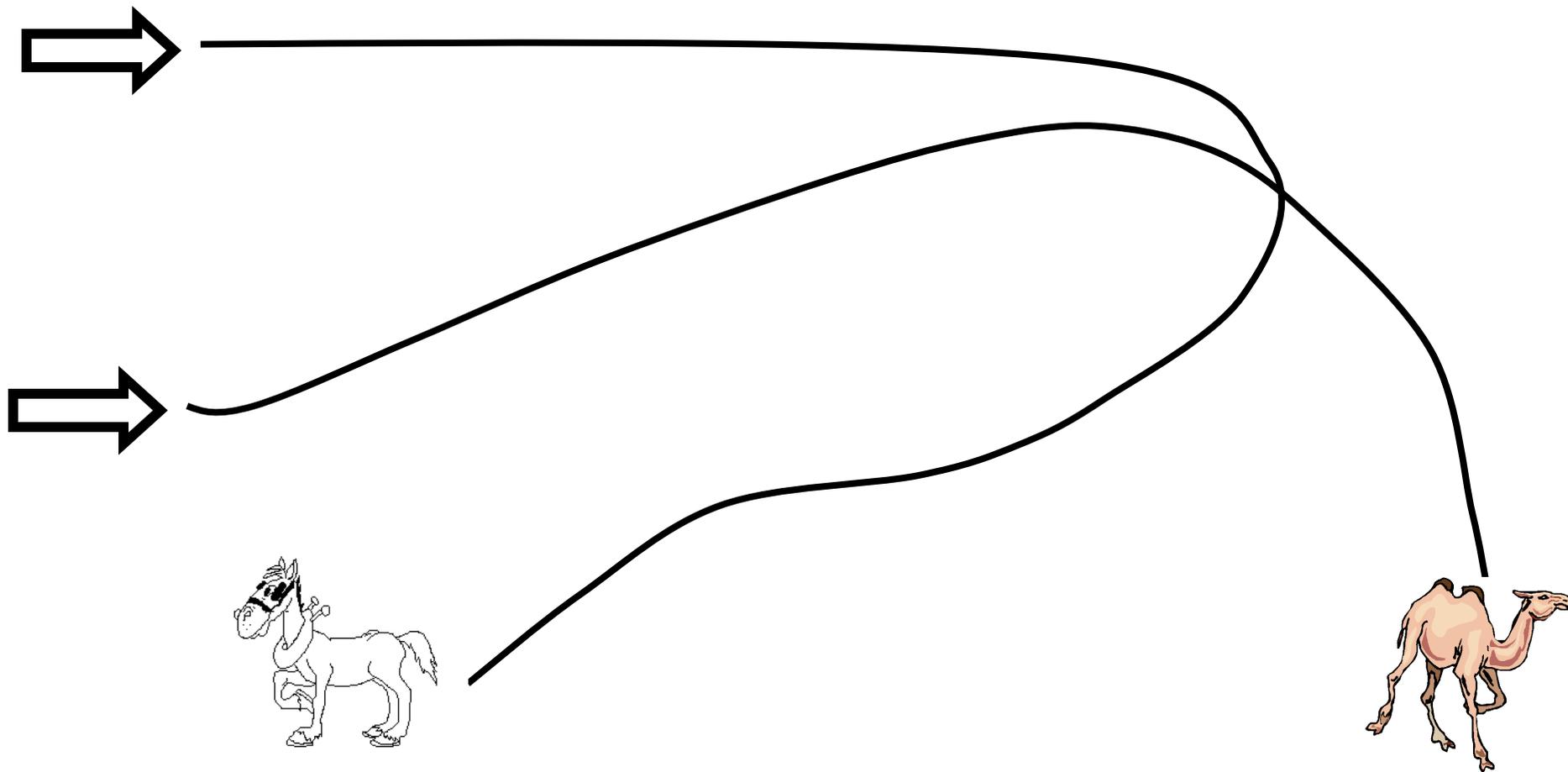
Il percorrere con il dito delle linee che sono inizialmente quasi diritte ma poi si curvano e si piegano, comporta uno stimolo notevole alla maturazione di varie funzioni come l'orientamento nello spazio, la coordinazione occhio - mano e il pregrafismo.

### **UTILIZZAZIONE**

Per raggiungere tali obiettivi il tracciato va effettuato con il dito indice, partendo dalle frecce, seguendo correttamente ogni linea in tutte le sue evoluzioni. Per abituare il bambino a controllare in maniera efficace i suoi movimenti possiamo inizialmente aiutarlo con la guida manuale o mettendo il nostro dito davanti al suo lungo tutto il percorso.

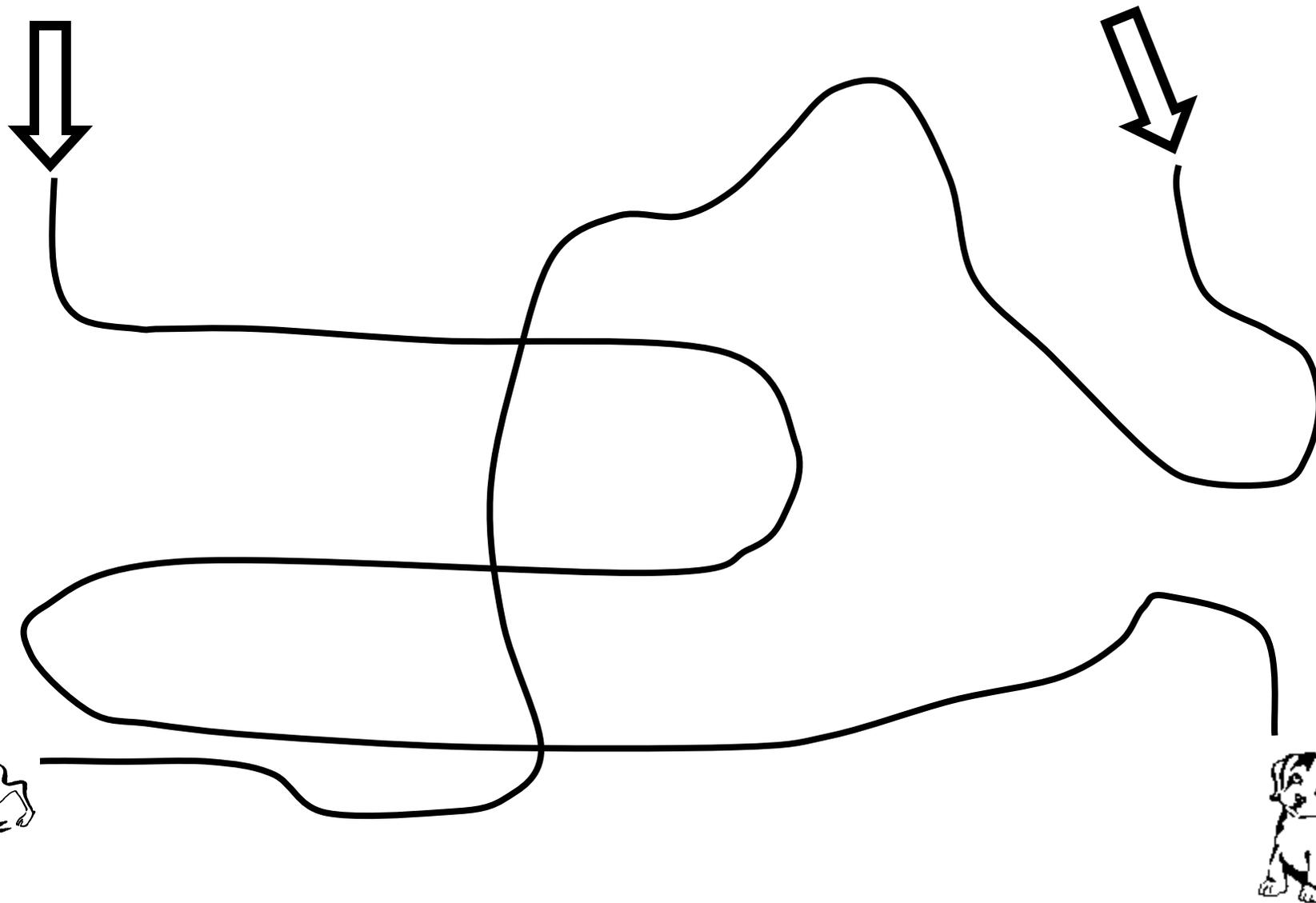
### **ETÀ MENTALE DI RIFERIMENTO**

Cinque anni.



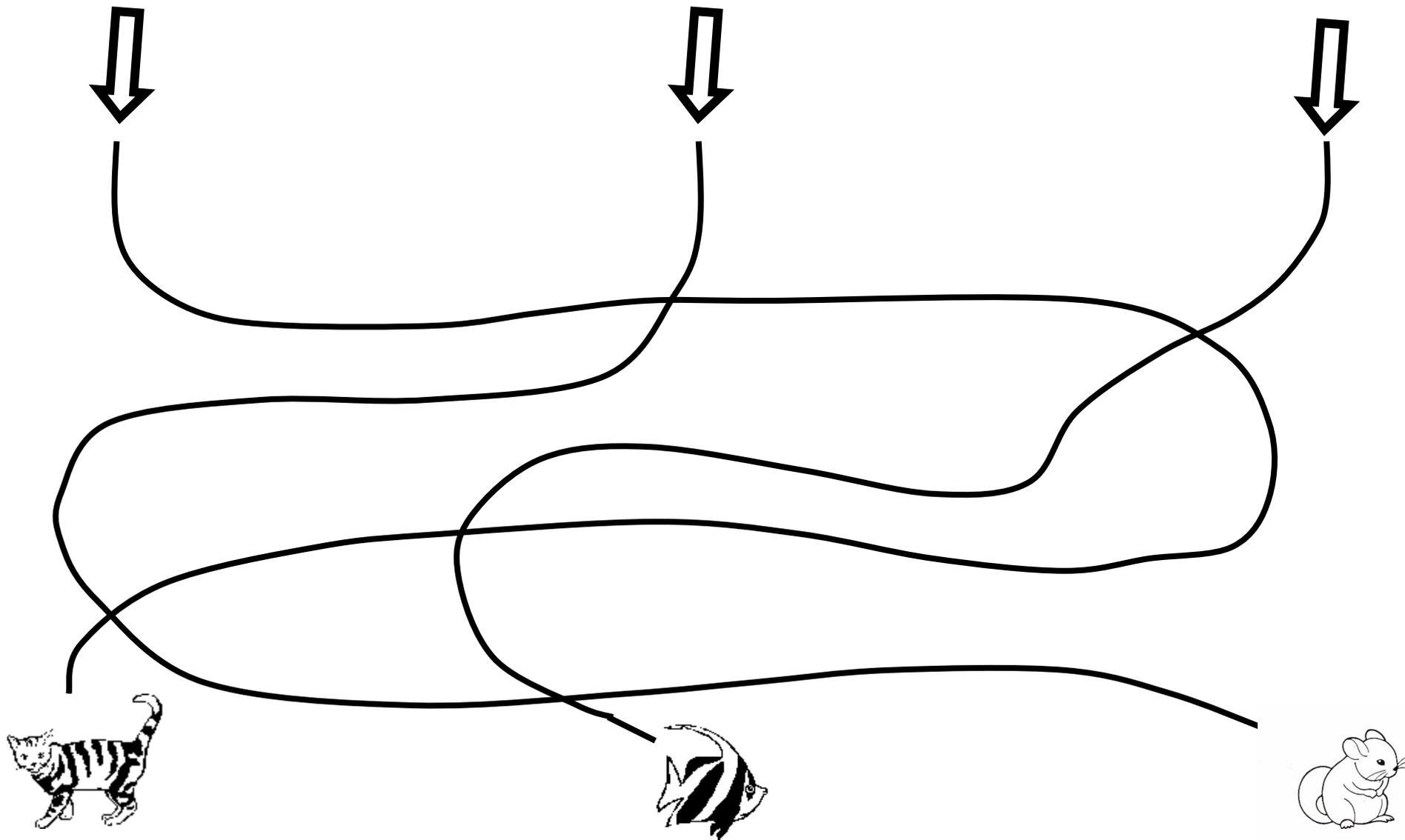
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



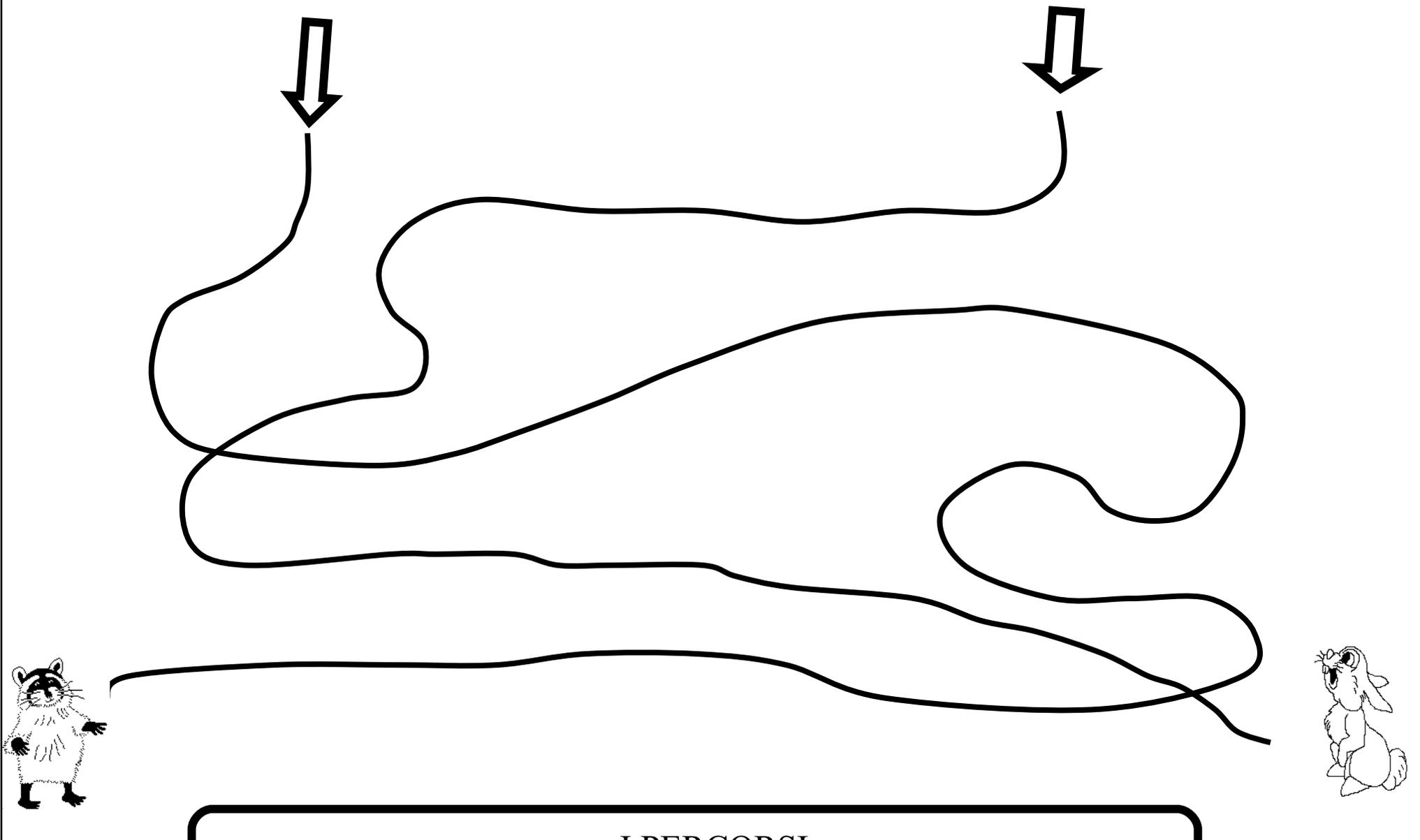
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.

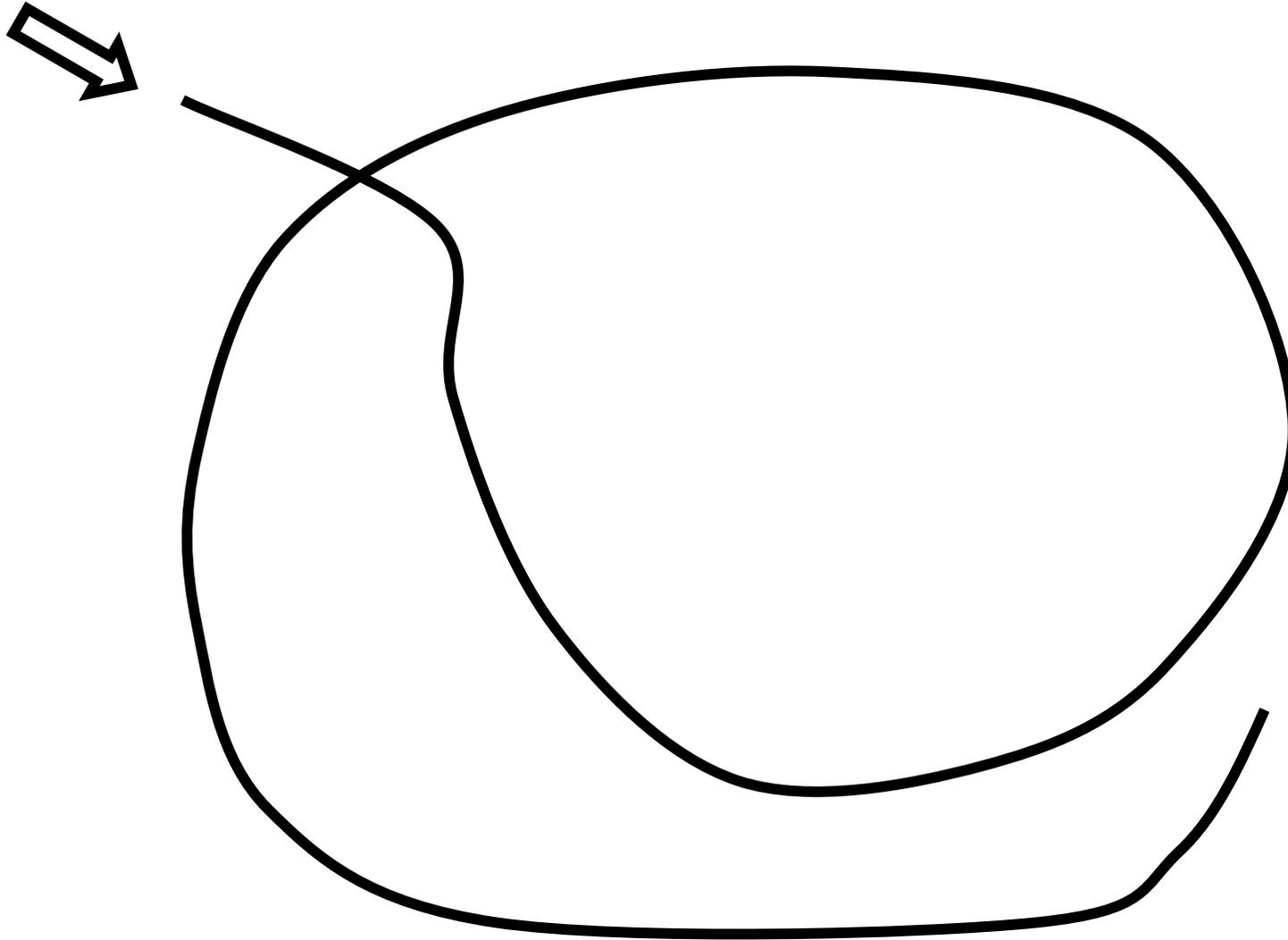


## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.

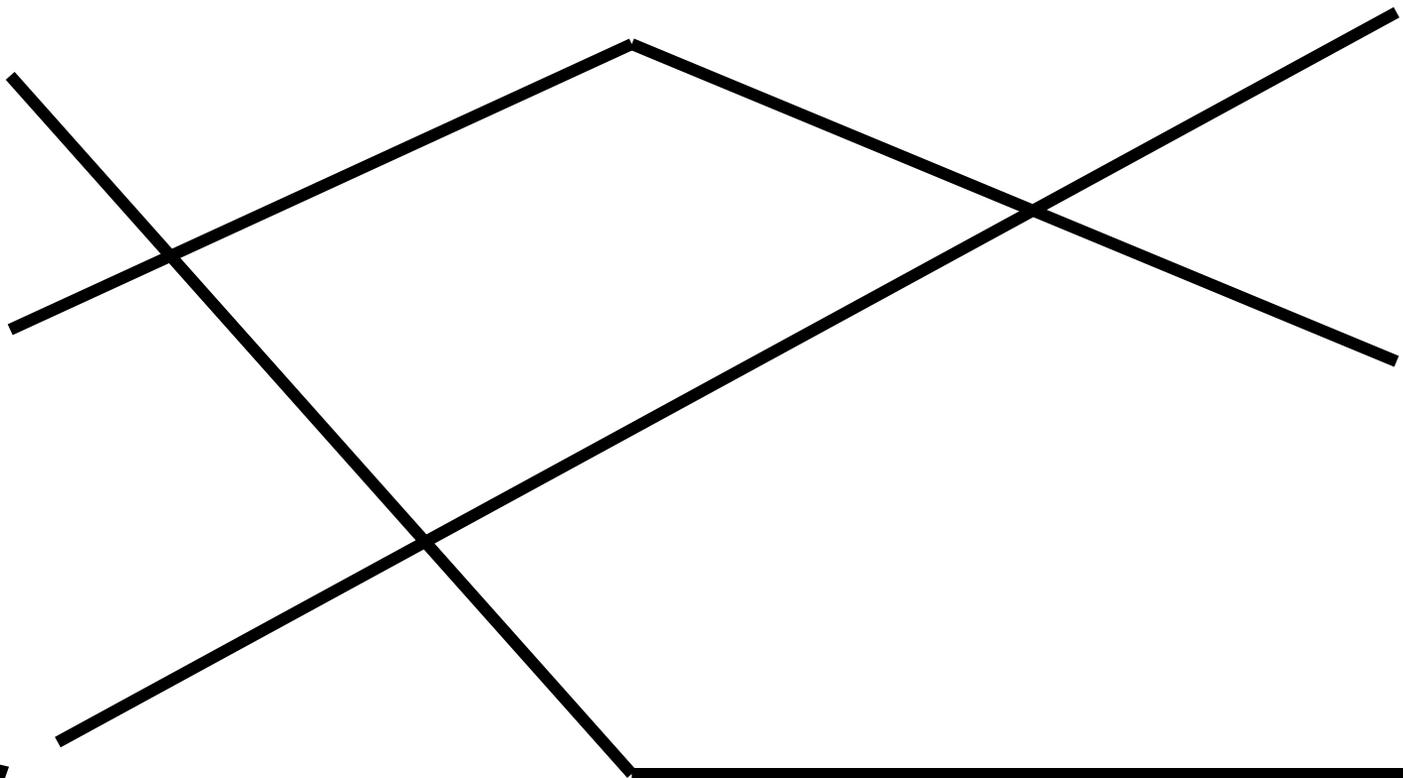
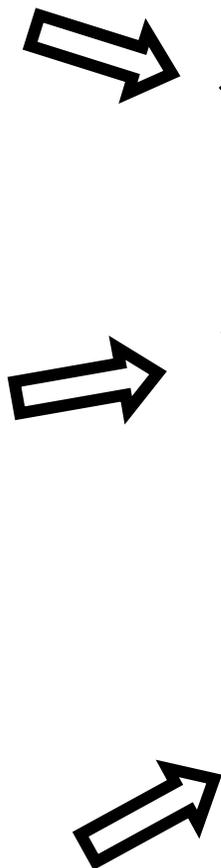






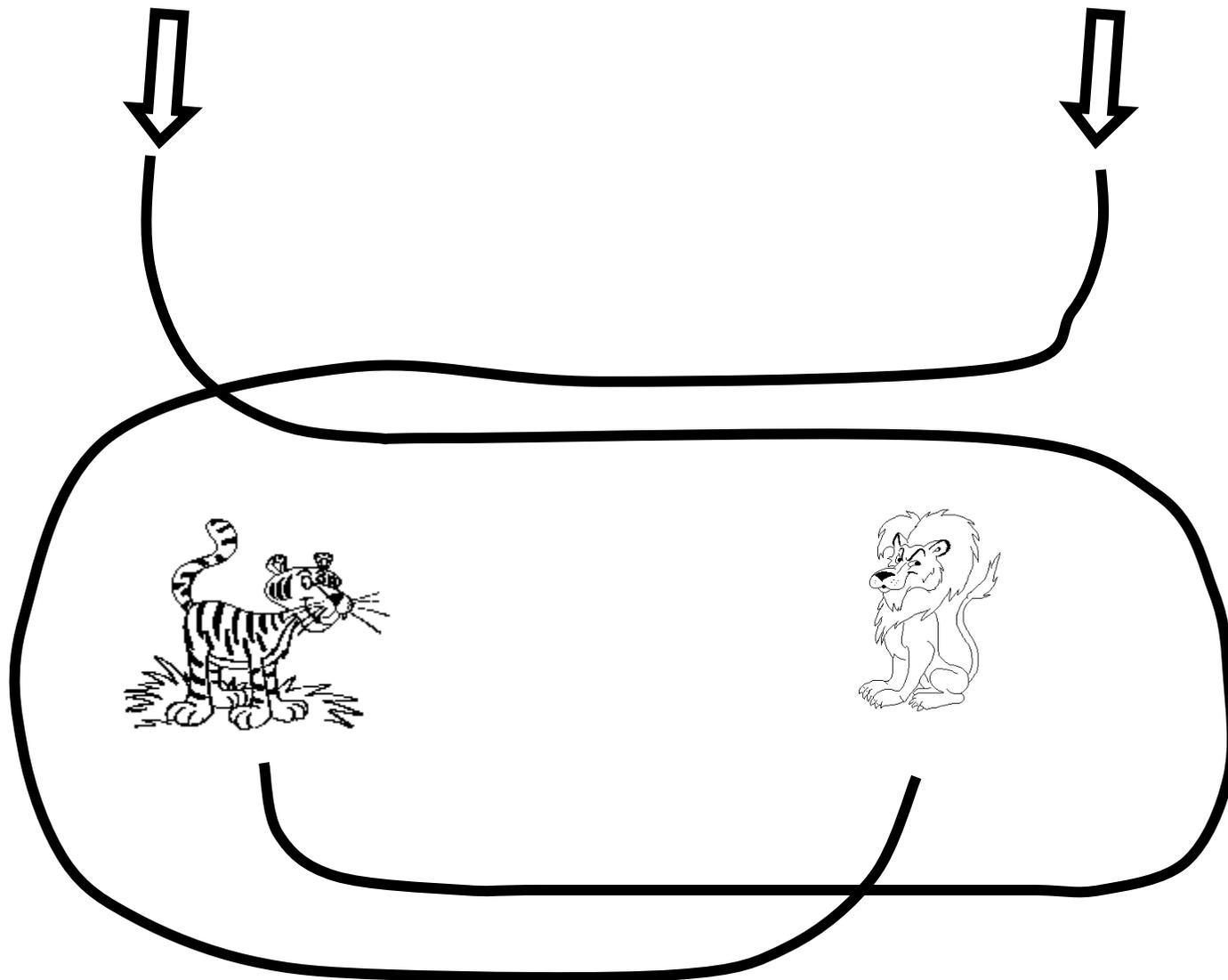
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



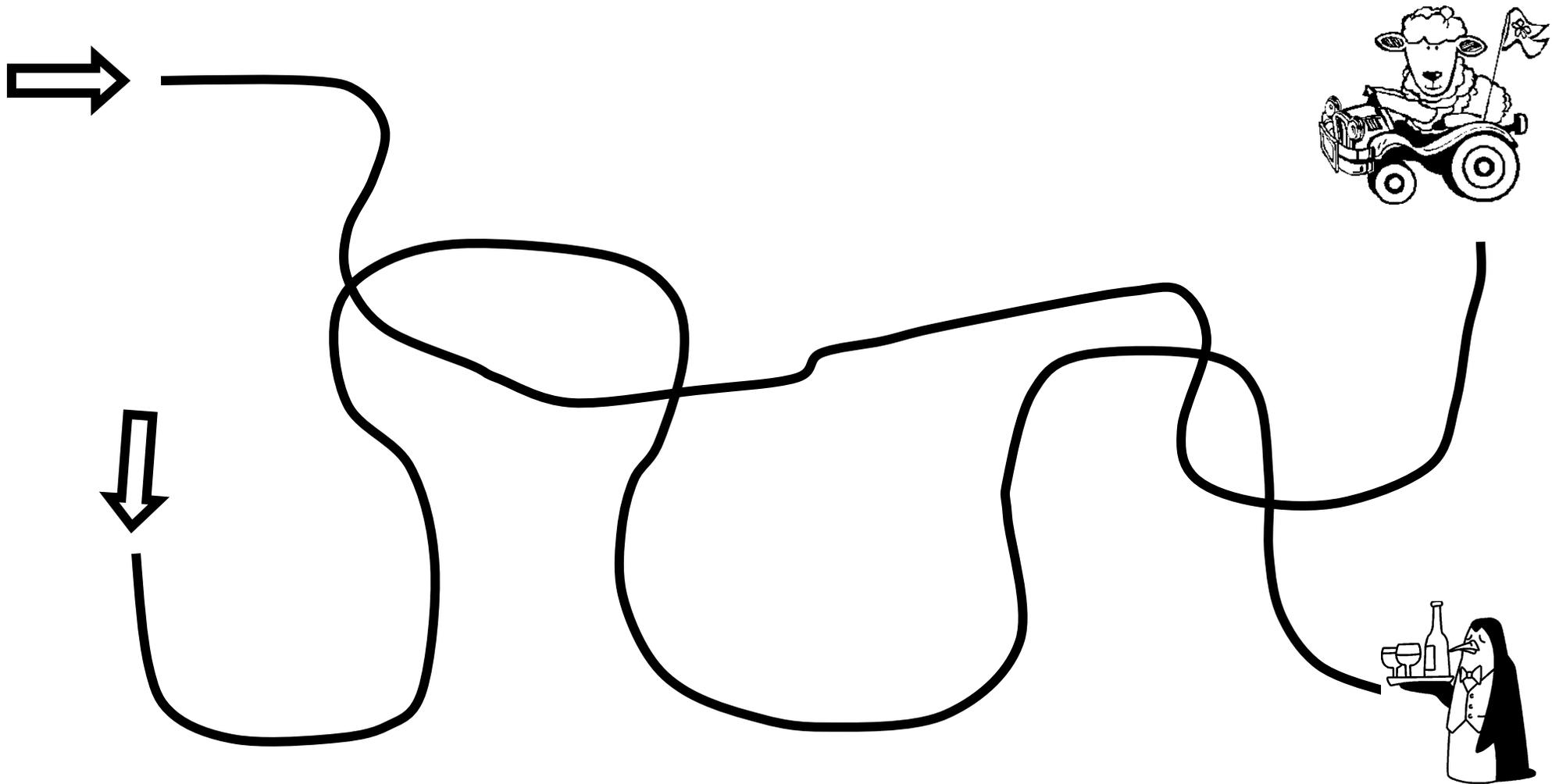
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



## I PERCORSI

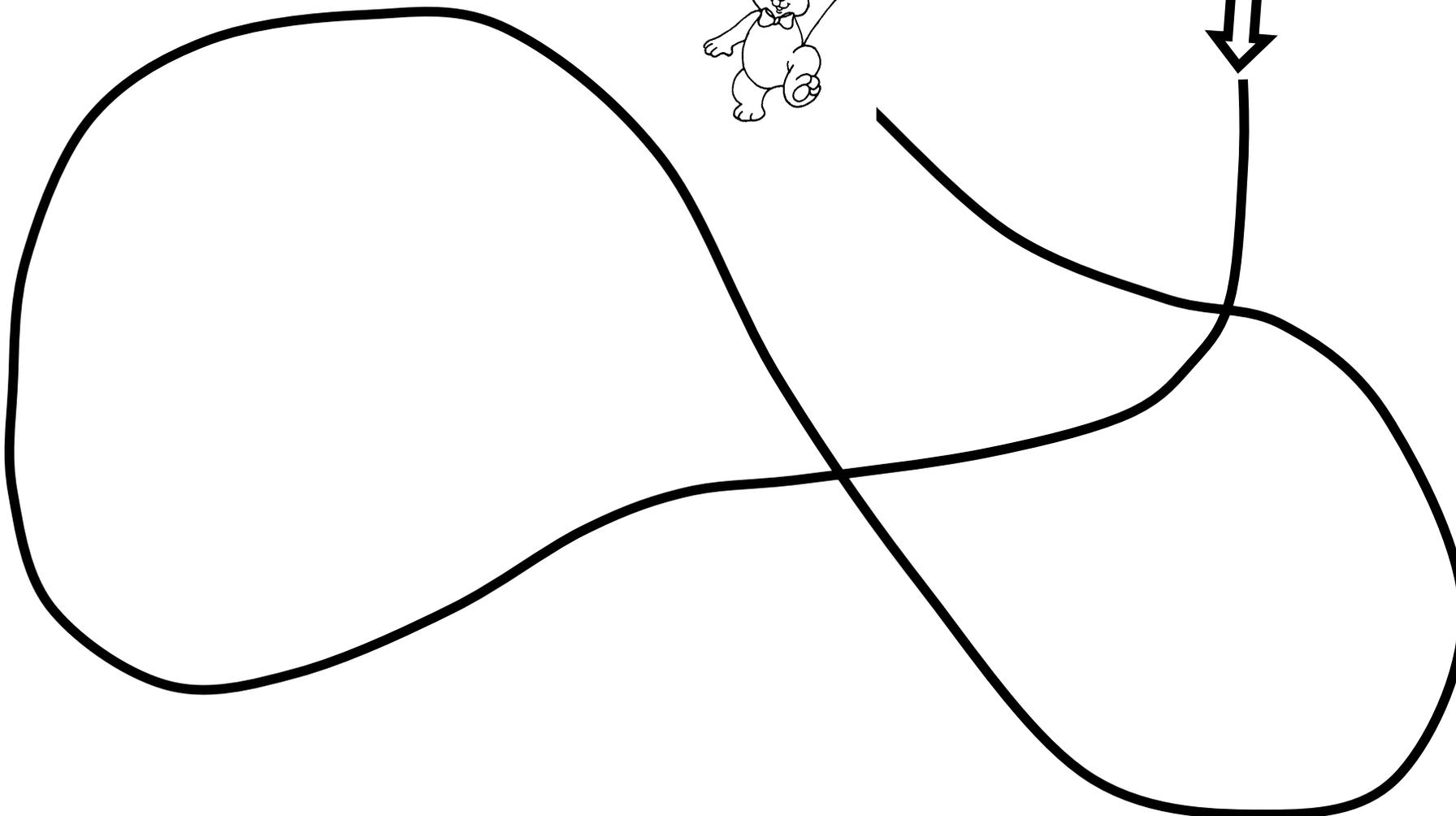
Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



## I PERCORSI

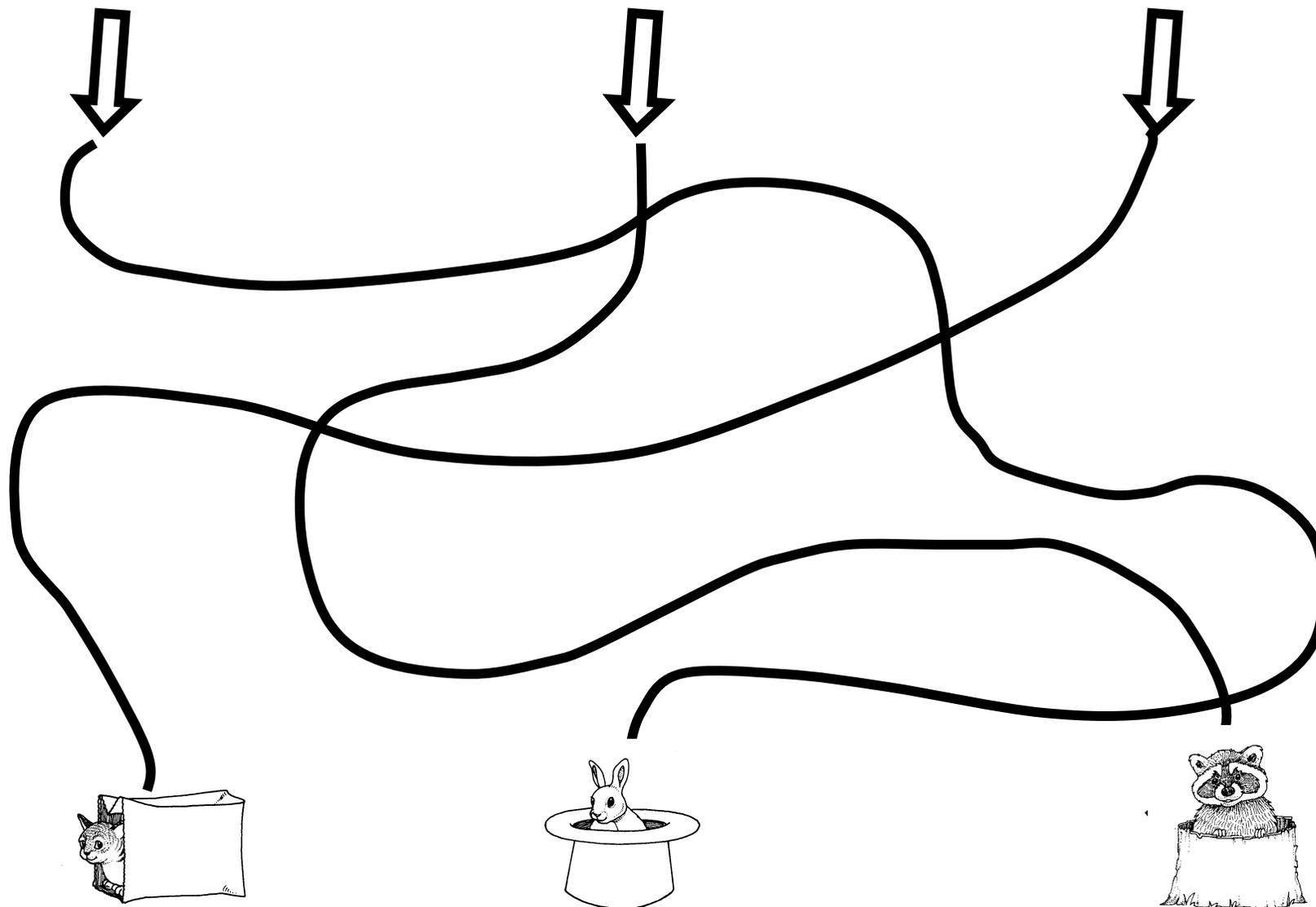
Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.





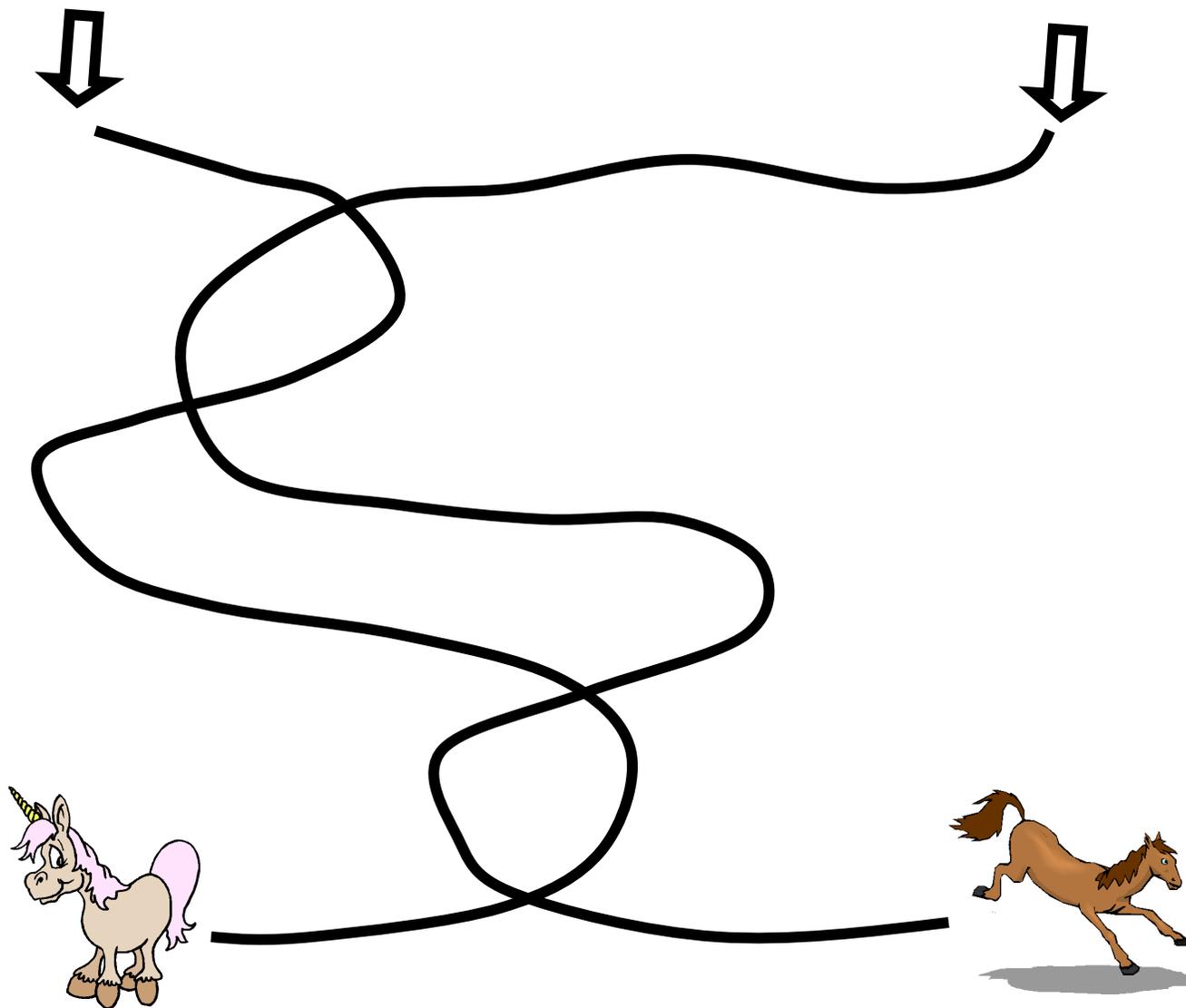
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



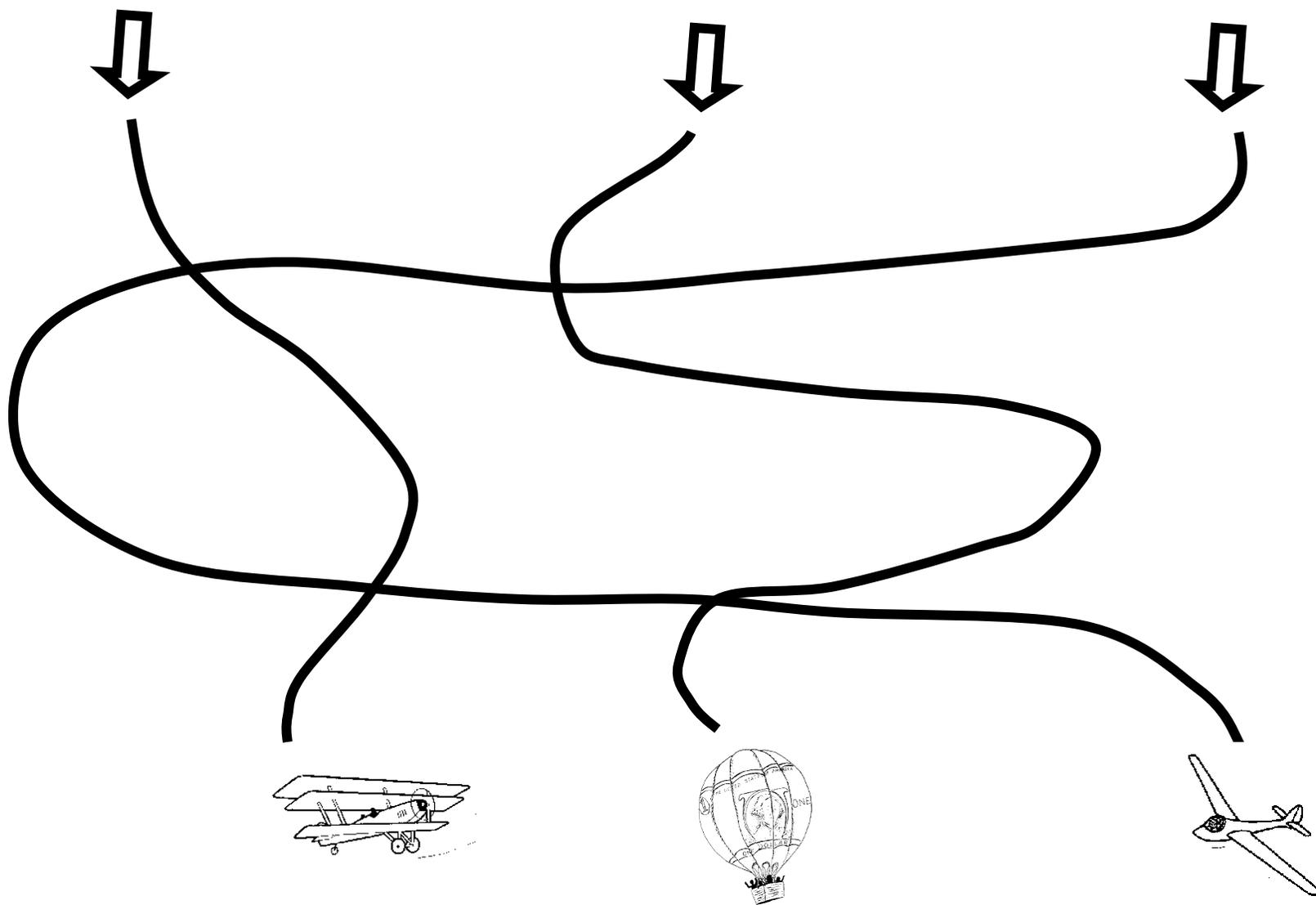
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



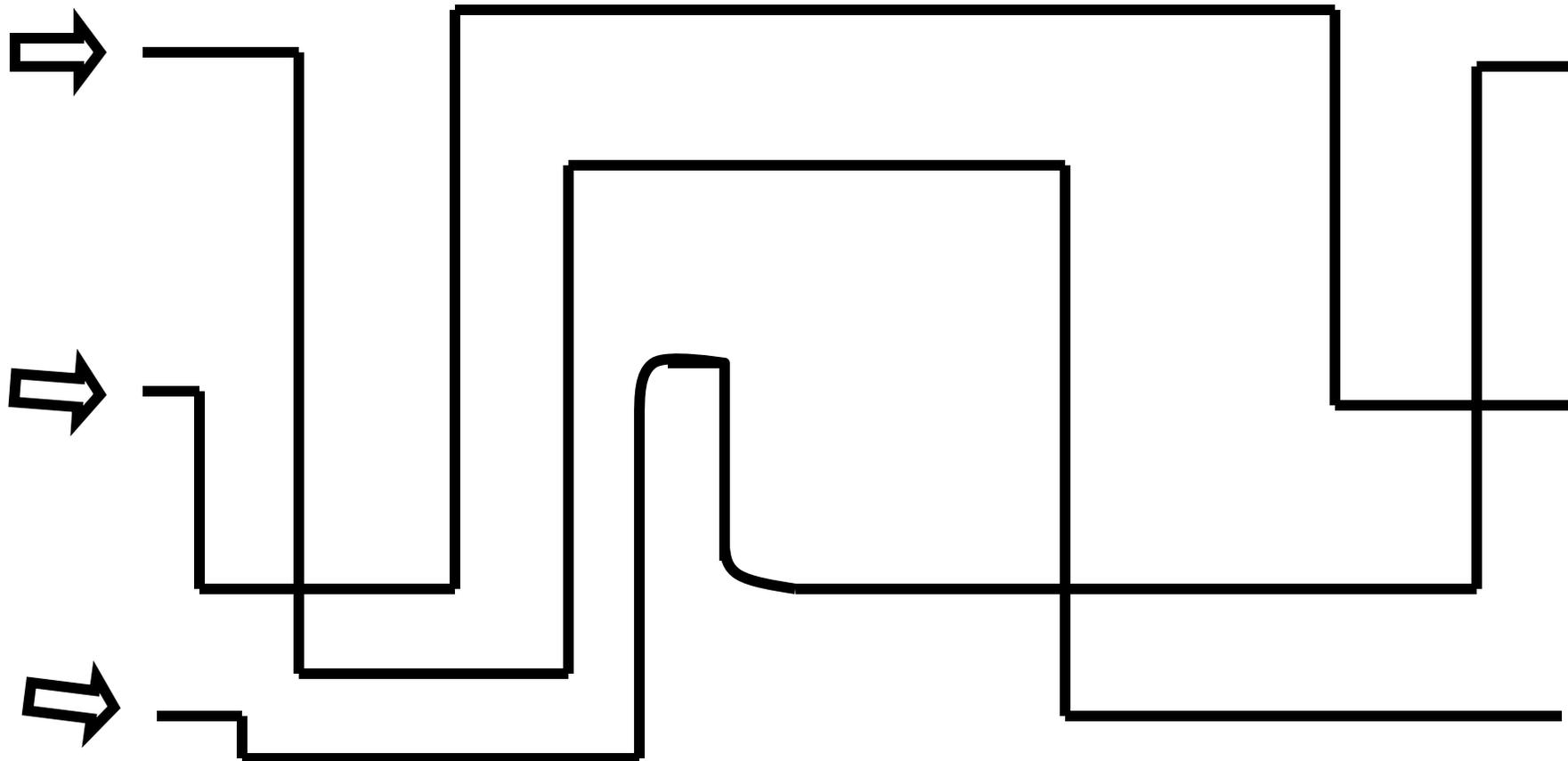
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



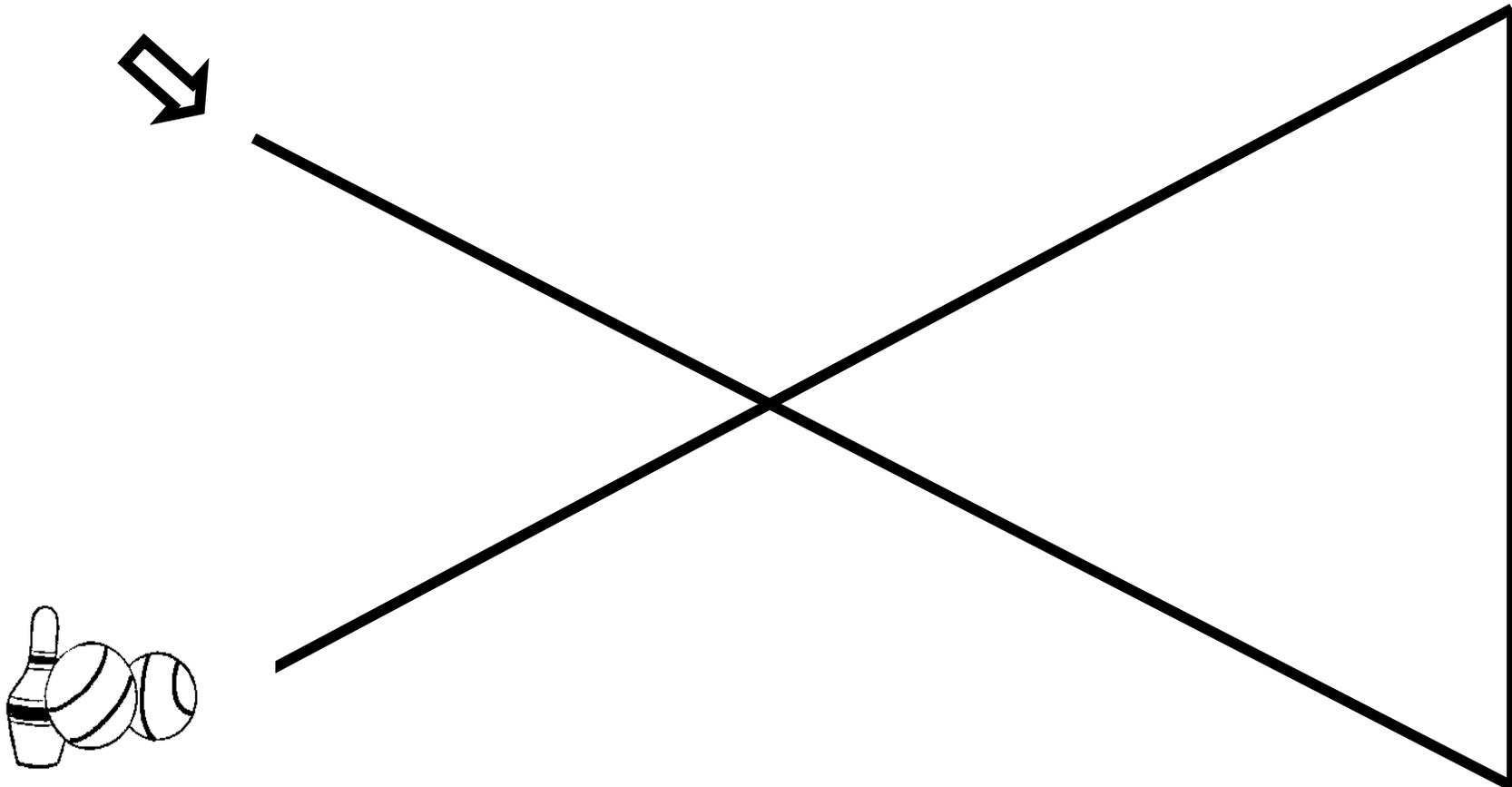
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



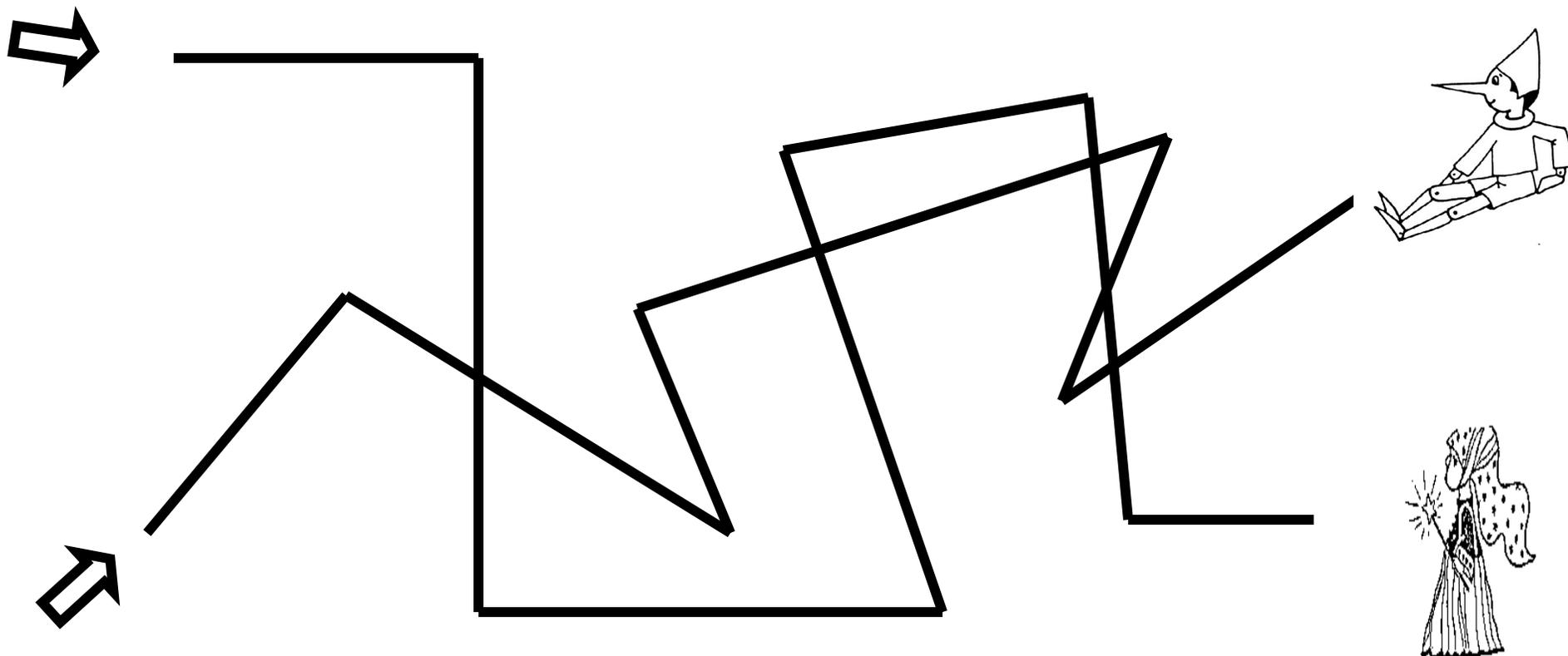
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



## I PERCORSI

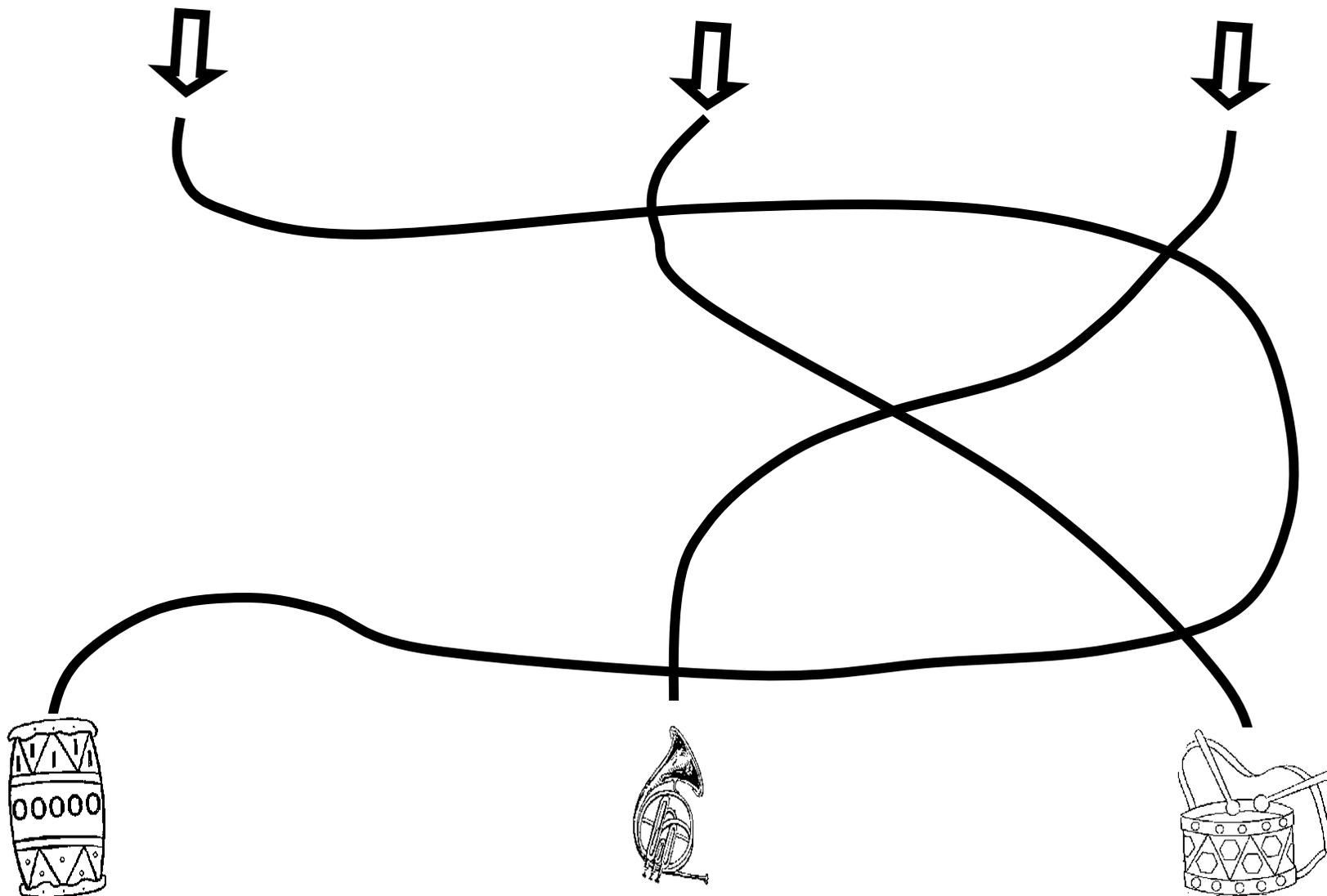
Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



## I PERCORSI

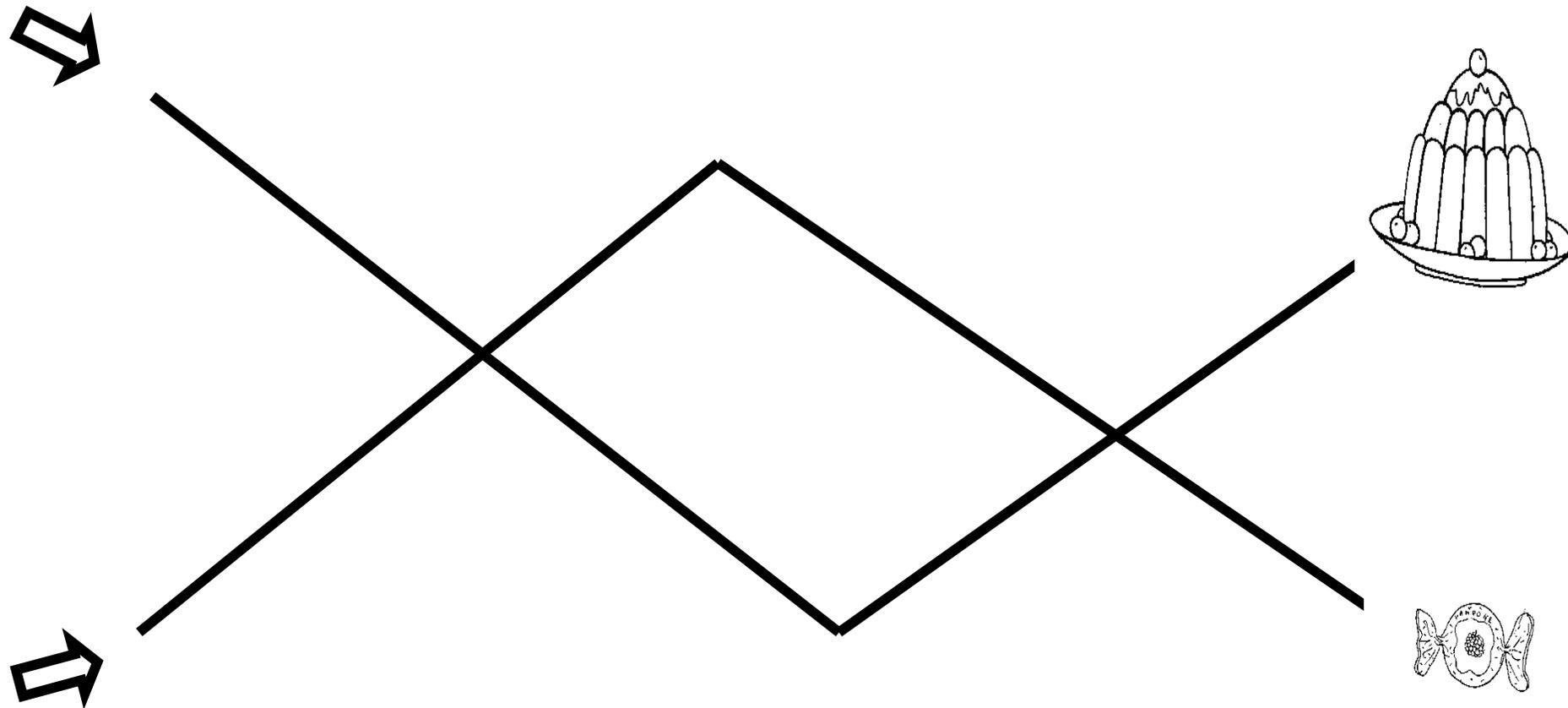
Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.





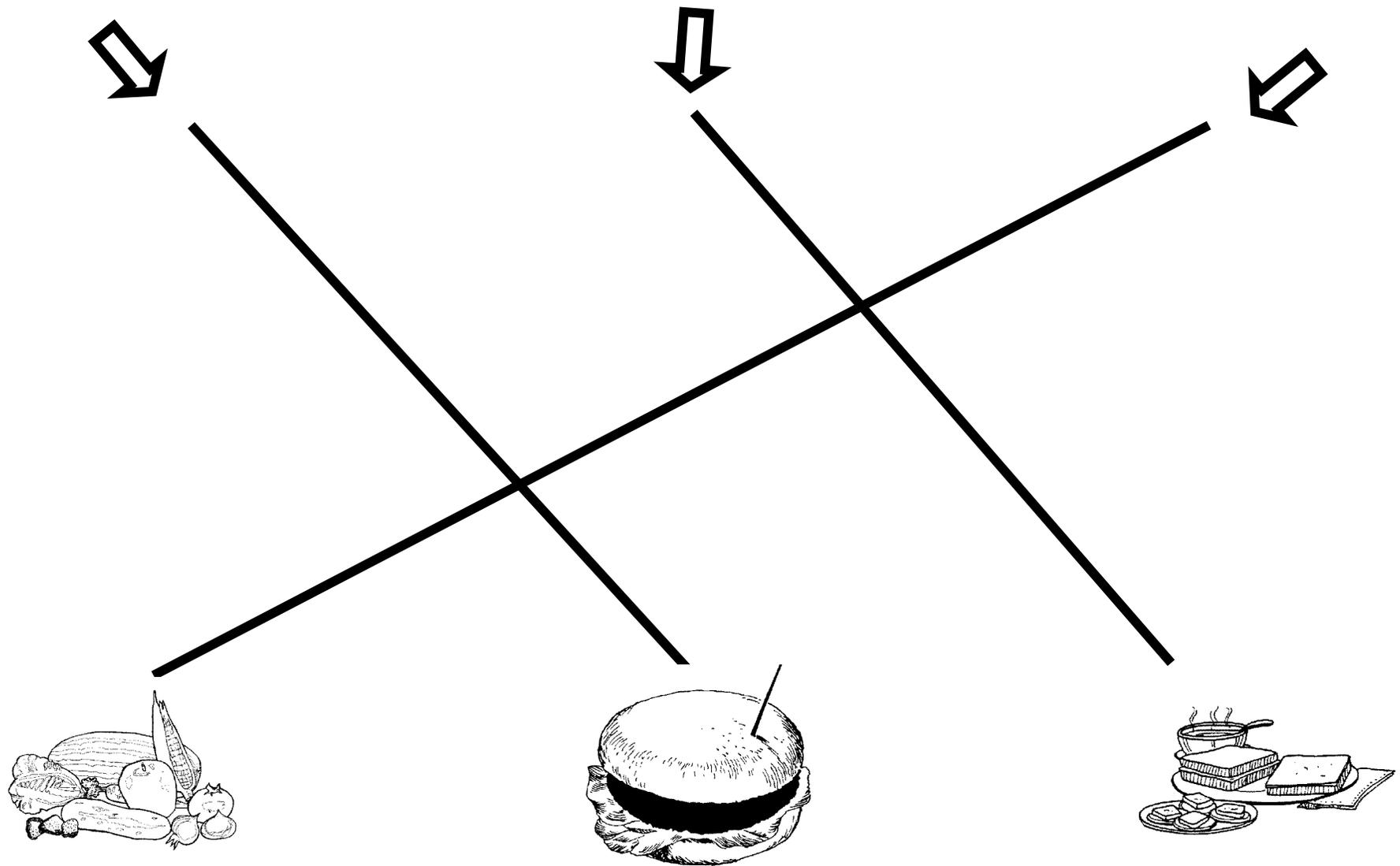
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



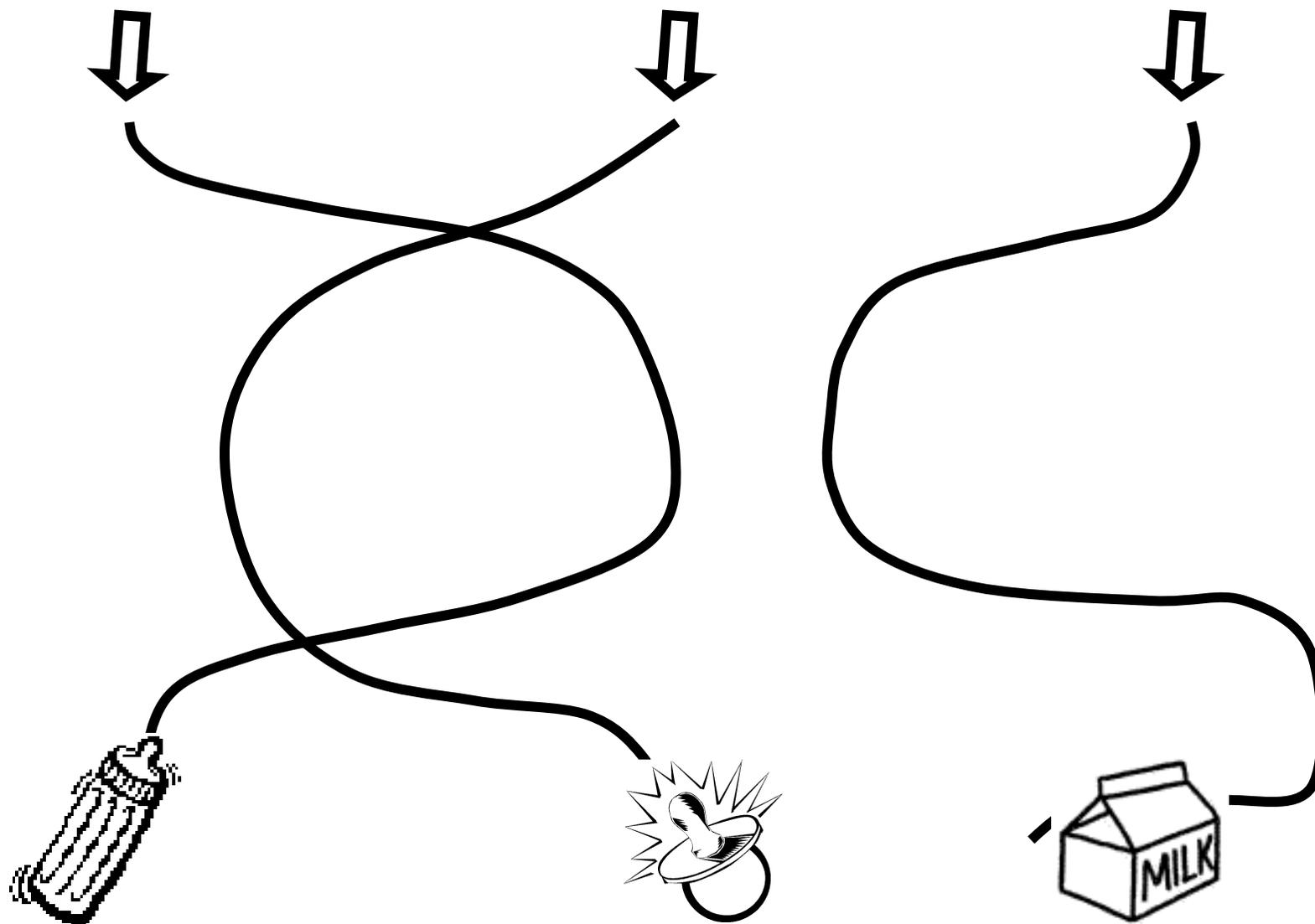
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



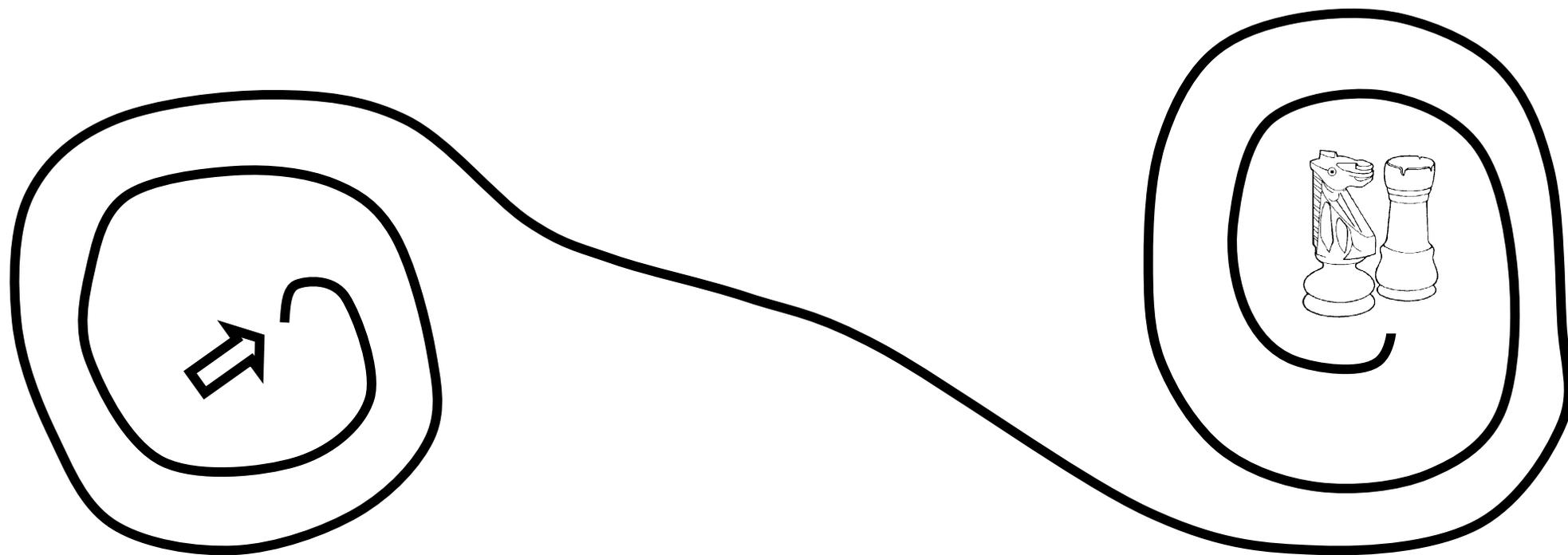
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



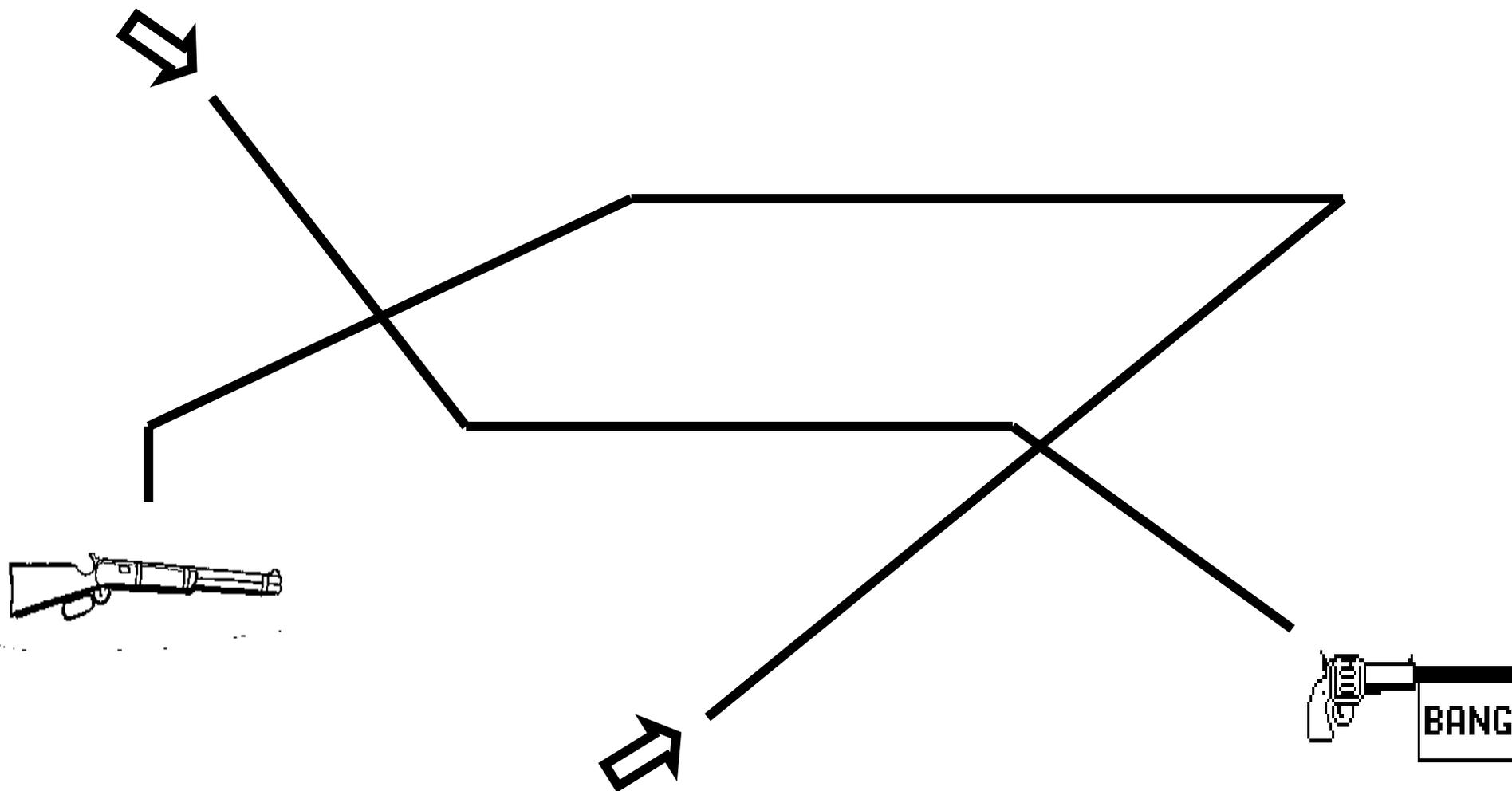
### I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



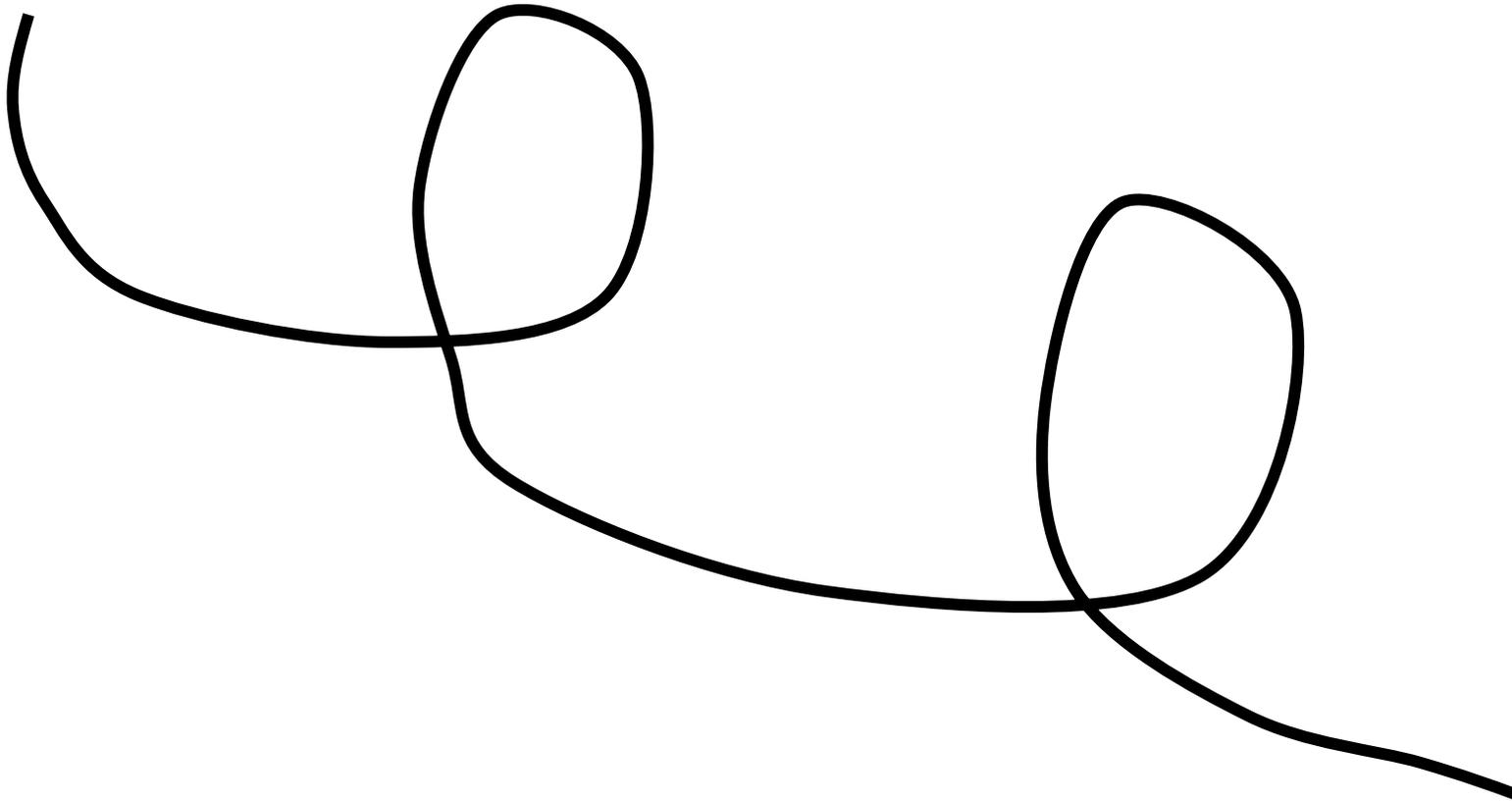
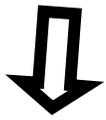
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



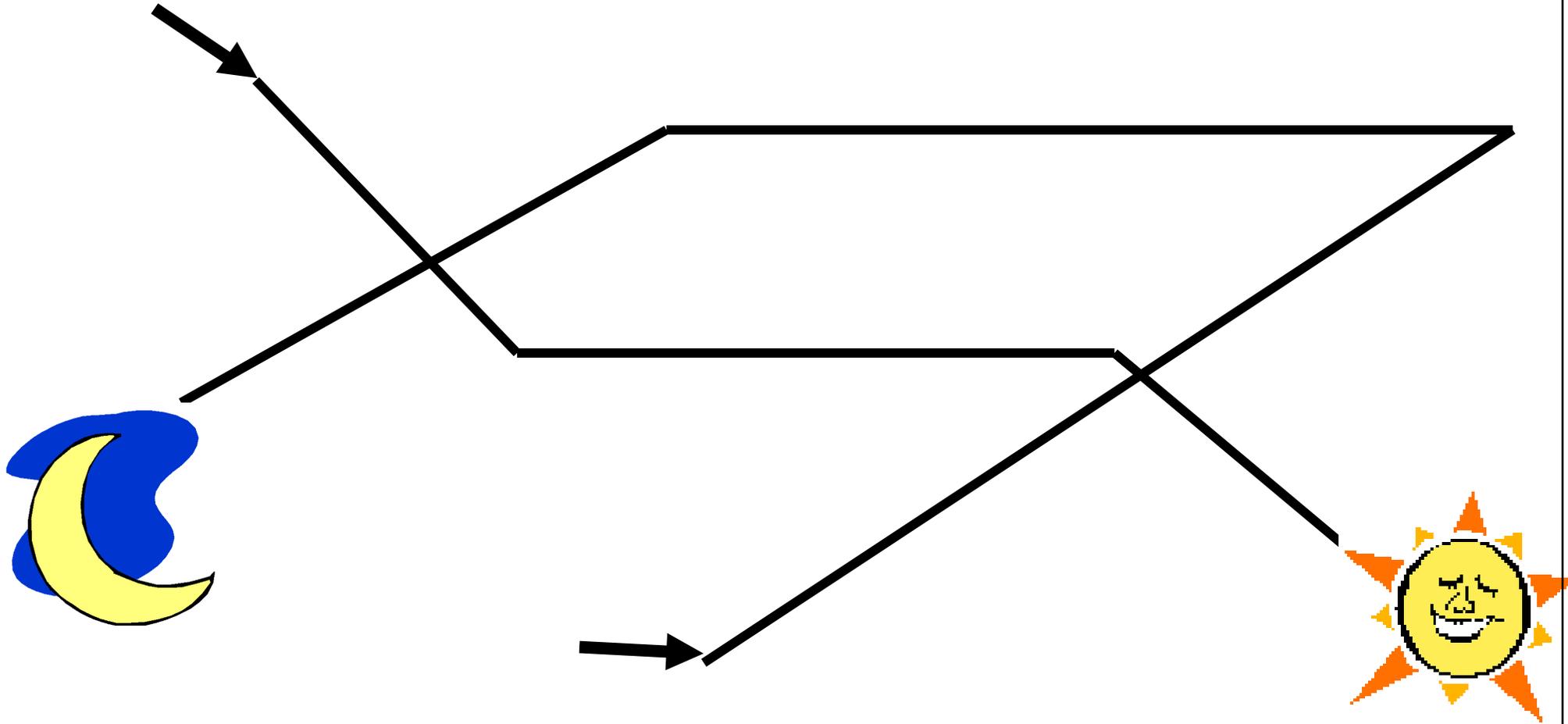
### I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



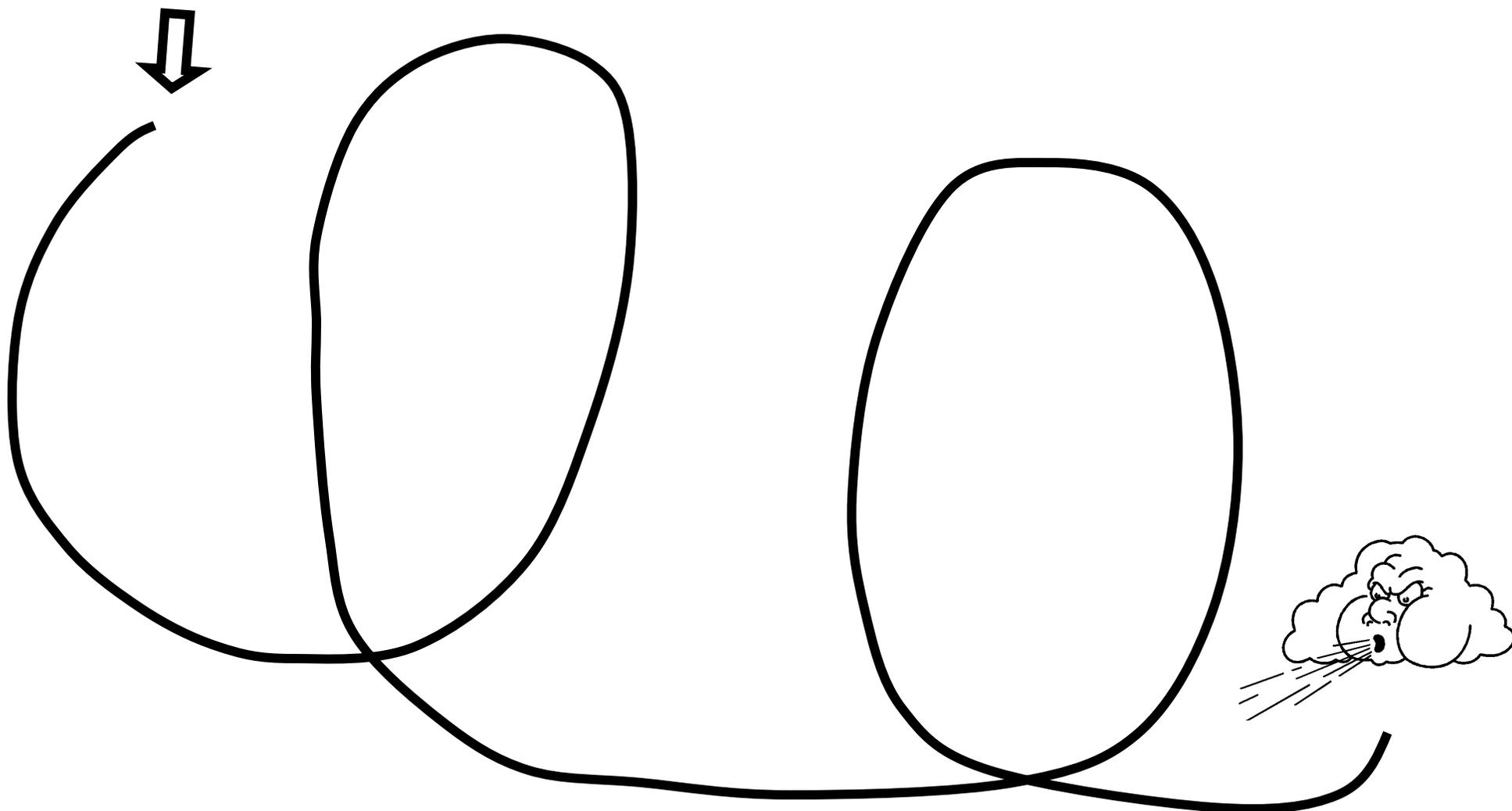
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



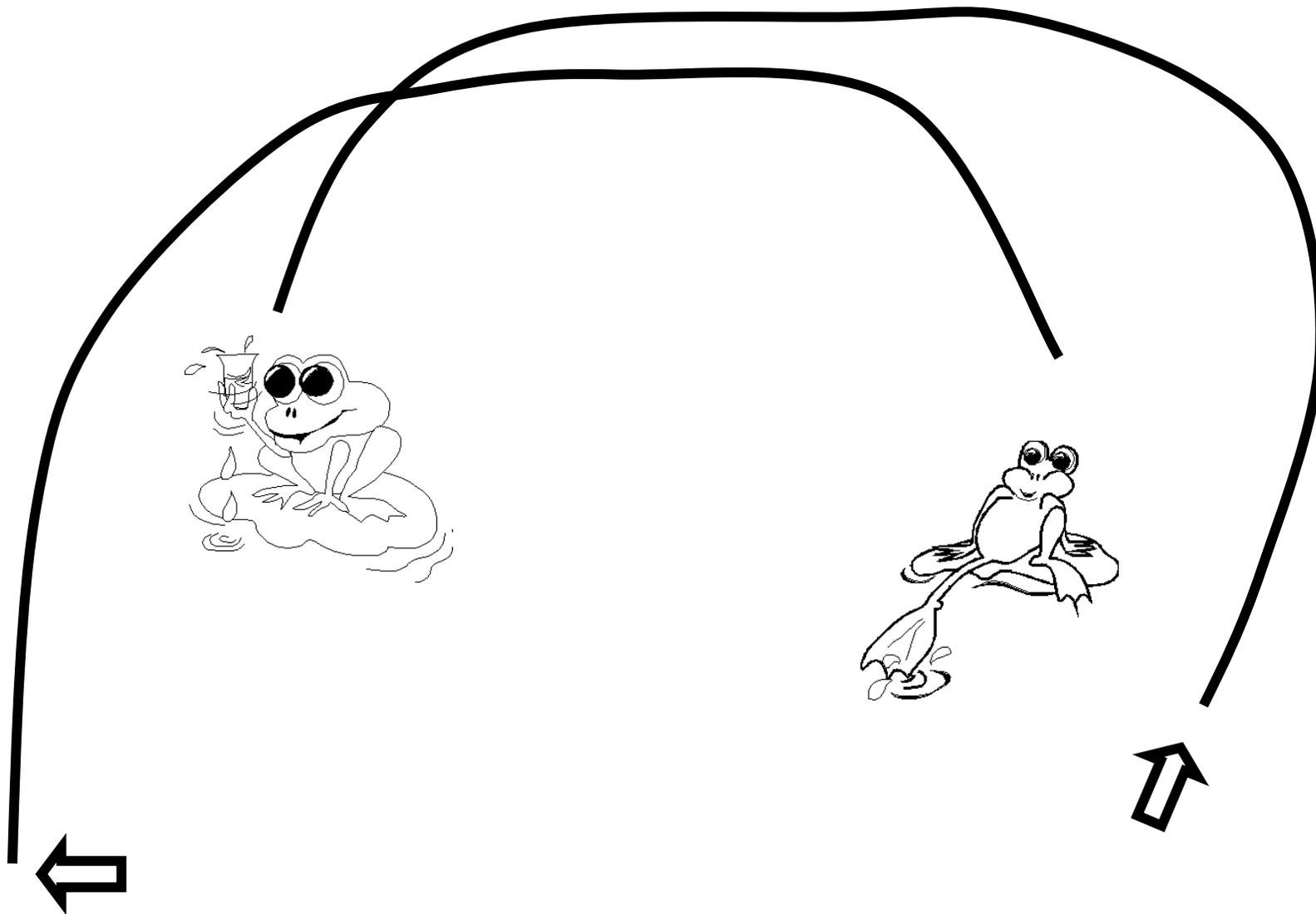
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



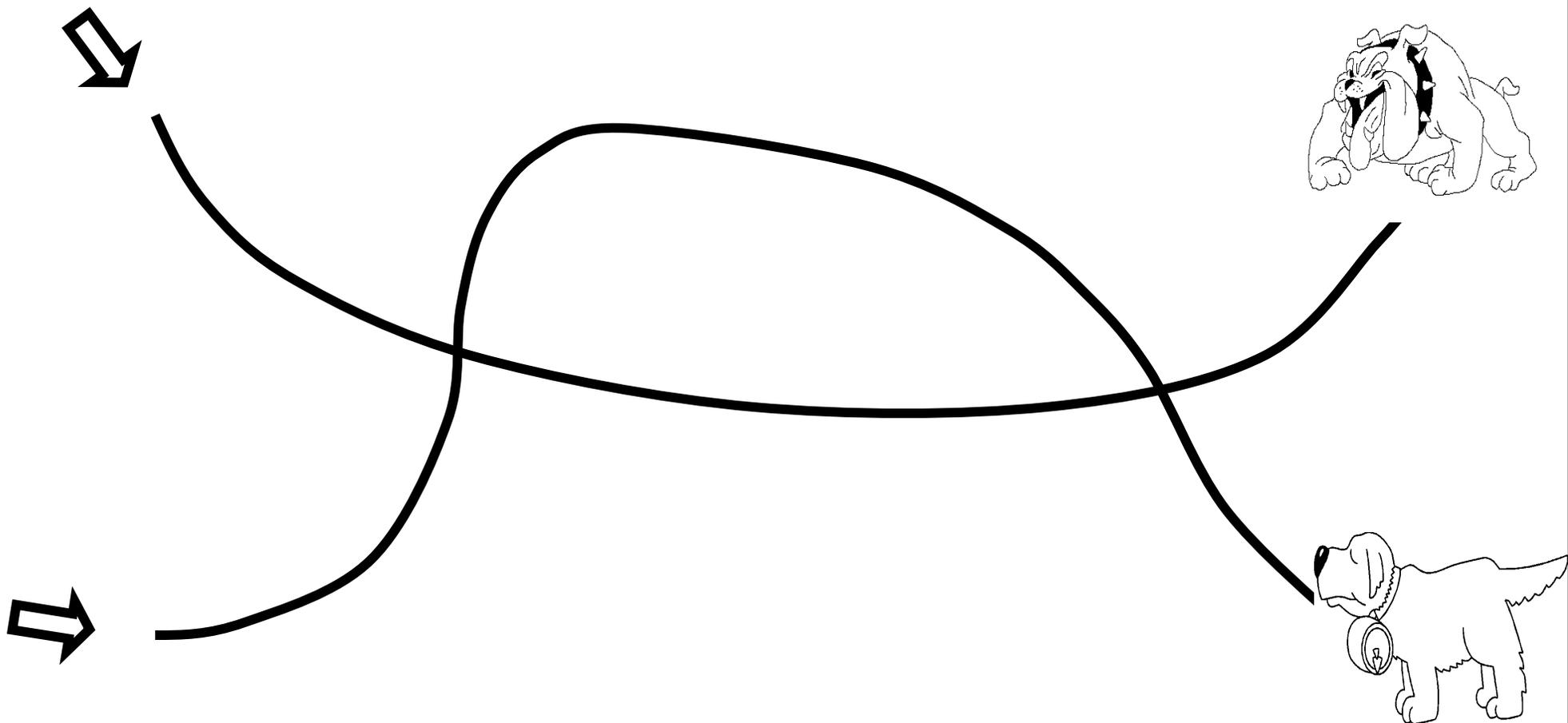
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



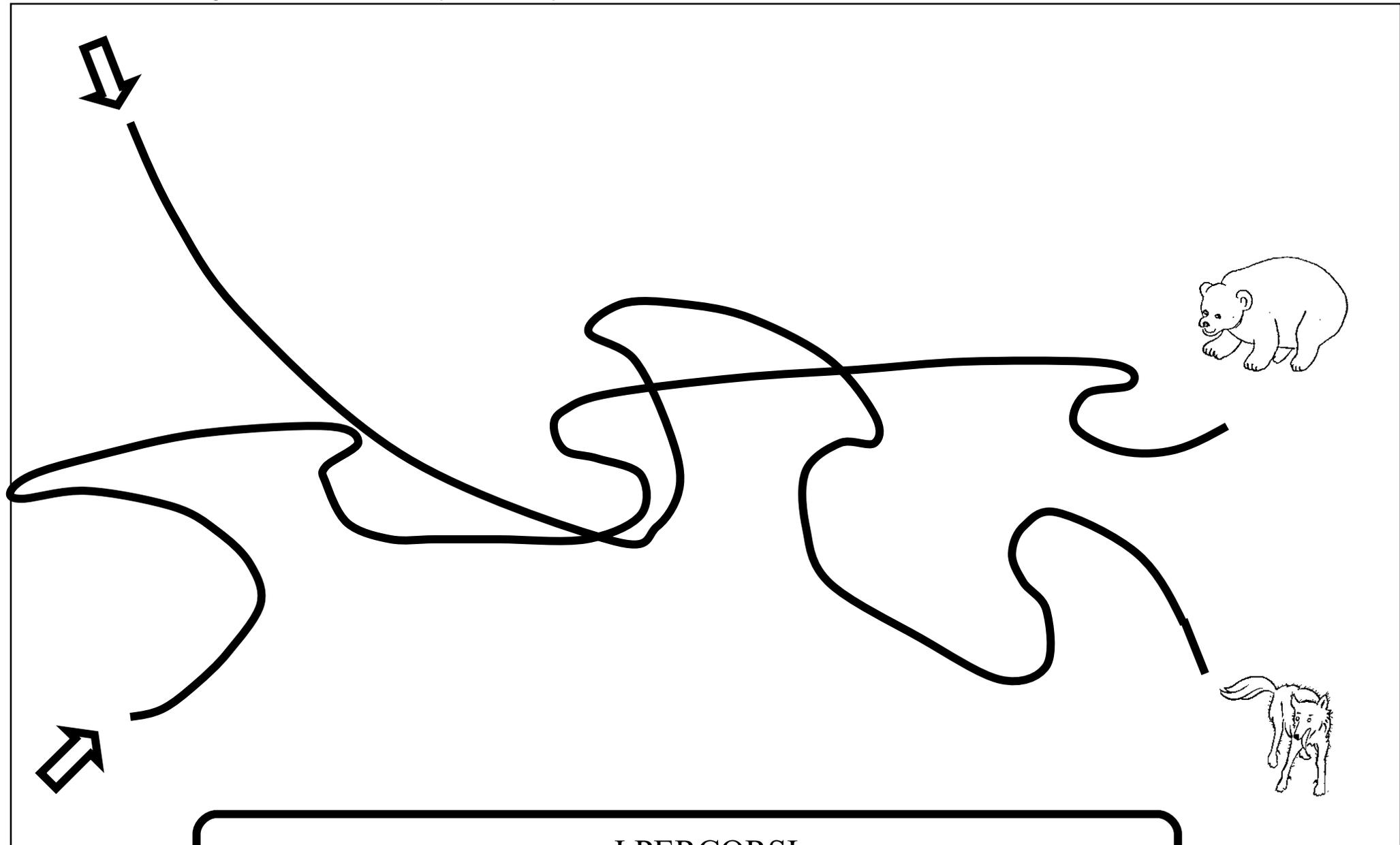
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



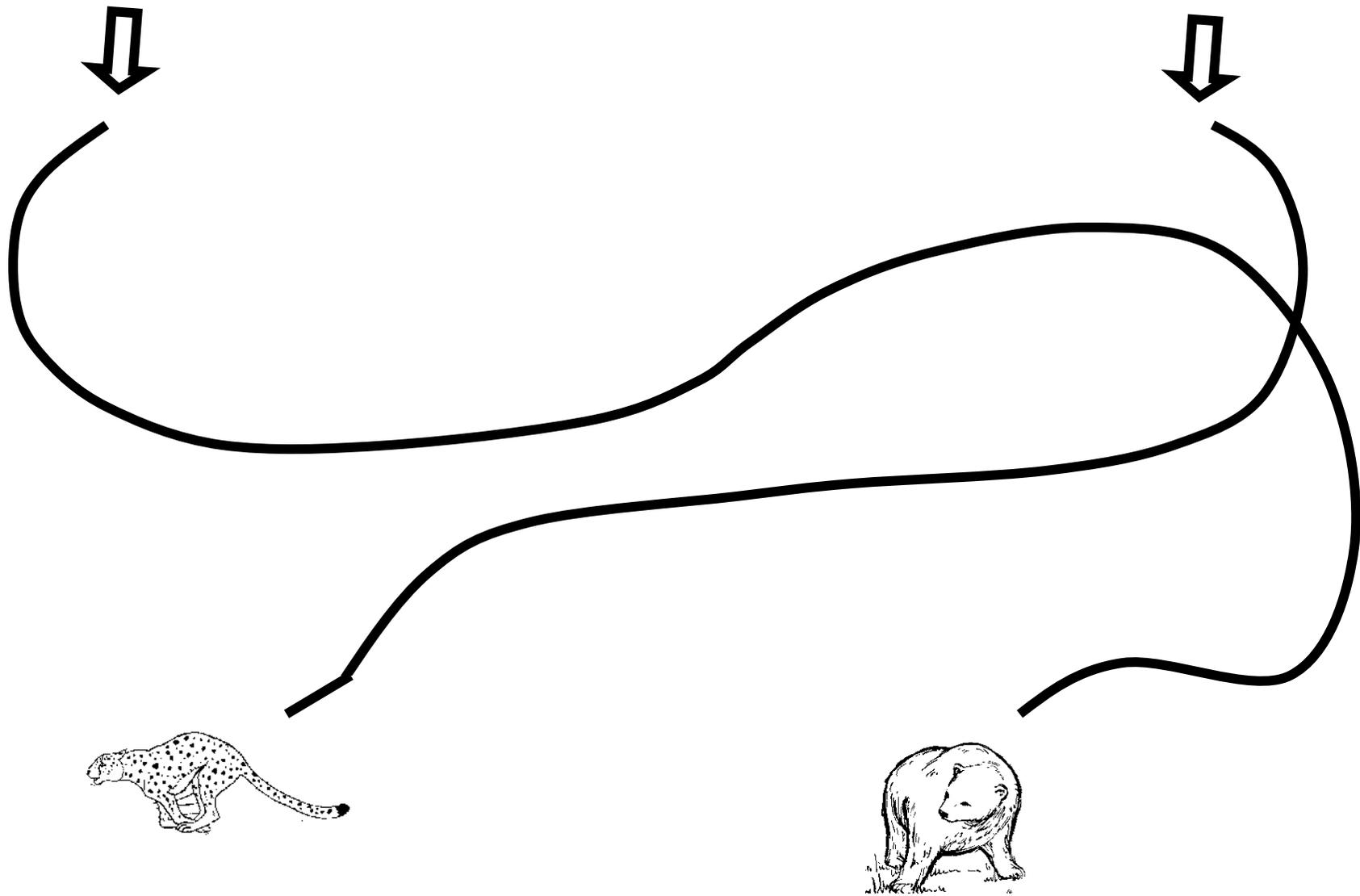
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.

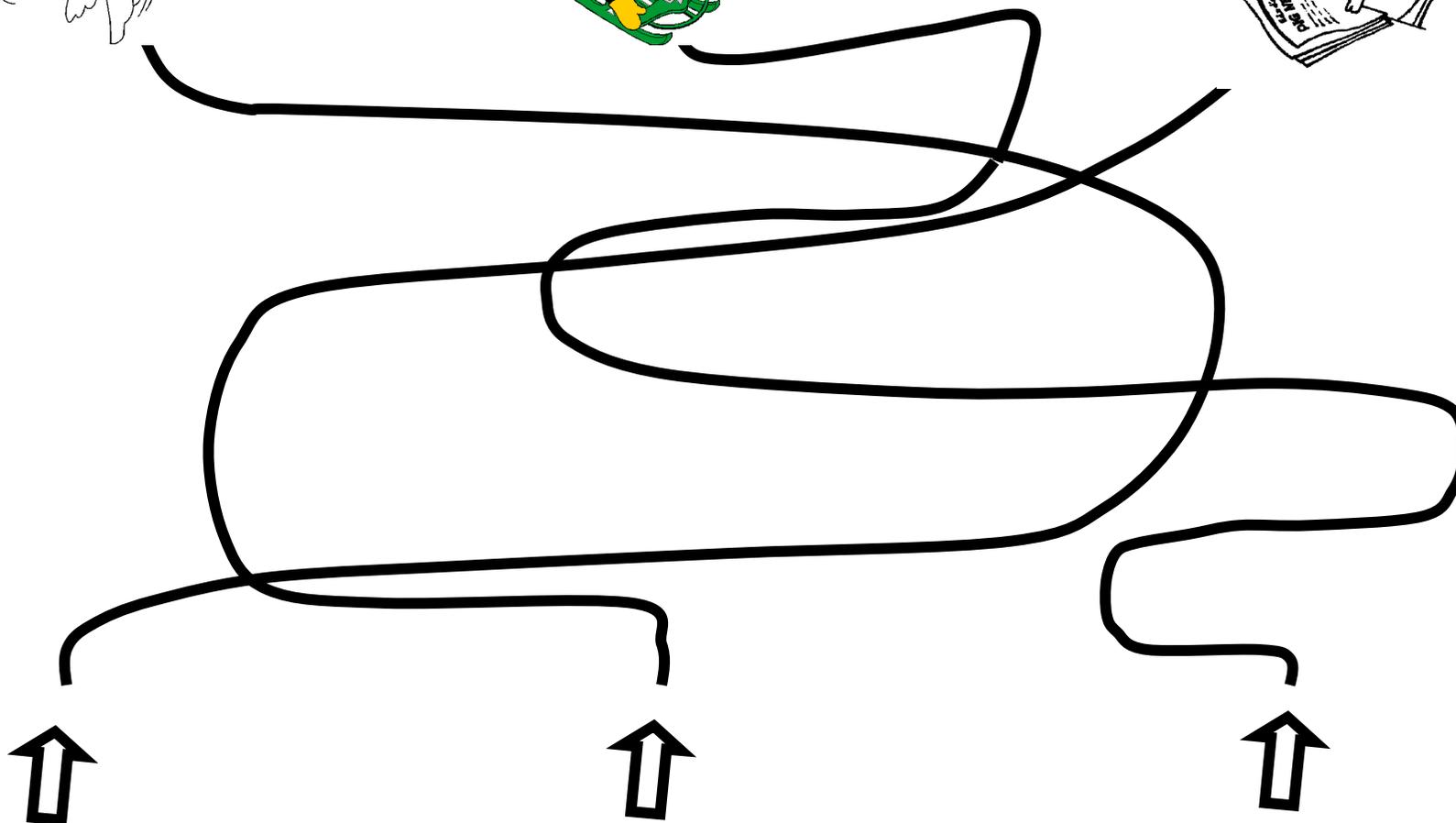


## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.

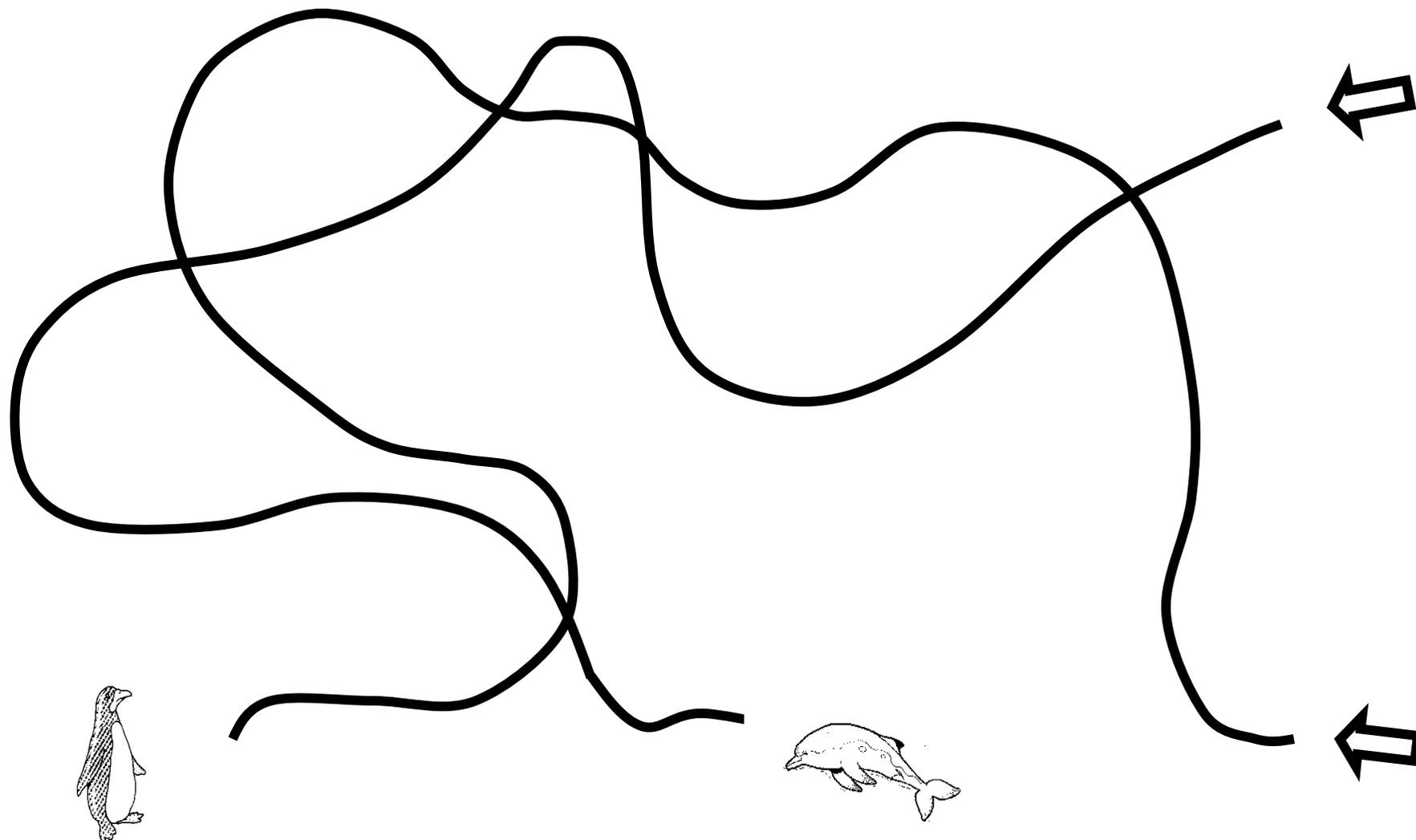


I PERCORSI  
Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



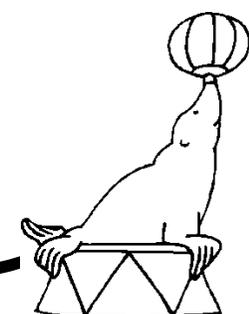
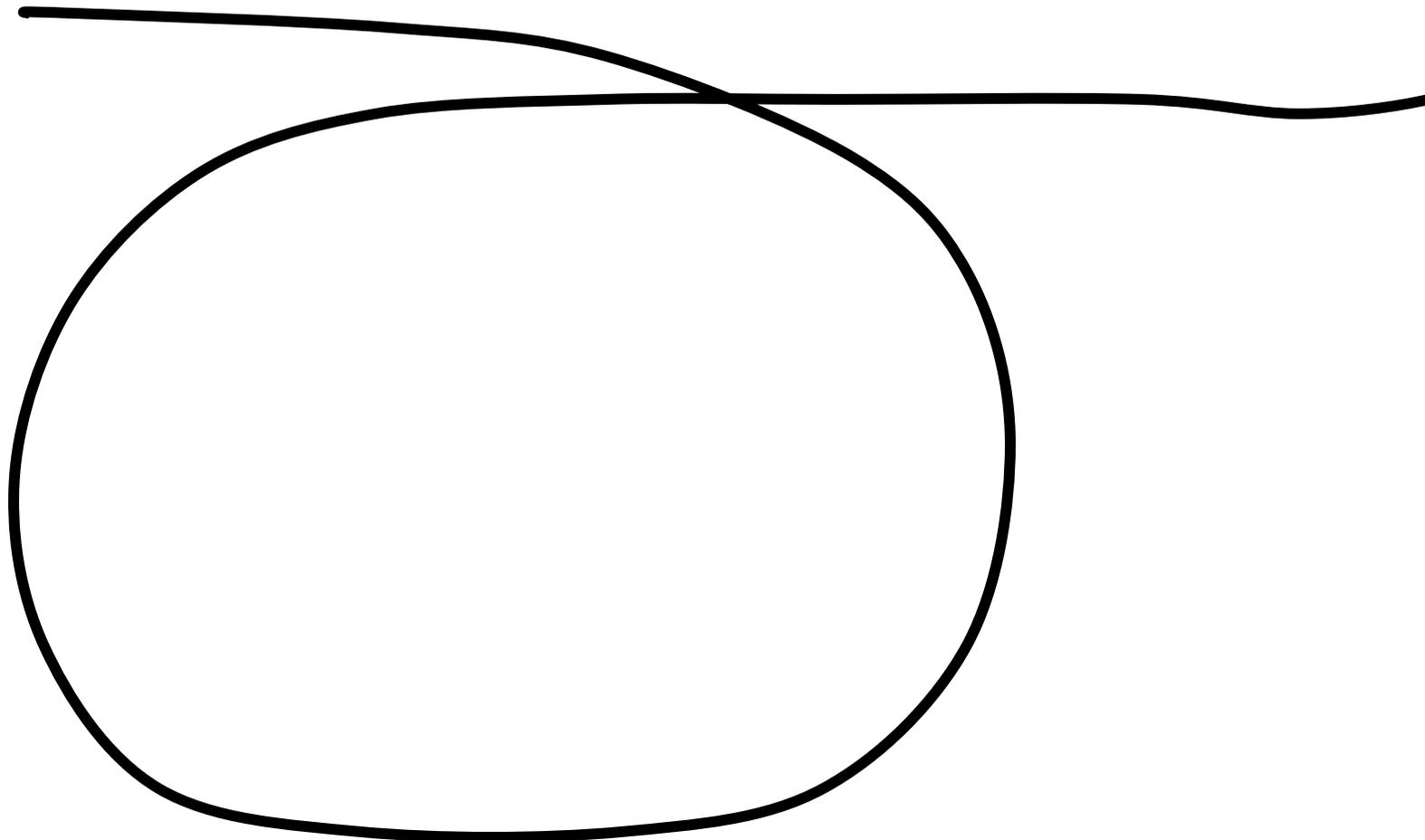
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



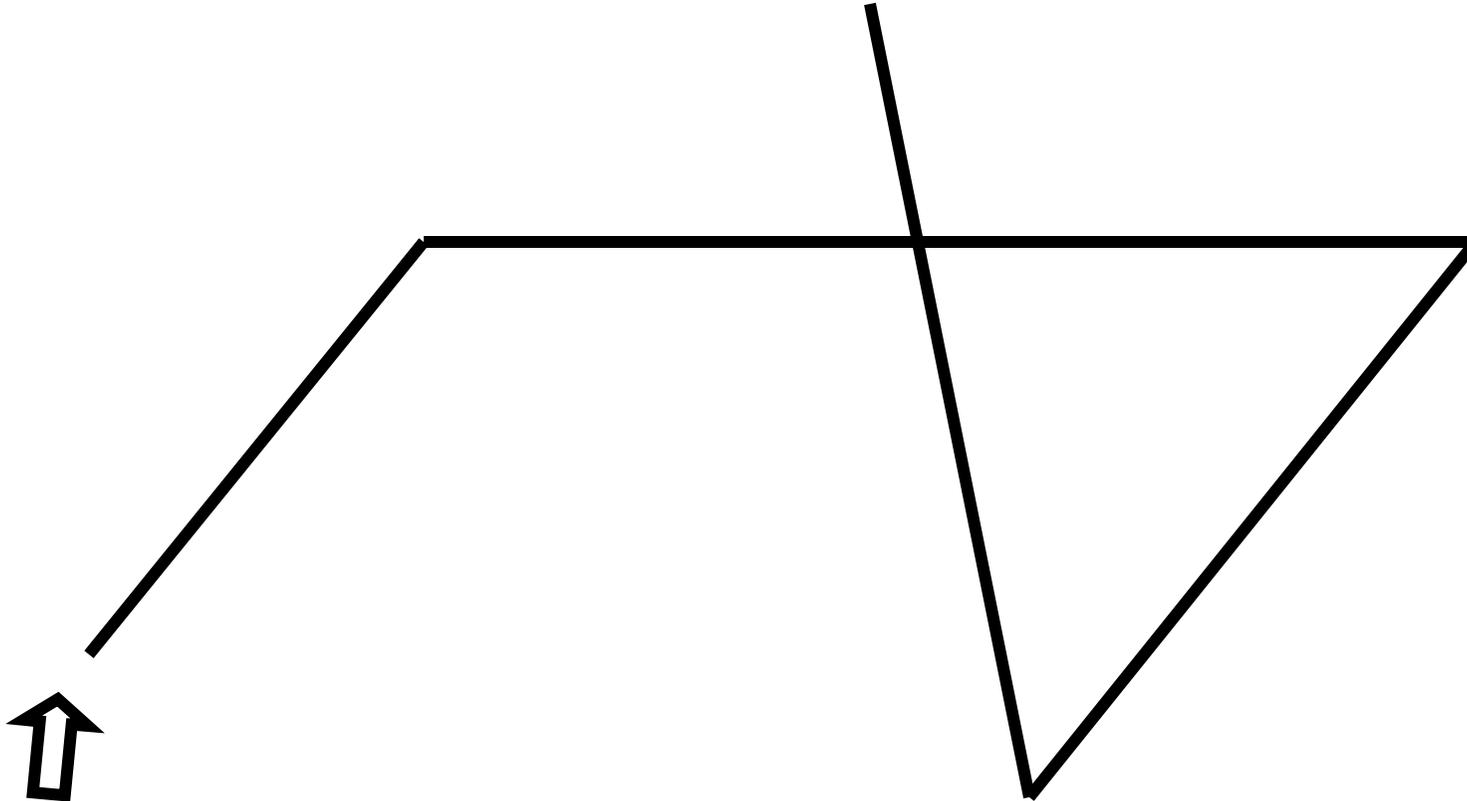
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



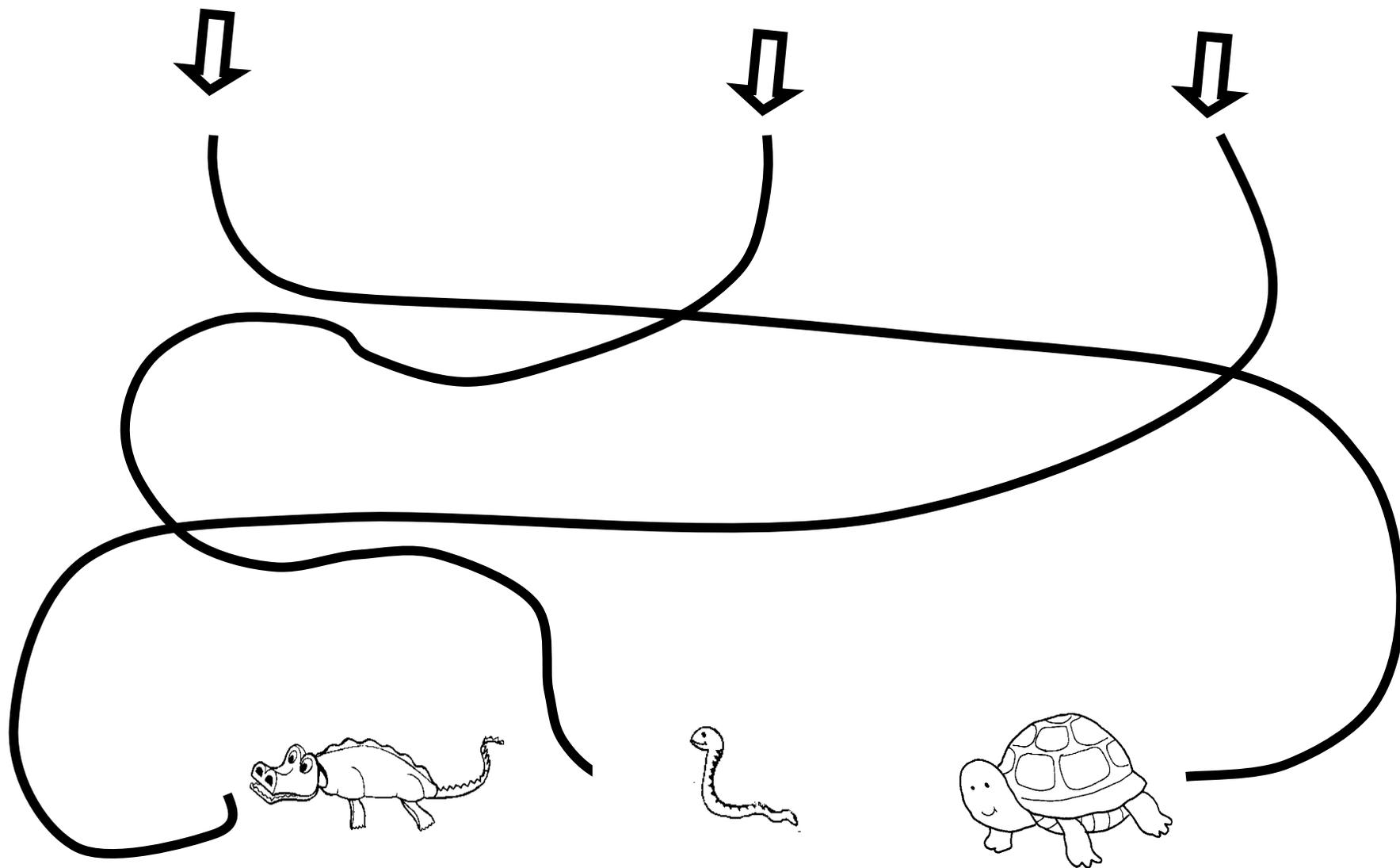
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



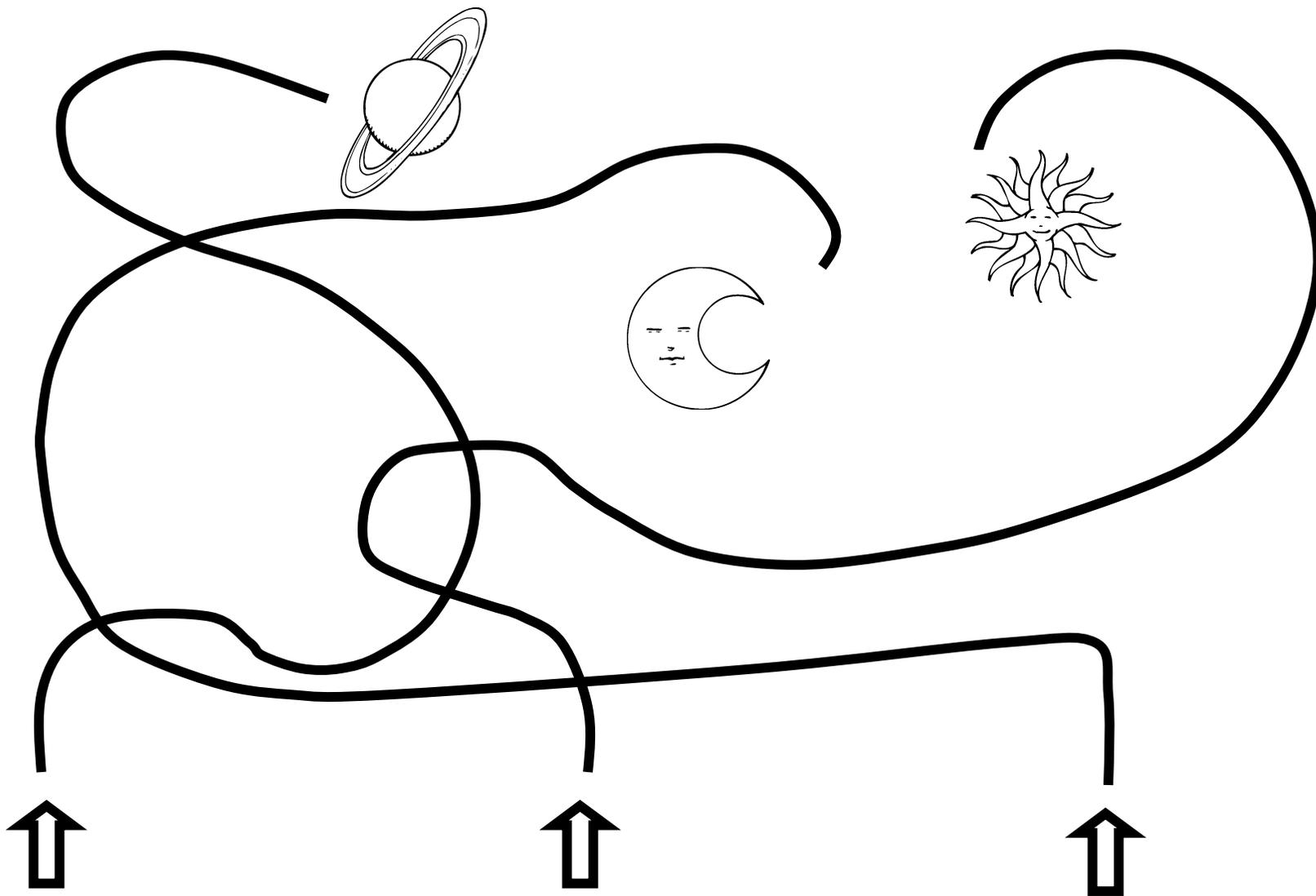
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



## I PERCORSI

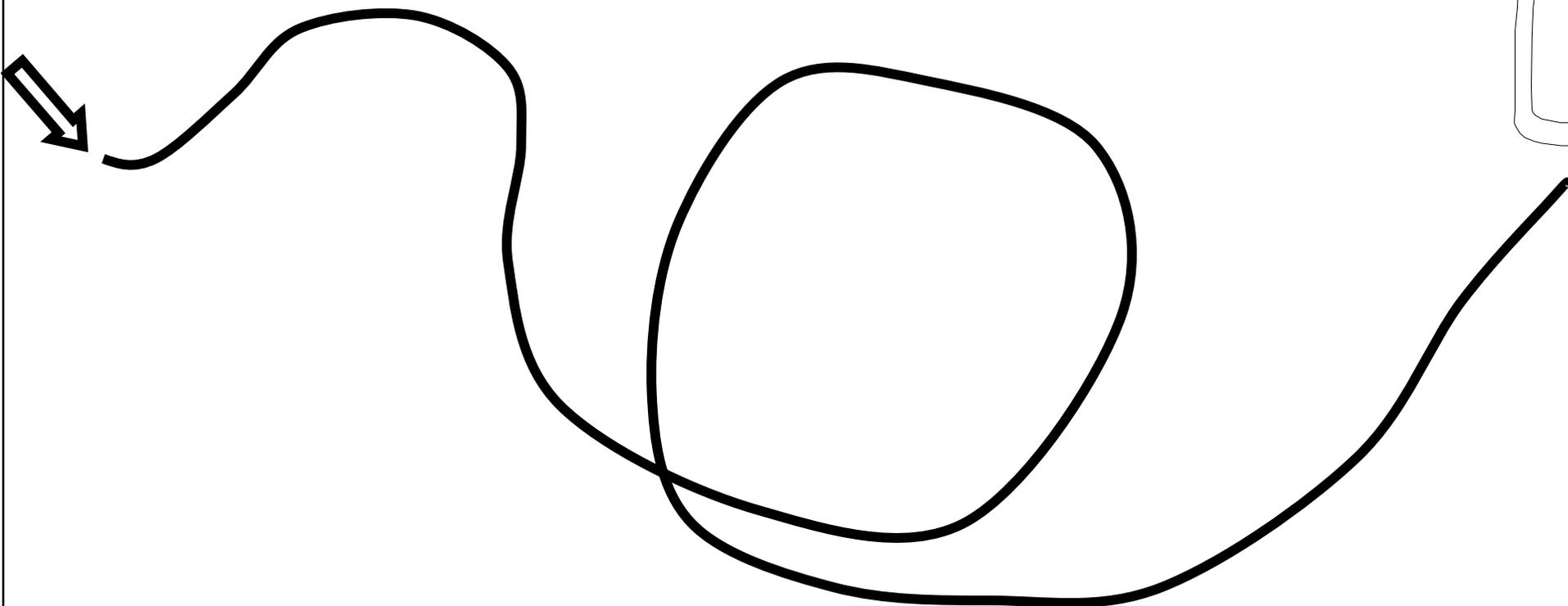
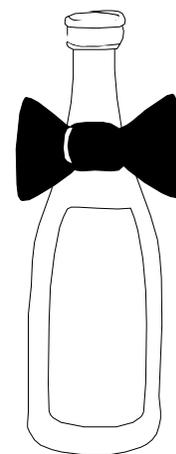
Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



### I PERCORSI

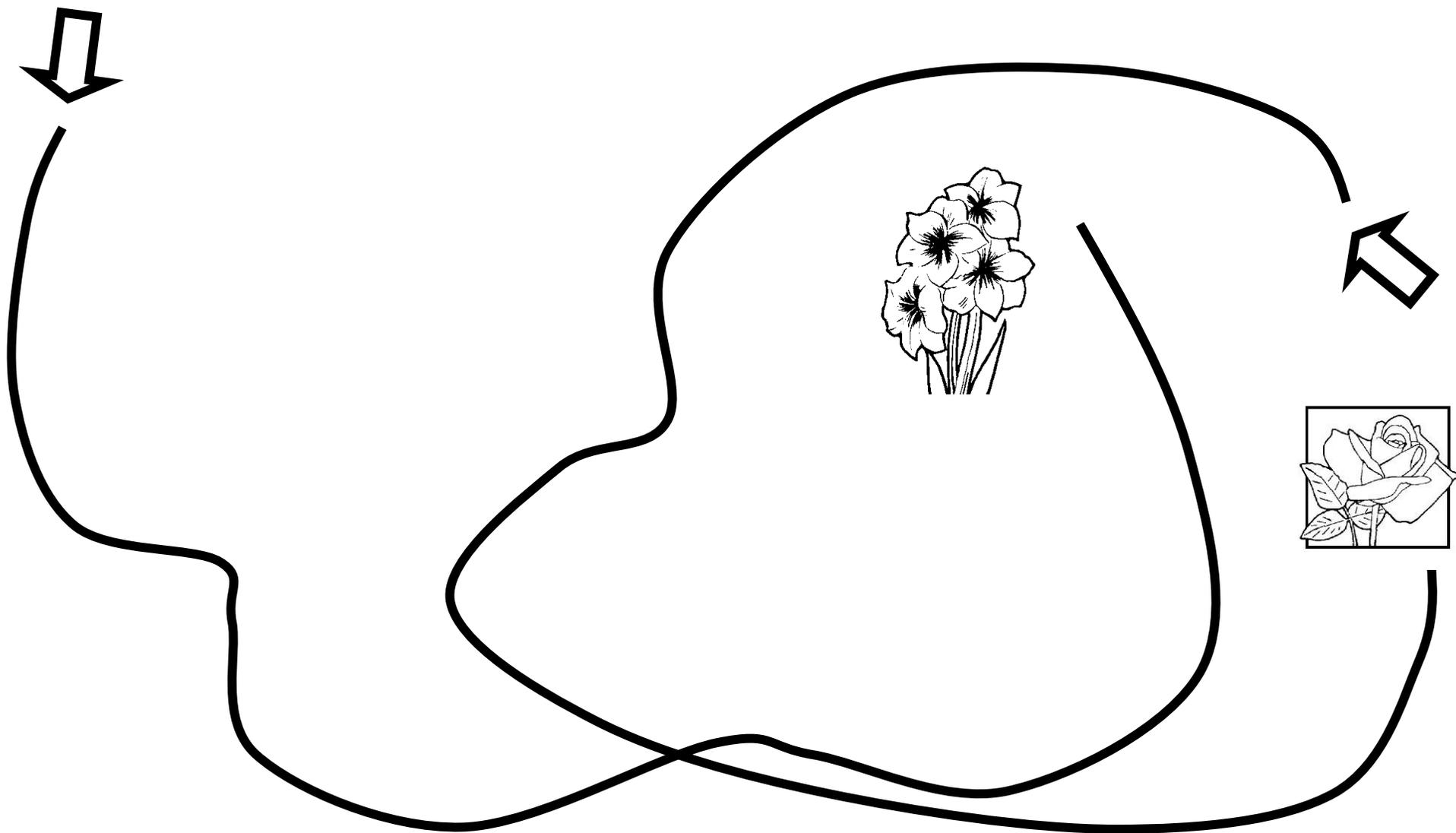
Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.





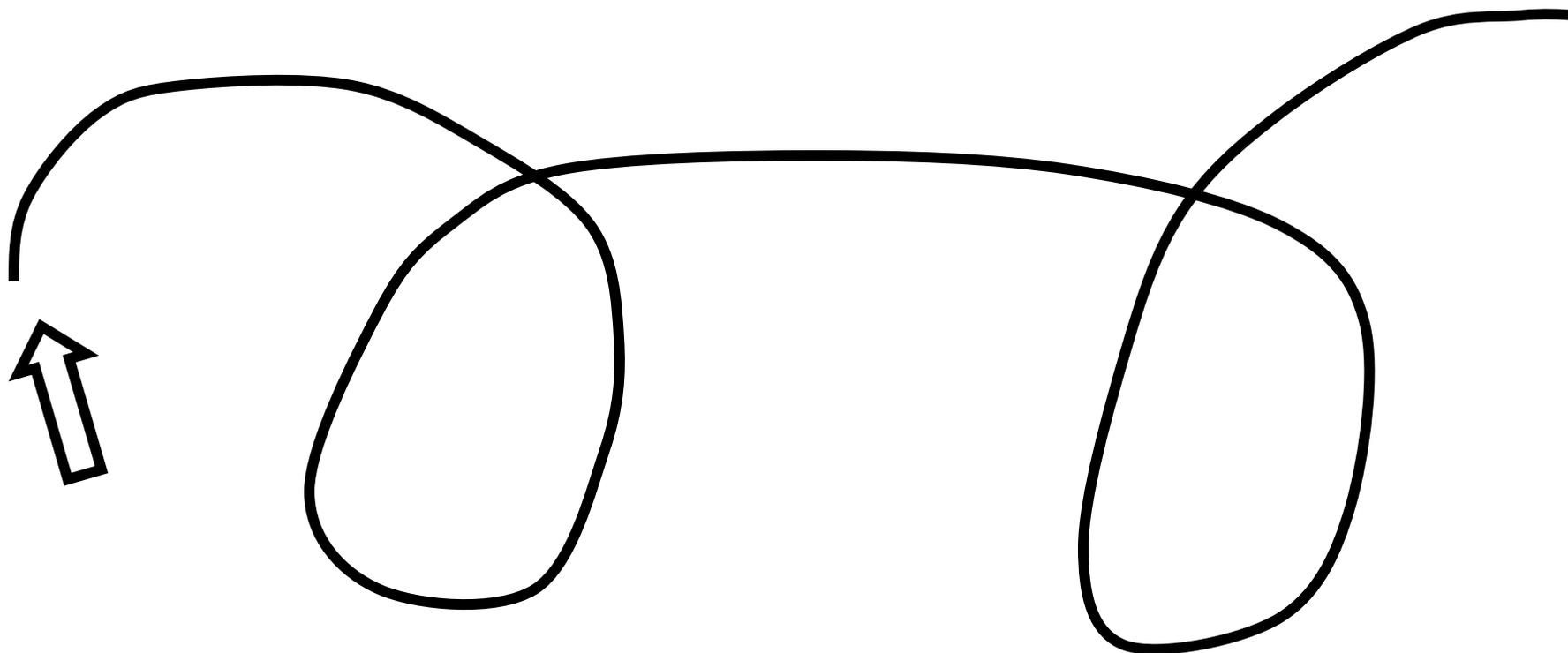
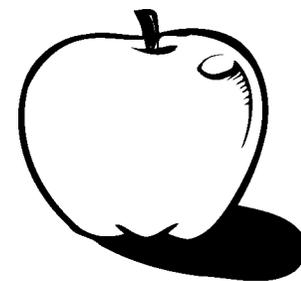
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



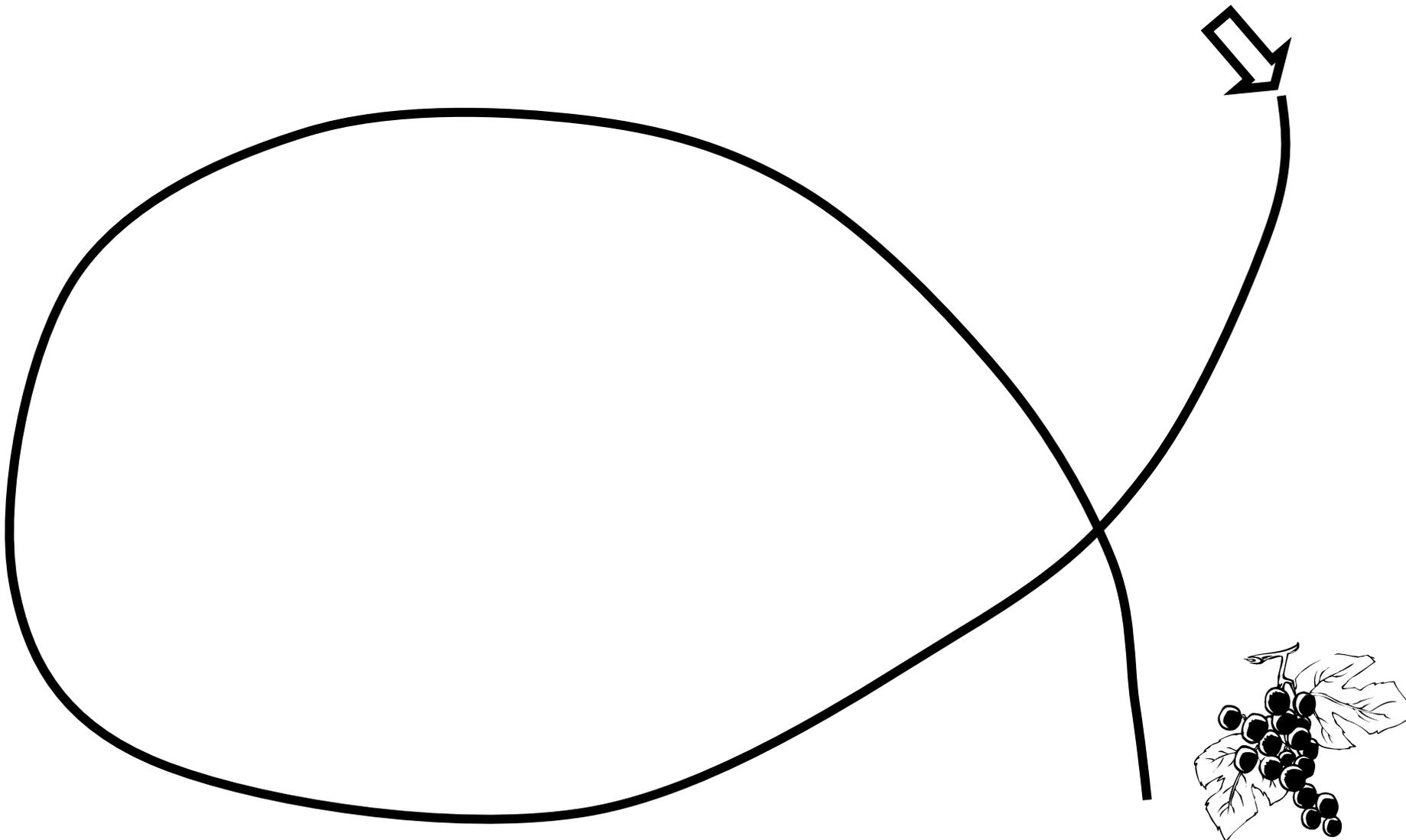
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



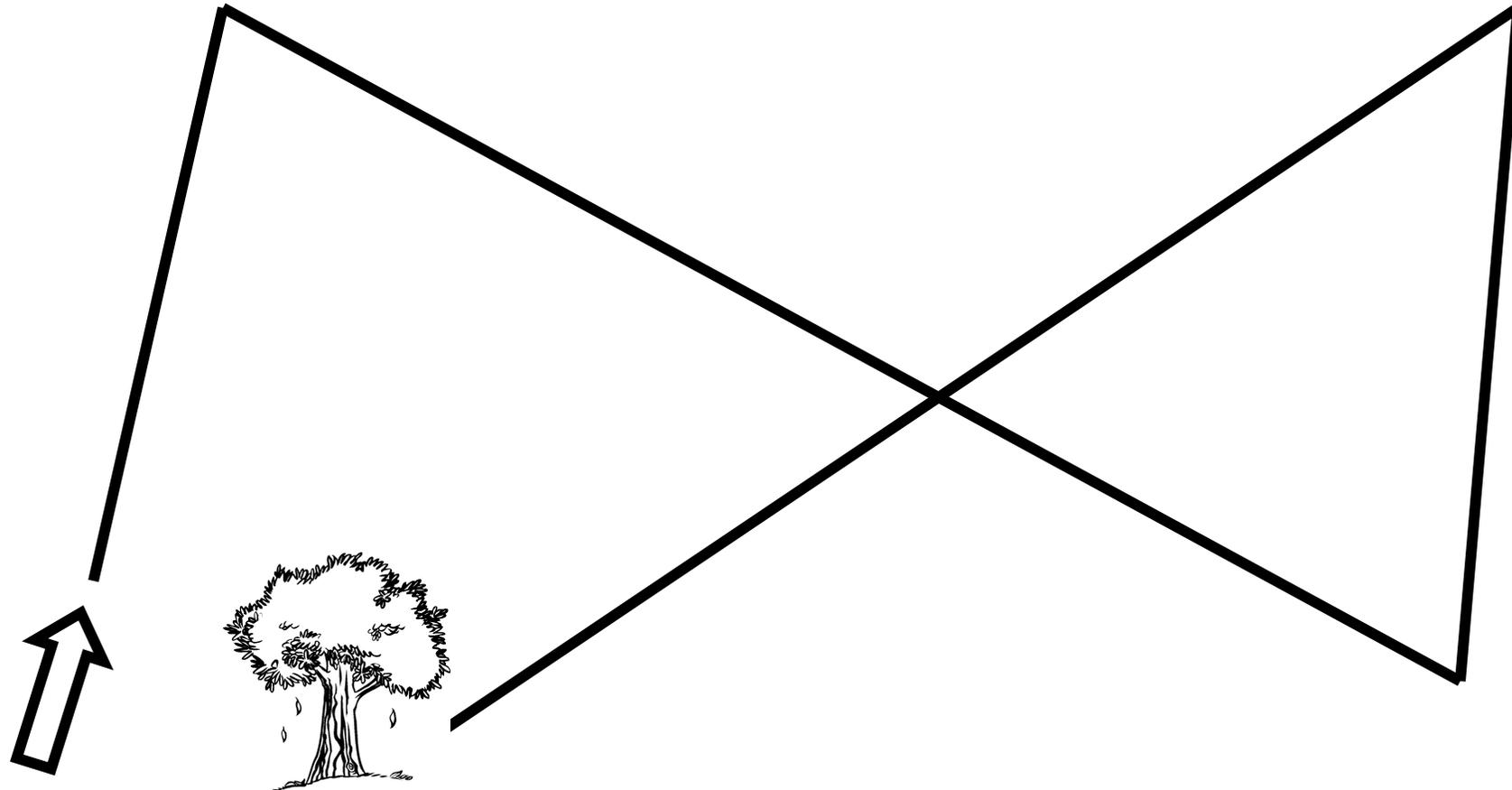
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



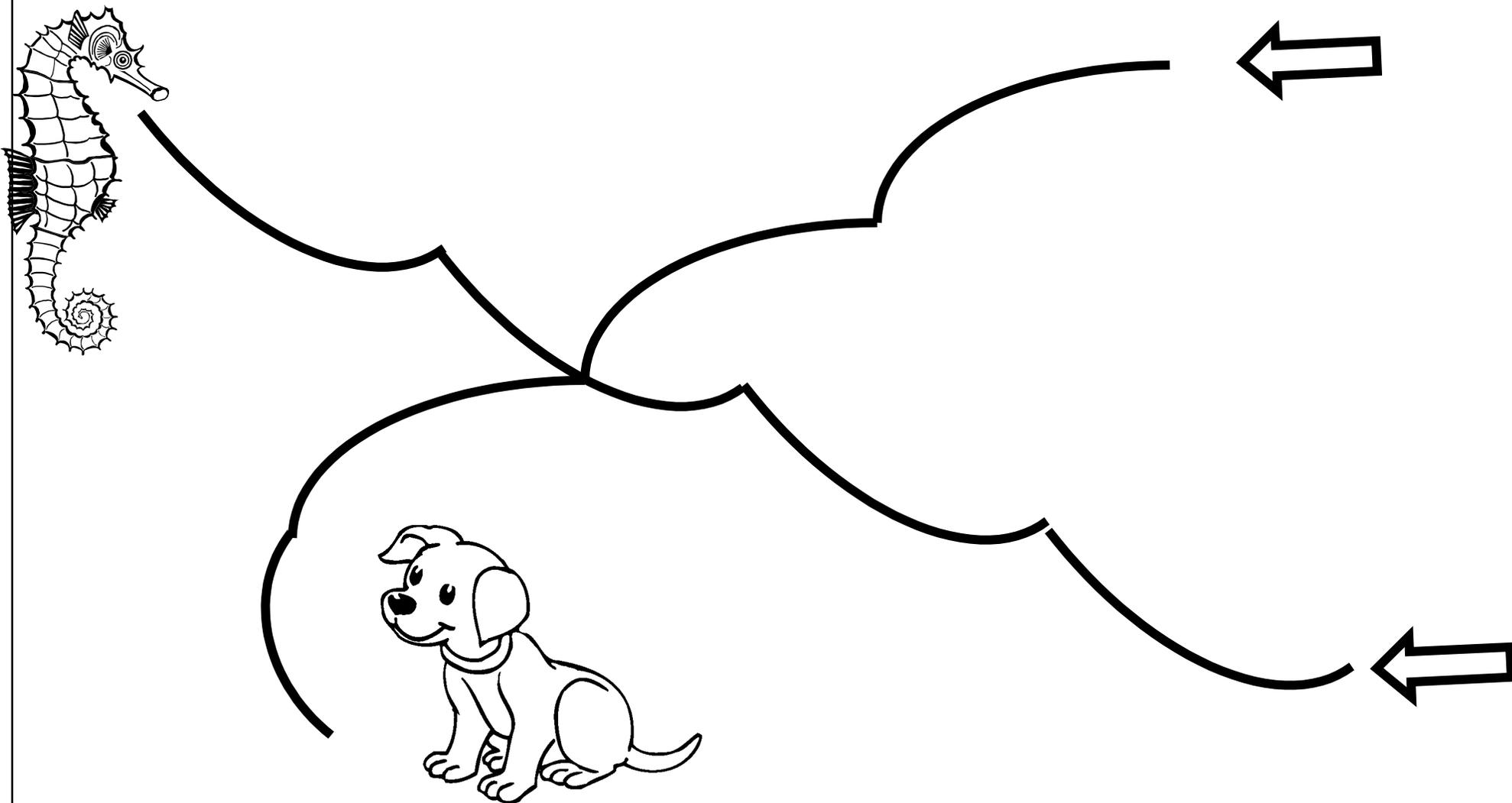
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



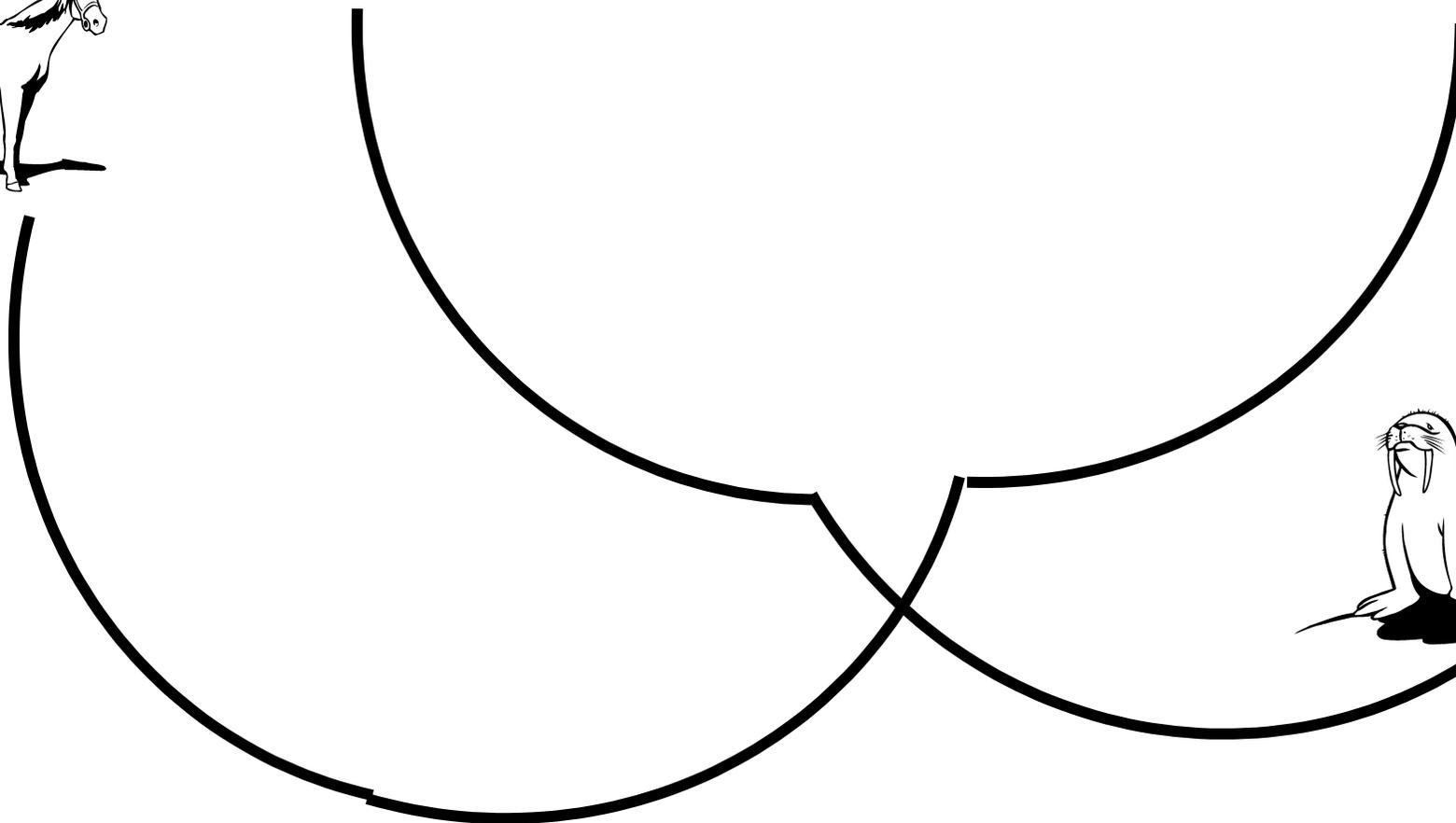
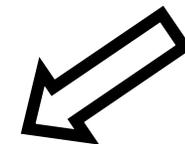
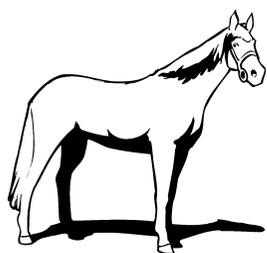
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



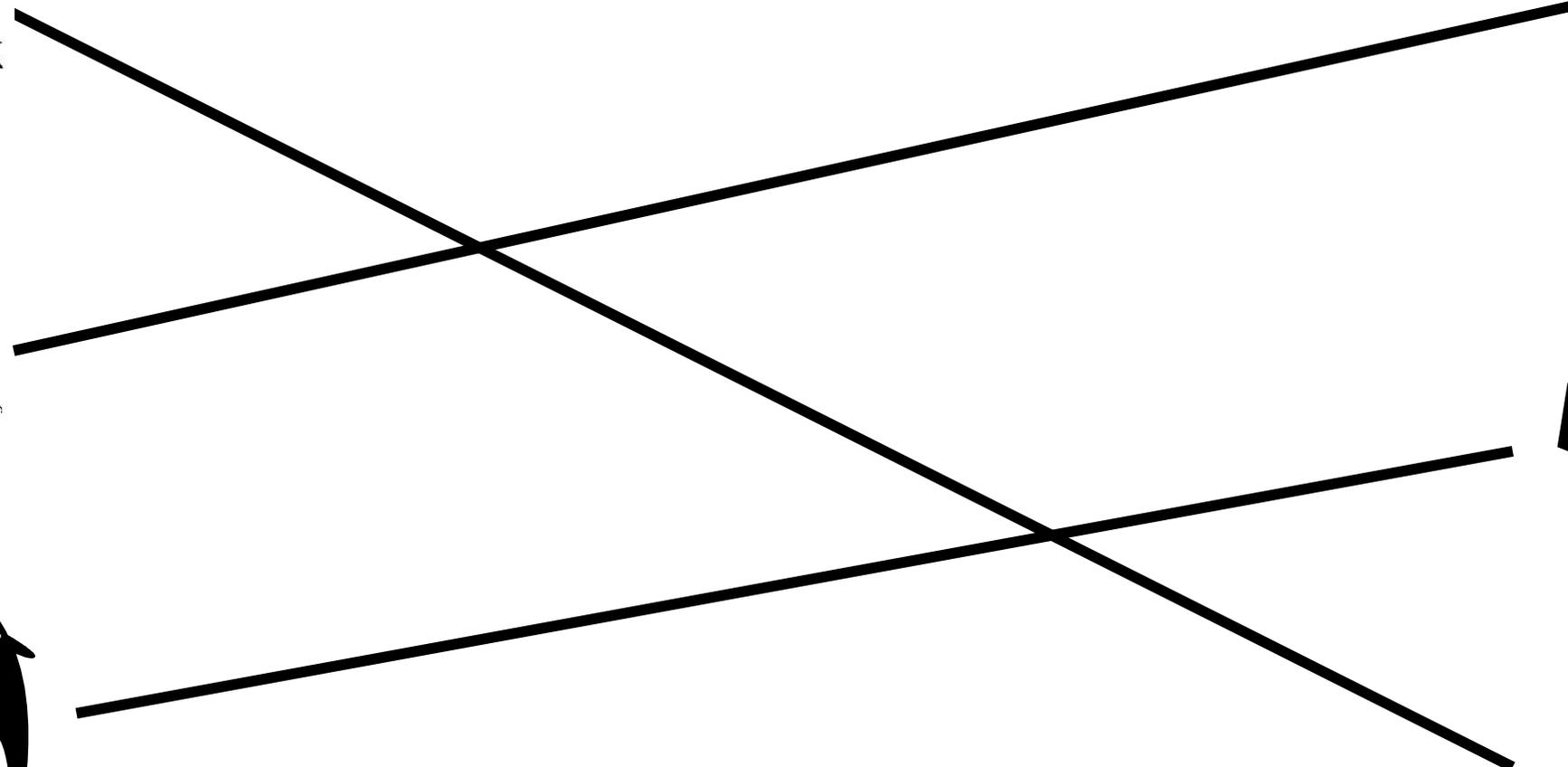
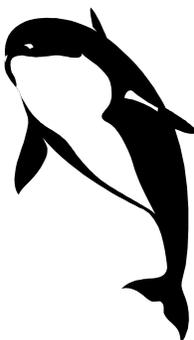
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.

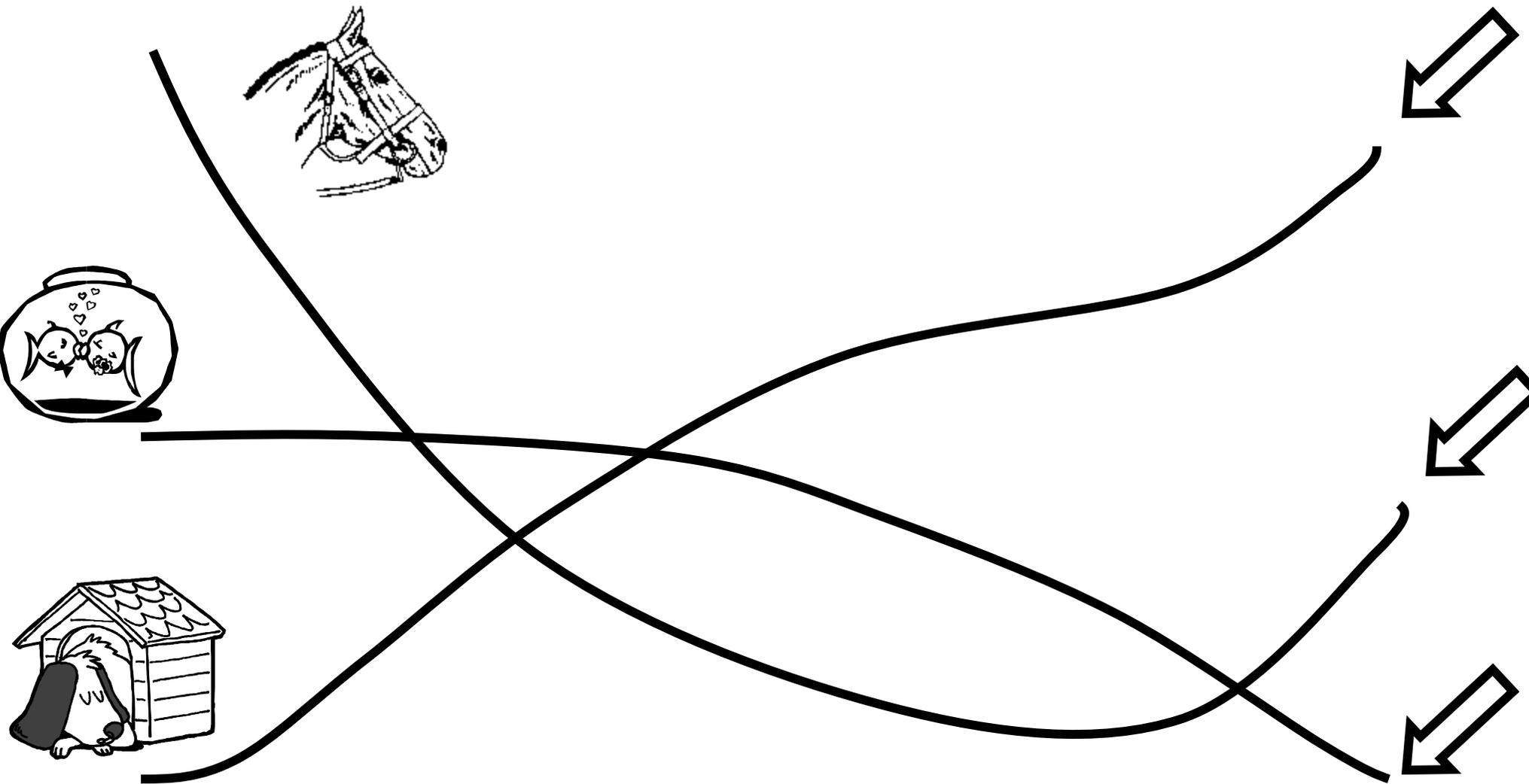


## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.

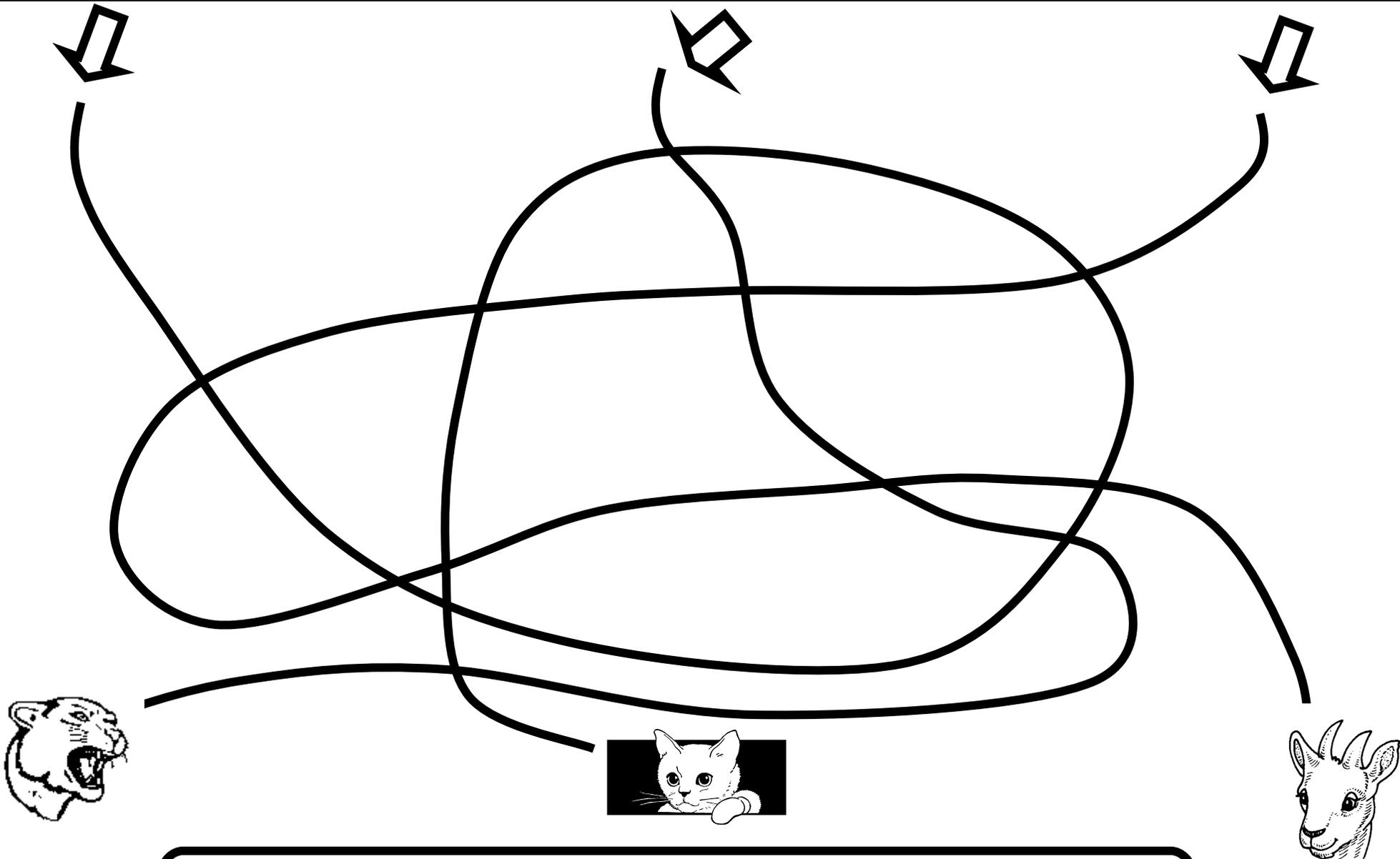


I PERCORSI  
Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



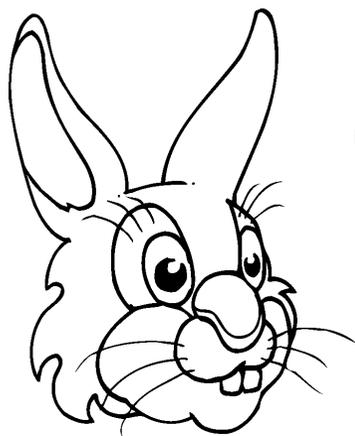
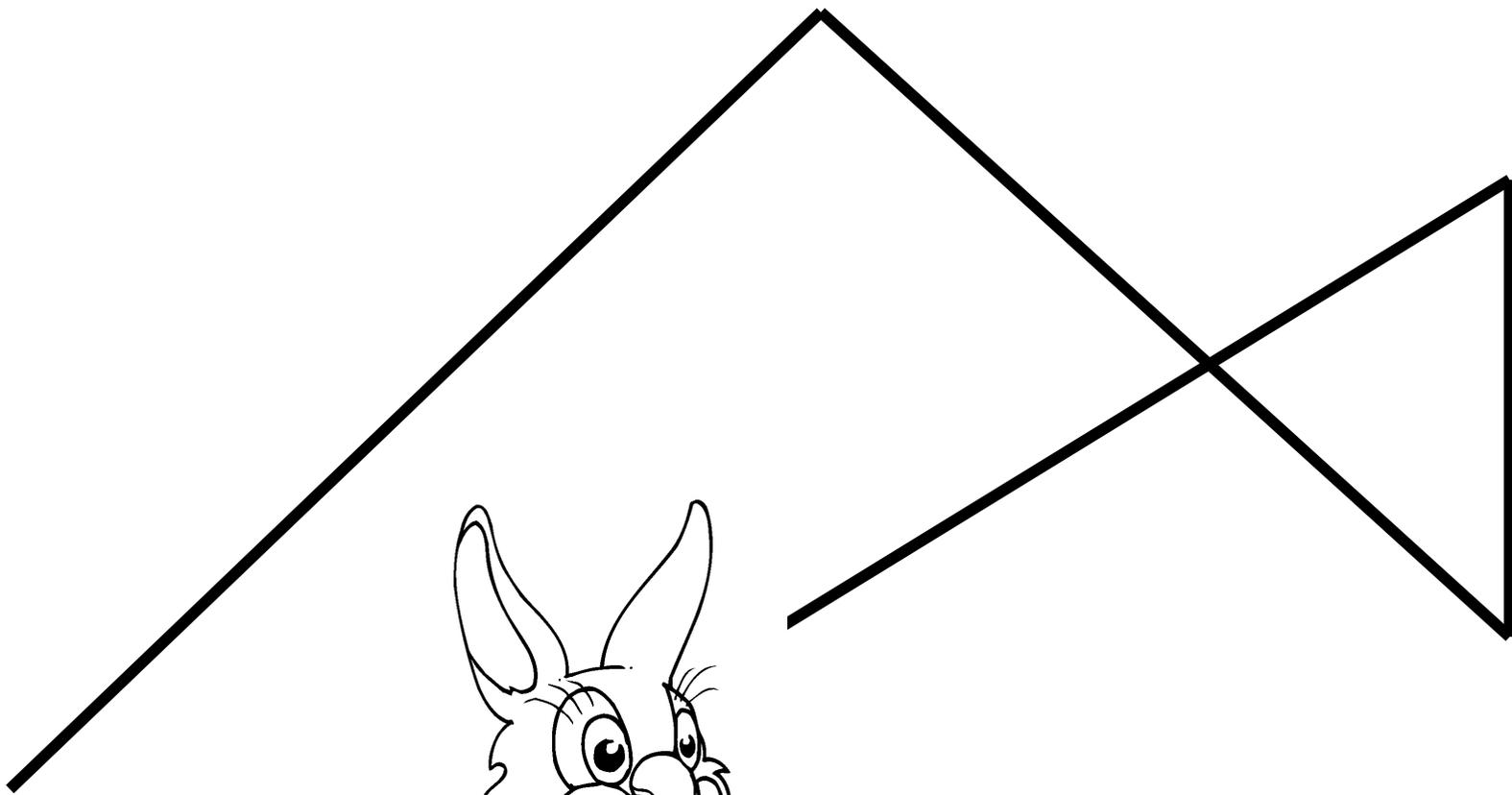
### I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.

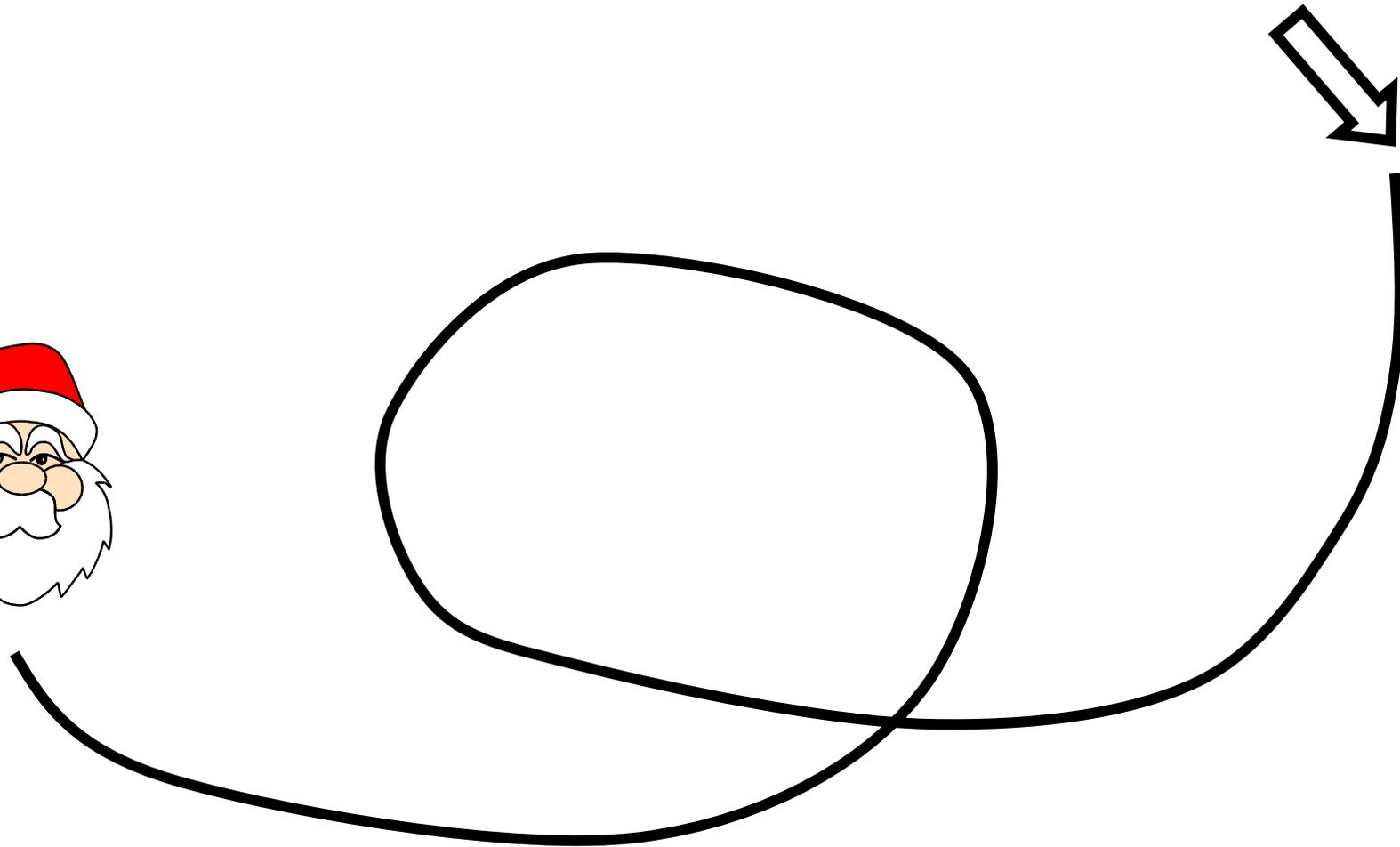


## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.

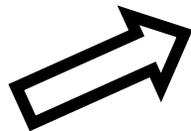
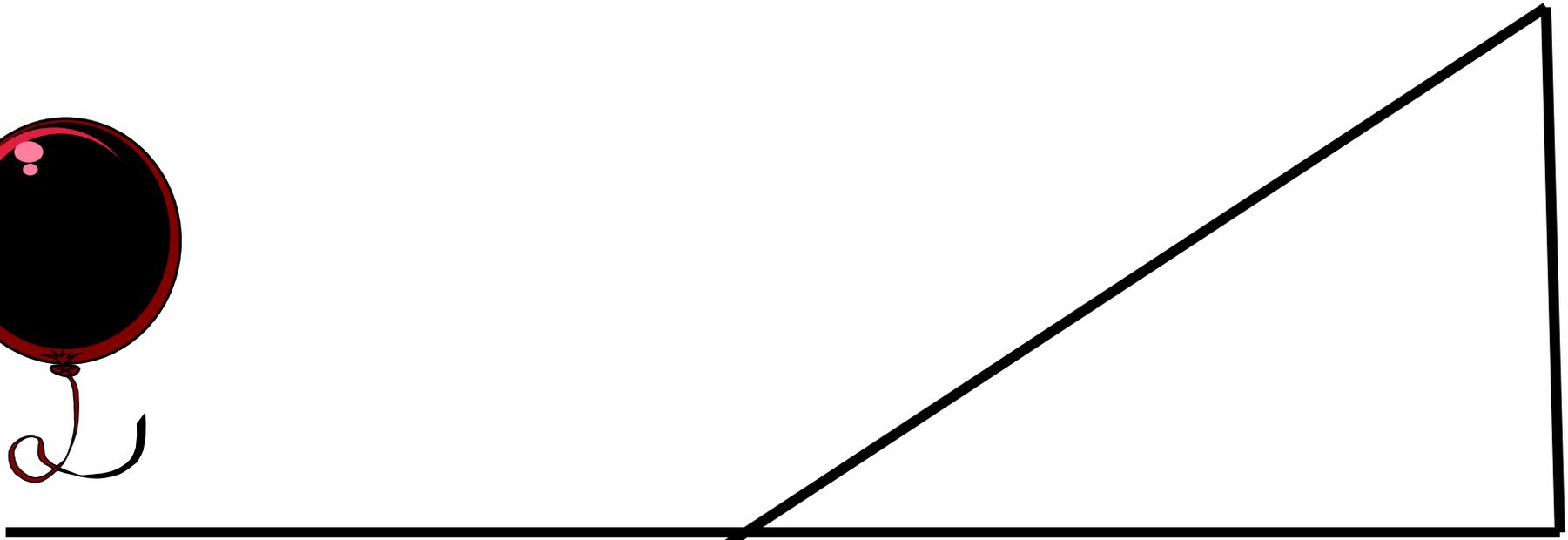


I PERCORSI  
Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



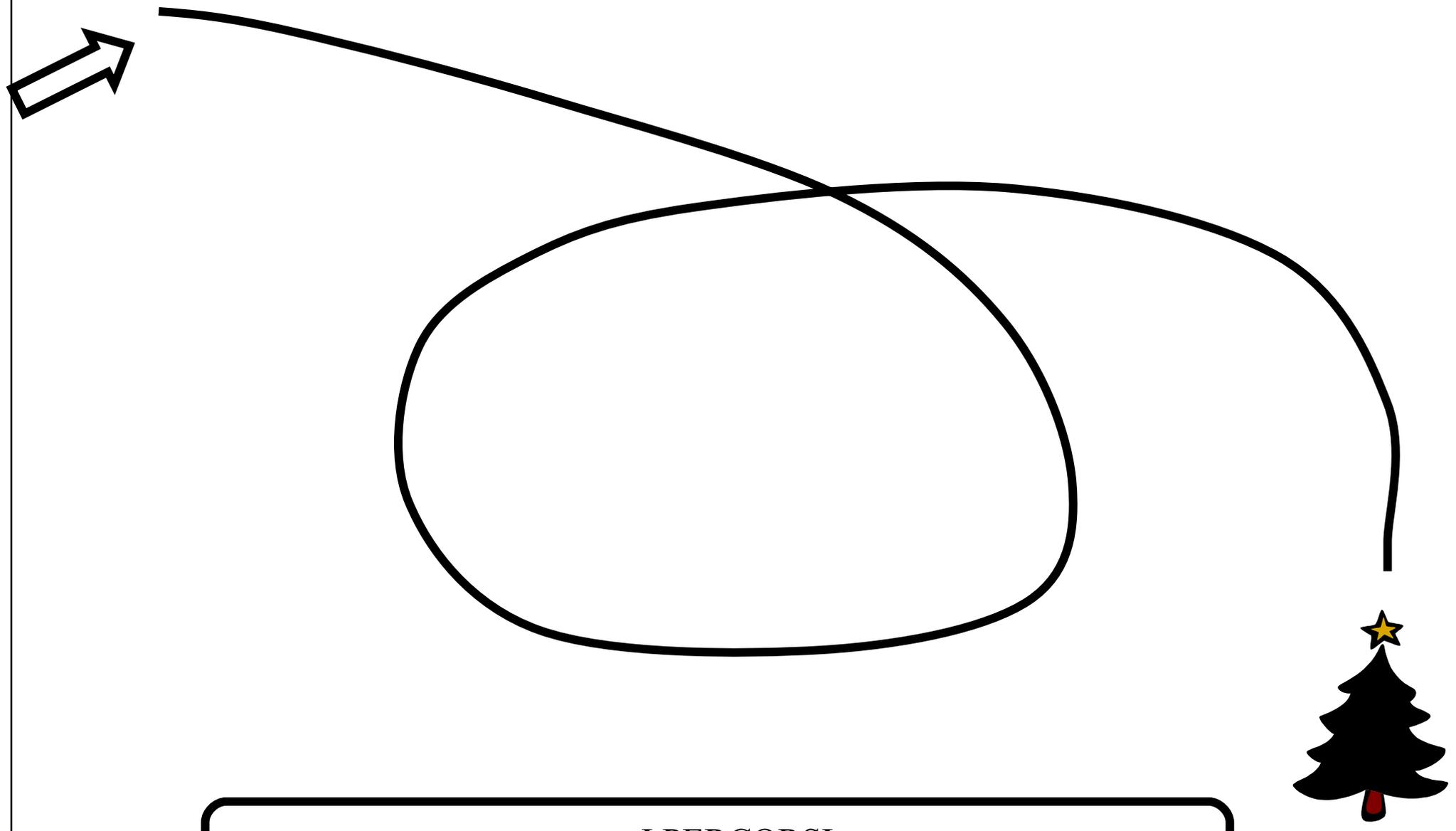
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



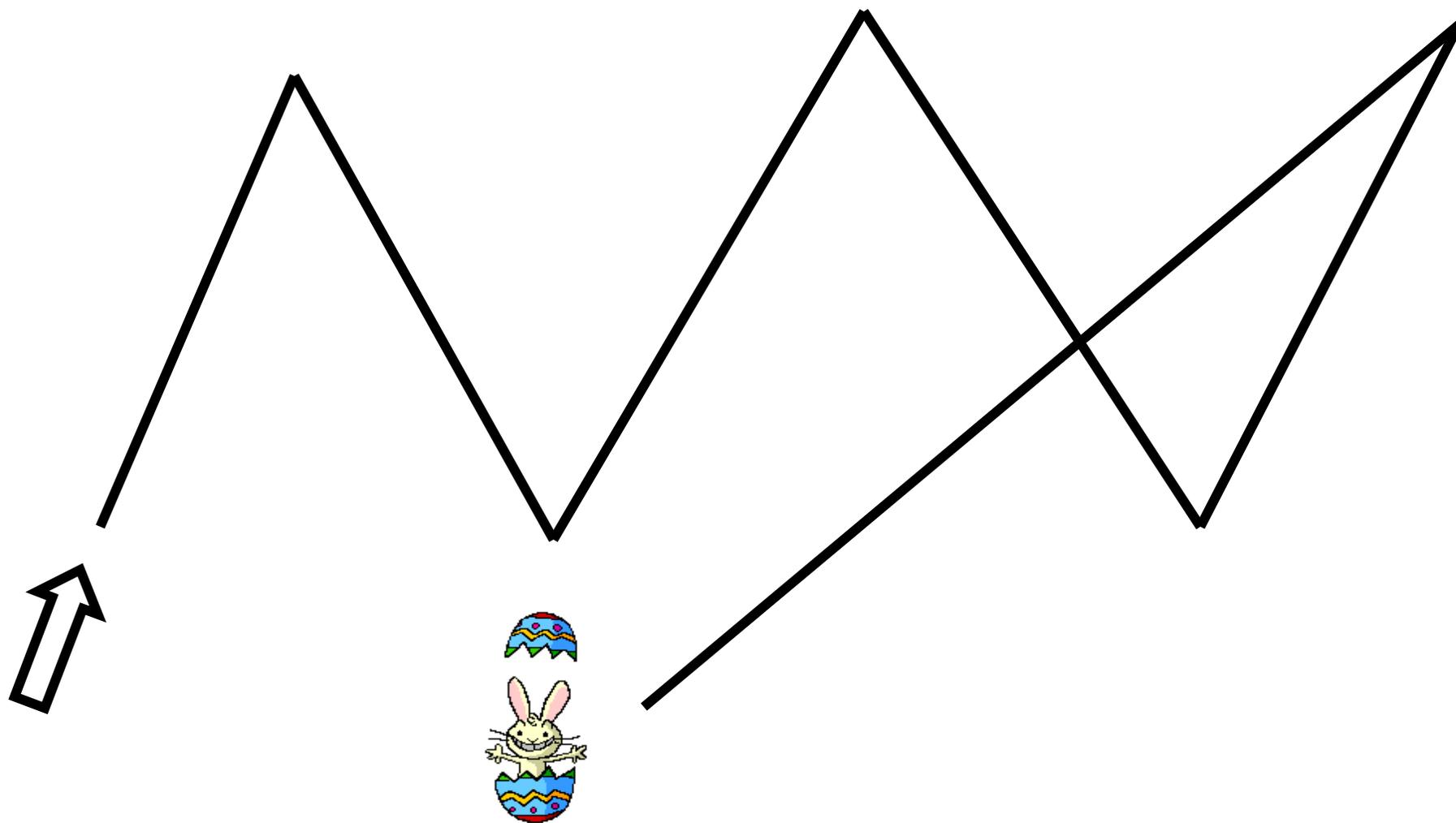
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



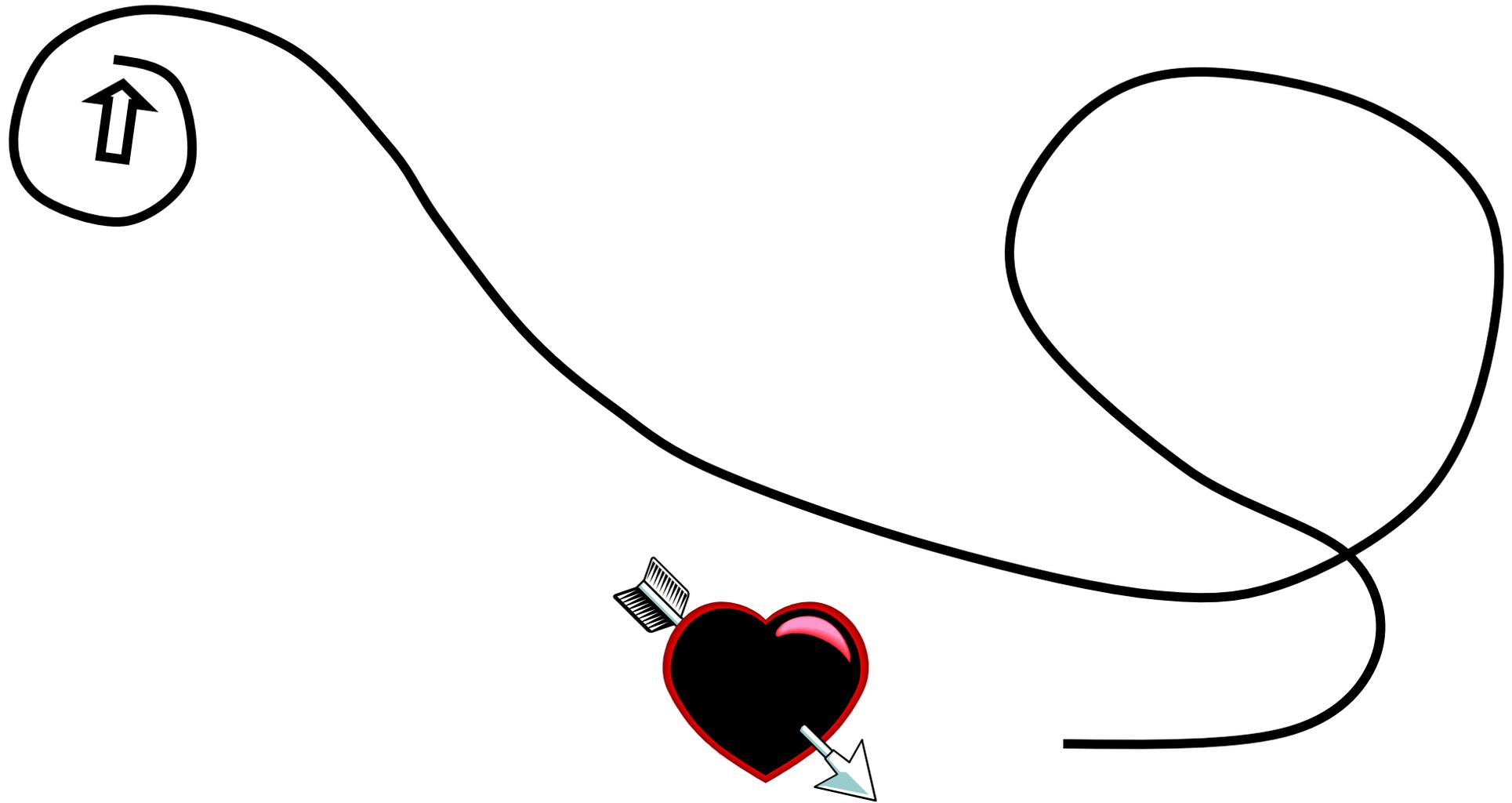
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



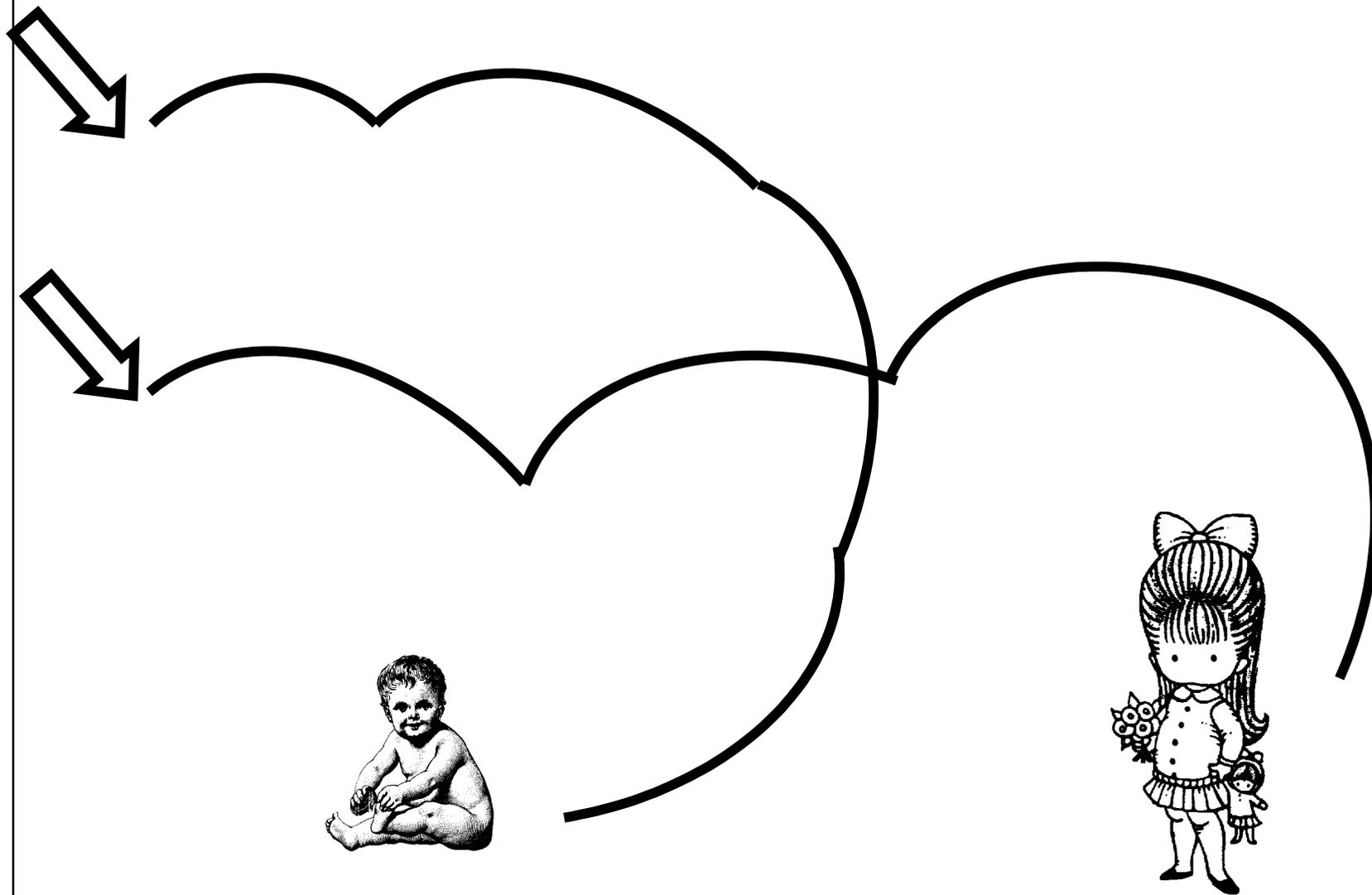
## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.



## I PERCORSI

Far percorrere le linee con il dito partendo dalle frecce.