

# Materiale Figurato - Materiale Strutturato

## MAS01 Carte colore € 11,50

Itala Riccardi Ripamonti  
90 carte stimolano l'apprendimento di 9 colori attraverso vari giochi ampiamente descritti.  
Contenuto: 36 carte "colore" - 27 carte con oggetti colorati - 27 carte con gli stessi oggetti non colorati - guida didattica.



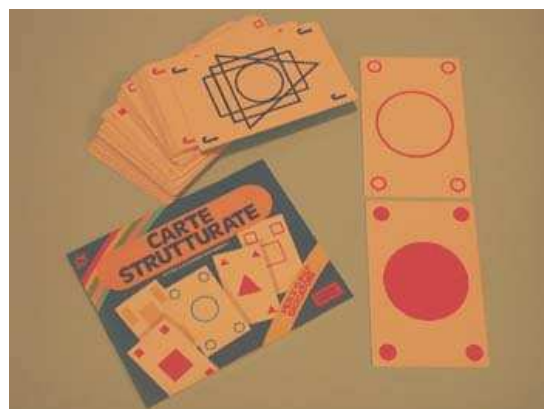
## MAS02 Carte sottosopra € 11,50

Itala Riccardi Ripamonti  
I concetti topologici sono illustrati attraverso 60 carte, di cui 5 soggetti (cane/gatto/topo/scoiattolo/gallina), 5 punti di riferimento (auto/carrozzina/zuccheriera/albero/pollaio) nelle posizioni: sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro e dentro/fuori - insieme a 10 carte simbolo relative ai rapporti spaziali considerati. Corredato da ampia guida didattica.



## MAS03 Carte strutturate € 11,50

Itala Riccardi Ripamonti  
Queste carte - attraverso il gioco - sviluppano il pensiero logico, l'astrazione, la classificazione e la comparazione.  
Contenuto: 48 carte che riproducono 4 forme geometriche (quadrato/rettangolo/triangolo/cerchio) nei 3 colori (rosso/blu/giallo), nelle 2 dimensioni (grande/piccolo), nelle due condizioni (vuoto/pieno) e 4 jolly - guida didattica.



## MAS04 Gioco dei Mestieri € 16,00

Carte per apprendere i nomi e le caratteristiche di 40 mestieri (sia al maschile che al femminile): abbinando le illustrazioni dei mestieri con i nomi e le frasi, la memorizzazione del lessico diventa semplice e divertente.  
Contenuto: 3 mazzi di 40 carte, guida didattica.



# Materiale Figurato - Materiale Strutturato

## MAS05 Dalla A alla Z € 48,00

Valenziano - Mori

Il materiale proposto in questa valigetta vuole accompagnare il bambino nel processo di acquisizione della letto-scrittura sviluppandone le competenze metalinguistiche attraverso il gioco. Le attività di analisi sillabica e fonologica servono a far comprendere quanti e quali suoni sono contenuti nella struttura di una parola, la corrispondenza tra fonema e grafema, l'ordinalità del fonema e, quindi del grafema, all'interno della parola. Gli esercizi-gioco sono suddivisi in: Sillabico con figure, Sillabico con gruppi di sillabe e figure, Sillabico con gruppi di sillabe, Alfabetico con figure, Alfabetico con lettere e figure, Alfabetico con lettere, Giochi per lettura e scrittura, Rime, Schemi ad incrocio e Parole crociate.

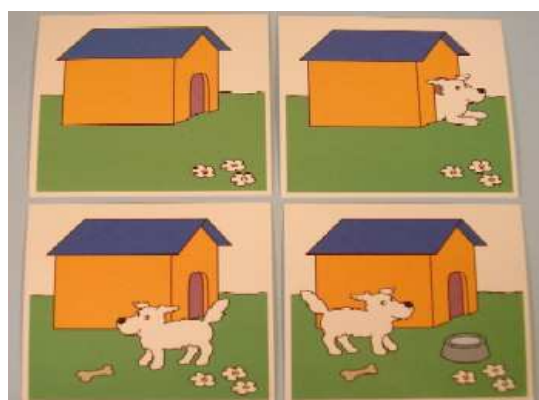


## MAS06 Trova la Differenza 1° € 23,00

Le 15 sequenze a colori (da 4 a 6 illustrazioni) devono essere ordinate secondo la quantità crescente degli elementi presentati.

Obiettivo: percepire le relazioni spaziali, allenare la memoria visiva, riconoscere le differenze.

Contenuto: 73 carte (cm. 9 x 9)



## MAS07 Trova la Differenza 2° € 23,00

Le 13 serie di carte a colori (da 4 a 6 illustrazioni) si differenziano sia per la quantità che per la posizione degli elementi presentati. Obiettivo: percepire le relazioni spaziali, allenare la memoria visiva, riconoscere le differenze.

Contenuto: 73 carte (cm. 9 x 9).



## MAS08 La Pecora Nera € 23,00

Gioco per stimolare il ragionamento logico. Le 76 carte (cm. 9 x 9) sono suddivise in 15 serie di 5 carte ciascuna: un'immagine non appartiene alla stessa classe delle altre 4, anche se possiede una o più particolarità comuni alle altre (es.: orologio da polso - orologio del campanile - clessidra - pendola - bussola: la bussola non misura il tempo - la clessidra non ha il quadrante).



# Materiale Figurato - Materiale Strutturato

**Prevenzione e trattamento difficoltà numero e calcolo**  
**MAS09** € 45,00

I. Riccardi Ripamonti "Attività e materiali per bambini dai 5 anni in su destinati a terapisti, insegnanti e genitori". Questo strumento, attraverso proposte ludiche motivanti, promuove la riflessione metacognitiva e conduce il bambino dalla percezione innata delle quantità ai simboli numerici e alla matematica esatta, mirando, nei limiti del possibile, all'automatizzazione delle procedure di calcolo. Contenuti: PRIMA PARTE: Evoluzione filogenetica e ontogenetica delle capacità matematiche - L'evoluzione del numero nella storia dei popoli - Evoluzione della capacità di quantificare e delle abilità di numero e di calcolo - Strutture e funzioni neurologiche alla base della capacità di operare con i numeri - Modelli di cognizione numerica adulta. SECONDA PARTE: La discalculia evolutiva - Modalità didattiche e prevenzione delle difficoltà in aritmetica - Strumenti diagnostici.



TERZA PARTE: Le modalità di un approccio analogico-intuitivo. Guida per l'utilizzo dei materiali - Fondamenti metodologici del trattamento analogico-intuitivo delle difficoltà nel numero e nel calcolo - Attività per la prevenzione e il trattamento delle difficoltà di numero e di calcolo - Appendice sulla verifica di efficacia del trattamento.

**Un gioco di P.A.R.O.L.E.**  
**MAS10** € 29,50

Utilizzando lo schema del tradizionale gioco dell'oca, questo sussidio propone al bambino (tra i 4 e gli 8 anni) semplici compiti di lettura e di manipolazione delle parole (in stampatello minuscolo). In questo modo s' intendono potenziare alcune competenze metafonologiche di base per favorire il processo d' apprendimento di letto-scrittura.

Il gioco è composto da un tabellone, 24 carte verdi (un premio), 360 carte rosse suddivise in 18 giochi di parole ed un esauriente libretto di istruzioni.

Tra i giochi proposti: - gli indovinelli - sillaba per sillaba - le parole composte - cambia la parola - parole concatenate - trova l' intruso - parole amiche.



**Guarda Attentamente**  
**MAS11** € 23,00

In questa serie di 17 successioni, il bambino (dagli 8 anni circa) dovrà individuare gli errori inseriti che possono riferirsi allo svolgimento dell' azione oppure al comportamento di chi agisce, possono riguardare oggetti che si trovano in un falso contesto od inverosimili. Alcuni errori si riconoscono guardando un' unica immagine, altri solo se considerati in relazione alla situazione complessiva.



# Materiale Figurato - Materiale Strutturato

## MAS12 Il Parlagioco € 34,95

Il Parlagioco è nato dalla necessità di avere uno strumento facile da utilizzare per aiutare un bambino autistico a sperimentare in modo divertente le regole dell' interazione e della comunicazione. Consente inoltre di esercitare le competenze linguistiche sia a livello lessicale che pragmatico. Quando il disturbo è associato anche a ritardo mentale (malattie genetiche o neurologiche) consente delle facilitazioni nel proporre compiti specifici di riabilitazione linguistica.

Contenuto: 2 mazzi di 237 carte ciascuno; 1 coppia di dadi; premi, clessidra e biglietti da 5, 10, 20 e 50 euro da ritagliare; esaustivo manuale esplicativo.



## MAS13 Giochi e attività sulle Emozioni € 28,00

Basato sui principi dell' educazione razionale-emotiva (ERE), questo kit consente a bambini e ragazzi dai 3 ai 16 anni di acquisire in modo divertente e coinvolgente una maggiore competenza nella gestione delle proprie emozioni.

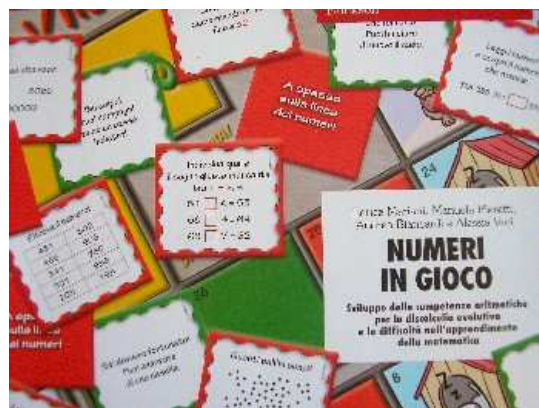
Nella scatola sono contenuti: un libro ricco di indicazioni per l'insegnante e schede operative da utilizzare con i bambini - il Gioco del pensare, del sentire e del fare (i partecipanti devono seguire un percorso sul tabellone lungo il quale si imbattono in alcune situazioni complesse dal punto di vista emotivo: per ognuna di esse dovranno spiegare come si potrebbero sentire se vi si trovassero coinvolti e cosa potrebbero pensare o fare per superarle) - le Carte delle emozioni e delle facce emotive (sono dei cartoncini con raffigurati dei volti che rappresentano diverse emozioni e servono come base di partenza per svolgere alcune delle attività descritte nel volume) - il Barometro delle emozioni (una ruota sulla quale sono rappresentate diverse emozioni: i bambini dovranno girarla e raccontare in quali occasioni si sono trovati nella situazione indicata dalla freccia del «barometro»).



## Materiale Figurato - Materiale Strutturato

### MAS14 Numeri in Gioco € 28,00

Mariani - Pieretti - Biancardi - Vari "Sviluppo delle competenze aritmetiche per la discalculia evolutiva e le difficoltà di apprendimento della matematica"<BR>Il programma si rivolge a logopedisti, insegnanti e famiglie che intendono proporre giochi, esercizi e attività riabilitative e di allenamento delle capacità numeriche e aritmetiche di base, destinate a bambini dagli 8 agli 11 anni (ma non solo alunni con profili discalculici) per abituarli in maniera semplice e divertente ad eseguire calcoli mentali più rapidamente e con maggior efficacia.<BR>L' impostazione del gioco (completo di tabellone, pedine, dadi, contatore, carte-esercizio, carte-premio/penalità) favorisce le abilità di transcodifica e permette di automatizzare le sequenze e i passaggi cognitivi necessari per il calcolo.<BR>Tra le attività proposte: conteggio progressivo e regressivo, riconoscimento di rapporti di grandezza numerica, stima numerica, valutazione di grandezze, segni matematici, inserimenti, somme, sottrazioni, tabelline, verifiche del risultato.



### MAS15 Differento € 23,00

Un sussidio utile e divertente per sviluppare lo spirito d' osservazione e la capacità di esprimersi oltre alla memoria e la concentrazione: 30 coppie di carte rappresentano lo stesso soggetto ma differiscono in alcuni particolari (3, 4, 5, 6, 7, 8 differenze a seconda del colore del retro delle carte). I due giocatori, che hanno ricevuto una carta ciascuno, devono riuscire a scoprire i dettagli diversi ponendo domande mirate.<BR>Contenuto: 60 carte a colori (cm. 9 x 9), 17 carte di controllo. Esaustiva guida didattica.



### MAS20 Twinfit Verba € 22,00

Quali oggetti richiedono la stessa azione?

Si può sbucciare una banana ma anche una patata; si può aprire una lattina ma anche una finestra; si possono raccogliere funghi ma anche francobolli etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logico-funzionale tra oggetti ed azioni.



# Materiale Figurato - Materiale Strutturato

## MAS21 Twinfit Causa € 22,00

Qual è la conseguenza?

Se semino, nascerà una piantina; se soffio, si gonfierà il palloncino; se c'è il sole, il gelato si scioglierà etc.

Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione di causa/effetto tra azioni.



## MAS22 Twinfit Objecta € 22,00

Quali oggetti richiedono la stessa azione?

Un quadro si può appendere o dipingere; il pesce si pesca o si cucina; i capelli si pettinano o si asciugano col phon etc.

Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione tra oggetti e azioni.

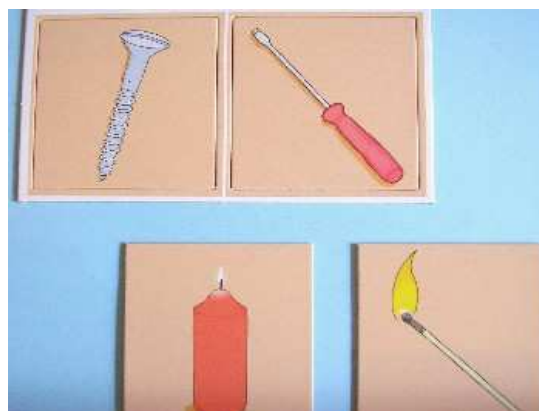


## MAS23 Twinfit Instrumenta € 22,00

A cosa serve?

L' apriscatole per aprire la lattina; il rasoio per farsi la barba; l' arco per tirare la freccia etc.

Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione strumentale tra oggetti .



## MAS24 Twinfit Associativa € 22,00

Qual è l' associazione?

Il nuotatore con la piscina; la bottiglia di vino con l'uva; la gallina con l' uovo etc.

Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logico-funzionale tra oggetti .



# Materiale Figurato - Materiale Strutturato

**MAS25 Twinfit Loca** € 22,00

Dove abita o lavora il soggetto?

La suora abita nel convento; la guardia forestale lavora nei boschi; il pagliaccio lavora e abita nel circo etc.

Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra soggetti ed oggetti.



**MAS26 Twinfit Hyponima** € 22,00

Qual è il gruppo di appartenenza?

Esistono i cappelli, i giocattoli, gli organi di senso, le scarpe etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra oggetti.



**MAS27 Twinfit Contraria** € 22,00

Qual è il contrario?

Esiste il vuoto e il pieno; il nuovo e il moderno; il dolce e il salato etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione concettuale degli aggettivi opposti.



**MAS28 Twinfit Elementa** € 22,00

A chi appartiene?

La pinna fa parte del pesce; la lancetta fa parte dell'orologio; le trecce appartengono alla bambina etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione parte-totale tra oggetti.



# Materiale Figurato - Materiale Strutturato

## MAS29 Twinfit Funktiona € 22,00

Quali oggetti hanno la stessa funzione?

La cintura e le bretelle servono per reggere i pantaloni, il metro e la riga per misurare, la lente e il microscopio per ingrandire etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione strumentale tra oggetti.



## MAS30 Twinfit Varia € 22,00

Quali oggetti esistono in forme diverse?

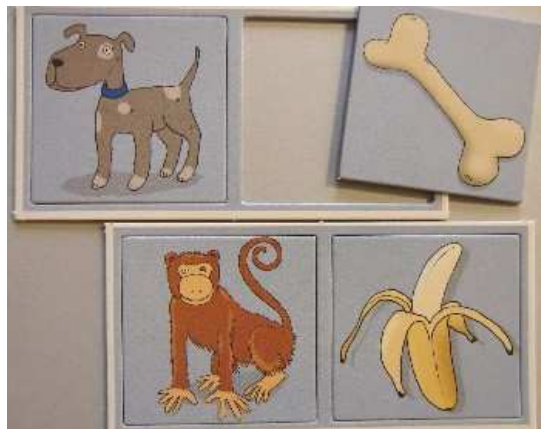
C'è il sellino della bici e la sella da cavallo, gli occhiali da vista e la maschera da sub, il naso dell'uomo e la proboscide dell'elefante etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione strumentale tra oggetti.



## MAS31 Twinfit Alimenta € 22,00

Chi mangia cosa?

Il topolino mangia il formaggio, il coniglio la carota, lo scoiattolo la ghianda etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra soggetti ed oggetti.



## MAS32 Twinfit Directa € 22,00

Chi si rivolge a cosa?

Il giocatore di pallacanestro al canestro, il missile al pianeta, il giocatore di golf alla buca etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra soggetti ed oggetti.



## Materiale Figurato - Materiale Strutturato

### MAS33 Twinfit Kommunikativa € 22,00

Chi parla con chi?

La mamma al bebè, il parrucchiere alla cliente, l'allenatore di nuoto agli allievi etc.

Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra soggetti ed oggetti.



### MAS34 Twinfit Idea € 22,00

Chi pensa a cosa?

Il ladro alla prigione, il tifoso di calcio al gol, il pescatore al grosso pesce etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra soggetti ed oggetti.



### MAS35 Twinfit Praposita € 22,00

Dove si trova o cosa succede?

La ballerina e il canarino sono sul filo, un ragazzo è sotto la doccia mentre l'altro è sotto la tenda, il cane è dietro al padrone mentre la commessa è dietro al bancon etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra soggetti ed oggetti.



### MAS36 Twinfit Sequenza € 22,00

Prima c'è la pioggia e poi l'arcobaleno, prima il girino e poi la rana, prima la gallina e poi l'uovo etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra soggetti ed oggetti..



## Materiale Figurato - Materiale Strutturato

### MAS37 Twinfit Transporta € 22,00

Chi usa quale mezzo di trasporto?

Il naufrago la zattera, la coppia di ciclisti il tandem, il marinaio la nave etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra soggetti ed oggetti.



### MAS38 Twinfit Auxilia € 22,00

Chi aiuta chi? Il boy-scout aiuta la signora anziana ad attraversare la strada, il pompiere libera il gatto rimasto bloccato sull'albero, il marinaio soccorre il collega caduto in mare etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra soggetti ed oggetti.



### MAS39 Twinfit Producta € 22,00

Chi produce cosa? La pittrice dipinge il quadro, la formica costruisce il formicaio, il pasticcere prepara la torta etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra soggetti ed oggetti.



### MAS40 Twinfit Vestimenta € 22,00

Chi indossa cosa? Il cavaliere indossa l'armatura, Superman l'abito da supereroe e la sciatrice la tuta da sci etc. Sussidio rivolto a bambini con difficoltà e ad afasici, questa serie di 24 coppie di schede illustrate (cm. 6 x 6) vuol favorire la comprensione e la verbalizzazione della relazione logica tra soggetti ed oggetti.



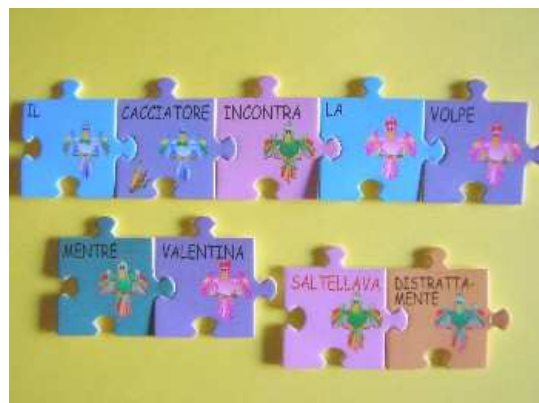
# Materiale Figurato - Materiale Strutturato

## MAS50 Parolandia dei Piccoli € 20,00

"La grammatica diventa un gioco colorato"

Strutturato sotto forma di puzzle ad incastro libero, il gioco consiste nel comporre frasi di senso compiuto accostando parole in stampatello maiuscolo. In questo modo il bambino potrà consolidare - giocando e divertendosi - alcune abilità di base quali la competenza fonologica, la strutturazione morfo-sintattica, gli elementi grammaticali e la coniugazione dei verbi. Il gioco utilizza un linguaggio cromatico facilmente comprensibile: i nomi sono di colore viola, gli articoli azzurro, i verbi al presente rosa, i verbi al passato rosso, gli aggettivi giallo, gli avverbi arancione etc. ed anche altri suggerimenti colorati per le parole maschili, femminili e neutre. Ci sono inoltre stimoli visivi per le parole speciali (superlativi, derivati e parole composte).

L' assenza della componente grafo-motoria, infine,



permetterà al bambino di concentrarsi maggiormente ai processi di organizzazione morfo-sintattica, alle ipotesi deduttive ed ai processi di anticipazione della frase che vuole comporre.

## MAS51 Fonolandia € 20,00

Il principale obiettivo del gioco è di allenare la competenza fonologica del bambino (dai 4 anni), stimolandolo a riflettere sulla struttura sonora delle parole e a pronunciarle correttamente, anche se non sa ancora leggere. In particolare il gioco allena il bambino nel riconoscimento della sillaba iniziale della parola ed - in seguito - nell' identificazione del fonema iniziale (incastro verticale). Inoltre il sussidio si propone di sviluppare il lessico attraverso la classificazione di quattro categorie: animali (colore blu) - cibi (rosso) - cose (verde) - e persone (giallo) che si possono incastrare a livello orizzontale. Contenuto: 96 disegni plastificati a forma di tessera di puzzle in materiale spugnoso (cm. 5,5 x 5,5), 1 dado di legno colorato, guida didattica.



## MAS52 L'Acchiappafigure € 23,00

Il gioco stimola la capacità di analisi visiva; arricchisce il lessico; migliora le abilità di analisi uditiva; sviluppa le competenze linguistiche; rinforza le abilità di lettura; potenzia il conteggio e il confronto tra quantità. Include regole per giocare in differenti modalità e versioni, che dipendono dall'età e dalle capacità dei giocatori (dai 4 anni). Contenuto: 54 carte-trovami con figure, 20 carte-trovami con parole, 26 carte-trovami con lettere iniziali o intermedie, 60 carte-acchiappami, esaustive istruzioni di gioco.

