

Quercetti®



Guida al Gioco

Puzzle Labirinto

Tanti **ambienti da scoprire**, tante **combinazioni da riprodurre** e un'infinità di **insiemi da creare!** Sposta, avvicina, allontana, metti prima, dopo, sposta sotto, sopra ... in un mondo double face!

Puzzle Labirinto è un fantastico supporto alla pre-grafia ma soprattutto una divertente occasione per muovere i primi passi nel mondo delle invenzioni narrative.

Aiuta a sviluppare vista, tatto e udito scoprendo ambienti, personaggi, dimensioni, direzioni. **Avvicina alla logica intuitiva** sperimentando gli effetti di parole magiche come: se, prima, dopo, quindi, perché, vicini, insieme.



Per i più piccoli (2-3 anni) **una fonte inesauribile di stimoli** per familiarizzare con colori e forme, sviluppare la coordinazione psicomotoria. Per i più grandi (4-5 anni) è **una sfida** a riconoscere e raccontare il mondo.



A 2 anni

Si gioca a **Scopri cosa succede**. Basta far ruotare il Labirinto per mettere in movimento oggetti e personaggi per farli **Scivolare a cascata** e **Risuonare**.

E se si mette in piedi si può giocare a **Sopra** e **Sotto**, a **Destra** e **Sinistra**, a **Davanti** e **Dietro**.



A 4 anni

Si gioca a **Riconosci il Contesto**. L'obiettivo è di associare oggetti e personaggi ai diversi sfondi... Ma si può anche giocare a **Abitudini e stranezze**: di cosa parlano una mucca e un pesciolino, e una farfalla che scherzi fa al maialino?

A 3 anni

Si gioca a **Ma cosa ci fai qui? ...** Ogni oggetto, ogni personaggio ha qualche buona ragione per stare in ogni posto: che ci fa un elicottero in campagna? E una gallina in riva al laghetto? E un polipo sul tetto, e una nave al parco giochi?

A 5 anni

Si gioca a **Le avventure di...** un gatto, una nave e un polipo; e mille altre storie divertenti o di paura! Oppure, si può giocare a **Strane coincidenze**: perché tutte le volte che il gufo sta sull'albero l'elicottero vola sul tetto? Perché quando la bambina si sposta lo fa anche la farfalla?

Abilità & Capacità

Giocare con Puzzle Labirinto aiuta a sviluppare le abilità necessarie per gestire al meglio attività di **Pre-grafia** e muovere i primi passi nel mondo delle **descrizioni**.

A **livello Motorio**, stimola la coordinazione e **supporta i processi di lateralizzazione** motoria.

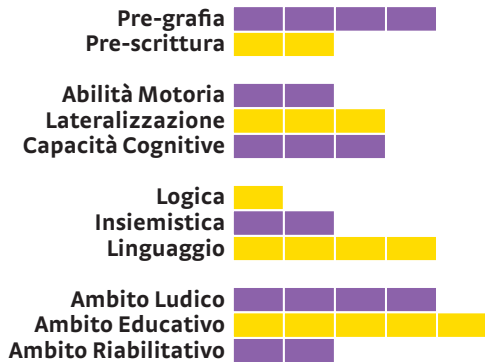
A **livello Cognitivo**, sollecita le capacità di **Correlare** (oggetti e mappe), **Raccontare** semplici storie, e stimolare la curiosità e il piacere di far domande.

In **ambito Rieducativo-Riabilitativo** può essere utilizzato sia in fase di **valutazione delle abilità-capacità residue** che per rendere più stimolanti le attività di **recupero e consolidamento funzionale**.



Are di Conoscenza & Dimensioni

Puzzle Labirinto offre la possibilità di sperimentare i primi **rudimenti di Insiemistica**, scoprire il piacere di inventare **piccole storie**, stimolare lo spirito di osservazione.



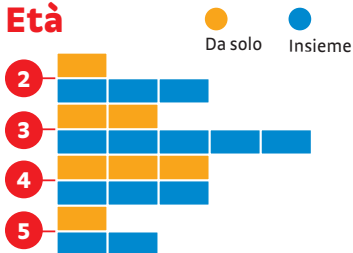
E' un **giocattolo** che può essere trasformato in uno **strumento didattico** e **riabilitativo** dalle molteplici potenzialità.



Età & Compagni di Gioco

Ogni giocattolo offre mille opportunità di **apprendere** e **divertirsi** e ogni età può suggerire nuovi modi di giocare. Ma c'è un'altra variabile che può rendere un giocattolo un **indimenticabile passatempo** e un **formidabile strumento di apprendimento**: giocare con un grande che svela **trucchi e segreti**, che coinvolge in **fantastiche avventure** o propone **sfide impossibili**.

Età



Testi e Modelli Descrittivi realizzati da
Apprendimenti & Linguaggi
www.appelling.it



Made in Italy © 2014
Quercetti & C. S.p.A.
Corso Vigevano, 25
10152 Torino - Italy
www.quercetti.com



giocare intelligente.