

CONTENUTI

3- Gli elementi della stanza sensoriale

- 5- Tubi, bolle, basi e controller
- 7- Specchi, luci e proiettori
- 8- Sedute e piscine palline
- 9- Morbidi Omsi Morbidi
- 11- Pavimenti e luci
- 12- Sedute, luci e aromi
- 13- Tavoli luminosi e kit
- 15- Specchi, tende, luci e proiettori
- 16- Elementi vari

Elementi spostabili

Elementi

strutturali

17- La multisensorialità

21- Gli stimming toys

- 25- La comunicazione aumentativa
- 29- Terapisti in gioco
 - 33- Giochi
 - 47- Materiali operativo
 - 55- Invecchiamento attivo

Introduzione

Il Catalogo Special nasce con l'obiettivo di promuovere inclusione, accessibilità e benessere sensoriale, offrendo strumenti e soluzioni pensate per supportare tutte le persone con necessità specifiche. Persone con disabilità complesse, disturbi del neurosviluppo o complessi bisogni comunicativi possono trarre beneficio da ambienti strutturati e strumenti adequati, che facilitano l'interazione, l'apprendimento e l'autoregolazione. Questo catalogo propone una selezione di prodotti studiati per creare spazi accoglienti e funzionali, in cui ogni persona possa esprimersi, rilassarsi e sviluppare nuove competenze in modo sereno e personalizzato. Organizzato in quattro sezioni, il catalogo include soluzioni per allestire stanze sensoriali, ambienti di stimolazione multisensoriale, strumenti per la regolazione e il rilassamento attraverso gli stimming toys, e materiali per la Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA). Ogni prodotto è stato scelto per rispondere a esigenze specifiche e migliorare la qualità della vita in ambito educativo, terapeutico

e quotidiano. Di seguito le nostre proposte per creare ambienti



inclusivi, stimolanti e accessibili a tutti.





Gli elementi della stanza sensoriale

Le stanze multisensoriali sono ambienti appositamente progettati per stimolare i sensi attraverso una combinazione di luci, suoni, colori, texture e profumi. Questi ambienti sono creati per offrire esperienze sensoriali controllate e personalizzate, con l'obiettivo di migliorare il benessere fisico e mentale dei loro utenti. Le stanze multisensoriali, conosciute come **Snoezelen**, sono state sviluppate nei Paesi Bassi negli anni '70 da due terapisti olandesi, Jan Hulsegge e Ad Verheul. Questi ambienti sono stati inizialmente creati per persone con disabilità. Il termine "Snoezelen" deriva dalla combinazione di due parole olandesi: "snuffelen" (annusare, esplorare) e "doezelen" (sonnecchiare, rilassarsi), riflettendo la duplice funzione di esplorazione e rilassamento che questi ambienti offrono.

PLYBT18





COLONNA DELLE BOLLE A PARETE

50x90cm

Un pannello verticale con bolle luminose e in movimento, perfetto per ridotte dimensioni dell'ambiente sensoriale.









TUBO DELLE BOLLE

183x15cm

Un tubo con bolle d'acqua, luci colorate e pesciolini all'interno che creano un effetto rilassante e ipnotico.









73x10cm (base Ø 36cm)

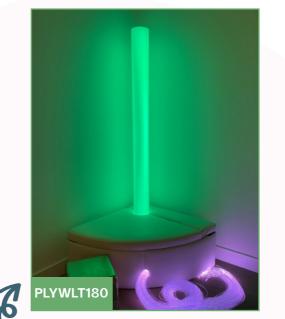
Una versione più compatta del tubo delle bolle, ideale per spazi ridotti senza rinunciare agli effetti sensoriali.











TUBO LUMINOSO LED

Ø 15cm x h 180cm

Un tubo senza acqua che cambia colore con il telecomando, ideale per creare ambienti rilassanti.









POUF RETTANGOLARE CON FORO PER TUBO

Ø18cm / 100x60x40cm

I pouf con il foro permettono una perfetta integrazione del tubo delle bolle all'interno dell'ambiente sensoriale. In questo modo gli utenti possono comodamente avvicinarsi al tubo, rimanendo seduti sul pouf.



Propriocezione



PLANCIA CON TASTONI **CONTROLLER TUBO**

Ø40х10сm

Un telecomando senza fili per cambiare e regolare i colori delle luci in modo intuitivo.





POUF ANGOLARE CON FORO PER TUBO

Ø18cm / 80x80x40cm

I pouf con il foro permettono una perfetta integrazione del tubo delle bolle all'interno dell'ambiente sensoriale. In questo modo gli utenti possono comodamente avvicinarsi al tubo, rimanendo seduti sul pouf.







PLYSCCC



CUBO COLORATO CONTROLLER TUBO

30x30x30cm

Un controller interattivo che permette di cambiare i colori del tubo delle bolle tirando il dado morbido.







SPECCHIO CON **CORNICE MORBIDA**

85x85cm

Uno specchio sicuro e imbottito che aiuta i bambini a esplorare la propria immagine attraverso illusioni ottiche.



PLYSFOLS45W





PROIETTORE 11x28x23cm

Proiettore che permette la proiezione di immagini attraverso i propri dispositivi, scegliendo quindi ogni soggetto.



PROIETTORE LED CON DISCHI

37x13.3x23cm

Un proiettore con immagini colorate intercambiabili e in movimento che rendono l'ambiente rilassante.









Una poltrona accogliente con luci e altoparlanti integrati per un'esperienza multisensoriale.









R020191

R020192

R020193

Interocezione

Propriocezione

Un materasso ad acqua che

vibra con la musica, fornendo

un'esperienza multisensoriale e

favorendo il rilassamento profondo.

LETTO MUSICALE

AD ACQUA

100x200x45cm

140x200x45cm

160x200x45cm

Re



Uno spazio soffice e accogliente che stimola il movimento e la percezione

R020196



5



PISCINA QUADRATA PER PALLINE

150x150x45h

Una vasca morbida da riempire di palline o cuscinoni (entrambi esclusi)

OM50005











Propriocezione







FIBRE OTTICHE COLORATE

2m x 200 fili

Fili luminosi e morbidi da manipolare, ideali per la stimolazione visiva e tattile.







verso il soffitto.



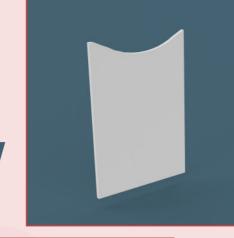
Sistema vestibolare R019908

PROTEZIONI MURALI

Le protezioni murali permettono di rendere l'ambiente confortevole e sicuro. Sono ancorabili a muro con doppie fasce di velcro da 5 cm.





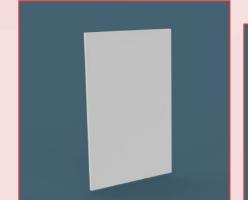




115/130x100x4cm 155/170x100x4cm 115/130x80x4cm

OMMC103 OMMC105 OMMC125

155/170x80x4cm OMMC127



PROTEZIONE MURALE RETTANGOLARE

OMMR123

130x100x4cm OMMR101 130א80x4cm



PROTEZIONE MURALE 1 **CONVESSA**

145/130x100x4cm 185/170x100x4cm 145/130x80x4cm

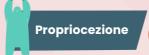


OMMV124



OMCU122

Un cuscino gigante permette di sdraiarsi comodamente all'interno dell'ambiente, garantendo confort e rassicurante.

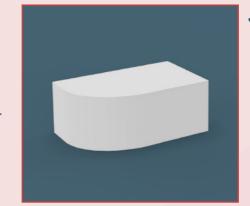




SEDUTE MORBIDE A MURO

Le sedute morbide si integrano in modo armonioso all'interno della stanza, garantendo una postazione morbida anche per piccoli gruppi. Le sedute hanno la base in PVC antisdrucciolo.

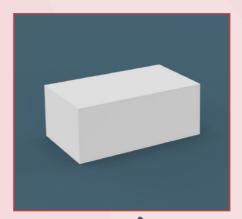




POUF SMUSSO

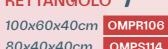
> 100x60x40cm SX OMPS107 100x60x40cm DX OMPS108 80x40x40cm DX OMPS115

80x40x40cm SX OMPS116



POUF RETTANGOLO

80x40x40cm OMPS114





ANGOLARE

60x60x40cm OMPA110 80x80x40cm OMPA117

POUF CON FORO PER TUBO

I pouf con il foro permettono una perfetta integrazione del tubo delle bolle all'interno dell'ambiente sensoriale. In questo modo gli utenti possono comodamente avvicinarsi al tubo, rimanendo seduti sul pouf.











60

54-2432









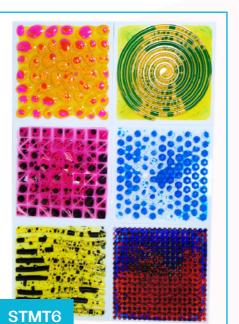
CUSCINO SALTA-SALTA

107x70x17cm

Un cuscino elastico che incoraggia il movimento e il salto, aiutando nello sviluppo dell'equilibrio e della coordinazione.







R **PIASTRELLE SENSORIALI**

30x30cm (ogni piastrella)

Piastrelle interattive con liquido interno e superfici testurizzate per stimolare il tatto e la consapevolezza corporea.







TUNNEL E TAPPETO COMBO SENSORIALE

200x200x10cm

Un tunnel morbido con tappeto integrato per gattonare e giocare, favorendo lo sviluppo motorio e sensoriale.









TAPPETO A INCASTRO

97x97x1cm

Piastrelle in schiuma interconnesse che creano una superficie sicura e confortevole; removibile.





F40210





60

MAXI POUF

80x80cm

AVVOLGENTE

Un ampio pouf che offre

comfort e supporto.

relax e stimolazione

sensoriale tattile.

ideale per momenti di

Propriocezione

Tatto

DIFFUSORE AROMATICO CON CASSA

14x12cm

Diffusore di aromi che cambia colore, dotato di altoparlante Bluetooth per un'esperienze multisensoriale.











60x40x10cm

4

Un pannello progettato per poter scegliere quali aromi diffondere aromi, arricchendo l'esperienza olfattiva.









DISCHI RIFLETTENTI

54-18079

CUBETTI TRASPARENTI

TAVOLO LUMINOSO **ROTONDO**

45x69cm

Tavolo luminoso con bordo rialzato per esplorazioni sensoriali e attività di scoperta.





12+ mesi

KIT TAVOLO

LUMINOSO

Un kit per i tavoli

luminosi dedicato ai

54-16737

TAVOLO-CUBO **LUMINOSO**

40x40x40cm

Un tavolino luminoso con un incavo che permette la manipolazione di oggetti, acqua, sabbia.





VASETTI TRASPARENTI









LENTI MULTICOLORE

TROTTOLE TRASPARENTI





COSTRUZIONI TRASPARENTI

AUTOMOBILINE TRASPARENTI





KIT TAVOLO LUMINOSO

Un kit per i tavoli luminosi dedicato ai bambini a partire dai 3 anni: comprende oggetti colorati trasparenti come trottole, macchinine e cubetti per le costruzioni.



PIANO LUMINOSO CAMBIA COLORE

66x48,6x1,7cm

Un pannello luminoso formato A2 che varia i colori, ideale per esplorazioni sensoriali attraverso oggetti.





14

^{*}Kiť giochi luminosi da abbinare al cubo o ai tavolini



SET SPECCHI SENSORIALI SENSORIALI

60x60cm (ogni pannello)

PLYSLUFM22

Un trio di specchi per esplorare riflessi e prospettive, stimolando la percezione del proprio corpo.











FUNGHETTO LUMINOSO

22x22x21cm

Una lampada a forma di fungo che cambia colore, creando un'atmosfera rilassante e affascinante.





60 **TENDA BUIO** POP-UP

105x105x110cm

Una tenda pop-up ideale per creare un angolo buio, perfetta per proiezioni luminose e momenti di relax.









PROIETTORE SPAZIALE



Proiettore che trasforma la stanza in un universo stellato, stimolando l'immaginazione e la percezione visiva.





TRONCHETTO LUMINOSO 36x36cm



Una lampada a forma di fungo che cambia colore, creando un'atmosfera rilassante e affascinante.



DISCHI TATTILI

26,5x 3,5cm (dischi grandi) 11x1cm (dischi piccoli)

Un set di dischi con diverse texture per stimolare il senso del tatto e la consapevolezza corporea.







COPERTA PONDERATA

150х200cm

Una coperta ponderata che permette una importante pressione, favorendo il rilassamento e la calma.





GOMITOLO DELLE COCCOLE

Ø25cm

Una palla morbida progettata per essere abbracciata e stretta per una sensazione rassicurante.









SET MUSICALE

Un set di strumenti a percussione per esplorare ritmi e suoni.







PALLINE LUMINOSE (x4)

Ø8cm

Un set di 4 palline morbide che si illumnano quando rimbalzano a terra.







La Multisensorialità

Questo capitolo è dedicato a soluzioni sensoriali avanzate, pensate per rispondere alle esigenze di **persone con bisogni complessi**. Gli strumenti presentati sono progettati per essere utilizzati in **contesti terapeutici**, favorendo il benessere e la stimolazione multisensoriale attraverso vibrazioni, suoni, luci e superfici tattili. Questi elementi non solo arricchiscono l'esperienza sensoriale, ma supportano anche interventi riabilitativi e percorsi educativi personalizzati. Ideali per centri di terapia, scuole specializzate e ambienti inclusivi, offrono un **approccio immersivo** per favorire la percezione corporea e il rilassamento.

La multisensorialità



CARRELLO SENSORIALE COMPLETO



72x78,5x 159cm (senza proiettore)

Un carrello sensoriale che combina tubo delle bolle con controller, fibre ottiche, sistema di casse e proiettore. Il carrello è dotato di ruote, quindi comodamente trasportabile in luoghi differenti. Può essere destinato a persone con disabilità motorie o allettate.









TAVOLA VIBRANTE

2m x 1m x 35cm

Una tavola che emette vibrazioni a seguito di stimolazioni sonore come la voce o la musica. Permette di stimolare la produzione verbale e di percepire la musica tramite vibrazione. Può essere utilizzato in contesti di terapia o in generale di stimolazoine del linguaggio.









POUF MUSICALE

135x95x60cm

Un puof che combina supporto posturale con vibrazioni musicali, avvolgendo l'utente e favorendo una stimolazione profonda grazie agli altoparlanti presenti all'interno del pouf. Richiede un sistema musicale con predisposizione per altoparlanti esterni con una potenza minima di 50 W per canale.





VASCA DI PALLINE VIBRANTE

145x145x72,5cm

Una vasca di palline angolare che offre vibrazioni, musica e luci soffuse per un'immersione sensoriale totale.

Può essere utilizzata per attività terapeutiche o come elemento che favorisce il rilassamento grazie a una stimolazione controllata. Richiede tre confezioni di palline trasparenti.









Gli stimming toys

Gli stimming toys sono oggetti versatili che favoriscono l'autoregolazione, la concentrazione e il rilassamento. Perfetti per arricchire l'esperienza nella stanza sensoriale, possono essere utilizzati anche in altri contesti, come la scuola, la casa o ambienti terapeutici. Attraverso stimoli tattili, visivi e uditivi, aiutano a canalizzare l'energia, ridurre l'ansia e migliorare la gestione delle emozioni. I kit tematici sono pensati per rispondere a diverse esigenze sensoriali ed esperienziali.

Gli stimming toys

KIT TATTILE

Questo kit raccoglie una selezione di stimming toys tattili, ideali per l'autoregolazione e il rilassamento anche nei ragazzi adolescenti. Ogni elemento offre una diversa esperienza sensoriale, permettendo di scegliere l'oggetto più adatto alle proprie necessità. Perfetto per scuole, contesti terapeutici o momenti di pausa, può favorire la riduzione dello stress e migliorare la concentrazione.





CUSCINETTO SENSORIALE



CUBO FIDGET



PALLINA RICCIO



PALLINE CON FILAMENTI (4X)

R024042

PALLINA NEE-DOH



PALLINA SQUISHY



PALLINA POP-IT

KIT MULTISENSORIALE

Un kit pensato per stimolare più sensi attraverso suoni, luci e texture, ideale per bambini a partire dalla scuola primaria e per chi ha necessità specifiche. Ogni elemento offre un'esperienza sensoriale unica, favorendo la concentrazione, il rilassamento e l'autoregolazione. Perfetto per contesti educativi e terapeutici, aiuta a esplorare e gestire le sensazioni in modo divertente e coinvolgente.









POP IT COLORATO



TUBI MORBIDI COLORATI



PALLINA ANTISTRESS



BRACCIALETTI MORBIDI



SERPENTE D'ACQUA



POLIPO VIBRANTE

24



TUBO DELLA PIOGGIA



CLESSIDRA CON GLITTER (3X)



Comunicazione aumentativa e alternativa

La Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA) è un insieme di tecniche, modalità e strumenti progettati per supportare la comunicazione di persone con complessi bisogni comunicativi. La CAA comprende l'uso di immagini, simboli, segni, dispositivi elettronici e software che facilitano l'interazione e l'auotnomia, favorendo la partecipazione attiva alla vita quotidiana. L'obiettivo principale della CAA è migliorare la qualità della vita, offrendo soluzioni che permettano alle persone di esprimere e comprendere al meglio pensieri, bisogni e desideri. La CAA è quindi fondamentale per suppor tare i prinicipi di inclusione e accessibilità in tutti i contesti, compreso quello educativo e didattico.

Comunicazione aumentativa e alternativa



SYM WRITER 2

SymWriter 2 è un software da installare su PC Windows che associa automaticamente simboli alle parole, facilitando la scrittura e l'apprendimento. Ideale per creare testi in simboli e ambienti didattici interattivi utilizzando la Comunicazione Aumentativa Alternativa (simboli WLS). Disponibile con licenza singola o multipla (2/5 licenze), con possibilità di espansione. Compatibile con Windows 7, 8 (escluso RT), 10 (escluso S) e versioni successive. Per chi utilizza Mac, è consigliato Widgit Online, la versione basata su browser.

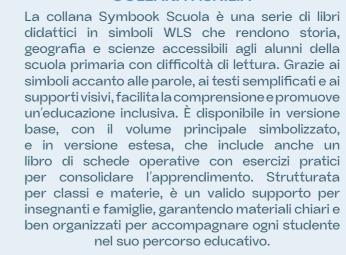


54-60197

WIDGIT ONLINE

Widgit Online è un'applicazione basata su abbonamento che consente di creare, salvare e condividere materiali in Comuncazione Aumentativa e Alternativa direttamente dal browser (Firefox, Chrome, Safari), senza necessità di installazione. Accessibile da qualsiasi computer Windows o Mac, permette di realizzare flashcards, tabelle di comunicazione, calendari, giochi e molto altro in simboli WLS, con la possibilità di salvare nel cloud e condividere i materiali con colleghi e famiglie. Offre numerosi modelli pronti e un editor di scrittura in simboli intuitivo. Disponibile con abbonamenti flessibili da 1 a 50 utenti.

COLLANA AUXILIA





54-60201

Symbook classe 2^a Scienze Storia Geografia



54-60202

Symbook classe 3^a Geografia Base



aunta

54-60199

Symbook Prima

Matematica

54-60203

Symbook classe 3^a Geografia Estesa



54-60200

Symbook classe 1^a

Scienze Storia

Geografia

54-60208

Symbook classe 4° Geografia Base





54-60209

Symbook classe 4^a Geografia Estesa





54-60204

Symbook classe 3^a



54-60206

Symbook classe 3^a Storia Base





54-60207

Symbook classe 3°



Symbook classe 3^a Scienze Estesa



Symbook classe 4^a Storia Base



54-60210

Symbook classe 4^a Scienze Base

Symbook classe 4^a Scienze Estesa

total audia

54-60211

Storia Estesa





Terapisti in Gioco è un progetto ideato da La Lucerna in collaborazione con un gruppo di terapisti specializzati tra cui psicologi, logopedisti e neuropsicomotricisti, con l'obiettivo di valorizzare il gioco come strumento riabilitativo ed educativo. Tra le iniziative portate avanti dal gruppo ci sono la selezione di giochi utili allo sviluppo di abilità motorie, cognitive e relazionali e lo studio di varianti accessibili e adattabili a diversi bisogni terapeutici. I terapisti coinvolti partecipano attivamente a convegni di settore, contribuendo alla diffusione della cultura del gioco inclusivo, e organizzano workshop formativi e divulgativi per professionisti, famiglie ed educatori, promuovendo un uso consapevole e creativo del gioco nei percorsi riabilitativi.



p.33 - Giochi

Questa sezione raccoglie una selezione di giochi scelti dai terapisti del progetto per il loro valore educativo e riabilitativo. I giochi sono suddivisi per aree di intervento – come linguaggio, motricità, attenzione, problem solving – e offrono stimoli mirati per accompagnare lo sviluppo delle competenze nei percorsi terapeutici. Ogni proposta è pensata per integrare il gioco nella pratica clinica in modo divertente, accessibile e funzionale.

p.47 - Materiali operativi

Questa sezione raccoglie materiali pensati per affiancare il lavoro terapeutico con proposte pratiche, stimolanti e mirate allo sviluppo di competenze specifiche. Gli strumenti sono suddivisi in aree tematiche come emozioni, cinque sensi, letto-scrittura, linguaggio e matematica, e rappresentano risorse versatili e pronte all'uso, utili nei percorsi educativi e riabilitativi.

p.55 - **Invecchiamento attivo**

Questa sezione raccoglie giochi e materiali pensati per supportare il lavoro terapeutico con persone adulte e anziane, stimolando competenze cognitive, motorie e sociali attraverso il gioco. Gli strumenti sono organizzati in categorie, e rappresentano risorse versatili e pronte all'uso, utili per favorire il benessere, l'autonomia e la partecipazione attiva nei percorsi riabilitativi e ricreativi.

ABILITÀ VISUO-COSTRUTTIVE

Capacità di organizzare e combinare elementi visivi per riprodurre o creare strutture. Coinvolgono la percezione spaziale, la coordinazione occhio-mano e la pianificazione motoria, fondamentali per attività come il disegno, la scrittura e la costruzione.



ACROBAT



TORRE INFERNALE



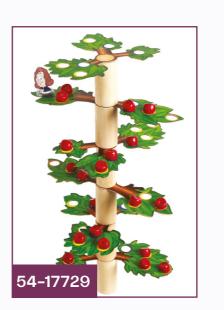
BICCHIERI SPRINT



CUBEEZ



MATTONCINI SAFARI



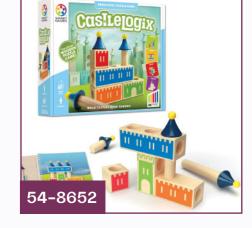
L'ALBERO DI NEWTON



SMART FARMER



VILLA PALETTI



CASTLE LOGIX



ZE STAKABOOM

PIKS



DOMINO UP





ABILITÀ VISIVE

Insieme di competenze che permettono di analizzare, riconoscere e interpretare stimoli visivi. Comprendono la ricerca visiva nello spazio, la discriminazione di forme, colori, dimensioni e orientamenti, utili per l'apprendimento della lettura, della scrittura e per l'autonomia quotidiana.

Campo visivo

Visuo-motorie

■●▲ Visuo-percettive



54-11675

QUARTINO **■●**▲

54-5232

DOBBLE 💽 🗚

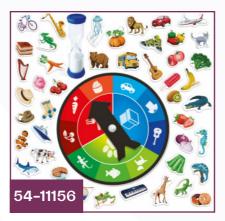






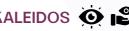














IL RE DEI DADI JUNIOR ...





54-17852







NASCONDINO NEL BOSCO 🗳





SUSHI DICE IOA

GIOCHI DI MEMORIA

Facoltà cognitiva che consente di immagazzinare, mantenere e recuperare informazioni. Può essere uditiva, visiva o motoria, a breve o lungo termine, e svolge un ruolo centrale nei processi di apprendimento e nella gestione delle attività quotidiane.



GIOCHI / Giochi di memoria



SARDINES



BRAIN BOX ILLUSTRAZIONI





MEMO SONO



MEMO MEUH



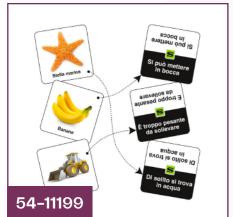


OPTICAL

LINGUAGGIO

Insieme di abilità legate alla comprensione e produzione di parole, frasi e discorsi. Comprende aspetti fonologici, semantici, sintattici e pragmatici, ed è alla base della comunicazione, del pensiero e della relazione con l'altro.





SLAPZI





PAROLE A CONTATTO



PASSA LA BOMBA FAMILY







54-13368

ITZI

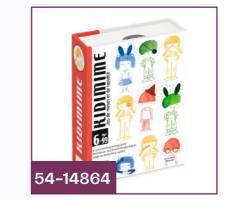
PROVERBIAMO

MOTRICITÀ GLOBALE

Capacità di controllare e coordinare i grandi movimenti del corpo, come correre, saltare, arrampicarsi.
Coinvolge equilibrio, tono muscolare, lateralizzazione e schema corporeo, ed è essenziale per l'autonomia e l'interazione con l'ambiente.



LITTLE ACTION



KIDIMIME



54-17950

SIPARIO

37 STORY CUBES

PROBLEM SOLVING

Abilità di affrontare situazioni nuove o complesse in modo strategico e flessibile. Richiede pianificazione, ragionamento logico, controllo dell'impulsività e capacità di adattamento, utili nella vita quotidiana e nell'apprendimento.



JUMP



BUNNY BOO



CATCH IT



COOKIE BOX



SPECIFIC

ABILITÀ ATTENTIVE E DI AUTOCONTROLLO

Capacità di focalizzare, mantenere e modulare l'attenzione, oltre a regolare le proprie risposte comportamentali ed emotive. Sono competenze cruciali per l'apprendimento, la relazione e la gestione delle attività in contesti strutturati.



MINIMATCH



FANTASCATTI



AVOCADO SMASH

54-14725

54-18025

VISUAL



BORGO PARMIGIANO



SLALOM PAROLA







MOSQUITO





54-12339

MYSTERAX



TACO MICIO PIZZA



TACO GATTO CAPRA **CACIO PIZZA**



QUICKSTOP

COOPERAZIONE

Insieme di abilità sociali che permettono di interagire in modo efficace con gli altri. Include l'ascolto, il rispetto delle regole e dei turni, la condivisione di obiettivi e l'empatia. Fondamentale per il lavoro di gruppo e la vita sociale.



PERSPECTIVES



MYSTERIUM PARK



UNLOCK! KIDS



LA BOCA

GIOCHI DIGITALI

Strumenti interattivi che permettono di interagire con ambienti digitali in modo attivo e consapevole. L'utilizzo di questi dispositivi può essere utile a sostenere competenze attentive, visuo-percettive e visuo-costruttive, logiche e degli apprendimenti, con un'interfaccia motivante e adattiva.





PLUGO TUNES

EMOZIONI/METACOGNIZIONE

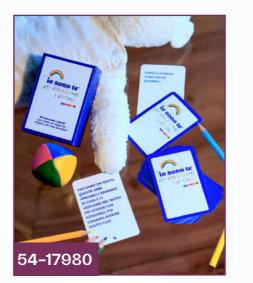
Competenze che riguardano la consapevolezza e la gestione delle emozioni, oltre alla capacità di riflettere sui propri pensieri, comportamenti e strategie cognitive. Sono fondamentali per il sostegno all'autoregolazione e all'empatia.



MYSTERIUM PARK



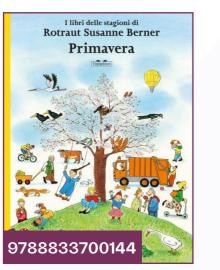
TIXID



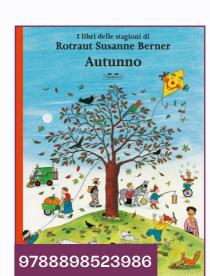
IO SONO TE JUNIOR



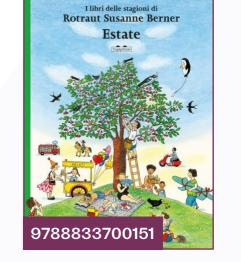
KATUDÌ



PRIMAVERA



AUTUNNO



ESTATE



INVERNO





RICONOSCERE E GESTIRE LE EMOZIONI



TOMBOLA SONORA **DELLE EMOZIONI**



CARTE TATTILI: NUMERI E PRE-SCRITTURA

FOTO TATTILI



TOMBOLA DEGLI ANIMALI



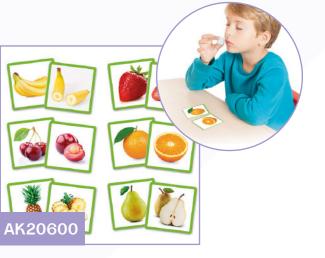
I 5 SENSI



DOMINO TATTILE



MAXI MEMORY TATTILE: IL NOSTRO AMBIENTE



L'OLFATTO: LA FRUTTA E I SUOI AROMI

I MESTIERI





ASSOCIAZIONI



DOVE VIVONO GLI ANIMALI



COSA HANNO IN COMUNE?



IN CHE PARTE DELLA CASA CI TROVIAMO



I 4 GIOCHI DEL SOFFIO

54-0130

DADI PER CREARE RACCONTI CLASSICI



LETTERE E SILLABE

LA RUOTA DELLE LETTERE



INDOVINA CHI RAPPRESENTO



LE AVVENTURE DEL SOFFIO



INDOVINA COSA STA PENSANDO

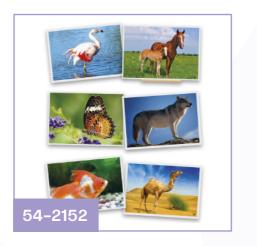
INDOVINA CHI KAPPRESENTO



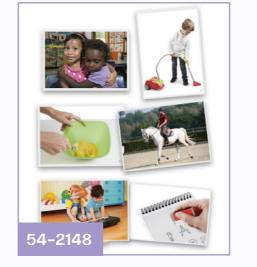
DADI PER RACCONTARE STORIE



FOTOGRAFIE DI SEQUENZE



FOTOGRAFIE DI ANIMALI



FOTOGRAFIE DI VERBI



FOTOGRAFIE DI OGGETTI CASALINGHI



FOTOGRAFIE DI ALIMENTI



FOTOGRAFIE DI AGGETTIVI



DOV'È L'ERRORE?



LA TOMBOLA DEGLI ALIMENTI



FOTOGRAFIE DEL CORPO E CAPI D'ABBIGLIAMENTO



CERCA LE DIFFERENZE



LA TOMBOLA DEGLI ANIMALI



RADDOPPIA LE SILLABE



ALPHACOLOR: L'ALFABETO COLORATO

Maiuscolo 54-13448 Minuscolo 54-18889



FONEMI | TROVAPAROLE DADI



MUCCA MANGIA, MUCCA DORME – LA PAROLA CHE FA LA DIFFERENZA



PRIMA E DOPO



MAXI-MEMORY ANIMALI DA COMPAGNIA



MAXI-SEQUENZE NATURALI



SEQUENZE BASE INCLUSIVE 2



MAXI-MEMORY ALIMENTI SANI

STORIE DIVERTENTI IN CASA



MAXI-SEQUENZE DI PRODUZIONE



DOV'È?



EURODOMINOES



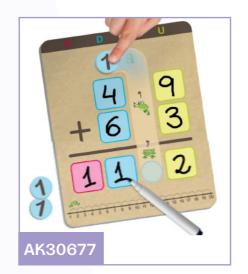
MAXI-SEQUENZE DI ABITUDINI QUOTIDIANE



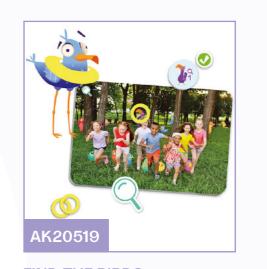
LA SFIDA DEI NUMERI DA 1 A 10



TOPOLOGY BIRDS.
ORIENTAMENTO SPAZIALE



IMPARA A SOMMARE E SOTTRARRE CON IL CAMBIO



FIND THE BIRDS - IMPARARE A CONTARE



ASCOLTARE E ORDINARE I RACCONTI 2.0

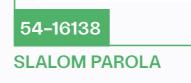


CAYRO



.....







LA BOCA





RAPIDITÀ VISIVA

BICCHIERI SPRINT



















PAROLA PER PAROLA















9788859019664

RUBA MEMO



SARDINES



PROVERBIAMO









54-13807

IQ PUZZLER PRO XXL









LABIRINTO DEI COLORI

ESCAPE









SAY ANYTHING

54-17099 **PERSPECTIVE**



ESCAPE YOUR HOUSE

GIOCHI PER CONOSCERSI



"L'istruzione è l'arma più potente che puoi usare per cambiare il mondo"

Nelson Mandela



educational.lalucerna.it



La Lucerna rispetta l'ambiente! Scannerizza per accedere al sito e consultare il nostro catalogo digitale