

Animocolorix

 1+



Contenuto

- Tavola a doppia entrata con perni
- 5 dischetti per le risposte
- Schede fronte-retro modello-soluzioni.



Funzionamento

Animocolorix è un gioco di memoria!











3 step per iniziare a giocare:

1. Osserva la scheda modello per qualche secondo
2. Memorizza l'abbinamento personaggio-colore
3. Colloca il dischetto nella casella corretta



Animocolorix basic

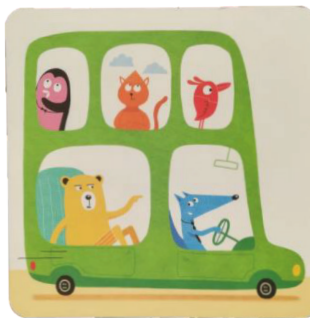
La tavola a doppia entrata può rappresentare un espediente cognitivo complesso da comprendere, impedendo al bambino di fornire la risposta corretta. **Vuoi utilizzare ugualmente la tabella ma il/la bambino/a ha difficoltà ad utilizzarla?** Abbiamo fornito una **tavola semplificata** (a riga singola) insieme ai **gettoni colorati**: potrebbe fare al caso tuo! Per eliminare del tutto l'utilizzo di una tavola delle risposte, **sia la descrizione dell'immagine da parte del terapeuta, sia le risposte del bambino possono avvenire attraverso il solo uso del linguaggio.**

Chissá cosa sta pensando...

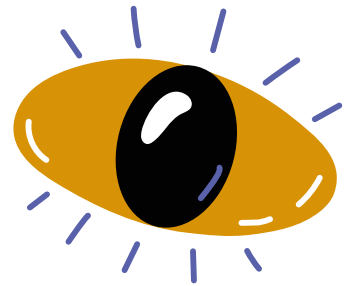
Teoria della mente e storytelling - Alcune schede raffigurano situazioni in cui può essere interessante lavorare sull'interpretazione delle intenzioni, sull'attribuzione di pensieri e sulla decodifica delle emozioni.

Il terapeuta potrebbe ad esempio **chiedere al bambino di provare ad immaginare di essere uno dei personaggi e di provare a dire cosa secondo lui quello specifico personaggio pensa e prova in quel momento**. Si potrebbe inoltre chiedere al bambino **come si comporterebbe e cosa penserebbe se fosse al posto di quei personaggi**. Altre immagini lasciano maggiore spazio alla creatività del/la bambino/a e del terapeuta: può essere l'occasione per lavorare sulla flessibilità e sull'accettazione dei punti di vista altrui. **Si può partire dall'immagine per creare delle storie o mettere in relazione le varie immagini e costruire con quelle una storia**.



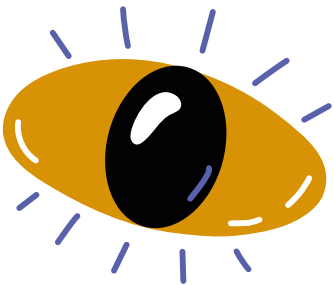
Correggi l'errore

Memoria di lavoro – Al/la bambino/a viene presentata la scheda e la tavola con le **risposte già compilate**. Ma attenzione: **la tavola contiene un errore! Riuscirà il/la bambino/a ad individuarlo?**



Caccia alla scheda

Memoria di lavoro – Al/la bambino/a viene presentata la tavola con le **risposte già compilate**. Vengono successivamente presentate diverse schede, tra le quali **solo una è quella descritta dalla tavola**. Riuscirà il/la bambino/a ad individuare l'unica correttamente associata?



Logo game

Abilità logopediche – Il punto di forza di Animocolorix sono le **immagini: materiali resistenti, colori vivaci, tematiche differenziate**, caratteristiche costanti nei personaggi, rapporti spaziali e orientamenti variabili, etc. **Ampi spunti dunque per il lavoro logopedico.**



Seguendo lo stesso funzionamento di Animocolorix, Djeco propone **Coloformix**, **Topologix** e **Quantix** rispettivamente: Abbinamento forma-colore, potenziamento dei rapporti spaziali ed infine delle quantità.

