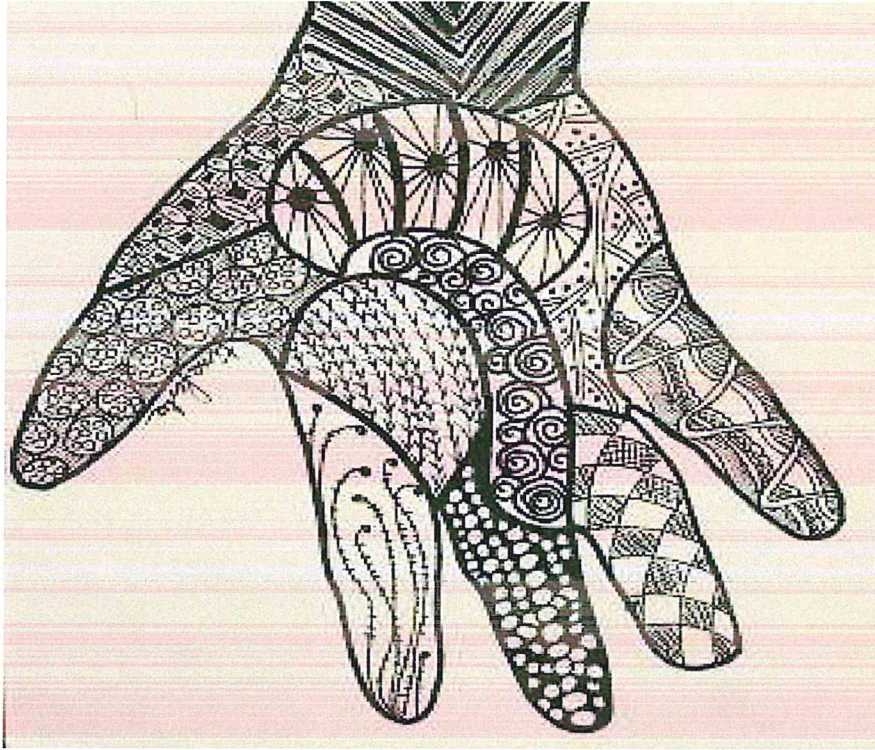
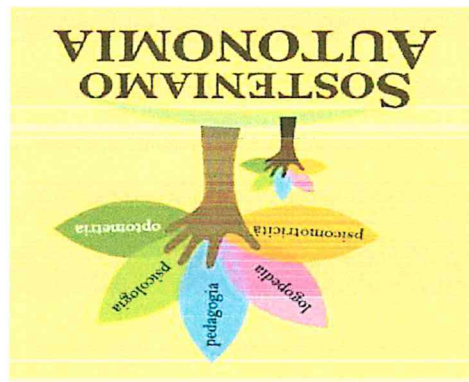


Alessandra Beschi – Psicomotricista dell'età evolutiva
Laura Gatti – Psicologa specializzata in Neuropsicologia

A CURA DI:



CORSO TEORICO-PRACTICO
IL BAMBINO NEL PRIMO CICLO
DELLA SCUOLA PRIMARIA :
schede operative



FAVORIRE LE ABILITA' SOCIALI ATTRAVERSO LA DIMENSIONE LUDICO -ESPERIENZIALE: IL GIOCO COME MEDIATORE

- GIOCHI SULLA GENTILEZZA

GENTILOMETRO

CONOSCENZE GENTILI ALLENATE: **Attenzione verso gli**

altri, gratitudine, superamento del proprio egocentrismo, originalità, pazienza, capacità creativa.

ETA': dai 6 ai 10 anni

PARTECIPANTI: a partire da 3

AMBITO: scuola

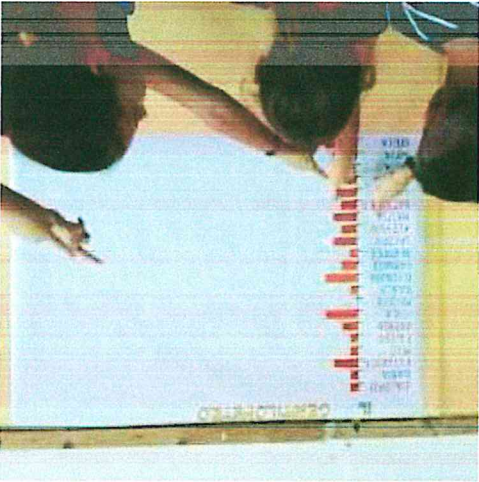
AMBIENTE: ovunque

DURATA: La stabilisce il gruppo. Minimo una settimana.

MATERIALE: Cartellone per segnare i punti, pennarelli.

DESCRIZIONE: Un bambino/una bambina ti fa una gentilezza? Segnalalo al

conduttore del gioco (per esempio insegnante se svolto a scuola) che gli metterà un punto. Vince il bambino/la bambina che vengono nominati più volte nell'arco di una settimana (o più) dai compagni.



QUANTI BEI RICORDI

CONOSCENZE GENTILI ALLENATE: **memoria, bei ricordi, attenzione.**

ETA': dai 6

PARTICIPANTI: 1, 2, 3, oppure 4

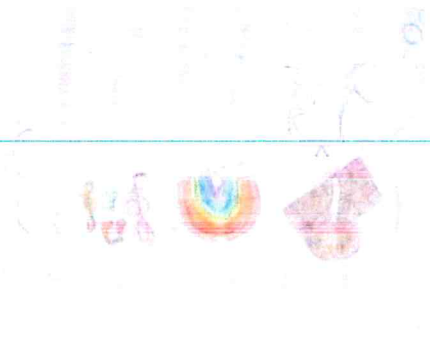
AMBITO: scuola

AMBIENTE: ovunque

DURATA: variabile

MATERIALE: un foglio di carta ed una matita per giocatore

DESCRIZIONE: si può giocare a questo gioco della gentilezza da soli, giocando con se stessi, oppure confrontandosi con altri giocatori. All'inizio del gioco viene posto un obiettivo, che può variare a seconda della difficoltà che si vuole proporre, ad esempio scrivere sei bei ricordi della giornata di ieri, oppure scrivere 6 bei ricordi della giornata di ieri e dell'altro ieri in 6 minuti. Vinco, o vincono i giocatori che riescono a raggiungere l'obiettivo.



CAMPANA DELLA GRATITUDINE

CONOSCENZE GENTILI ALLENATE: **collaborazione, conoscenza di parole gentili.**

ETA': dai 6 ai 10 anni

PARTICIPANTI: da 5 a 10

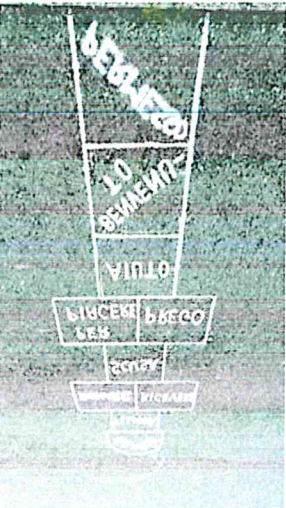
AMBITO: Scuola,

AMBIENTE: ovunque

DURATA: 20 minuti circa

MATERIALE: gessetto e sassolino

DESCRIZIONE: Tracciare a terra la campana e scrivere all'interno delle caselle le parole gentili. Il primo giocatore lancia il sassolino nella prima casella e prosegue saltellando su un solo piede, o a piedi alternati dov'è consentito, ritorna a prendere il sassolino e cede il posto al secondo giocatore che lancia il sassolino nella seconda casella e ripete il percorso, così via. Il gioco termina quando si raccoglie il sassolino nell'ultima casella. Ogni giocatore della squadra può aiutare in ogni momento il concorrente nel suo percorso a prendere il sassolino o a posizionarlo meglio nella casella.



SALVIAMO UN AMICO

CONOSCENZE GENTILI ALLENATE: aiuto reciproco, l'unione vince sempre.

INTRODUZIONE GENTILE: la gentilezza è saper collaborare per coinvolgere un amico in difficoltà.

ETA': dai 3 ai 6 anni

PARTECIPANTI: da 10

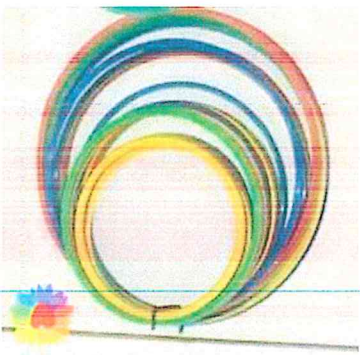
AMBITO: scuola, tempo libero

AMBIENTE: aula

DURATA: 20 minuti

MATERIALE: cerchi

DESCRIZIONE: Si dispongono i cerchi (di un numero inferiore rispetto ai partecipanti) gli uni accanto agli altri fino a formare un grande cerchio chiuso. I bambini corrono liberi nello spazio a disposizione quando sentono la frase magica "eviva la gentilezza" devono correre occupando ognuno un cerchio, il bambino rimasto fuori verrà portato dal vento dispettoso, in un cerchio, lontano dagli amici, i quali però creeranno una catena tenendosi per mano e arrivando così a salvare il proprio amico.



PASSA UN SORRISO

INTRODUZIONE GENTILE: la gentilezza si trasmette anche scambiandosi tanti sorrisi.

CONSCENZE GENTILI ALLENATE: **condivisione, parole e movimenti gentili.**

ETA': dai 6 ai 10 anni

PARTECIPANTI: da 5

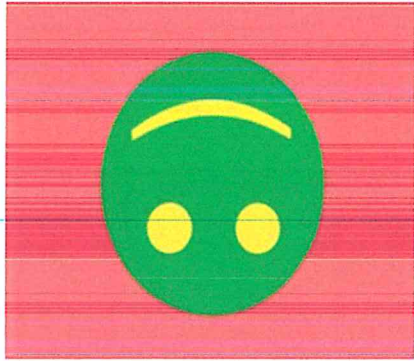
AMBITO: scuola

AMBIENTE: aula

DURATA: considerare 1 minuto per giocatore + 30 minuti di preparazione

MATERIALE: una faccina sorridente per ciascun giocatore

DESCRIZIONE: ogni giocatore realizza su un foglio di carta, formato 10 cm x 10 cm un emoji sorridente, scrivendo nella parte retrostante del foglio, il proprio nome. A seguire, i giocatori, si posizionano sparsi, col proprio emoji sorridente rivolto verso l'alto ed il nome verso il basso. Al via i giocatori si muovono scambiandosi gli emoji coi propri compagni, insieme ad un sorriso vero. Al termine, i giocatori si fermano, girano l'emoji per vedere a chi appartiene e glielo restituiscono insieme ad un bel sorriso ed un abbraccio.



SPAZIO VITALE

CONOSCENZE GENTILI ALLENATE: **attenzione, accettazione, percezione.**



ETA': dai 7 ai 14 anni

PARTICIPANTI: a partire da 4

AMBITO: tempo libero, scuola

AMBIENTE: ovunque, serve uno spazio di gioco definito

DURATA: viene definita dal conduttore

MATERIALE: nessuno

DESCRIZIONE: al VIA del conduttore tutti i giocatori si muovono liberamente nello spazio definito. Quando il conduttore pronuncia SPAZIO VITALE, i giocatori si fermano sul posto ed estendendo le braccia (obbligatorio), devono riuscire a posare le mani sulle spalle di un compagno, con due giocatori vicini si possono appoggiare le mani una su spalla per giocatore, qualora ci sia solo un giocatore entrambe le mani potranno essere appoggiate sulla stessa spalla. I giocatori che non riescono, perché troppo distanti dagli altri, oppure troppo vicini (quindi devono piegare le braccia), sono eliminati. Il gioco prosegue e viene ripetuto più volte. Vincono i giocatori che riescono a mantenere le giuste distanze sino alla conclusione del gioco.

IL CERCHIO DELLA GENTILEZZA

CONOSCENZE GENTILI ALLENATE: **collaborazione, condivisione.**

ETA': dai 5 ai 10 anni

PARTICIPANTI: almeno in 16



AMBITO: Scuola

AMBIENTE: palestra, salone plurisuso

DURATA: 10 minuti

MATERIALE: nessuno

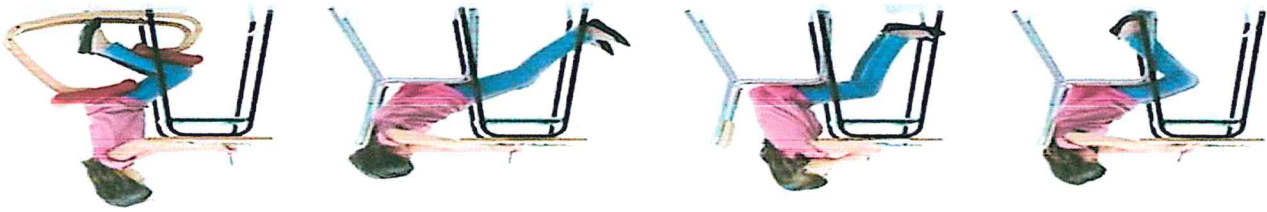
DESCRIZIONE: I bambini camminano liberamente per la palestra, quando l'insegnante fischia si devono mettere in coppia. I bambini camminano questa volta in coppia e al fischio devono diventare quattro. Al via i bambini camminano a gruppi di 4, al fischio devono raggrupparsi e diventare 8. Ora i gruppo da 8 cammina insieme e al fischio i gruppi si devono riunire tutti insieme per formare un unico cerchio, per poi abbracciarsi.

Cosa sono e cosa servono?

I Giochi della Gentilezza rappresentano un canale comunicativo (attraverso il gioco si comunica), che consente di conoscere ed allenare praticamente la gentilezza, perseguendo il benessere e la crescita (cognitiva, emotiva e motoria) della persona.

LE ABILITA' NON VERBALI : SOSTENERLE E STIMOLARLE

1. LA POSTURA E LA PRENSIONE



COME SOSTENERE IL BAMBINO NELL'AUTOMATIZZARE L' APPRENDIMENTO DELLA CORRETTA POSTURA

Ecco le **5 fasi** che devono essere proposte in **modo sistematico al bambino** ogni volta che si siede a tavolo in pronto per le attività di pregrafismo. Le domande verranno effettuate dall'insegnante sempre nella stessa modalità , in questo modo il bambino avrà la possibilità di interiorizzarle ed apprenderle poi in autonomia.

1. HAI I PIEDI APPOGGIATI A TERRA
2. HAI LA PANCIA STACCATA DAL TAVOLO
3. HAI LA SCHIENA STACCATA DALLA SEDIA
4. HAI IL BRACCIO CHE TIENE FERMO IL FOGLIO SUL TAVOLO
5. HAI IL GOMITO DELLA MANO CON CUI SCRIVI APPOGGIATO

..... BENE ORA PUOI PRENDERE LA MATITA TENENDO SEMPRE IL GOMITO DELLA MANO CHE SCRIVE APPOGGIATO AL TAVOLO

COME SOSTENERE IL BAMBINO NELL'APPRENDIMENTO DELLA CORRETTA IMPUGNATURA

L'indicazione che va data in questo momento è la preparazione al gioco della GRU.

1. Chiedere al bambino di tenere solo tre dita aperte, le altre due, mignolo e anulare, vanno a dormire e pollice, indice, medio si muovono pronte per prendere la matita.
2. Chiedere al bambino di appoggiare la matita, lungo l'arcata palmare e suonare il violino con la matita nell'arco tra pollice e indice. Una volta sensibilizzata l'arcata il bambino può impugnare la matita alla distanza di due dita sopra la punta.
3. Importante prima di iniziare a scrivere fare i movimenti della "goccia" e del "cuore" con le dita che impugnano



Tensione/distensione (tirare, stringere, allungare varie parti del corpo, sciogliere, allentare) Movimento/stare fermi, giochi di rilassamento molli come pupazzi e duri come burattini.

Percorsi: Scavalcare, saltare a piedi uniti / con un solo piede, slalom, camminare sulle ginocchia, percorrere delle traiettorie che si possono affrontare con diverse modalità basate sui contrasti: lento/veloce, pesante leggero (come un elefante/farfalla), forte/piano (lanciare forte, stringere forte i pugni, battere forte i piedi...).

• TONO : CONSAPEVOLEZZA E REGOLAZIONE

MOTRICITA' GLOBALE:

Preparazione MOTORIA DEGLI ARTI COINVOLTI NELL'ATTO DELLA SCRITTURA ATTRAVERSO LA STABILIZZAZIONE DEL CORPO :

Al fine di una ottenere una buona esecuzione formale del gesto grafico è necessaria una preparazione, che prevede diversi ambiti :

I PRE-REQUISITI E LA MODALITA' EDUCATIVA ALLA CORRETTA ESECUZIONE DEL GESTO GRAFICO

ESERCIZIO DA RIPETERE PRIMA D'INIZIARE A SCRIVERE LOCALIZZANDO I MOVIMENTI SULLA PUNTA DELLE DITA

La vista c'è... che manca!

Massima distensione

Massima contrazione

Ricerca Flessibilità

• EQUILIBRIO: STABILITA'

- **Equilibrio statico:** • In piedi, immobili, occhi chiusi, contare fino a 10 • Restare in equilibrio su un piede solo per 5/8 secondi • Rimanere fermi in punta di piedi/tallon! per 10 secondi

Equilibrio dinamico: • Marciare sul posto oscillando le braccia • Correre sul posto • Saltare a piedi uniti • Saltare alternando piedi uniti e divaricati • Ruotare velocemente su se stessi e fermarsi a un segnale • Camminare velocemente avanti/indietro tra due file di birilli • Camminare fingendo di essere giganti, nanetti, avere fretta, trascinare qualcosa di pesante, facendo rumore, silenziosamente.

- **COORDINARE MOVIMENTI GLOBALI** Giochi con la palla: • Lanciare la palla in alto e riprenderla • Lanciare la palla in basso e riprenderla dopo aver battuto le mani • Lanciare la palla contro il muro e riprenderla al volo

MOTRICITA' FINE E COORDINAZIONE ARTI SUPERIORI

- **COORDINAZIONE DINAMICA DELL'ARTO SUPERIORE** • Imitare movimenti e gesti proposti dall'insegnante e dai compagni • Movimenti delle BRACCIA:

1. ruotare braccio intorno alla spalla : fare finta di essere il **mulino a vento**

2. ruotare avambraccio intorno a gomito (con appoggio del gomito) e spostamenti laterali dx sx il **tergicristallo**

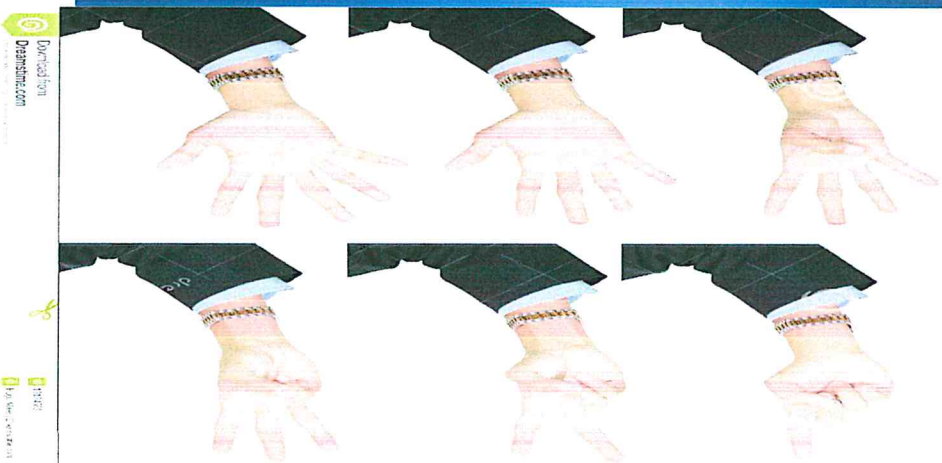
3. ruotare la mano intorno al polso

4. mani sulle spalle, flettere ed estendere verso l'alto/in avanti.

5. Flettere e distendere solo gli avambracci. Foglie al vento: prono/supinazione avambraccio

Movimenti delle MANI e DITA e regolazione del tono :

1. Salutare (polso che va a dx/sx con dita estese),
2. Contare con le dita guardando anche la maestra
3. Fare il ragno che cammina sul tavolo in avanti ed indietro
4. Opposizione pollice indice e le restanti dita (vedi immagine)



- 5 . Fare la pioggia battendo sul tavolo un dito alla volta per poi usare tutte le dita (acquazzone) adattandosi poi al ritmo proposto dall'insegnante o a turno da bambini volontari .

6 Lancio delle palline di carta (pollice, indice, pollice medio ecc..) sul tavolo dopo aver ricevuto un segnale

7 Accavallare le dita, una sopra l'altra

8 Giocare con gli elastici e far muovere all'interno le dita, anche a coppie

9 Manipolazioni varie con materiali diversi (plastilina, creta, carta crespata, giornali, pasta sale): • impastare • Spezzettare • Appallottolare • fare rotolini e tagliare a fette con il coltello •favoriscono la regolazione della forza muscolare e la dissociazione dei movimenti delle dita.

10 Prassie semplici: • Incollare • Infilare • Impilare • Incastri • RITAGLIARE → linee dritte, spezzate, forme quadrate/rettangolari, forme triangolari, cerchio, forme curvilinee → osservare impugnatura, forza, posizione braccio/mano.

Coordinazione OCULO-MANUALE: SIA DURANTE LE ATTIVITA' DI ARTE E IMMAGINE SIA DURANTE L'ORA DI MOTORIA
l'occhio che seguiva la mano che scarabocchiava ora la guida nella produzione grafica:

• Giochi con la palla (canestro, colpire i birilli...)

• Infilare OGGETTI DI PICCOLE DIMENSIONI

• ATTIVITA' PITTORAFICHE

DOMINANZA Il bambino dovrebbe aver strutturato una preferenza di lato in linea con la **DOMINANZA NEUROLOGICA** fin dall'ingresso alla scuola dell'infanzia.
Non sempre **PREFERENZA MANUALE** e **DOMINANZA** coincidono.

Osservare con quale mano svolge le attività (per es. mangiare, indicare, afferrare, aprire le porte...), eventualmente facilitare la scelta aiutandolo a percepire la differenza tra i due emisomi.

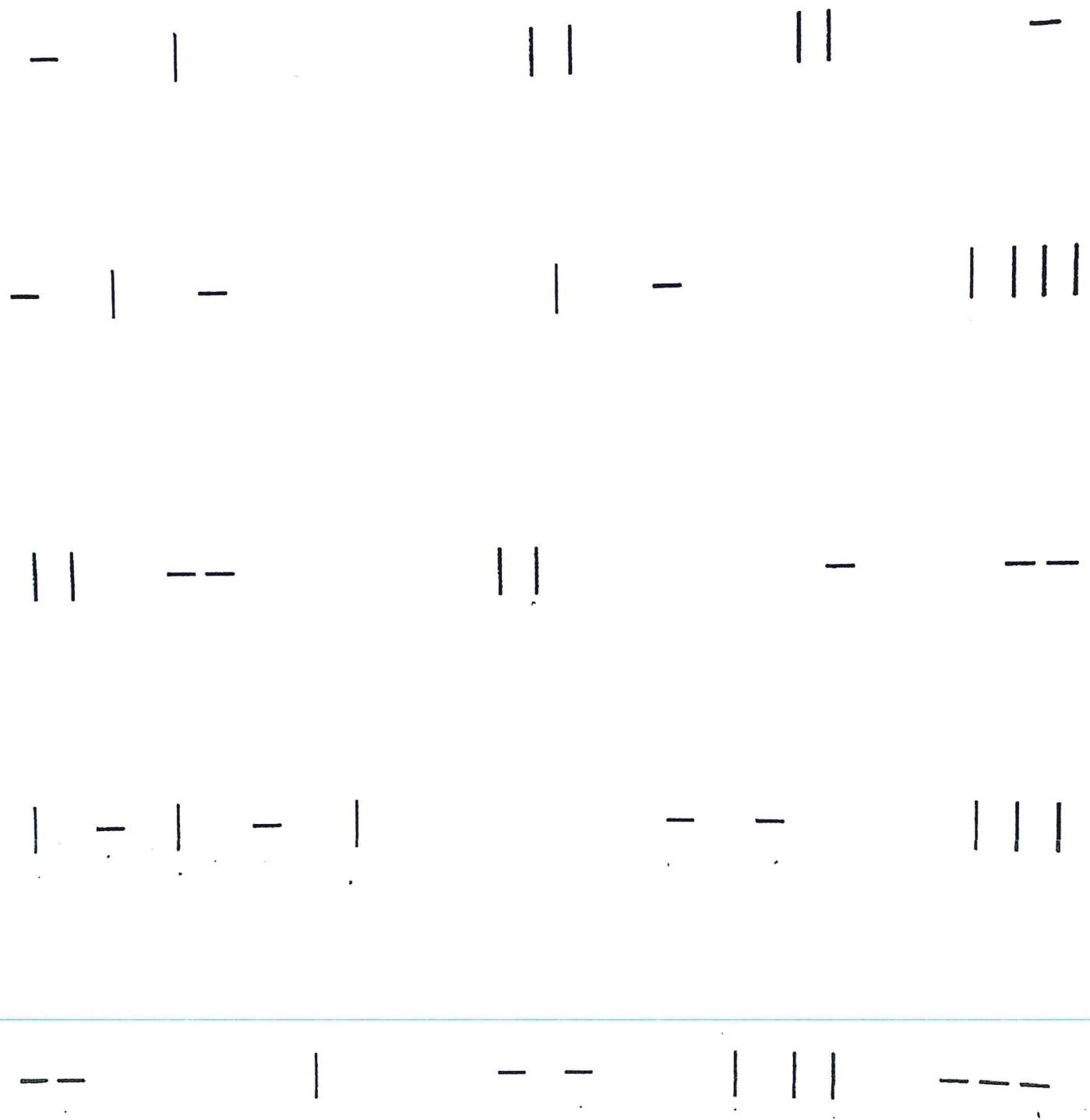
ABILITA' VISUO-PERCETTIVE Capacità di compiere un'analisi delle informazioni percettive salienti (forma, lunghezza, colore, ecc.) al fine di attribuire un significato all'oggetto percepito.

1. Riconoscere una figura tra una serie di figure simili diversamente orientate

2. • Cercare le figure uguali
3. • Trovare le differenze
4. • Completamento di figure
5. • Discriminazione figura sfondo
6. • Abbinare colori uguali
7. • Abbinare figure geometriche semplici
8. • Ricostruzione figure (puzzle)
9. • Collegare punti riproducendo la figura del modello Si lavora sulla discriminazione delle forme, sull'organizzazione spaziale e sull'esplorazione visiva orientata.

ABILITA' VISUO-SPAZIALI Capacità di percepire le relazioni spaziali tra gli oggetti o parti di essi, orientamento degli stimoli e il rapporto tra la persona e l'oggetto

- 1 Ricomposizione di figure
- 2 • Copia di modelli con bastoncini
- 3 • Chiodini
- 4 • Cubetti: copia di modello concreto/concreto, grafico/concreto
- 5 • Copia grafica da modello grafico
- 6 • Costruzioni



Riproduci la sequenza alternando baritto piede sinistro: — piede destro: |

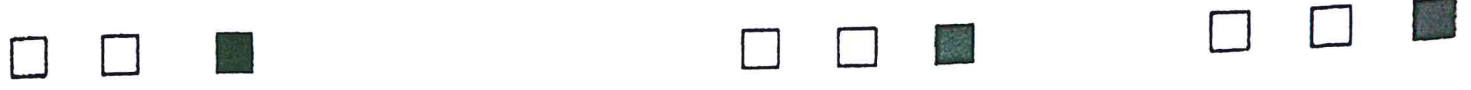
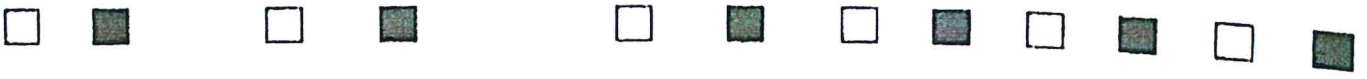
SINESTESIE SINESTESIE PERCETTIVO MOTORIE - 1



SINESTESIE

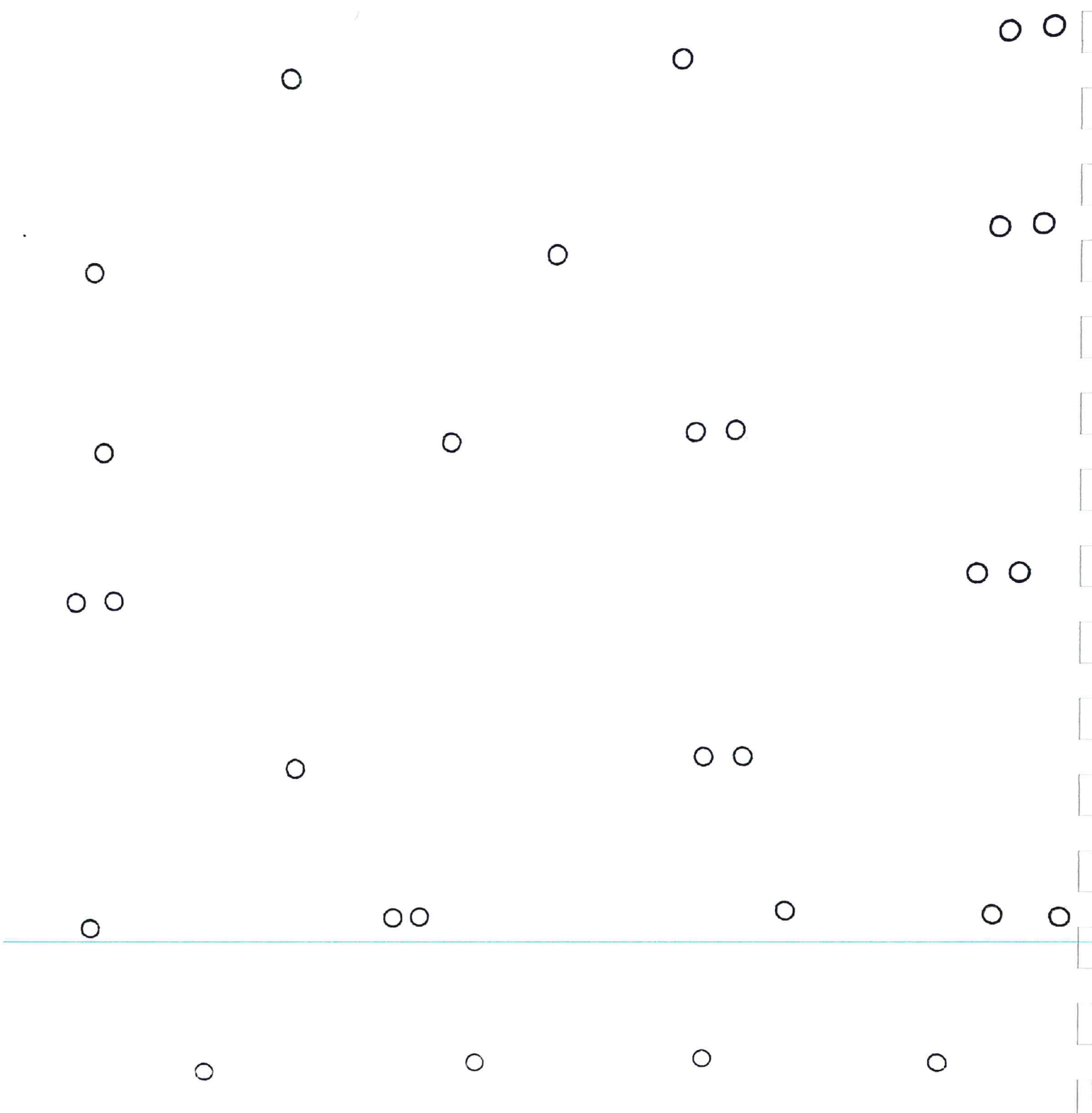
SINESTESIE PERCETTIVO MOTORIE - 3

Riproduci i seguenti ritmi battendo il piede (■: piano □: forte).

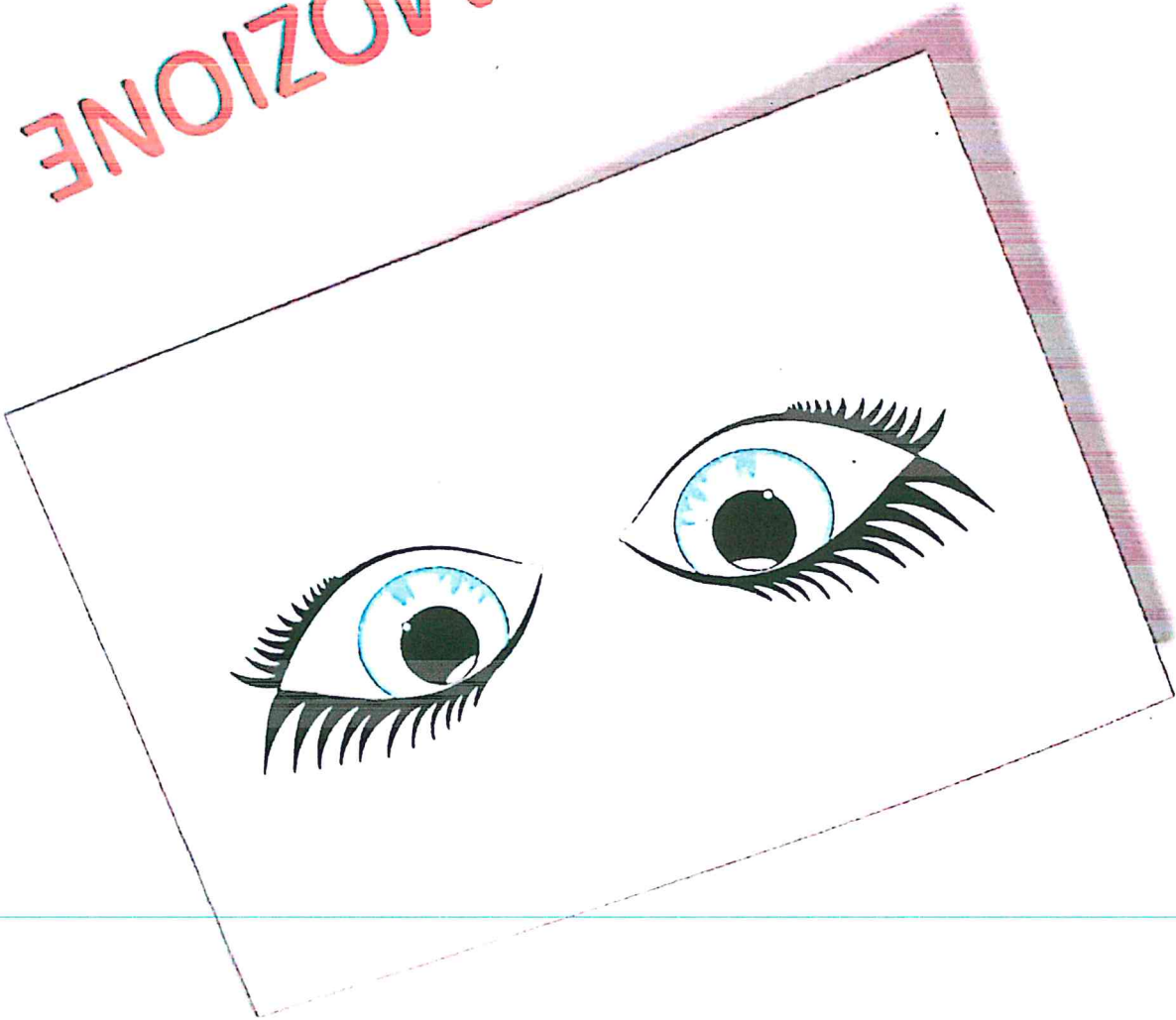


SINESTESIE SINESTESIE PERCETTIVO MOTORIE - 4

Prodotti la sequenza alternando battute di mani: ○ o piede: ○



OCULOMOZIONE

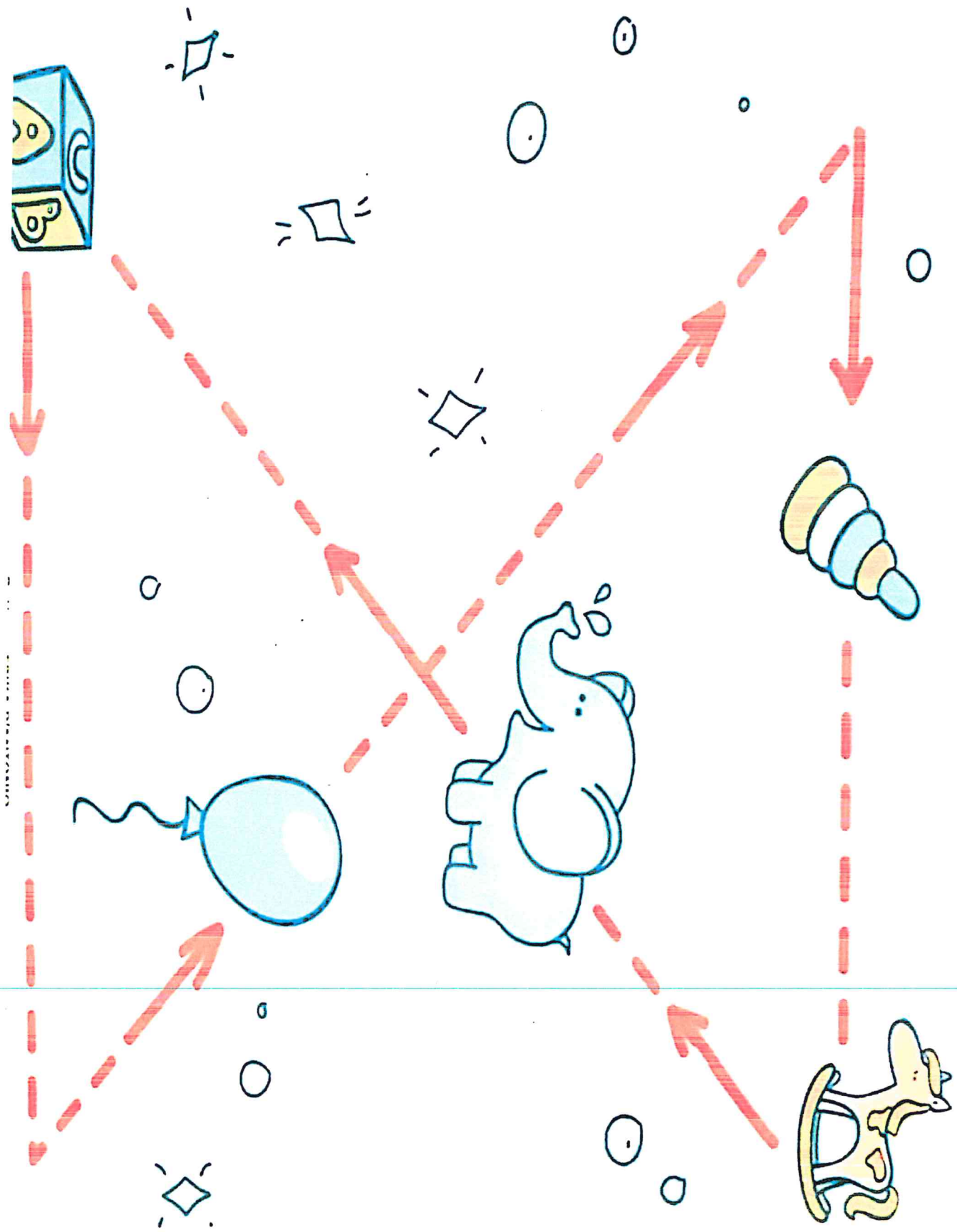


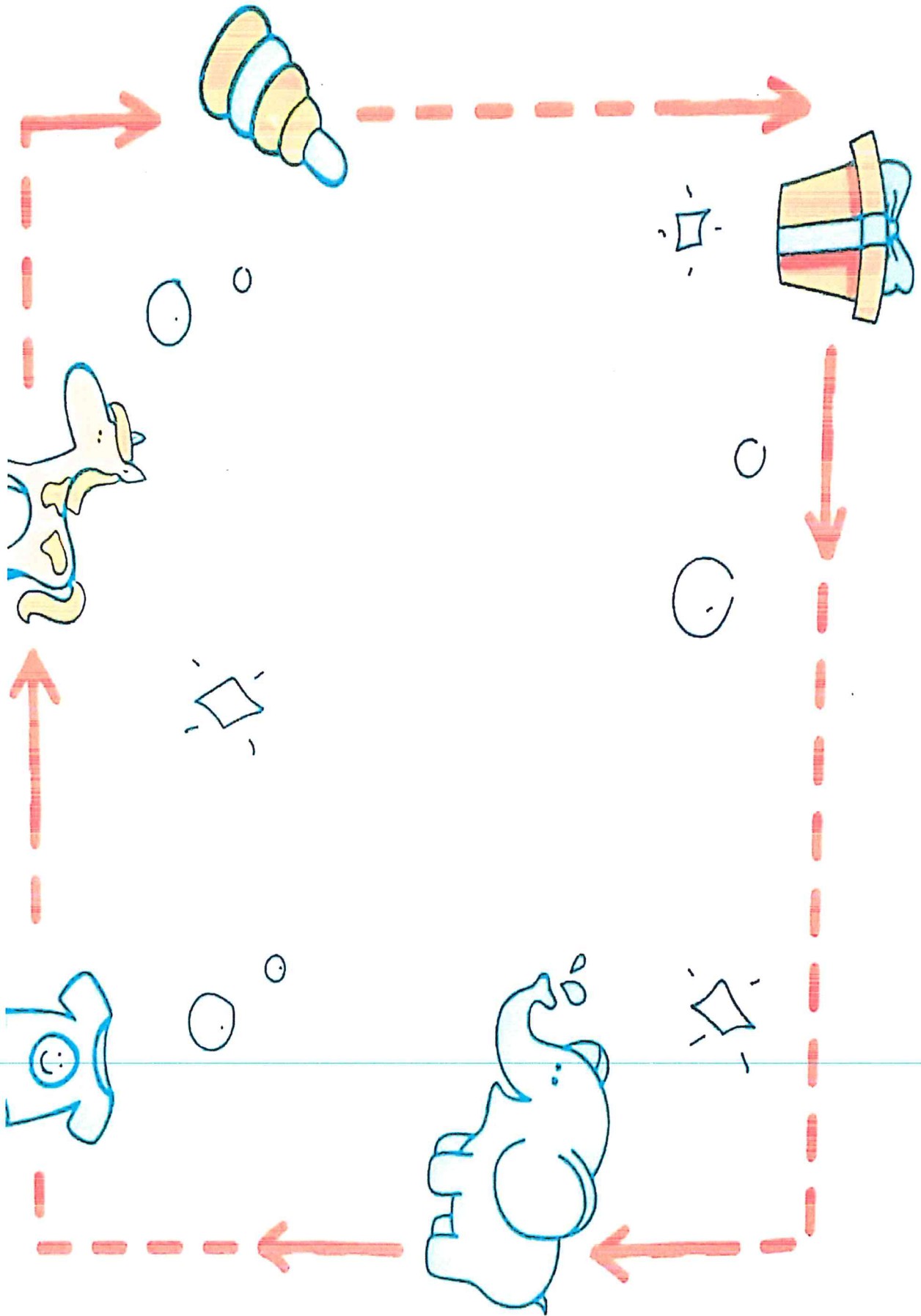
COSTRUZIONE

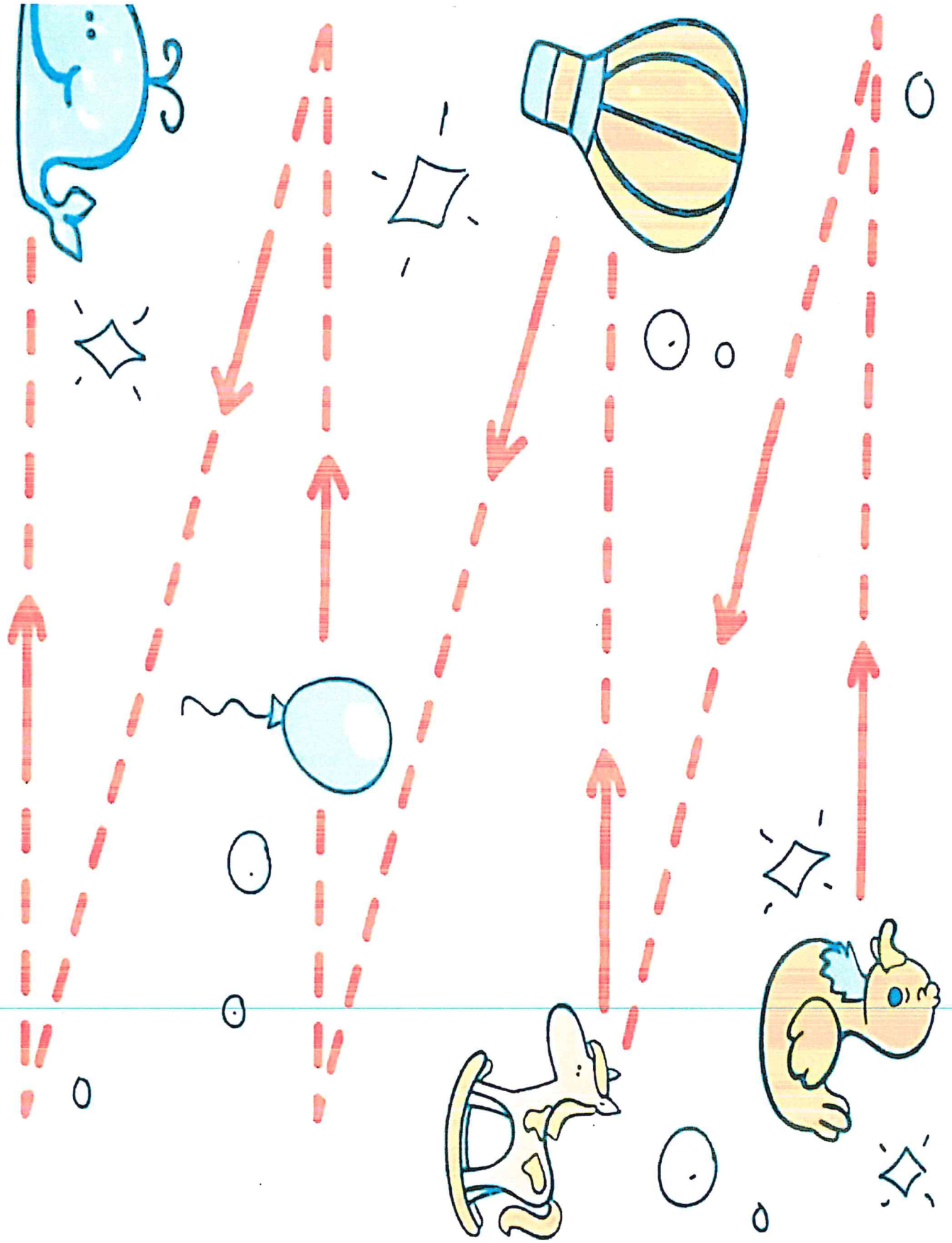
- Staccare e plastificare le 4 pagine successive
- torcia

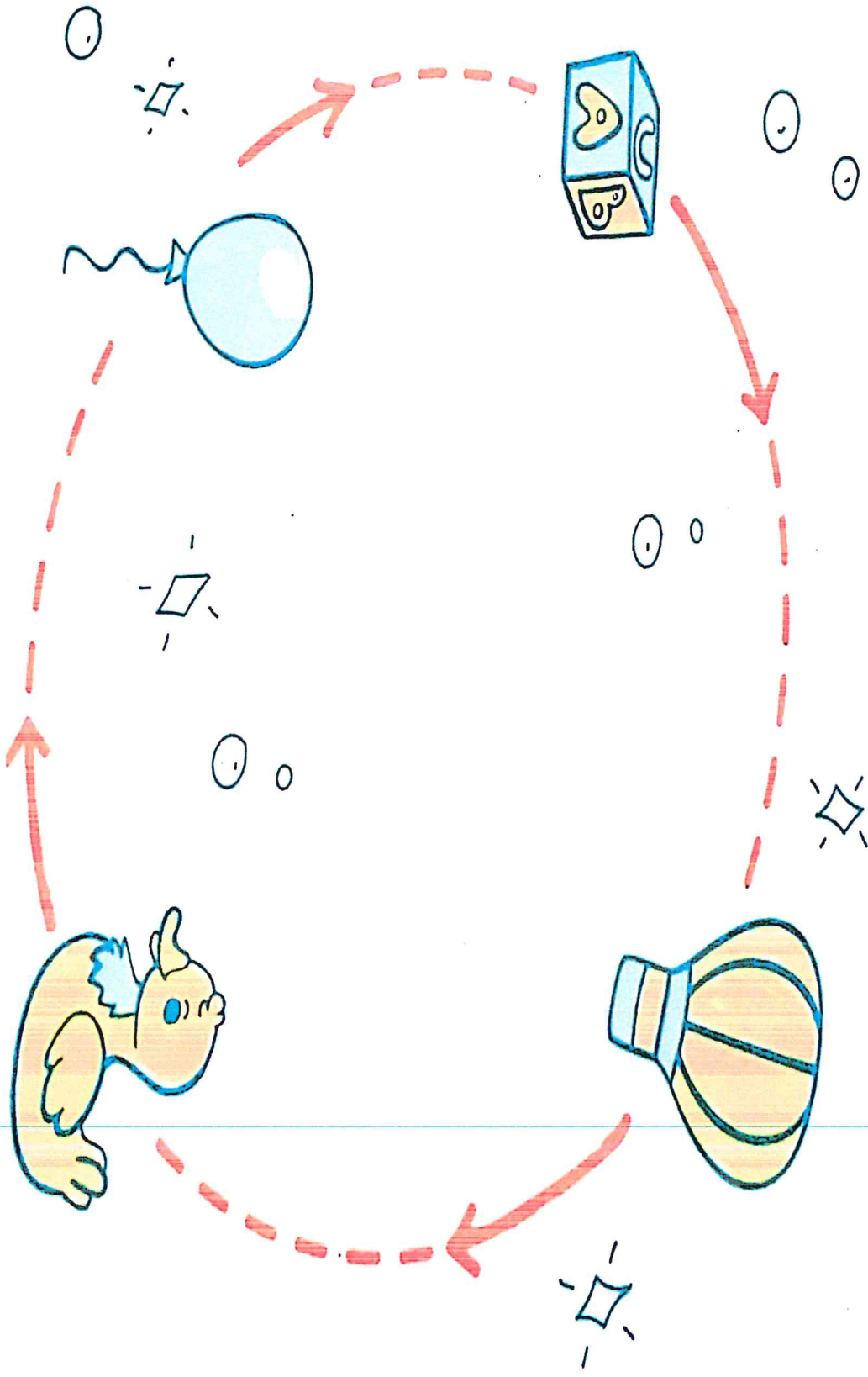
ISTRUZIONI

Il bambino deve seguire con gli occhi (senza compensare con il capo) il percorso che viene effettuato dalla terapistia con una piccola torcia e denominare/toccare la figura sulla quale si ferma la luce con il dito indice.







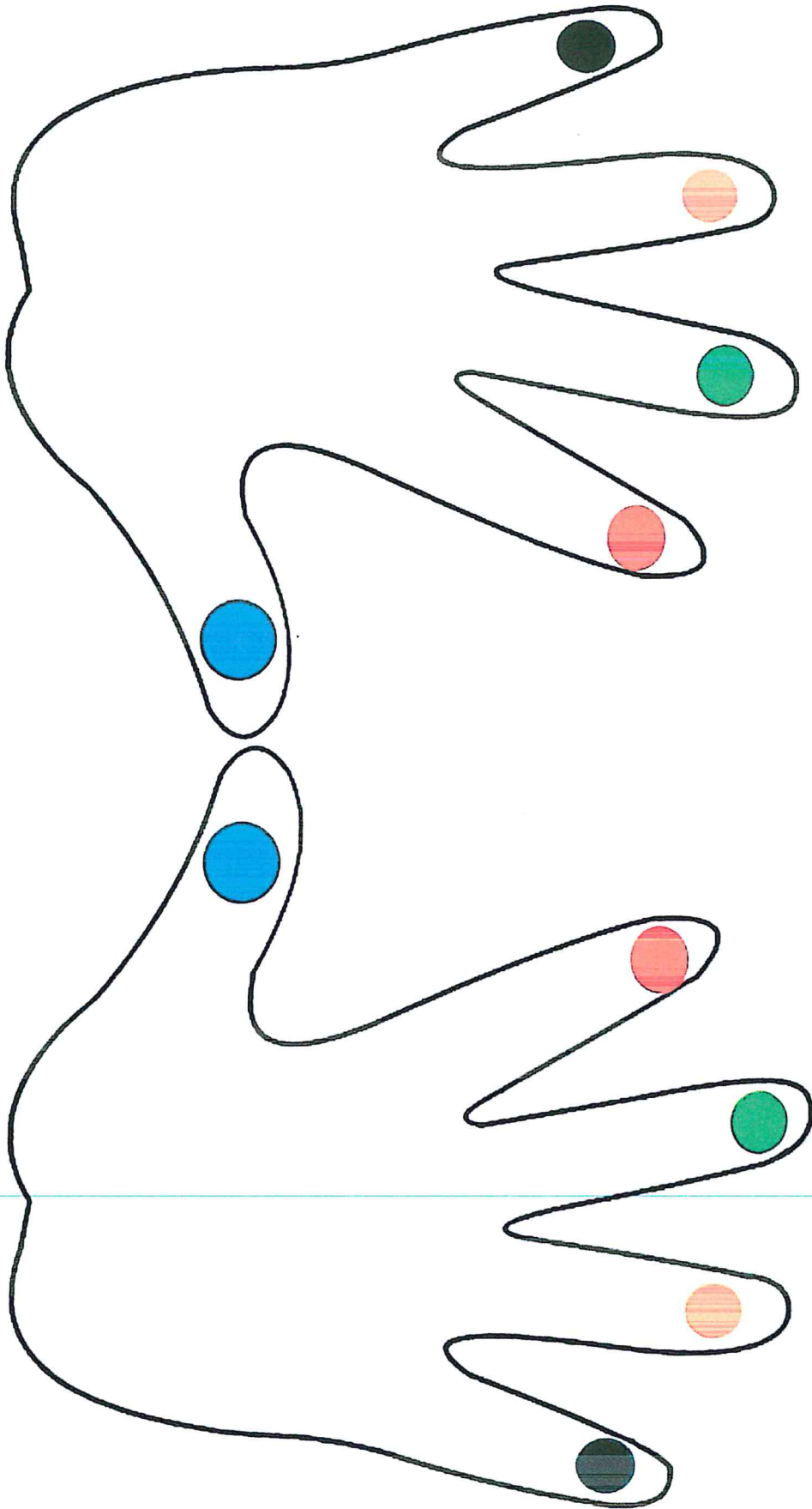


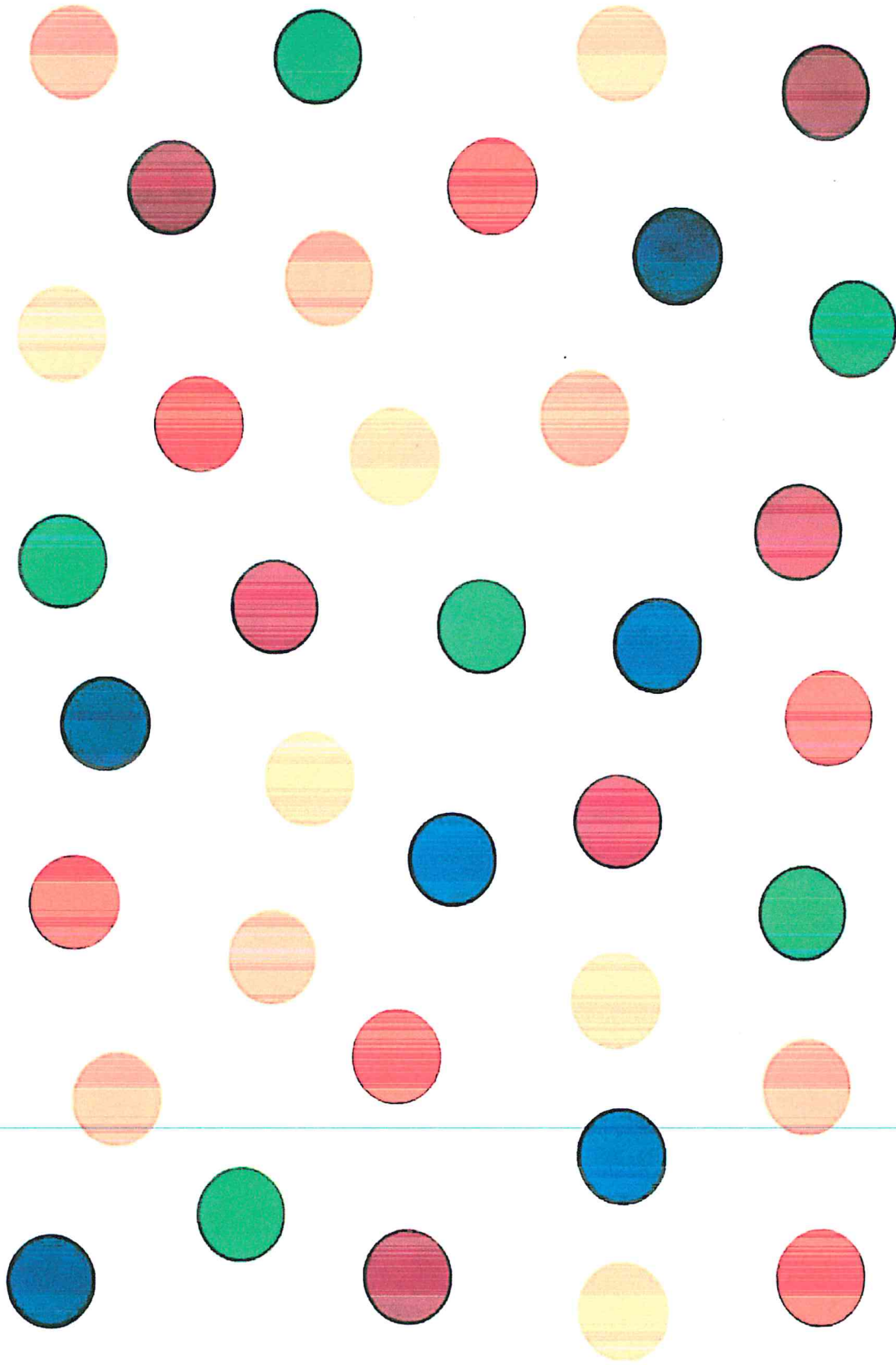
COSTRUZIONE

- Staccare e plastificare la scheda con i pallini colorati / mani
- Costruire i due dadi

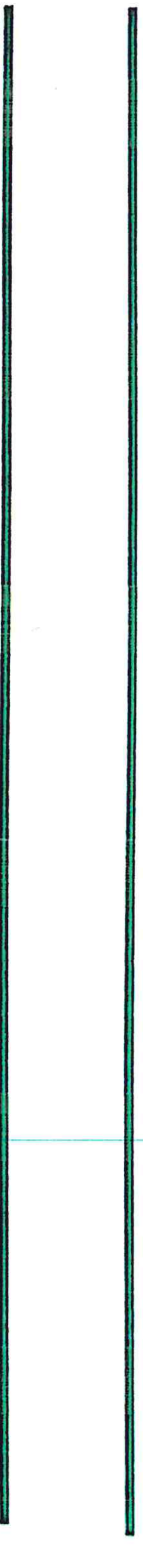
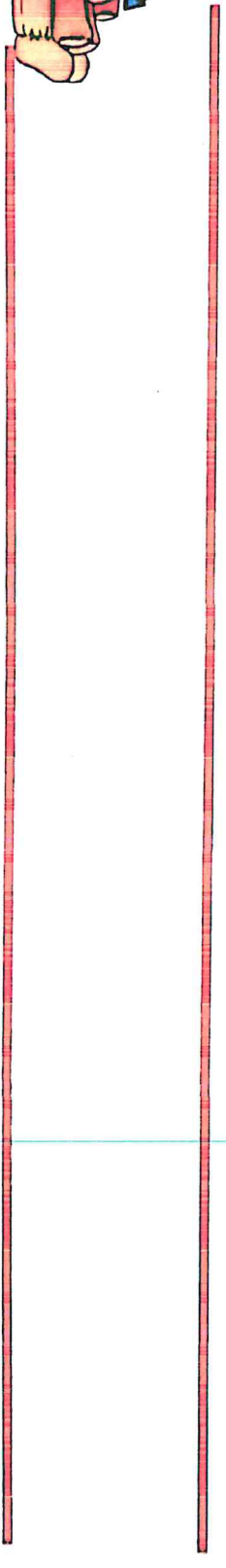
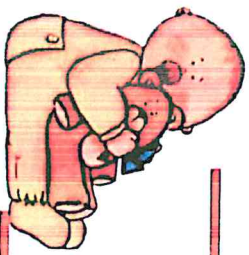
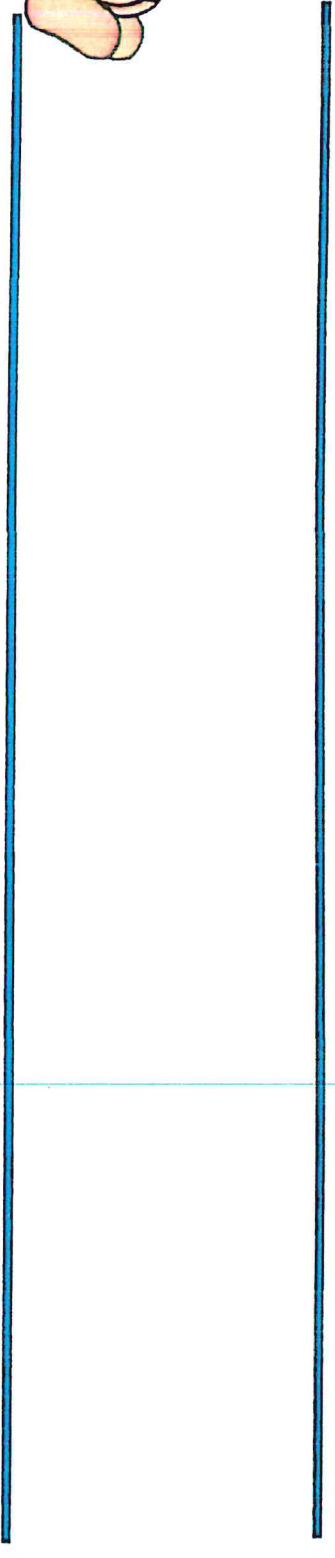
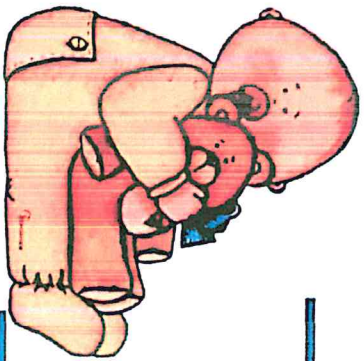
ISTRUZIONI

1. Il bambino deve lanciare i due dadi e descrivere verbalmente (dove possibile) la combinazione dito-colore ed eseguirla sul foglio.
2. Il bambino deve poggiare il polso e il palmo di entrambe le mani sulla sagoma tenendo le dita alzate, successivamente gli verrà chiesto di pigiare il dito corrispondente al colore richiesto

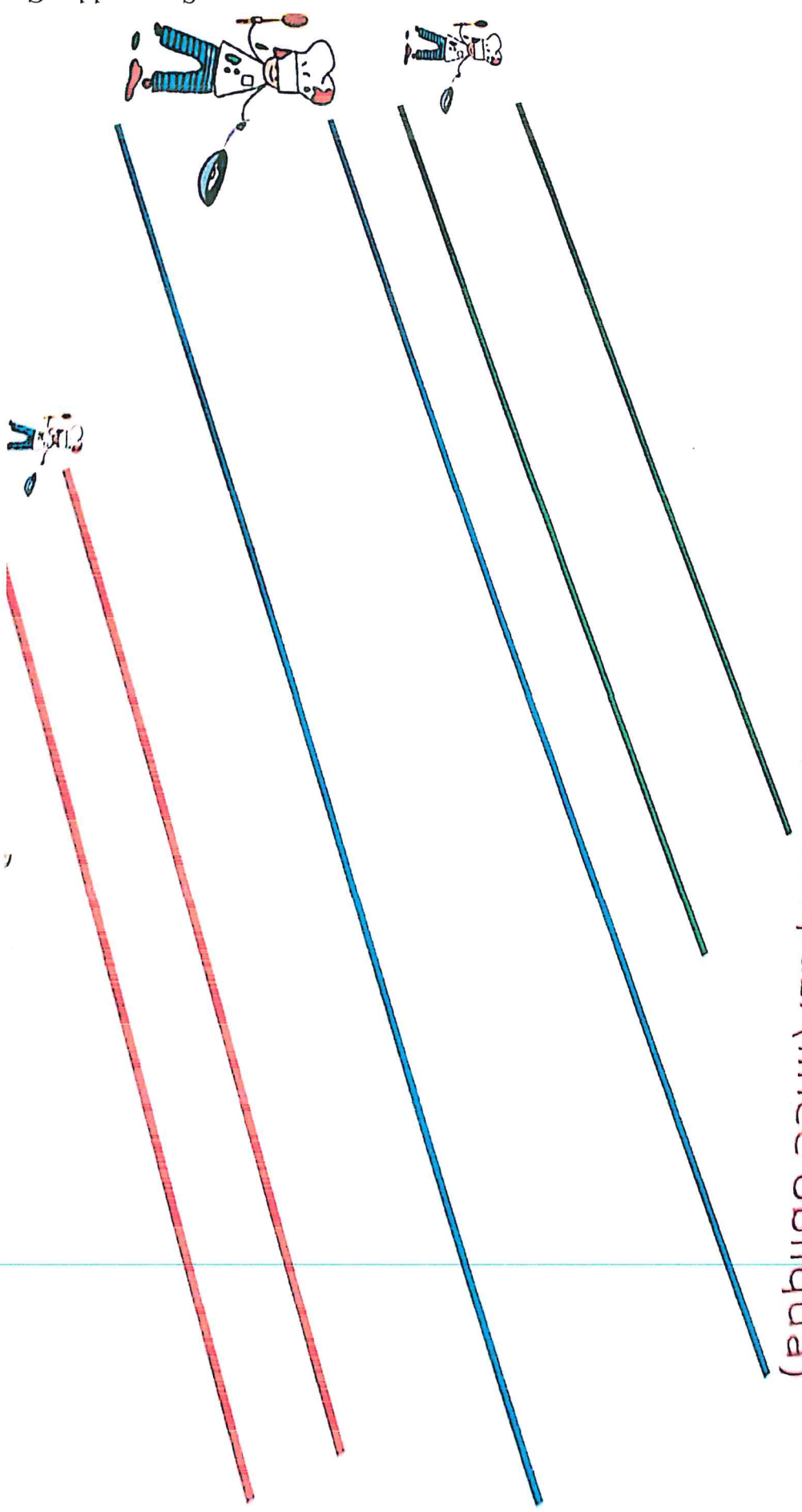




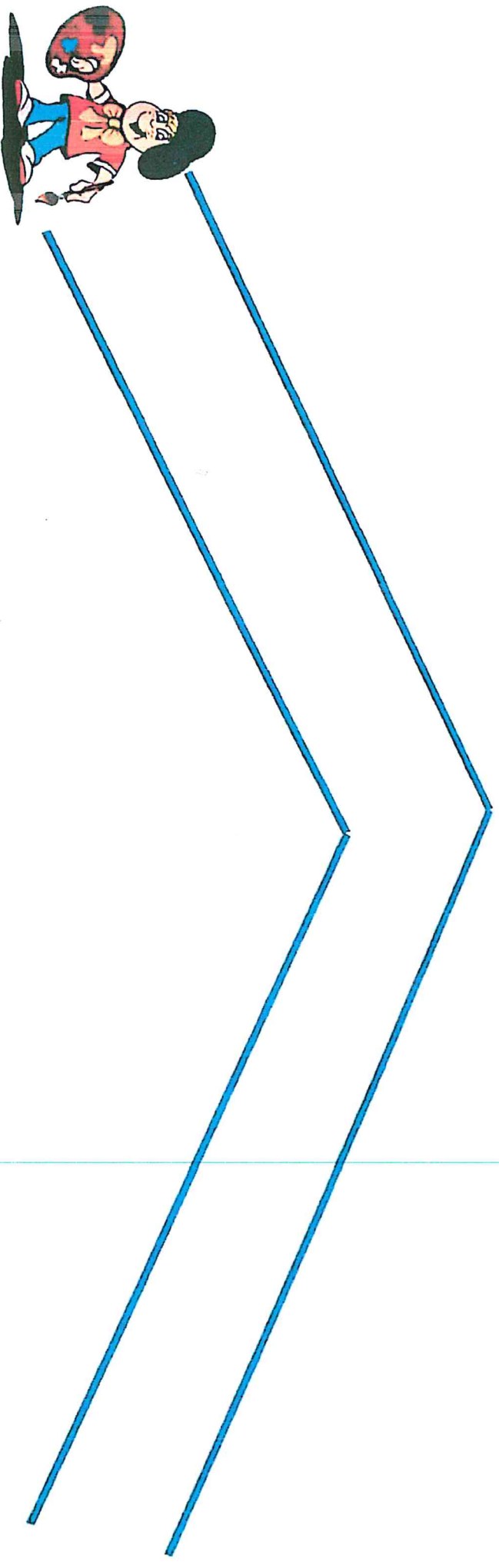
A.1 Traccia il percorso rispettando i rispettivi spazi (linee orizzontali)



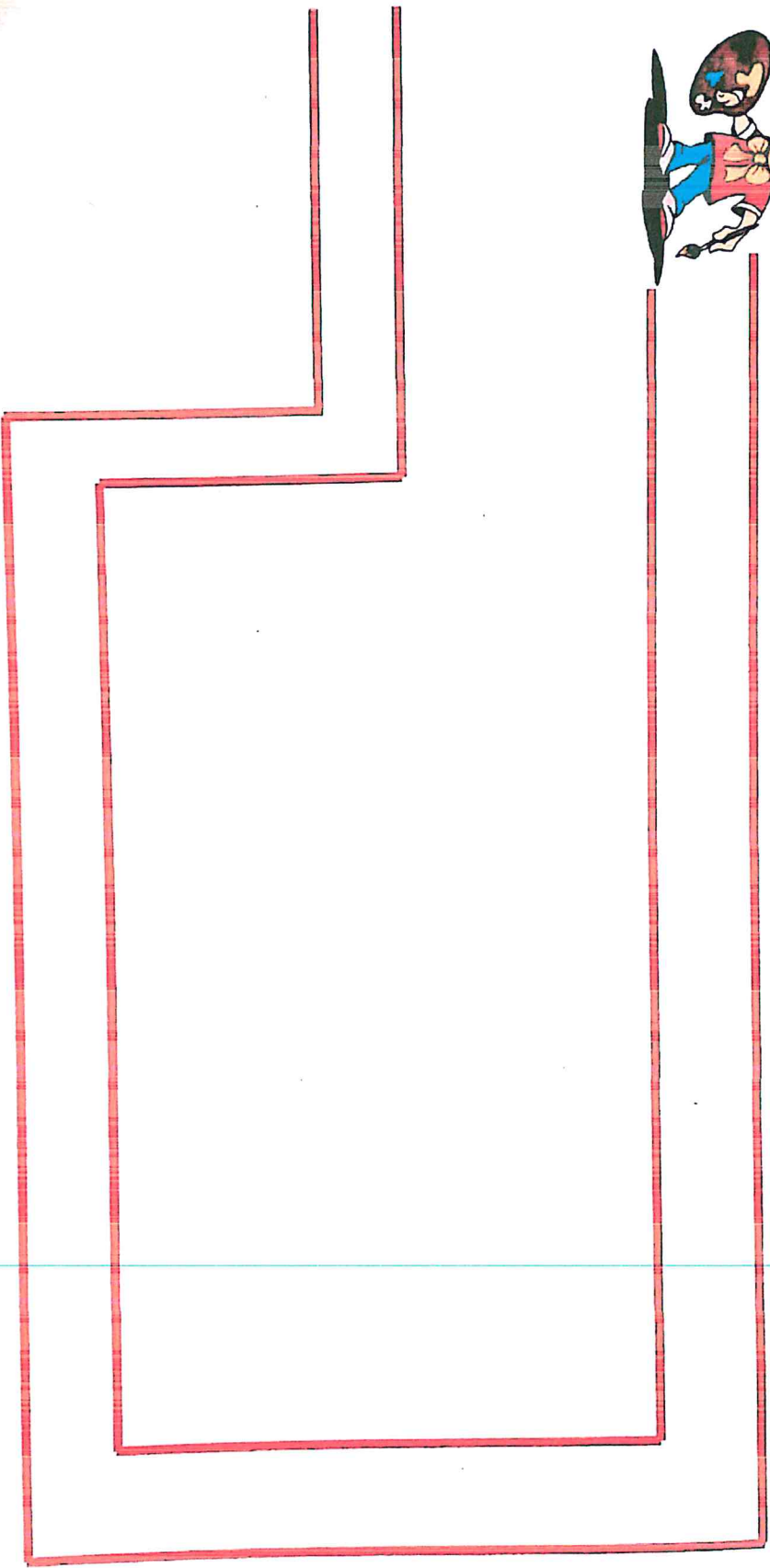
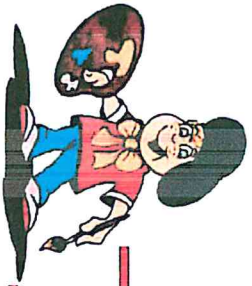
A.2 Traccia il percorso rispettando i rispettivi spazi (linee obliqua)



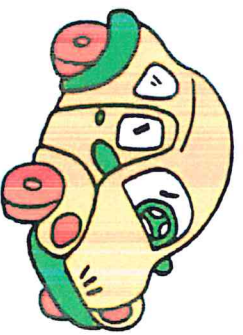
A.3 Traccia il percorso rispettando i rispettivi spazi (linee spezzate)



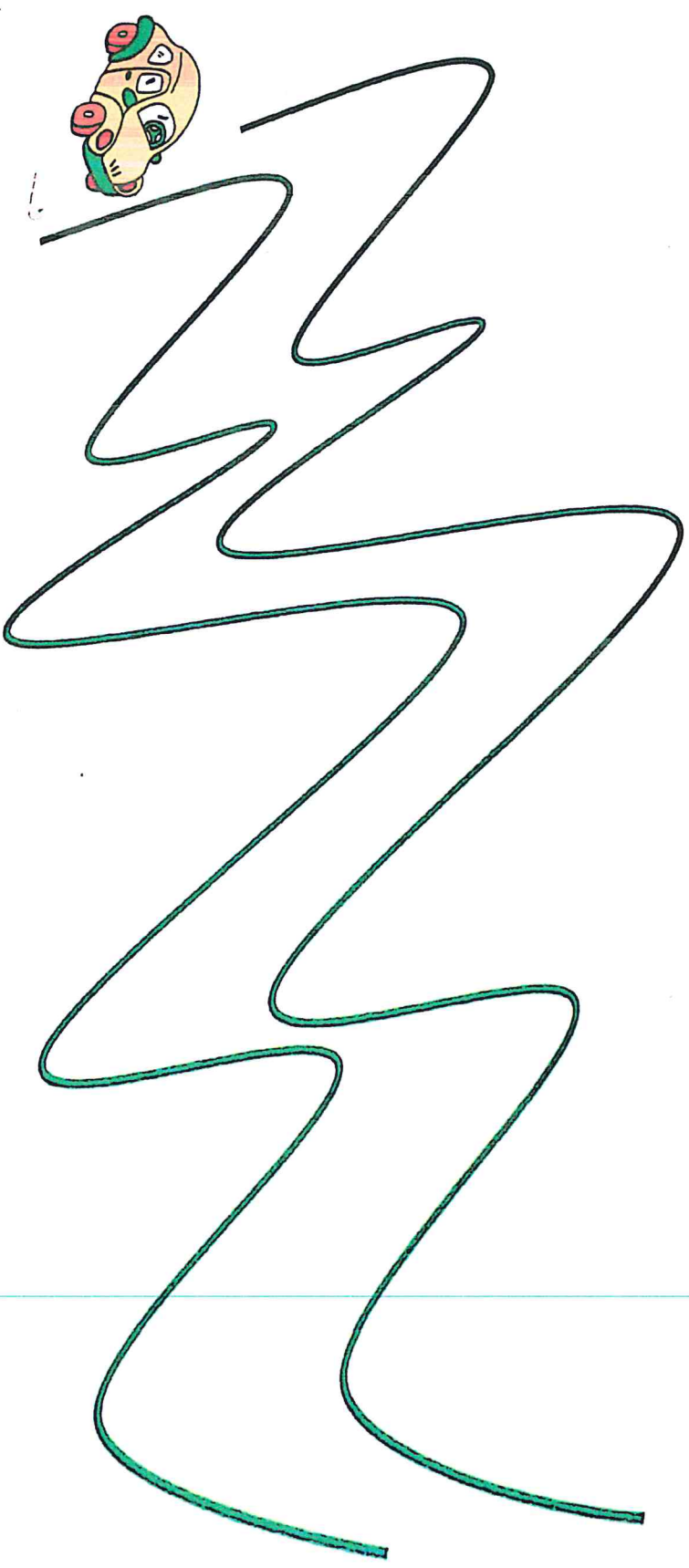
A.3 Traccia il percorso rispettando i rispettivi spazi (linee spezzate)



A.4 Traccia il percorso rispettando i rispettivi spazi (linee curva)



A.5 Traccia il percorso rispettando i rispettivi spazi (linee curva)



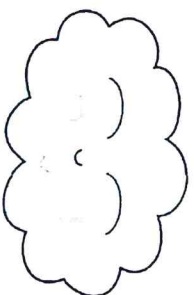
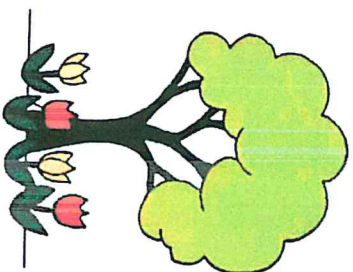
B. 1 Collega con una linea i due puntini (linea verticale) partendo sempre dal puntino blu



B. 2 Collega con una linea i due puntini (linea orizzontale) partendo sempre dal puntino rosso



B. 3 Collega con una linea i due puntini (linea curva) partendo sempre dal puntino rosso e aggirando l'ostacolo



C. 1 Collega i punti formando un quadrato



C. 2 Collega i punti formando un triangolo

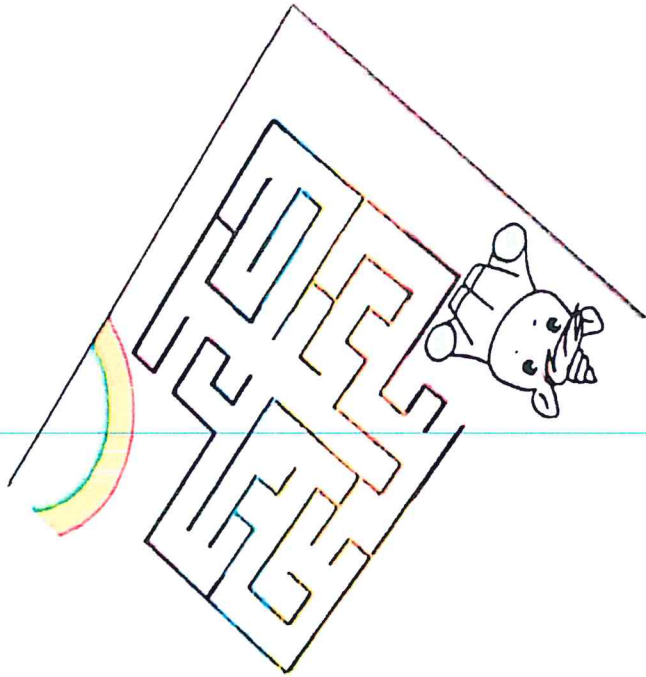


C. 3 Collega i punti formando due triangoli





ABILITA' VISUO-SPAZIALI VISUO-PERCETTIVE

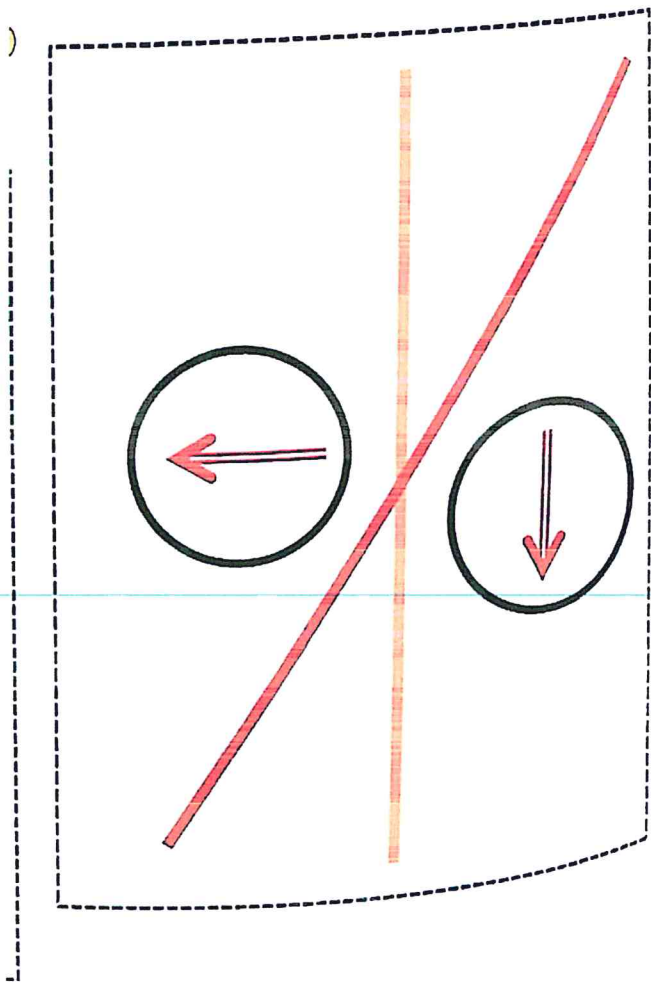
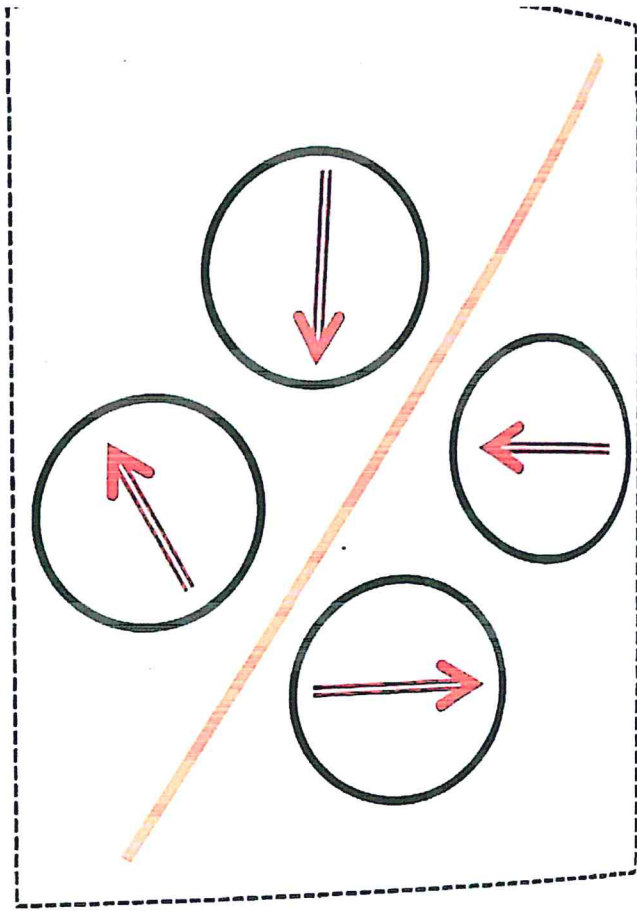


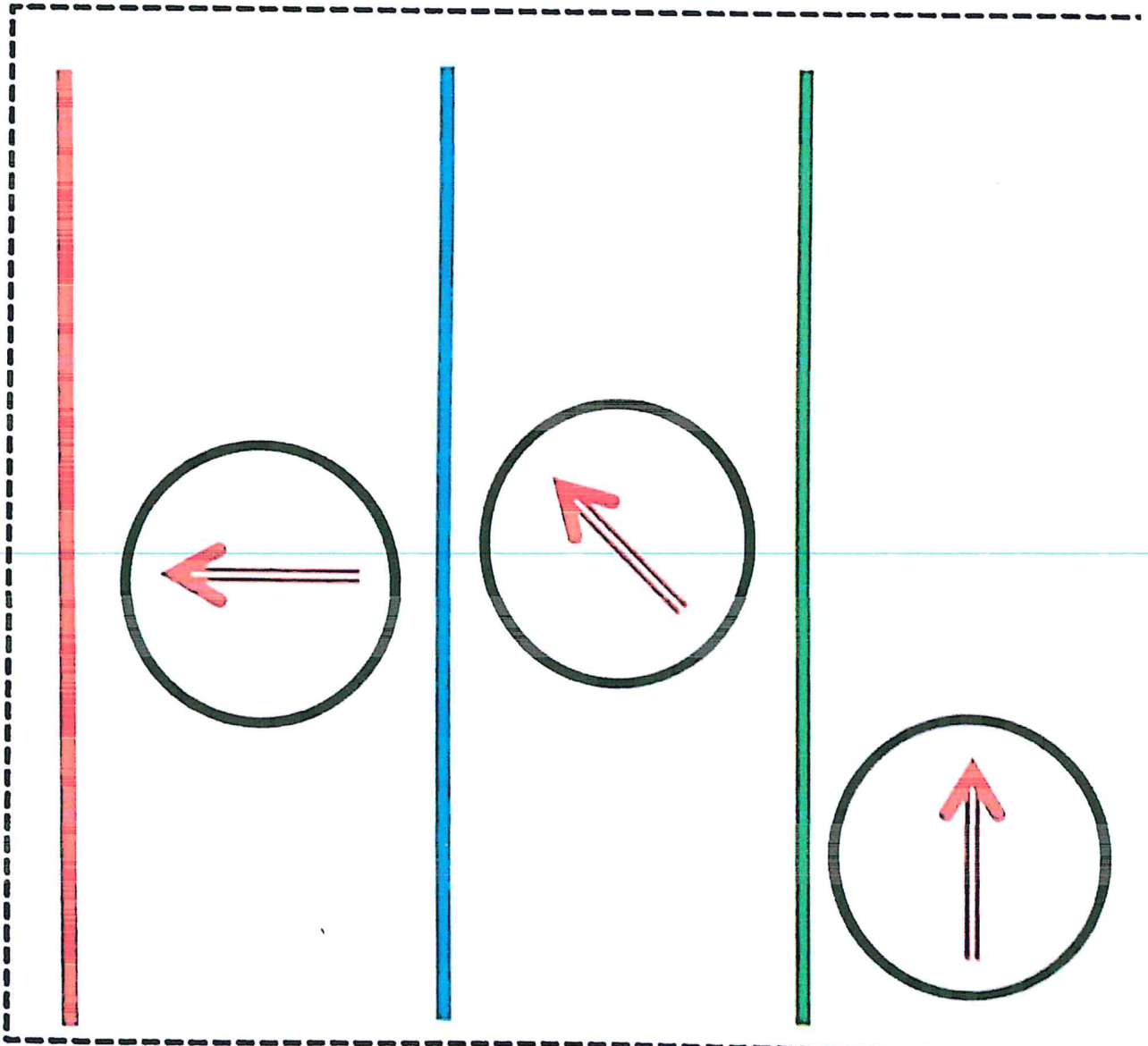
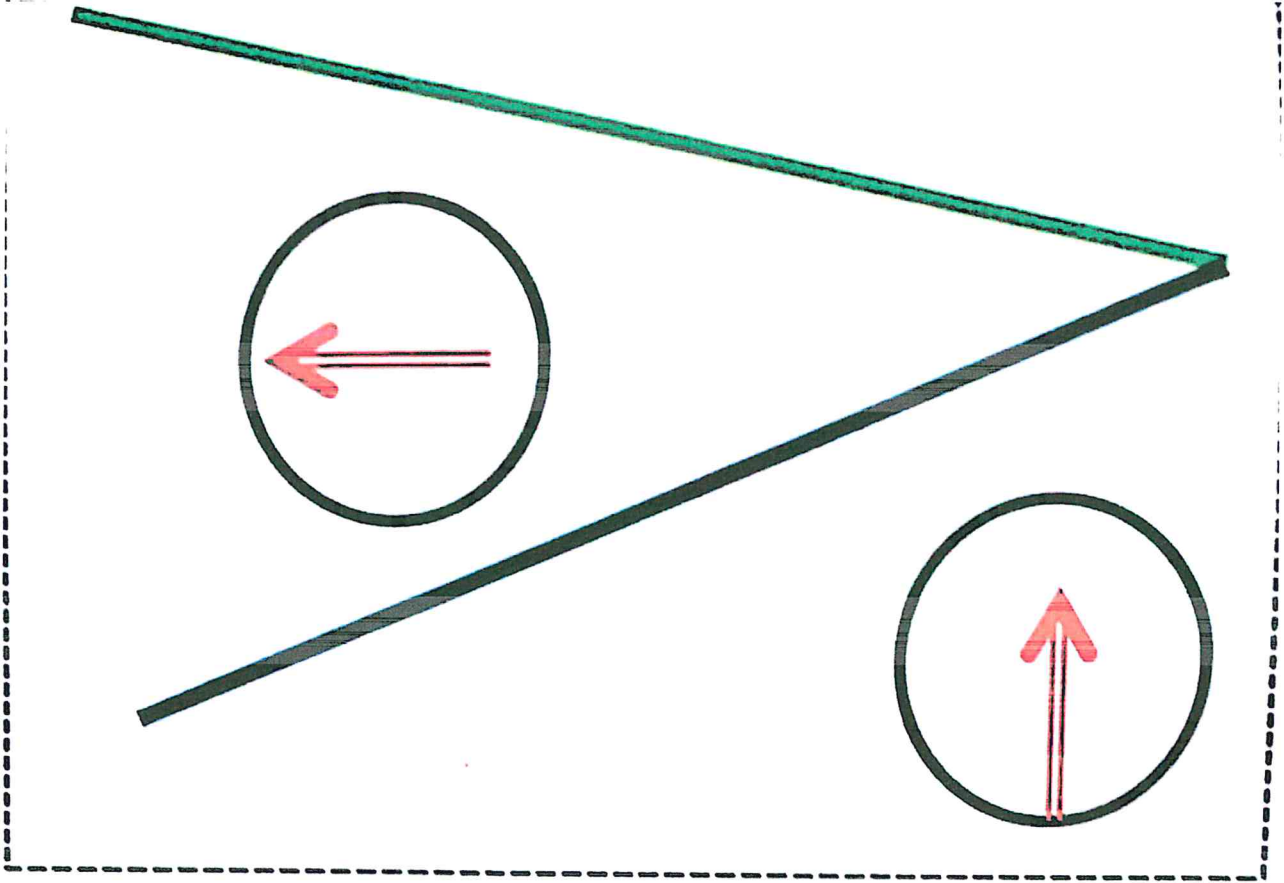
COSTRUZIONE

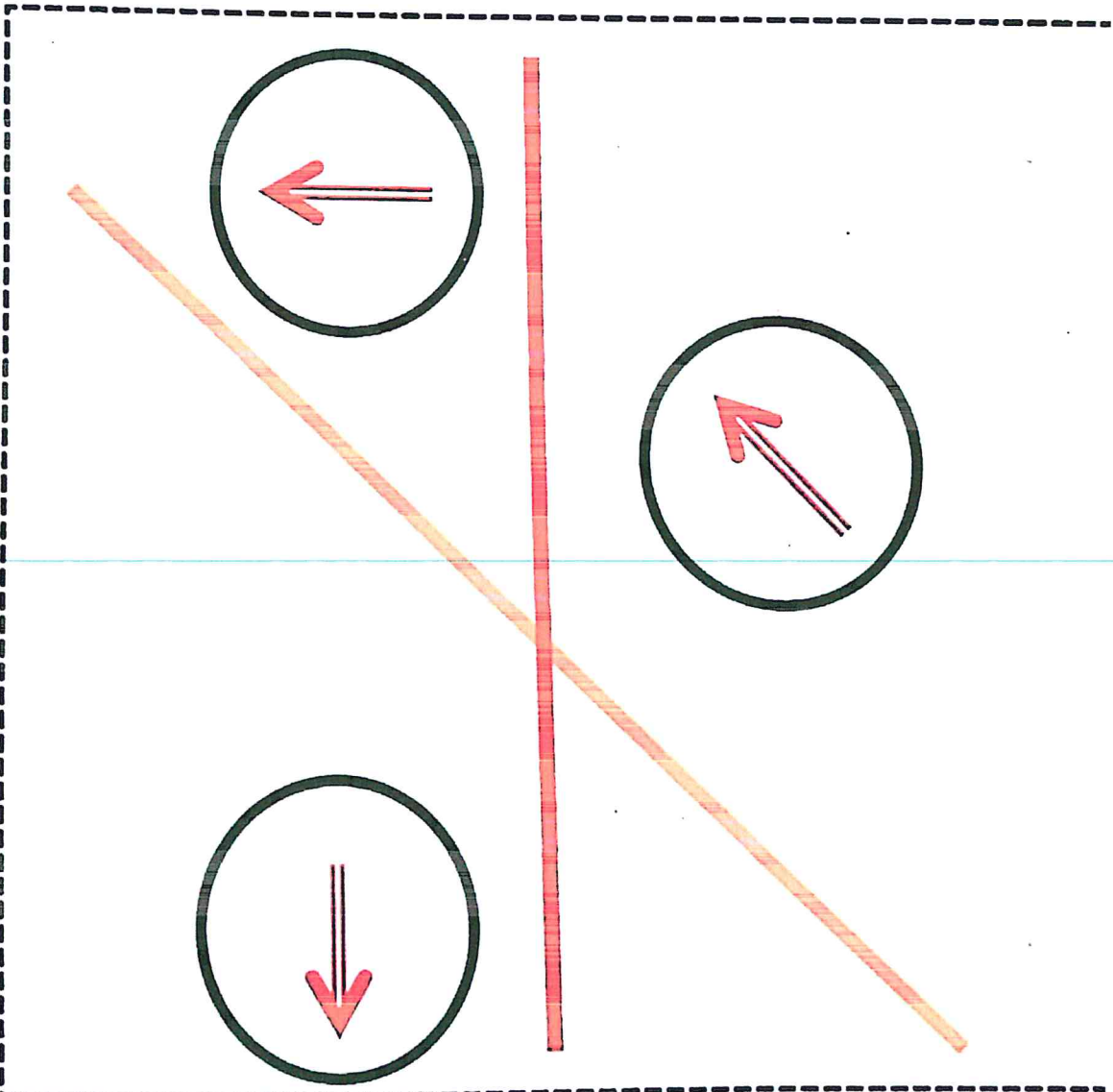
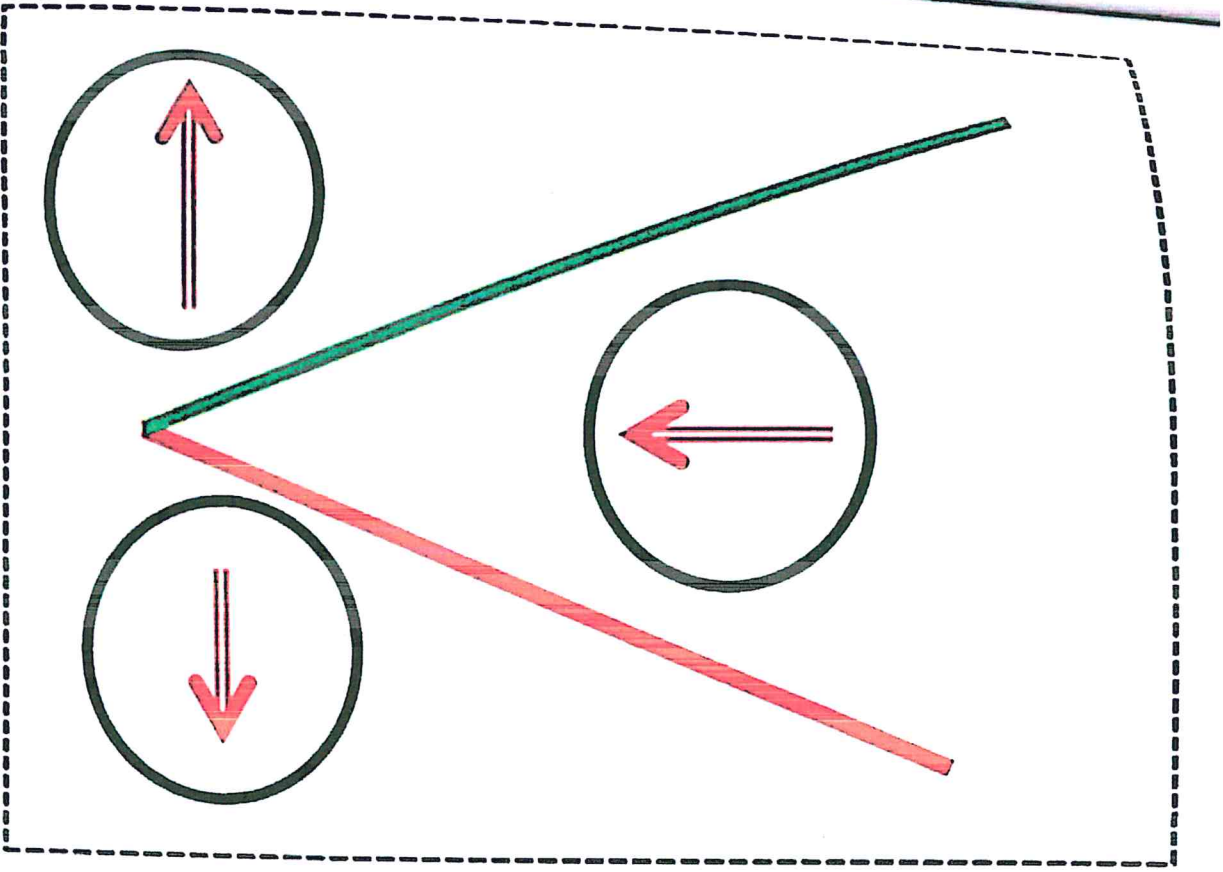
- Ritagliare e plastificare i riquadri e i cerchi con le frecce
- Munirsi di bastoncini!

ISTRUZIONI

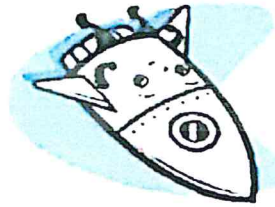
1. Il bambino dovrà ricostruire con i bastoncini e i cerchi le figure proposte rispettandone l'orientamento

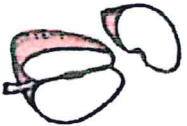






- 3 PASSI AVANTI
- 3 PASSI A DESTRA
- 2 PASSI AVANTI
- 2 PASSI A SINISTRA
- 4 PASSI AVANTI
- 3 PASSI A DESTRA
- 3 PASSI AVANTI

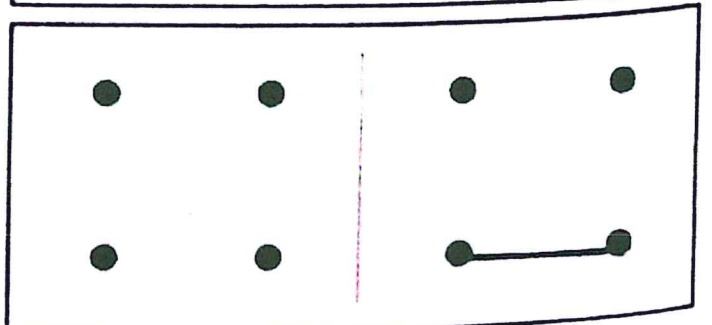
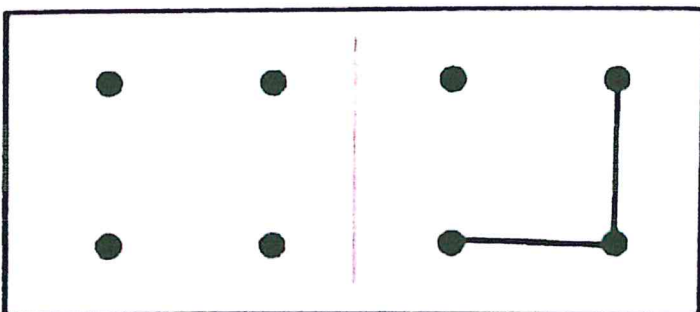
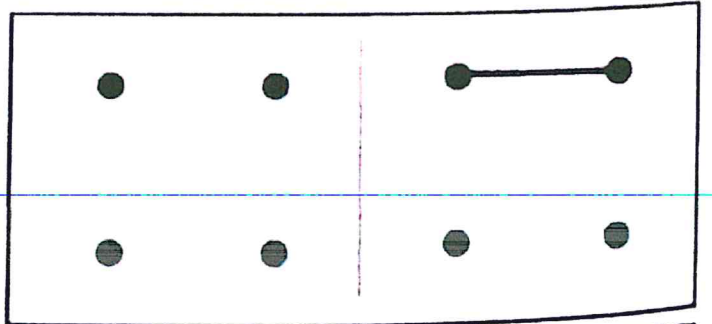
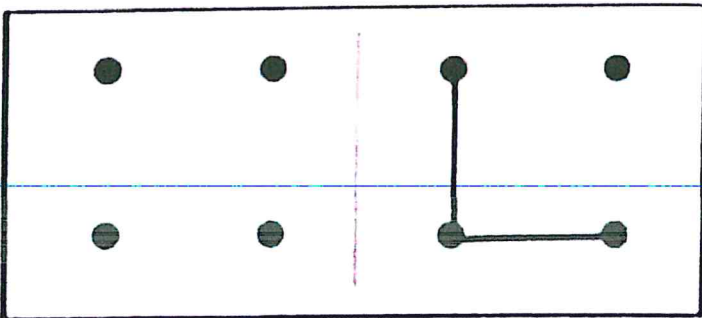
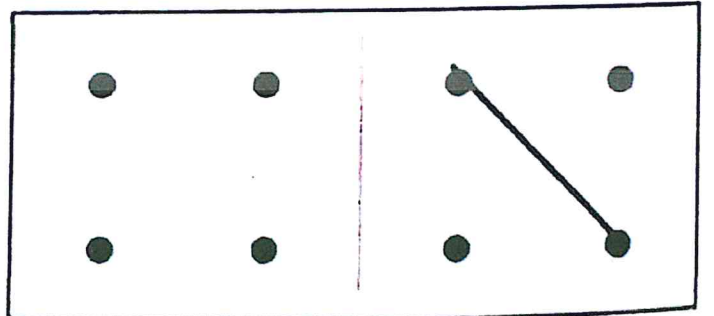
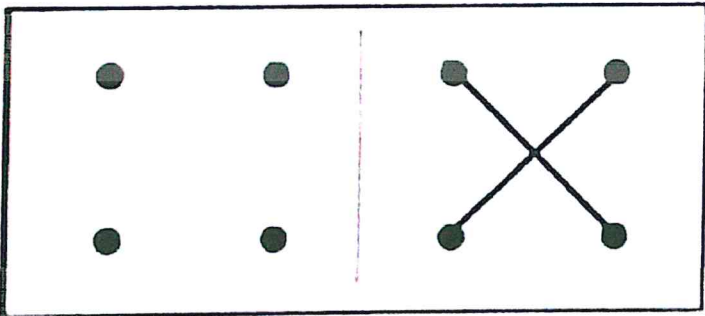
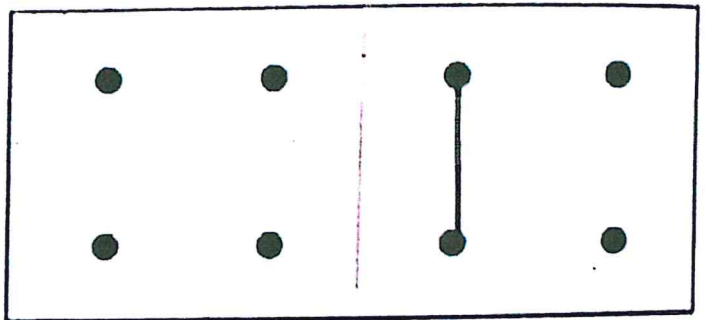
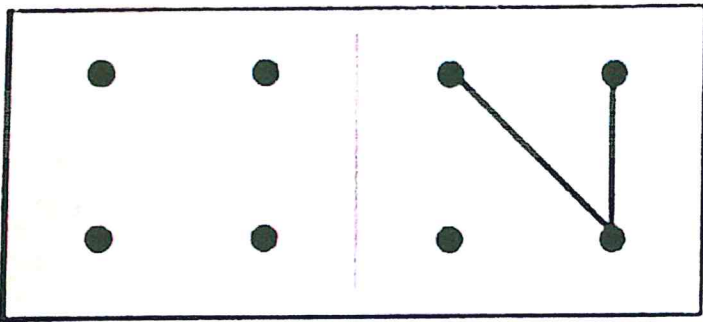
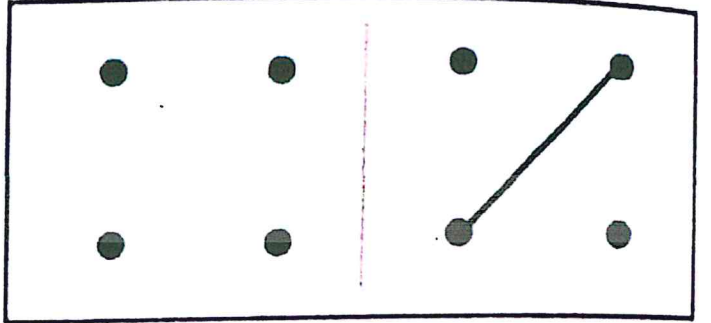
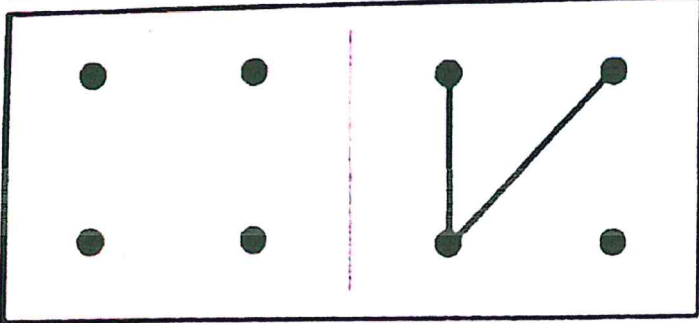
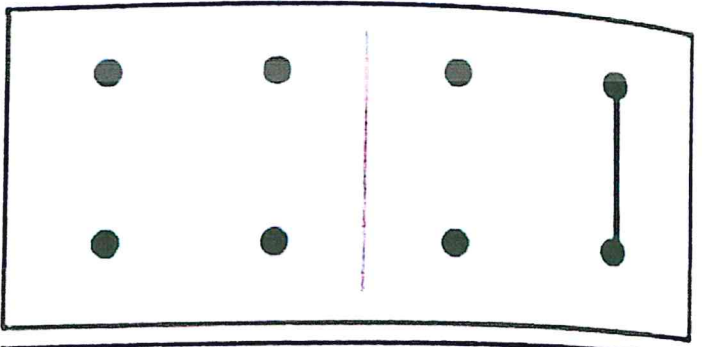
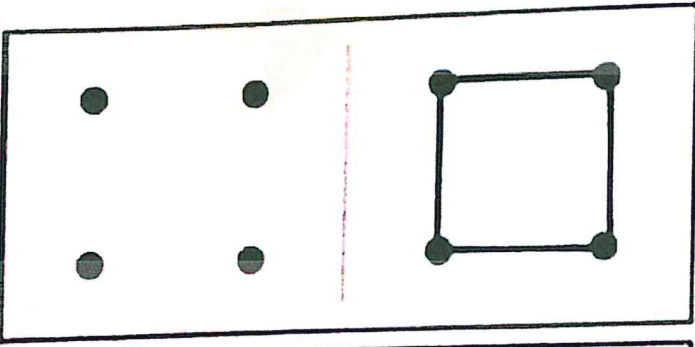


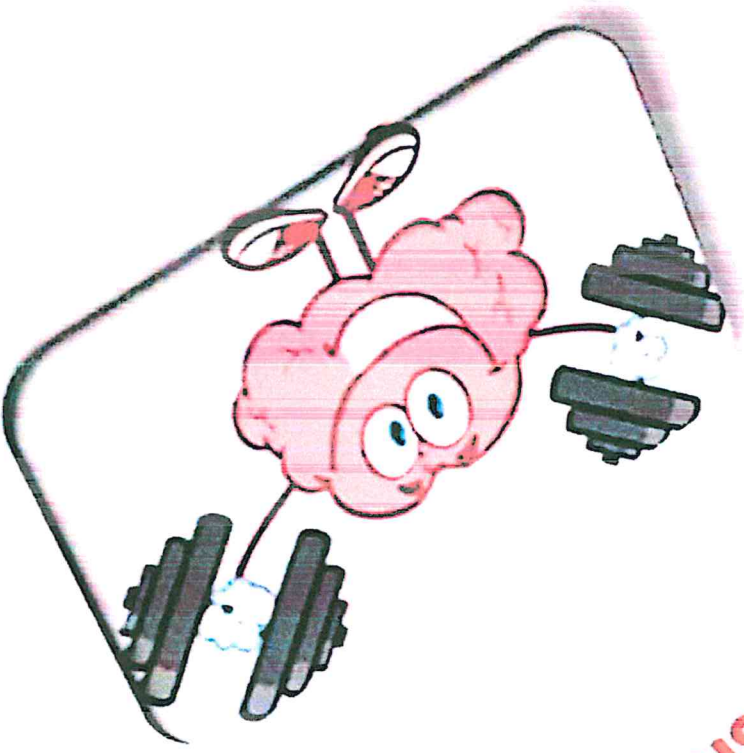


- 2 PASSI AVANTI
- 3 PASSI A DESTRA
- 2 PASSI AVANTI
- 5 PASSI A SINISTRA
- 3 PASSI AVANTI
- 6 PASSI A DESTRA
- 3 PASSI AVANTI
- 4 PASSI A SINISTRA
- 1 PASSO AVANTI
- 3 PASSI A SINISTRA
- 1 PASSO AVANTI
- 1 PASSO AVANTI









FUNZIONI ESECUTIVE
attenzione, memoria, shifting,
switching, inibizione,

↔↗↕↔↗↓↘↗↔↘↓←↑←→
 →←↓↑↑↗↔→←↓↑↘↘↗↔
 ↗↕↔↗↔↓↘↗↔↘↓←↑←→
 ↑↗→←↓↑↘↘↗↔↗↕↔↗↓↔
 ↘↘↗↑↗↑↗→←↓↑↘↔↘↗↔
 ↗↕↔↗↓↘↘↗↔↘↓←↑←→→
 ←↔↓↑↗→←↓↑↗→←↓↑↘↘
 ↘↗↔↗↕↔↗↓↘↘↗↘↓←↑←↔
 →↑↘↑↗→←↓↑↘↘↗↔↔↗↕
 ↔↗↓↘↘↗↔↔↘↓←↑←↗↗↔
 ↗↕↔↗↓↘↘↗↔↘↓←↑←→↑↘
 ↘↗↔↔↔↑↗→←↓↑↘↘↗↑↗→
 ↔←↓↑↘↘↗↗↔↗↕↔↗↓↘↘↗
 ↔↘↓←↑←→↔↗↔↗↕↔↗↓↘
 ↘↗↔↘↓←↑↔←→↗↕↔↗↓↘
 ↘↗↔↘↓←↑←→↔↘↓←↑←→

↕

↔



TROVA I DUE STIMOLI TARGET

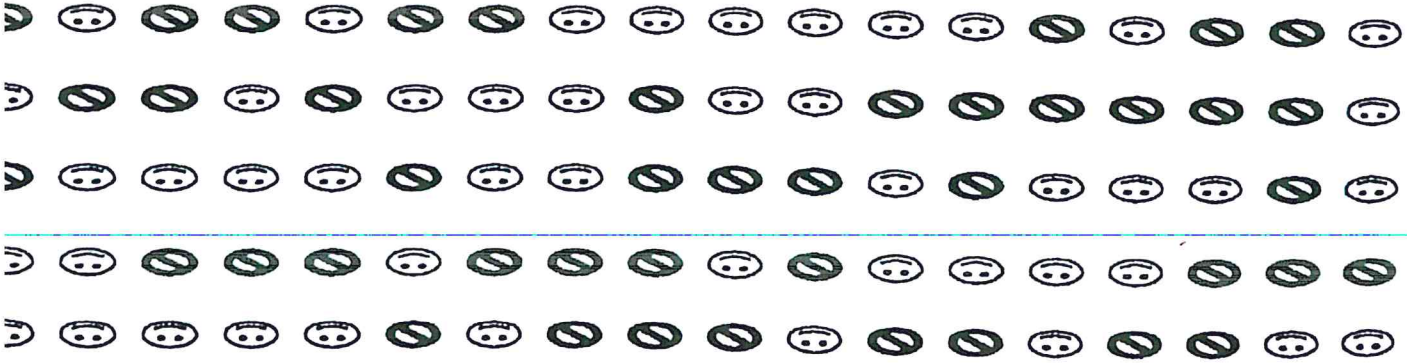
BARRAGE DI FORME




Individua e sottolinea la sequenza:
☹️ ⤴️ ☹️

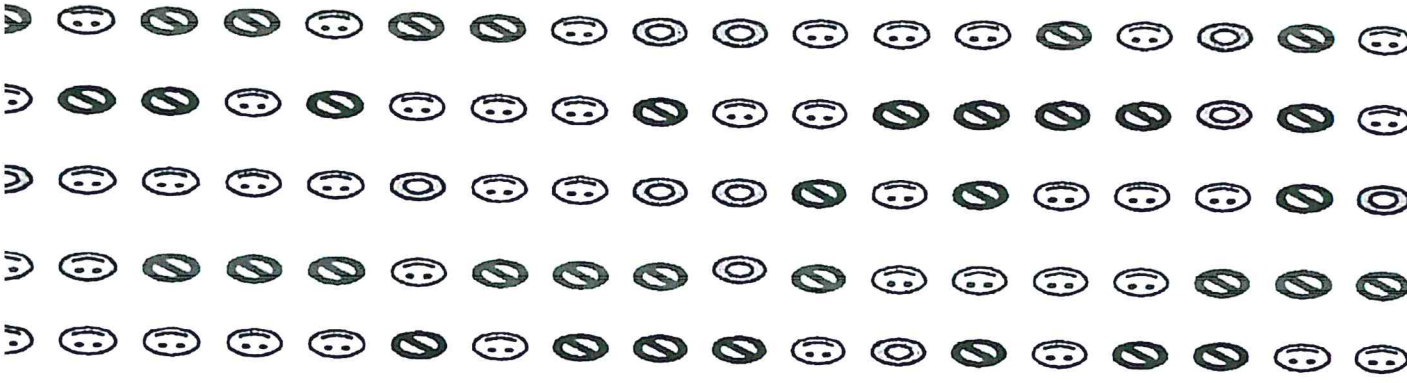






BARRAGE DI FORME

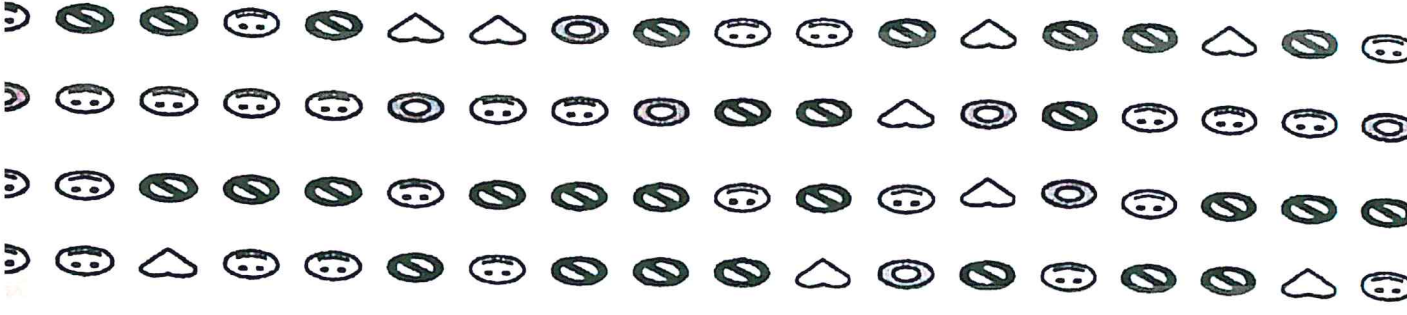
Individua e sottolinea la sequenza:  



Individua e sottolinea la sequenza:   

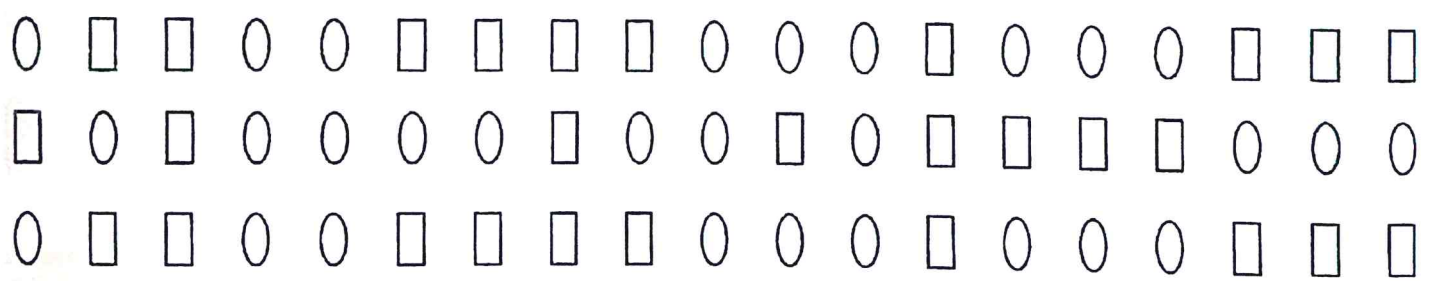
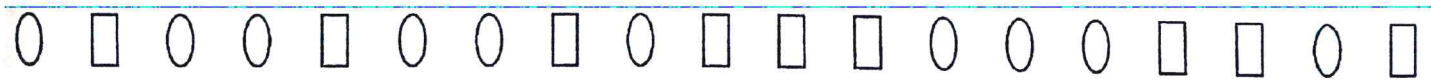


Individua e sottolinea la sequenza:    

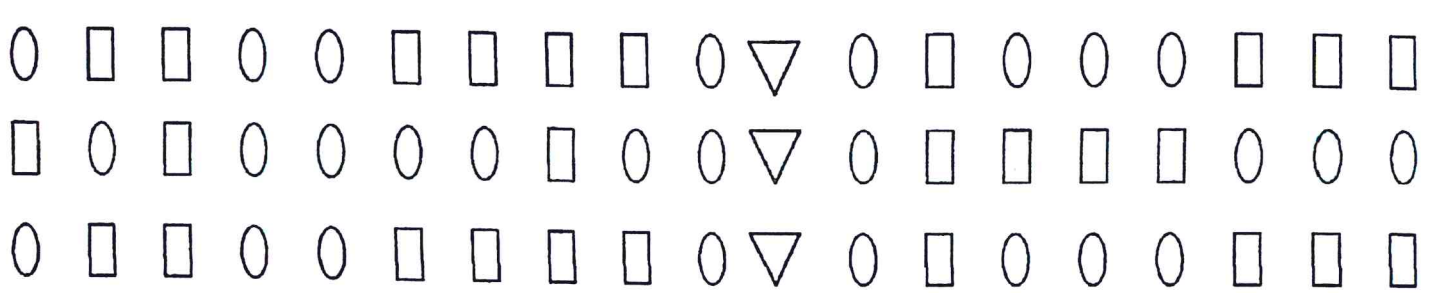


BARRAGE DI FORME GEOMETRICHE

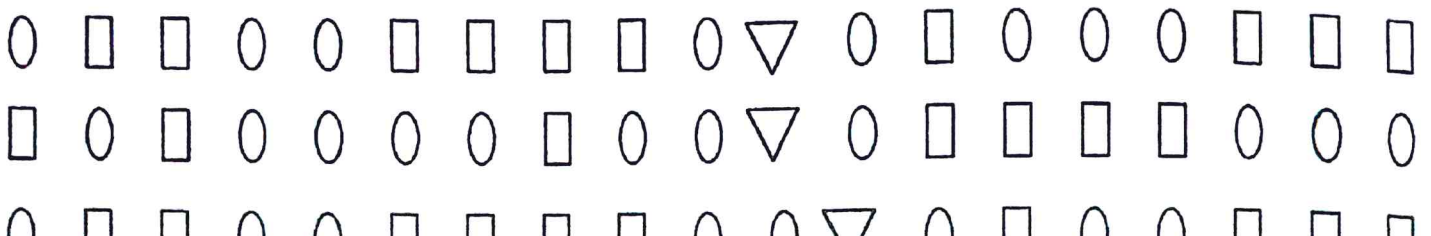
Individua e sottolinea la sequenza: □ 0 ←



Individua e sottolinea la sequenza: □ 0 ▽ ←

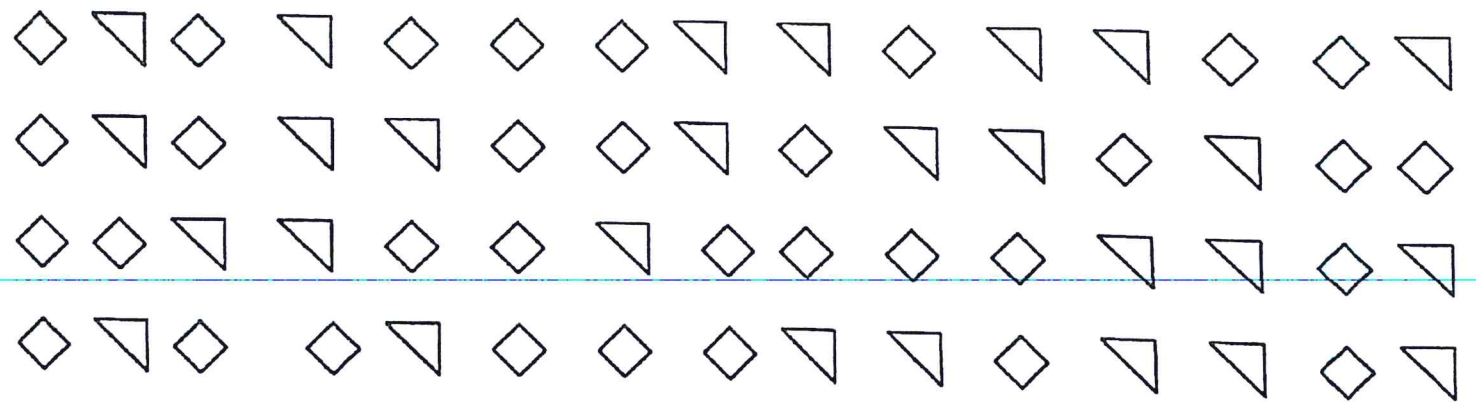
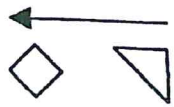


Individua e sottolinea la sequenza: □ 0 ▽ 0 ←

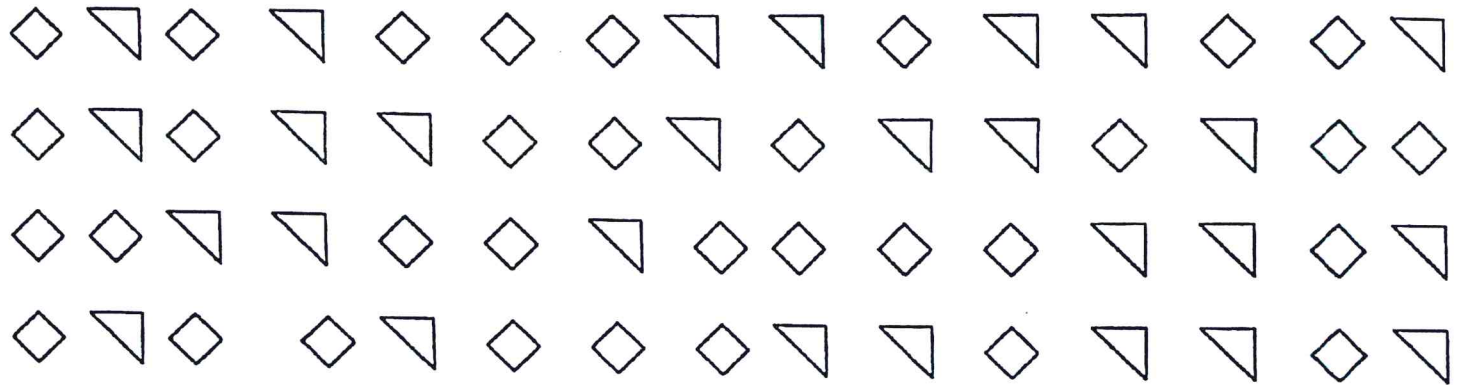
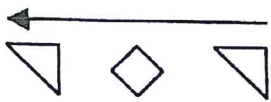


BARRAGE DI FORME GEOMETRICHE

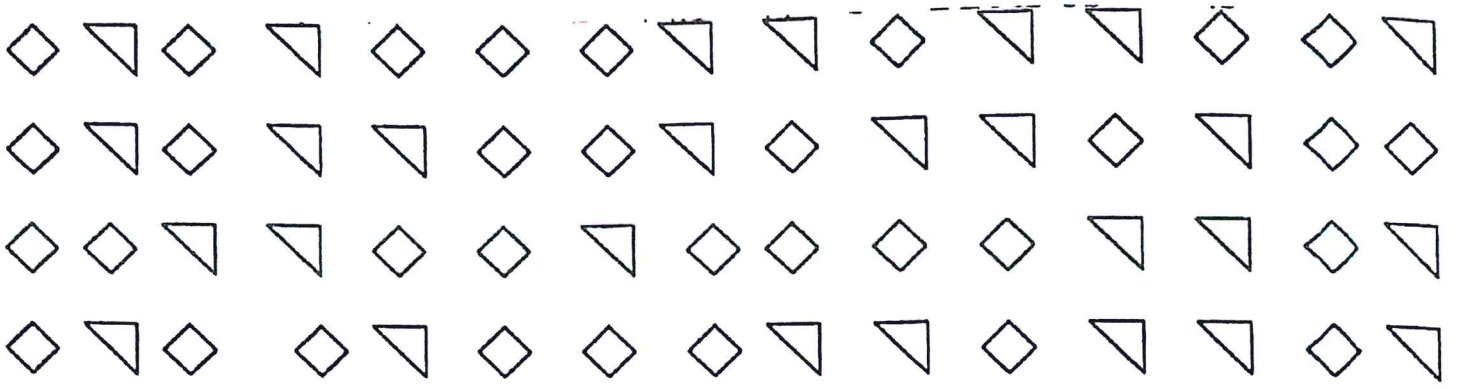
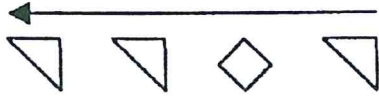
Individua e sottolinea la sequenza:



Individua e sottolinea la sequenza:

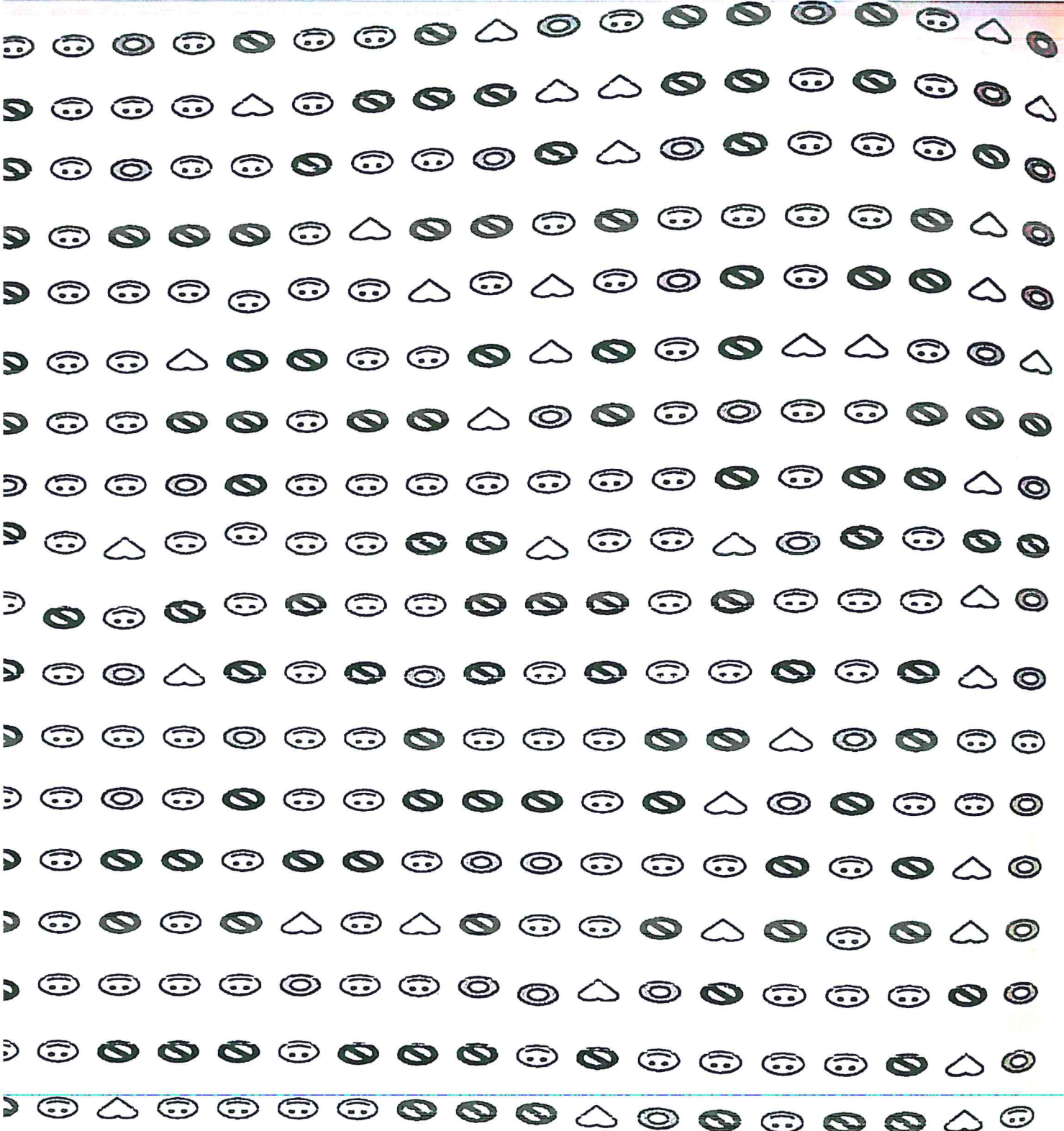


Individua e sottolinea la sequenza:



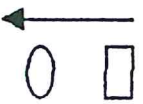
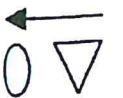
BARRAGE DI FIGURE: A CAPO

Individua e sottolinea la sequenza:



BARRAGE DI FORME GEOMETRICHE: A CAPO

Individua e sottolinea la sequenza:



A 15x15 grid of geometric shapes and numbers. The shapes are squares and downward-pointing triangles, and the numbers are 0. A horizontal blue line is drawn through the grid, underlining the 10th row. The sequence of shapes and numbers in the 10th row is: square, 0, square, 0, square, 0, square, 0, square, 0, square, 0, square, 0, square, 0.

BARRAGE DI LETTERE

Individa e sottolinea la sequenza (non parole): AO

NXIWNDCCQRBNXSDBHBDASANDHENLAOVCIENIEVFBVGBOBNCFHQO&FJNR
HBFBCSHYDBWCHWNCHVBVBEHLNAOWQBUDCLEHKKWBCOLQNWDBCNJNRNF
LASJDNENQYUEUBLAOCIBDHEMBSFFHSJKSKLSKLELNHSNBCHQBDJUFHFF
BCGBGDBGCBGDVCGVBSAJSBSCGBVGDVKS AOBKQIDBHBBCOQWDCHWOWUHEFJ
CBWBWHBCDBUYVCTQDNXHBILCSNHDCBEIOJONCHEAOLQNWHBQHDNDQNF
CBHCWOIQRBUDQICBRBGVRVFBVHAONXCIWQKLNCUYBVCGBGQVRCGHQIEM
UBUIBQCUIFBVHVELOANCUWQEGRCUIHFEGYUIQEBVBFVBSUFBDENWQI
VUFBVDCUCYREJPNQNCIGNICYFBVYAOWIENLNCIDQBDUQOBVQDBQIYBVUHWQI
IROQYVBEUHCUBVWQZBWYEFBTBHINXQUEDBYGWBAOUHBFHEHQUFF

Individa e sottolinea la sequenza (parole): LA

FERDGHLAOBCDDJJSJKGBHDALHSBVFCHDSBAHGKSNAHJSAHDJHDSALJDDJ
FGHJDSAHBHSBABBDEGHGAIKJSDKJLADUUEIURIEYRGGFNCLOPNGTDCPLONVI
DSAZEFJKLKUHNALAZZAQYFCDFHJKKIHGKLOBCVBIBASEFAMISOFALKSSSN
KENONEPOPIDUPAHGMALACONOLAEIOSOSTAVOANABAPRIDIPAMADEPLOS
LAHFLAMAEARHGHSOLACALAPAHSHDGGFFTESESEWLNCLNSDKSLHFATIA
JKI&LSJSHSGGDDBVEWDSHALAPSDSABJSHGLOHYGHAFNNSHJWJJKPSOTAJ
TERGSHHFBHSABDHFHJDSAFBALAYEUYDNFJSAFNFWFAFAGLLOHUTNCOFAS
EBDGDHDDHDVDCDGHSHSJLAKSKSWHDGGVFFHJFBJHDSFBJHGKIOBVCKOJUI
XSDEEDGHJLOPLAAINSHDAFAENOCIRIVOTASPOCOUNBELFI&DIKMAEPLBNY

BARRAGE DI LETTERE

Individa e sottolinea la sequenza (non parole): A E I



MJDWJRTNWRNGJNRLWAEIJRENGJBNJRENWFRKKNFEIANGJNREWSANFMSN
FMKNRAEINJKEWGNJKEXSEMDCNNFEJNFRBQRFNNEJNJRGNJNQMFSMSFN
FJNGWQFNGFBHXXSEJDFNJRNEJGNNFAEINSMCJNDNFNLHNFJERNWRNWFJ
NFHBDJBFHBRKREHFBHBYTRHGQIJJDNJSJFNHJDFBHHFAEIODNLAJFNJNJBREUIHW
QNFJIAEIGFHEWBERBGOIEBEOTYQEPJURKFDJLJFJERFAIRUFEIOQIUFEUFHQ
FNJREBRJEGFBKLRQIEURPNFJAIEHRGBXSEFDNFQJRNFLRQNJLRFNQLFI
NQLQFNJRNFBHWHQAEIHRFBKRGXSENDNFJNBGJBAIUBJNKAABFJBDJFJSAFJ
BJDGLBLSAEIDJFJFHGURAIQPRUGHRNRENKRNKSENFDFNFKJNKNJKNWQNF
NIRFNJRNJNRHGBAEIKXSEFNNGJBBARNQNFJRNQJBGNGJLREGNEBQNGWQI

Individa e sottolinea la sequenza (parole): MIA



NSJWDSQIDNDNIWQNHFBHBFYRKRMIADSBHJEWDBNEWKQDNENHJWBNFRBFI
WBQEDNJKWBNEFEWFDKMAIFBKJEWBFJEWFBHJKWBKKBKEWFBKWBEQBFKWBL
WQBEKWJJBKWQHFBUFBKLTWBMIABFDEWBKWQBEFKWJIEBHKKBKLTWQEWKKB
WQNHGLHBDHNBHJBCHWBCHJWBQBDMAIEYWOQRGEYBFDLGHHDHBDHNEWBWEY
BFQWBHJWFENHGLNDWEHBDHJBEFHMAIFBHHJQWBHFHEWJQFBHFWBEDHJEW
BHMIAVBHJWQHFQBEHCHEWHWQFMIOGFHEWDKBDEHBFHGINHDBCHBCHWQ
HSABCHBCHDMMIAHDSCHBCHSBCGCHDBJABSJDBCSADBKASADFBDFMIAEHWUF
DBSFMIAFBGRBFDKBFURBFEFBWUIEFBUBFUBJDBFHDGLJNDEBNFDHWFBNH
WFBFWQHBWQFQTLWBFHWBFHEFBWCHBHWCHBFLWQBHFHDGLNHHWQEMIA

BARRAGE DI LETTERE

Individua e sottolinea la sequenza (non parole): A E I



MJDWNJRTNWRNGJNRLWAJRENGJBNJRENWÖFRKKNFEIANGJNREWNSANFDMSTJ
FMKNREGJNKEWGNJKEWXSMDCNNFEJNFRBÖRFNNEJNJRGNJARUFMSMFSJ
FJNGWÖFNGNFBHHXSEJDFNJRNEJGNNFAEINSMCJNDNFNLHNFJERNRNWRNOWRNE

Individua e sottolinea la sequenza (parole): MIA



NSJWDSQIDNDNWDNIWÖNHFBHBFYRWKMIADSBHJEWDBNEWKÖDNEHHJWBNFRBFI
WBÖEDNJKWBNEFWDBKMAIFBKJEWBFJEWFBHJKWBKKEWFBKWBMAIAFKWBKLI
WÖBEKWHJBKWKWÖHFBUFBUEBFLMIAKWBFBDEWBKWKWÖEBFKWHJBHKKBKLIWÖEWKKBK

Individua e sottolinea la sequenza (non parole): ABC



NSJWDSQIDNDNWDNIWABÖCQNHFBHBFYRWRRBDD
WBÖEDNJKWBNEFWFABCEWFBKJEWBFJEWFBHJKWBKKE
WÖBEKWHJBKWKWÖHFBUFBUEBFLWBÖKWBFBDEWBABCWÖEBFKWHJBH

Individua e sottolinea la sequenza (parole): DAL



NCNSDBNBÖQNFJANDSANNENFJWNFNFSDAL
NXJFJNSFDNKSNEFSDNFDALDSNDJNNDNFJNSFNFDJFNTR
NXXSDBHDBDSDSKDSMKADFDALJNNFJDNFJNSJDNFSNFSNSNG

Individua e sottolinea la sequenza (non parole): ANC



NFJRENGJBNJRENWÖFRKKNFJRENGANCMJDWNJRTANCNWRNGJN
MTDCNNFEJNFRBÖRFNNEJNJRGNJNUFMKNRREJGJNJKEWGNJK
NJRNEJGNNFNDMSMCGJNDNFNLAHNFJNNGWÖFNGNANCFBHHX

Individua e sottolinea la sequenza (parole): ALI



NFJRENGJBNJRENWALIRKKNFJRENGANC MJDNJRTALCNWRNGJN
MTDCNNFEJNFRBÖRFNNEJNJRGNJNFMKNRREJGJNJKEWGNJK
ÖPRNFJRENANCFHRGBXSEFFDNFÖJRNFLRÖFNJBREFFBRJEGFBKLR

BARRAGE DI LETTERE

Individua e sottolinea la sequenza (non parole): AEIO



NSWNFERHNEGBNAEIOJENWNEHNBHWNKLSAIONFVVRNRLNDLNFJNGNTI
KWNJEWNRITRUPQJFNRGHBAEIOUPWEIQWREIJRJUNGNHNFNFNFWEWJROPTJU
RUHURGHURGNUNRWEAEIOLFVNJNEITUHWRJREJRNFNJNGJFFJNGJNPWUGHRJNGI
NWøENGJGNPREUTJRGFDSAJRTUOIJQIFAEIOIVNFNPIJRIEJFIPAEOEKOEKøWkøWO
KOKIEFIRJASDFJIRJIFMJHYTHNNUYKJMUYMHMYJHJNTRAEIOMJøTMKKMGJMNJ
NDFJIGNJDASDFMTRJWJTORWEITYUIPWAEOIKFKMCBNJFRMRMAEIOQRKMK
MJRMJGMJMMSDFMFRJGNWøREMFWEMAIEOIKREGMJEKJGLTEøWPLLFMFJFJF
JNAEIOEWP RPURQJRNFNVNFFMCMJNVHDHBJHQWRHUNNGTNLWLJNKQJFNKWE
RNFKNFRJENGJNREURTQUNJDNHFHGQPUJRNJNPSJFDNPDJøAEIOFMJRJøQKMFQøN

Individua e sottolinea la sequenza (parole): CASA



CNJDSESGWHJBCBURYREFVRLKSQNJXFHURGHURCASAUHFUGJBVUHURIEJFJ
GCASAOAGBJKIOBGFIGHBTGHJGBNGJHBUCASAIMYTRHBSATEFGFRHTRJKWIKER
TJBRJGBFRGBJRNGBUIEWRUBHJVIREHTJRFIRALFBHFGBYRBNEBVCASAEFRRC
GKLSQKCNDSHNJBFBIWUBVINVBGHBNOHMJNCASAUKKMBRMGNJDBJBFKQPIRI
EWRBIEBWQURBJKBCNJBAREGKAKLSONJCNAOGBJBAJBFJBVHBVXCSLVJADKOEJ
BJBVCHEBDøSBFDøBFBGSMJHBDASHFHGBCASAMNNCASAAUFBBYHBDøBFBMJNFR
INCXZHFJLCSBAKQSNXCBAQSDVJABJFDBNANFJKBVAFJJDGKFJIDBFBJRCASA
DSBFKADBNBSRBBWHGCBQCHNJKLSQNJCUFESGFGHFNCASADSZJGKLNJQJFNø
FNGJFDBNGSKJHKDSJSFJTRøNWENLWCASAOBJBQJWBJGFJREOFJRNøCNKKSJSSFERJ

BARRAGE DI CIFRE

Individua e sottolinea la cifra: 43

6 8 4 0 6 8 9 3 5 1 3 2 3 4 3 5 6 7 5 7 6 2 0 7

2 7 5 3 2 5 7 4 8 2 3 7 4 9 2 7 5 9 8 7 3 7 4 3 7 5 9 7 2 7 2

4 3 5 0 5 7 8 3 9 0 1 3 4 5 6 8 9 8 5 5 7 8 5 4 7 1 5 2 6 3 9 1 8 2

3 7 8 6 7 5 4 7 6 5 4 7 6 5 4 3 7 7 6 0 9 3 7 5 6 1 4 3 6 9 8 4 7 6 4 9 5

2 7 8 4 7 5 2 4 3 7 5 4 3 7 5 8 3 9 8 4 3 9 8 4 2 4 8 5 9 4 3 5 5 2 8 5 3 9

3 4 9 0 8 6 9 0 4 9 8 6 5 3 2 8 4 3 6 1 9 7 1 6 2 5 2 8 2 2 9 8 6 1 9 7 3 7

6 3 4 9 6 7 1 9 6 4 7 9 6 4 6 7 6 9 7 1 4 3 2 9 6 7 9 1 8 7 3 1 5 4 8 4 8 4

7 0 9 9 0 8 8 7 6 6 5 6 5 4 3 6 6 8 7 8 0 9 0 5 5 8 5 4 5 2 5 1 5 4 5 4 5 1

6 3 4 9 6 7 1 9 6 4 7 9 6 4 6 7 6 9 7 1 4 3 2 9 6 7 9 1 8 7 3 1 5 4 8 4 8 4

Individua e sottolinea la cifra: 67

7 4 5 4 5 1 5 1 4 5 5 6 7 4 4 5 4 5 2 4 8 8 2 9 6

2 3 1 2 1 5 4 5 4 2 1 5 6 4 5 6 4 5 6 4 5 1 5 6 7 1 4 1 5 4 3

4 5 4 6 7 4 7 8 4 5 4 5 4 8 4 8 4 5 4 5 6 4 5 6 4 8 7 6 7 3 4 9

7 9 8 7 8 4 5 4 5 3 1 3 4 5 6 7 6 4 5 6 4 5 6 4 5 6 7 1 1 4 2 4 5

7 8 9 7 8 7 5 4 6 4 5 4 5 6 4 6 8 4 8 4 6 7 4 8 4 6 7 5 8 4 5 4 4 5 6 4 4 5

7 8 9 7 8 7 9 4 8 4 6 4 5 6 4 8 4 9 4 8 4 5 6 7 4 8 9 4 6 7 7 8 9 7 8 5

5 4 5 4 4 5 4 8 4 4 5 6 4 4 5 4 6 7 4 4 5 4 6 4 5 6 5 4 5 4 4 6 4 5 6 6 7 4

3 7 8 7 5 6 4 5 6 4 5 1 5 4 5 6 4 6 7 5 6 4 5 6 4 5 6 4 5 6 4 5 6 4 6 7 6

7 8 9 7 8 7 9 4 8 4 6 4 5 6 4 8 4 9 4 8 4 5 6 7 4 8 9 4 6 7 7 8 9 7 8 5

BARRAGE DI CIFRE

Individua e sottolinea la cifra: 153

Individua e sottolinea la cifra: 353

587588453487384753435487.845735573578438541242572971535472410
3853754578457853820847583904585783558321673245672971215309875
8237782438747574527581789723875875823545723245621245987654323
4242287487892378153834243813290473875874857153548765123085432
81358384572305478247053578758758479587323256415309654153074
9458754857847582574208457835783747584725731231530742561530538
4485782728578475875287492048571538408490003512134153098543284
515378478754875878768540327734578374574839578215328453153965
4854328451535948259874527471537287958284395624380971236450957

829389859384029859489485948958928948554982352437653531209875
3458029582093848584760353982043353492309533536512309871539839
8478357827598273459834953784539759879279004352109875643532421
243278027870287485758787387535393549892091097548353965329843
5427583534955124869893535695288782768723299435309875423539542
914585682307568576845345887568278650982785456123403539894353
3834365878235349589545482038530458388259855436789132425435353
7784539275487769207587683076237023768695333536329876543209234
4485735680918985845353467027396702877570420341638435309561374