

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
383	1	Sequenze di perle	Sequenza di perle	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Perle	0 - 0	A	1	1A
	2	Grande piano in equilibrio	42 pezzi in legno, di cui 20 forma parallelepipedo e 22 forma cubo più un dado e una base in legno. Tirando il dado, a turno i giocatori posizionano i mattoncini e non devono farli cadere nel toccare il tabellone; è indicato per la motricità fine e le abilità visivo-costruttive	Attività logica e logico sensoriale	Composizione	Cubi	4 - 6	A	1	2A
'444	3	Cubo bimbo (composizione 3 cubi)	Tre cubi per comporre il corpo umano	Attività logica e logico sensoriale	Composizione	Cubi	0 - 0	A	1	3A
'66	4	Scatola incastro forme semplici; 17x17x9	Scatola in legno con fori geometrici sulla base superiore per poter riconoscere e far passare gli oggetti di forma geometrica corrispondente.	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Forme	2 - 5	A	2	4A
'404	5	Puzzle schema corporeo; 28x35x4	18 maxi pezzi in legno per ricomporre lo schema corporeo femminile o maschile.	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Corpo umano	3 - 6	A	2	5A
210	6	Schema corporeo cartone legno; 28x35x3	17 pezzi per riprodurre lo schema corporeo sia maschile che femminile	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Corpo umano	3 - 6	A	2	6A
'271	7	Schema corporeo 29x35x4	34 pezzi in legno per ricomporre lo schema corporeo femminile o maschile.	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Corpo umano	3 - 6	A	2	7A
'272	8	Schema corporeo 29x35x4	17 pezzi in cartone per riprodurre lo schema corporeo di un bambino/a	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Corpo umano	3 - 6	A	2	8A
'167	9	Incastri con pomelli - frutta e verdura 37x40x1	16 incastri in legno con pomello raffiguranti frutta e verdura.	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Natura	2 - 4	A	3	9A
'168	10	Puzzle 'giochi bambini' 40x40x1	64 pezzi in legno raffiguranti dei bambini che giocano.	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Situazioni	4 - 6	A	3	10A
'308	11	Puzzle 'veterinario' 40x40x1	64 pezzi in legno per ricomporre l'immagine di un ambulatorio veterinario	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Animali	5 - 6	A	3	11A
'193	12	Tavola seriazione colori; 40x40x1	Tavola in legno composta da 6 file, ciascuna delle quali contenente la stessa immagine (mela, cuore....) ripetuta nella forma ma diversa nell'intensità del colore. Il bambino dovrà pertanto ordinare ciascuna immagine con ordine crescente o decrescente di intensità di colore (es: mela dal verde chiaro al verde scuro)	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Colori	3 - 6	A	3	12A
'515	13	Puzzle la fattoria, 44x35x1	32 pezzi in legno raffiguranti edifici cittadini (scuola, ospedale, chiesa, garage, ecc), cartelli stradali e mezzi di trasporto da incastrare su una base in legno.	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Ambiente	3 - 6	A	6	13A
'307	14	Puzzle in legno 'autunno'; 29x37x1	35 pezzi in legno	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Ambiente	4 - 6	A	6	14A
'148	15	Diagrammi dei paesaggi; 32,7x32,7x0,8	25 pezzi in legno da ordinare in base a sequenze logiche (es: dalla pecora al golf di lana)	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Situazioni	3 - 6	A	6	15A
'169	16	Tavole di seriazione e abbinamento 40x28,5x1	24 pezzi in plastica raffiguranti frutta (arancia, uva, fragola, ananas) da ordinare per grandezza e 48 tessere corrispondenti agli stessi frutti divisi a metà, da ricomporre.	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Natura	3 - 6	A	6	16A
'317	17	Puzzle casa ; 28x28x1	16 pezzi in legno per ricomporre l'immagine di una casa	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Casa	4 - 6	A	6	17A
'318	18	Puzzle Buonanotte ;28x27,5x1	16 pezzi in legno raffiguranti un bambino dentro al letto di sera.	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Situazioni	3 - 5	A	6	18A
'151	19	Puzzle Zebra; 27,5x27,5x1	Immagine di zebra su legno da ricomporre in 6 pezzi	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Animali	2-3	A	6	19A
'486	20	Puzzle tavola apparecchiato	24 tessere riproducono immagini a colori di soggetti divisi in due parti, da accostare. Primo approccio al gioco vero e proprio del domino.	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Casa	4 - 6	A	6	20A
'74	21	'Puzzle in legno ' casa, famiglia; 23x31x1	7 pezzi in legno con immagini di una casa	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Casa	3 - 4	A	6	21A

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'189	22	Incastri in legno - albero e uccelli 31,5x23x1	Gioco composto da sette pezzi da incastrare su una base di legno.	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Animali	3 - 4	A	6	22A
'417	23	Serie puzzle animali legno: gallina 22x22x1	Immagine di gallina in legno da ricomporre in 4 pezzi.	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Animali	2 - 3	A	6	23A
'418	24	Serie puzzle animali legno : anatra; 22x22x1	4 pezzi in legno per comporre un'anatra.	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Animali	2 - 3	A	6	24A
'419	25	Serie puzzle animali legno; riccio 22x22x1	Immagine di riccio su legno da comporre in 4 pezzi	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Animali	2 - 3	C	6	25A
'420	26	Serie puzzle animali legno;gatto 22x22x1	4 pezzi in legno per comporre un gatto.	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Animali	2 - 3	A	6	26A
'154	27	Bimbo in vassoio [6 copie]; 30x15x1	15 pezzi in legno per riprodurre lo schema corporeo di un bambino	Attività psicomotoria	Incastro	Bambino	3 - 6	A	6	27A
'156	28	Bimbo in vassoio [6 copie]; 30x15x1	15 pezzi in legno per riprodurre lo schema corporeo di un bambino	Attività psicomotoria	Incastro	Bambino	3 - 6	A	6	28A
'460	29	Bambina; 28x14x1	32 schede a colori con immagini fotografiche di bambino e bambina che indicano una specifica parte del corpo (piede, denti, lingua, capelli....); i bambini dovranno denominare le varie parti del corpo indicate.	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Bambina	3 - 6	A	6	29A
'468	30	Bambina; 28x14x1	32 schede a colori con immagini fotografiche di bambino e bambina che indicano una specifica parte del corpo (piede, denti, lingua, capelli....); i bambini dovranno denominare le varie parti del corpo indicate.	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Bambina	3 - 6	A	6	30A
'121	31	Puzzle in legno bambino; 29x14x1	7 pezzi per riprodurre lo schema corporeo di un bambino	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Corpo umano	3 - 4	A	6	31A
'501	32	Puzzle bambina; 39x26x1	Puzzle in legno che riproduce schema corporeo di una bambina	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Corpo umano	2 - 3	A	7	32A
'114	33	Puzzle in legno bambino; 25x19x1	7 pezzi per riprodurre lo schema corporeo di un bambino	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Corpo umano	2 - 3	A	7	33A
'115	34	Puzzle in legno fiasco 18x24x1	4 pezzi in legno con pomelli da incastrare su una base per comporre l'immagine di un fiasco di vino.	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Oggetti	2 - 3	A	7	34A
'187	35	Puzzle fattoria; 20,5x29,5x1	11 incastri in legno raffiguranti immagini di animali dello zoo	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Animali	2 - 4	A	7	35A
'186	36	Puzzle stazione di servizio; 20,5x29,5x1	9 incastri in legno che raffigurano una stazione di servizio e vari mezzi di trasporto(auto, moto, camion.....)	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Mezzi di trasporto	3 - 4	A	7	36A
'198	37	Incastri con pomelli uccellini 24x24x1	6 pezzi in legno per realizzare un uccellino.	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Animali	3 - 4	A	7	37A
'312	38	Incastri a scalare - bimba con ombrello; 12x37x1	5 bambine con ombrello da ordinare dalla più grande alla più piccola e viceversa	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Bambina	2 - 4	A	7	38A
'316	39	Incastri a scalare - cane; 12x29x1	4 cani in legno da ordinare dal più piccolo al più grande e viceversa	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Animali	2 - 4	A	7	39A
'263	40	Puzzle - La Fattoria; 20x20x1	Incastri su legno raffiguranti immagini di una fattoria	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Animali	2 - 4	A	7	40A

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'237	41	Albero delle 4 stagioni 39x32x4,5	Ciascuna scatola contiene due alberi in legno (da montare su piedistallo). Ciascun albero è diviso in quattro parti nelle quali è possibile appendere 20 tessere di plastica raffiguranti fiori, foglie, fiocchi di neve o frutta in base alla stagione raffigurata. Ciascun sacchetto contiene 40 tessere.	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Natura	3 - 5	B	1	1B
'179	42	Domino dei colori; 32x17x7	28 tessere in legno per giocare a domino abbinando colori uguali.	Attività logica e logico sensoriale	Domino	Colori	3 - 6	B	2	2B
'116	43	Domino suoni e rumori 22x12x6,5	28 tessere in legno raffiguranti immagini associate a suoni e rumori scritti nella modalità tipica del fumetto, da abbinare tra loro per il classico gioco del domino.	Attività logica e logico sensoriale	Domino	Rumori	8 - 12	B	2	3B
'235	44	Pesa pesa	8 pezzi lignei di varie forme da incastrare su supporto tubolare in legno	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Forme	0 - 0	B	2	4B
'498	45	Percorso tattile: 6 tavolette	Tavola in legno multi attività per bambini molto piccoli. E' possibile girare delle manopole e degli anellini, suonare un campanello, tirare delle corde, ecc.	Attività psicomotoria	Incastro	Oggetti	'0 - 0	B	3	5B
'337	46	Contact = Contatto Asco 40x34x9	Gioco di conoscenza tattile rivolto ai bambini di medie e grandi sezioni per lo sviluppo della motricità fine, della percezione tattile, dell'attenzione, memorizzazione, simbolizzazione, comunicazione e socializzazione. Il gioco è composto da 4 sostegni (rosa, giallo, blu, verde) e 10 coppie di succhiotti grigi che presentano una faccia da riconoscere mediante il tatto (liscia e curva, schegge, cerchi, quadrati o cavi o in rilievo, grane pi? o meno fini e ondulazioni). Lo scopo è quello di formare più coppie possibili di succhiotti riconoscendoli solamente mediante il canale tattile.	Attività logica e logico sensoriale	Memory	Materiali	4 - 6	B	4	6B
'479	47	Contact = Contatto Asco 40x34x9	Gioco di conoscenza tattile rivolto ai bambini di medie e grandi sezioni per lo sviluppo della motricità fine, della percezione tattile, dell'attenzione, memorizzazione, simbolizzazione, comunicazione e socializzazione. Il gioco è composto da 4 sostegni (rosa, giallo, blu, verde) e 10 coppie di succhiotti grigi che presentano una faccia da riconoscere mediante il tatto (liscia e curva, schegge, cerchi, quadrati o cavi o in rilievo, grane pi? o meno fini e ondulazioni). Lo scopo è quello di formare più coppie possibili di succhiotti riconoscendoli solamente mediante il canale tattile.	Attività logica e logico sensoriale	Memory	Materiali	3 - 6	B	4	7B
'527	48	Tavolette (8) tattili	Tavolette tattili	Attività psicomotoria	Tavole	Oggetti	0 - 0	B	4	8B
'52	49	Labirinto ad incastro 39x25x1 (base) 25x21,5x2,5 (scatola regoli)	25 regoli in legno di varie lunghezze, da posizionare su una base in legno incavata a forma di spirale quadrata.	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Forme	4 - 7	B	4	9B
'139	50	Scala concentrica ad incastro 25,5x21,5x2 (scatola regoli) 25x39,5x1 (base in legno)	28 regoli in legno di varie lunghezze, dal cubo unità (lato 1,5cm) a quello lungo 19 cm, da posizionare su una base in legno dal più lungo al più corto e viceversa.	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Forme	4 - 7	B	4	10B

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'62	51	Bambino allo specchio; 35x36x4	Schema della faccia da ricostruire con singoli pezzi (occhio, capelli, naso....) oppure in 2 parti simmetriche. Il bambino potrà ricomporre il viso con l'aiuto dello specchio in dotazione.	Attività logica e logico sensoriale	Tessere	Corpo umano	3 - 6	B	4	11B
'63	52	Bambino allo specchio; 35x36x4	Schema della faccia da ricostruire con singoli pezzi (occhio, capelli, naso....) oppure in 2 parti simmetriche. Il bambino potrà ricomporre il viso con l'aiuto dello specchio in dotazione.	Attività logica e logico sensoriale	Tessere	Corpo umano	3 - 6	B	4	12B
'61	53	Bambino allo specchio; 35x36x4	Schema della faccia da ricostruire con singoli pezzi (occhio, capelli, naso....) oppure in 2 parti simmetriche. Il bambino potrà ricomporre il viso con l'aiuto dello specchio in dotazione.	Attività logica e logico sensoriale	Tessere	Corpo umano	3 - 6	B	4	13B
'520	54	Forme e colori con pioli; 23x23x8	48 pezzi in legno raffiguranti uno stagno ed i suoi animali.	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Forme	2 - 4	B	4	14B
'164	55	Gradazione di colore; 30x41x10	48 tavolette in legno, di cui 24 di forma quadrata e 24 di forma rettangolare. Per ogni forma ci sono 12 colori rappresentati. Per attività di seriazione dei colori.	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Colori	3 - 6	C	1	1C
	56	Diagramma dei concetti (Begrippen Diagram) 32x31x8	2 tabelloni, 12 coppie di strisce che danno istruzioni di coordinamento e 16 tessere concetto per un totale di 192 tessere. Le coppie di strisce formano una tabella a doppia entrata dove devono essere inserite, di volta in volta, le 16 tessere rispettando criteri diversi (posizione, associazione, colore, forma, ecc).	Attività logica e logico sensoriale	Schede	Oggetti	6-9	C	1	2C
'112	57	Super domino 50x18x5,5	36 tessere in legno raffiguranti oggetti per il gioco del domino.	Attività logica e logico sensoriale	Domino	Oggetti	3 - 6	C	1	3C
'209	58	Piccola tombola del tatto [Ci ragiono e gioco] 37x17x5	1 tavola con le forme di 3 mani realizzate con materiali riconoscibili al tatto (gomma, feltro, ecopelle) e 6 tavolette (2 per ogni tipo di materiale) da abbinare nella giusta collocazione sulla tavola.	Attività logica e logico sensoriale	Tombola	Materiali	3 - 4	C	1	4C
'472	59	Tombola delle mani; 28x38x5	1 tavola con le forme di 6 mani realizzate con materiali riconoscibili al tatto (sughero, feltro, cartone ondulato, gomma, stoffa, ecopelle) e 12 tavolette (2 per ogni tipo di materiale) da abbinare nella giusta collocazione sulla tavola. 12 sacchetti di plastica per il riconoscimento tattile delle tessere. Le sagome delle mani consentono al bambino la sovrapposizione della propria mano destra e sinistra, per cui sono possibili anche esperimenti di percezione tattile (uguale e diversa) con entrambe le mani contemporaneamente.	Attività logica e logico sensoriale	Tombola	Materiali	4 - 6	C	2	5C

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'412	60	Tombola delle mani 38,5x27,5x4,5	1 tavola con le forme di 6 mani realizzate con materiali riconoscibili al tatto (sughero, feltro, cartone ondulato, gomma, stoffa, ecopelle) e 12 tavolette (2 per ogni tipo di materiale) da abbinare nella giusta collocazione sulla tavola. 12 sacchetti di plastica per il riconoscimento tattile delle tessere. Le sagome delle mani consentono al bambino la sovrapposizione della propria mano destra e sinistra, per cui sono possibili anche esperimenti di percezione tattile (uguale e diversa) con entrambe le mani contemporaneamente.	Attività logica e logico sensoriale	Tombola	Materiali	4 - 6	C	2	6C
'349	61	Tombola del tatto [Ci ragiono e gioco] 38,5x27,5x4	1 tavola con le forme di 6 mani realizzate con materiali riconoscibili al tatto (sughero, feltro, cartone ondulato, gomma, stoffa, ecopelle) e 12 tavolette (2 per ogni tipo di materiale) da abbinare nella giusta collocazione sulla tavola. 12 sacchetti di plastica per il riconoscimento tattile delle tessere. Le sagome delle mani consentono al bambino la sovrapposizione della propria mano destra e sinistra, per cui sono possibili anche esperimenti di percezione tattile (uguale e diversa) con entrambe le mani contemporaneamente.	Attività logica e logico sensoriale	Tombola	Materiali	4 - 6	C	2	7C
'200	62	Domino delle superfici 33,5x20x3,5	28 tessere in legno per il gioco del domino ciascuna realizzata con due differenti materiali (sughero, feltro, stoffa, cartone ondulato, plastica, spugna, ecc).	Attività logica e logico sensoriale	Domino	Materiali	4 - 6	C	2	8C
'201	63	Domino delle superfici 33,5x20x3,5	28 tessere in legno per il gioco del domino ciascuna realizzata con due differenti materiali (sughero, feltro, stoffa, cartone ondulato, plastica, spugna, ecc).	Attività logica e logico sensoriale	Domino	Materiali	4 - 6	C	2	9C
'180	64	Sferette color. da infilare in asticcioline mobili su supporti [Abaco] 26x26,5x5	49 sfere colorate in legno e 6 basi su cui è possibile montare una serie di asticcioline di varia lunghezza per costruire abachi. Per operazioni matematiche fino al numero 49.	Attività logica e logico sensoriale	Pallottoliere	Numeri	3 - 7	C	2	10C
'137	65	Cassetta di legno dei rumori 24,5x19x7,5	12 parallelepipedi in legno divisi in due serie di 6 contenenti sabbia,grani di senape,grani di pepe, semi di fava, nocciole, noce moscata. Lo scopo del gioco è quello di mettere in gradazione dal più sordo al più sonoro i diversi rumori prodotti dai parallelepipedi o di identificare ed abbinare i rumori uguali.	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Rumori	3 - 6	C	4	11C
'136	66	Cassetta di legno dei rumori 24,5x19x7,5	12 parallelepipedi in legno divisi in due serie di 6 contenenti sabbia,grani di senape,grani di pepe, semi di fava, nocciole, noce moscata. Lo scopo del gioco è quello di mettere in gradazione dal più sordo al più sonoro i diversi rumori prodotti dai parallelepipedi o di identificare ed abbinare i rumori uguali.	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Rumori	3 - 6	C	4	12C

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'480	67	Domino tattile 38x23x3	Gioco di conoscenza tattile rivolto ai bambini di medie e grandi sezioni per lo sviluppo della motricità fine, della percezione tattile, dell'attenzione, memorizzazione, simbolizzazione, comunicazione e socializzazione. Il gioco è composto da 4 sostegni (rosa, giallo, blu, verde) e 10 coppie di succhiotti grigi che presentano una faccia da riconoscere mediante il tatto (liscia e curva, schegge, cerchi, quadrati o cavi o in rilievo, grane pi? o meno fini e ondulazioni). Lo scopo è quello di formare più coppie possibili di succhiotti riconoscendoli solamente mediante il canale tattile.	Attività logica e logico sensoriale	Domino	Materiali	3 - 6	C	5	13C
'122	68	Cilindretti del tatto 15x15x6	16 coppie di cilindretti tattili realizzati con vari materiali (juta, sughero, velluto, carta vetrata, vetro, alluminio,ecc) per attività di percezione e riconoscimento tattile.	Attività logica e logico sensoriale	Blocchi	Materiali	3 - 6	C	5	14C
'352	69	Caleidoscopio; 26X36X9	Una serie di esagoni, triangoli quadrati e cerchi di varie misure da incastrare insieme mediate l'uso di fermacampioni probabilmente per costruire un caleidoscopio (mancano le istruzioni).Il materiale fa parte del progetto 'Diversi ma uguali nella scuola' a cura dei centri CDI della Toscana ed è indirizzato alla scuola dell'obbligo.	Attività logica e logico sensoriale	Blocchi	Forme	12 - 14	C	6	15C
'474	70	Ampliamento click 25x30 (sacchetto)	Gioco delle costruzioni	Attività logica e logico sensoriale	Costruzioni	Forme	3 - 6	C	6	16C
'388	71	Riconoscimento tattile 21x32	12 coppie di oggetti miniaturizzati in legno da riconoscere all'interno di un sacchetto mediante il tatto. A ciascuna coppia corrisponde una tessera che riproduce gli stessi oggetti bidimensionalmente. Per sviluppare il riconoscimento e l'associazione tattile.	Attività logica e logico sensoriale	Riproduzioni miniaturizzate	Forme	4 - 8	C	6	17C
'435	72	Tombola tattile 42x34	4 cartelle, 1 dado con 6 facce realizzate con differenti materiali (plastica, carta vetrata, felcro, sughero ecc) e 24 bottoni dello stesso materiale. I bambini a turno tirano il dado e cercano il bottone corrispondente alla faccia uscita. Vince chi riempie prima la propria cartella con i 6 materiali differenti.	Attività logica e logico sensoriale	Tombola	Materiali	3 - 6	C	6	18C
'476	73	Click ; busta di 32x25x8	Una base in legno su cui incastrare 3 bambolotti mediante bottoni automatici e 12 listelli di legno bucati di due differenti lunghezze. Il gioco è un ampliamento delle costruzioni CLICK	Attività logica e logico sensoriale	Costruzioni	Forme	3 - 6	C	7	19C
'165	74	Cubi per l'appaiamento dei rumori-Rolf 30x16x8	8 cubi in legno con dentro materiali differenti che producono suoni. Da abbinare a coppie o individuando una scala crescente o decrescente di intensità del suono. Per sviluppare la discriminazione e la memoria uditiva.	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Rumori	3 - 6	C	7	20C
'477	75	Domino degli oggetti 17x17x6,5	69 costruzioni in legno collegabili mediante bottoni automatici.	Attività logica e logico sensoriale	Domino	Oggetti	3 - 6	C	7	21C

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'177	76	Domino dei contorni 17,5x18,5,5	28 tessere in legno raffiguranti oggetti comuni riconoscibili solo dalla loro forma. Le tessere possono essere utilizzate per il domino, ma anche per giochi di ombre.	Attività logica e logico sensoriale	Domino	Forme	3 - 6	C	7	22C
'482	77	Puzzle relazioni 17,5x9,5x3,5	Puzzle delle relazioni	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Oggetti	3 - 6	C	7	23C
'49	78	Gioco degli odori 27,5x16x11,5	Una cartellina con immagini di fiori e frutti differenti (mughetto, pesca, vaniglia, ecc) e nove blocchi in legno profumati, da annusare ed abbinare alle immagini.	Area logica e logico sensoriale	Blocchi	Odori	4 - 7	C	7	24C
'347	79	Lotto degli odori (Ci ragiono e gioco) 37,5x18x5,5	4 cartelle raffiguranti vari tipi di frutta (fragola, ananas, arancia, limone, mela, menta) ed una serie di boccette contenenti i rispettivi odori, da far riconoscere ai bambini bendandoli.	Attività logica e logico sensoriale	Tombola	Odori	3 - 6	D	1	1D
'346	80	Domino tatto figure geometriche (Ci ragiono e gioco) 37,5x18x5	20 tessere in legno con forme geometriche in rilievo (cerchio, triangolo, rettangolo, quadrato) di colori diversi. Le tessere possono essere usate nel gioco del domino seguendo gradi crescenti di difficoltà (abbinamenti solo per colore, solo per forma o per forma e colore). Con bambini più grandi le tessere possono essere nascoste e pescate da sacchetti (5 di corredo alla confezione) per sviluppare un riconoscimento tattile delle forme.	Attività logica e logico sensoriale	Domino	Forme	3 - 6	D	1	2D
'158	81	Sequenza temporale 31x21,5x5,5	Ciascuna confezione contiene 30 tessere in legno raffiguranti varie situazioni attraverso l'ordinamento delle quali il bambino può essere accostato al concetto di tempo (crescita dell'uomo, costruzione della casa, ecc).	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Situazioni	4 - 7	D	1	3D
'159	82	Sequenza temporale 31x21,5x5,5	Ciascuna confezione contiene 30 tessere in legno raffiguranti varie situazioni attraverso l'ordinamento delle quali il bambino può essere accostato al concetto di tempo (crescita dell'uomo, costruzione della casa, ecc).	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Situazioni	4 - 7	D	1	4D
'160	83	Sequenza temporale 31x21,5x5,5	Ciascuna confezione contiene 30 tessere in legno raffiguranti varie situazioni attraverso l'ordinamento delle quali il bambino può essere accostato al concetto di tempo (crescita dell'uomo, costruzione della casa, ecc).	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Situazioni	4 - 7	D	1	5D
'343	84	Kleurenwereld [Mondo dei colori] Rolf 31x17x3	45 tessere raffiguranti oggetti comuni, animali e cibi in bianco e nero e 9 tessere colore. Per apprendere i nomi dei colori ed operare semplici associazioni colore/oggetto.	Attività logica e logico sensoriale	Tessere	Colori	3 - 5	D	2	6D
'382	85	Attenzione pericolo! 30,5x15x5,5	4 supporti in legno di faggio e 36 tessere in plastica dove sono rappresentate nove differenti situazioni pericolose, ciascuna divisa in sequenze di quattro fasi (andare in bici staccando le mani dal manubrio, giocare con il fuoco, ecc) da ordinare secondo criteri logico/temporali.	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Situazioni	4 - 8	D	2	7D

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'443	86	Domino segnali stradali (20 tavolette di legno 20x14x6)	20 tessere (12x6 cm) che rappresentano i segnali stradali. Il bambino deve appaiare ad ogni segnale la propria funzione	Attività logica e logico sensoriale	Domino	Situazioni	12 - 16	D	2	8D
'30	87	Piramide 22x22x6	Tre basi contenenti 49 pezzi in legno per realizzare costruzioni e/o introdurre concetti geometrici. 0008a viola, 0008b marrone, 0008c giallo. Ciascun gioco contiene 24 cubi (3x3x3), 16 parallelepipedi (2,5x2,5x5,5), 7 parallelepipedi (2,5x2,5x8) e un parallelepipedo (2,5x2,5x11).	Attività logica e logico sensoriale	Blocchi	Forme	4 - 8	D	2	9D
'31	88	Piramide 22x22x6	Tre basi contenenti 49 pezzi in legno per realizzare costruzioni e/o introdurre concetti geometrici. 0008a viola, 0008b marrone, 0008c giallo. Ciascun gioco contiene 24 cubi (3x3x3), 16 parallelepipedi (2,5x2,5x5,5), 7 parallelepipedi (2,5x2,5x8) e un parallelepipedo (2,5x2,5x11).	Attività logica e logico sensoriale	Blocchi	Forme	4 - 8	D	2	10D
'32	89	Piramide 22x22x6	Tre basi contenenti 49 pezzi in legno per realizzare costruzioni e/o introdurre concetti geometrici. 0008a viola, 0008b marrone, 0008c giallo. Ciascun gioco contiene 24 cubi (3x3x3), 16 parallelepipedi (2,5x2,5x5,5), 7 parallelepipedi (2,5x2,5x8) e un parallelepipedo (2,5x2,5x11).	Attività logica e logico sensoriale	Blocchi	Forme	4 - 8	D	2	11D
'33	90	Tavola intensità cromatica; 14x14x5	4 tavole di legno con cerchi da ricomporre in 5 pezzi; i cerchi sono dello stesso colore ma di diversa intensità, è possibile lavorare su varie attività di classificazione e seriazione dei colori.0009/a viola0009/b giallo0009/c grigio0009/d rosso0009/e marrone	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Colori	4 - 6	D	4	12D
'34	91	Tavola intensità cromatica; 14x14x5	4 tavole di legno con cerchi da ricomporre in 5 pezzi; i cerchi sono dello stesso colore ma di diversa intensità, è possibile lavorare su varie attività di classificazione e seriazione dei colori.0009/a viola0009/b giallo0009/c grigio0009/d rosso0009/e marrone	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Colori	4 - 6	D	4	13D
'35	92	Tavola intensità cromatica; 14x14x5	4 tavole di legno con cerchi da ricomporre in 5 pezzi; i cerchi sono dello stesso colore ma di diversa intensità, è possibile lavorare su varie attività di classificazione e seriazione dei colori.0009/a viola0009/b giallo0009/c grigio0009/d rosso0009/e marrone	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Colori	4 - 6	D	4	14D
'36	93	Tavola intensità cromatica; 14x14x5	4 tavole di legno con cerchi da ricomporre in 5 pezzi; i cerchi sono dello stesso colore ma di diversa intensità, è possibile lavorare su varie attività di classificazione e seriazione dei colori.0009/a viola0009/b giallo0009/c grigio0009/d rosso0009/e marrone	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Colori	4 - 6	D	4	15D
'37	94	Tavola intensità cromatica; 14x14x5	4 tavole di legno con cerchi da ricomporre in 5 pezzi; i cerchi sono dello stesso colore ma di diversa intensità, è possibile lavorare su varie attività di classificazione e seriazione dei colori.0009/a viola0009/b giallo0009/c grigio0009/d rosso0009/e marrone	Attività logica e logico sensoriale	Puzzle	Colori	4 - 6	D	4	16D

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'463	95	Sequenza forme / colori 27x21x7	4 basi in legno con sostegno tubolare per infilare elementi geometrici di varie forme	Attività logica e logico sensoriale	Sequenze	Colori	3 - 6	D	5	17D
'67	96	Gioco della memoria a figure 15x15x6	50 tessere in legno raffiguranti oggetti, animali, mezzi di trasporto, giocattoli ecc da coprire e cercare a coppie per sviluppare attenzione, discriminazione visiva, concentrazione e memoria.	Attività logica e logico sensoriale	Memory	Oggetti	3 - 12	D	5	18D
'150	97	Relazioni numeriche	20 tessere in legno rosse e 20 blu da posizionare su base lignea per introdurre il concetto di maggiore, minore, uguale	Area logico matematica		Numeri	0 - 0	E	1	1E
'195	98	Scatola ad imbucare : rapporto tra quantità reali e simboli numerici	Scatola rettangolare con coperchio mobile provvisto di ferriole, due leggi intercambiabili e 50 tessere riproducenti soggetti appartenenti all'esperienza del bambino, in quantità variabile da 1 a 10. Sussidio studiato per far capire al bambino il rapporto esistente tra quantità reali e simboli numerici e per stimolare l'attività di quantificazione	Area logico matematica	Incastro	Tessere	0 - 0	E	1	2E
'222	99	Blocchi logici 26x25x5,5	48 blocchi logici in legno nei colori primari ed in forme(cerchio/quadrato/ triangolo/rettangolo) dimensioni (grande/piccolo) e spessori (spesso/sottile)differenti. A 3-4 anni il gioco può essere utilizzato per conoscere le forme, distinguere le caratteristiche e trovare somiglianze e differenze. A 5-6 anni è possibile svolgere giochi di classificazione, seriazione, permutazione, relazione ed avviare i bambini all'insiemistica ed alle operazioni con gli insiemi, prerequisiti alle operazioni logico/formali. 317/b manca cerchio piccolo blu	Area logico matematica	Blocchi	Forme	3 - 6	E	1	3E
'223	100	Blocchi logici 26x25x5,5	48 blocchi logici in legno nei colori primari ed in forme(cerchio/quadrato/ triangolo/rettangolo) dimensioni (grande/piccolo) e spessori (spesso/sottile)differenti. A 3-4 anni il gioco può essere utilizzato per conoscere le forme, distinguere le caratteristiche e trovare somiglianze e differenze. A 5-6 anni è possibile svolgere giochi di classificazione, seriazione, permutazione, relazione ed avviare i bambini all'insiemistica ed alle operazioni con gli insiemi, prerequisiti alle operazioni logico/formali. 317/b manca cerchio piccolo blu	Area logico matematica	Blocchi	Forme	3 - 6	E	1	4E
	101	Pallottoliere	Pallottoliere con 10 file a crescere da 1 a 10 palline	Attività psicomotoria	Pallottoliere	Forme	3 - 6	E	1	5E
'511	102	Ritmo [12 schede, 1 tavoletta con 9 forme mobili]	Rettangolo in legno con incastri: 9 elementi matematici di vario colore da comporre in diverse soluzioni	Area logico matematica	Blocchi	Oggetti	0 - 0	E	2	6E
'285	103	Numeri magnetici 26x13x5	50 numeri e segni in plastica per lavagna magnetica.	Area logico matematica	Blocchi	Numeri	4 - 6	E	2	7E
'517	104	Pattern blocks = Forme geometriche 125 pezzi 32x24x5	6 cilindri di plastica con dentro materiali diversi che producono suoni più o meno intensi. Da ordinare dal più sordo al più sonoro e viceversa su una base in legno. Per sviluppare la discriminazione e la memoria uditiva.	Area logico matematica	Puzzle	Forme	3 - 6	E	2	8E

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'425	105	Tomboy 36x23x8,5	Blocchi logici in legno	Area logico matematica	Incastro	Forme	3 - 6	E	2	9E
'196	106	Scatola ad imbucare : rapporto tra quantità reali e simboli numerici	Sussidio studiato per far comprendere al bambino il rapporto esistente tra quantità reali e simboli numerici e per stimolare l'attività di quantificazione	Area logico matematica	Incastro	Forme	0 - 0	E	2	10E
'427	107	Numeri tattili 11x10x6	67 numeri tattili in plastica.	Area logico matematica	Blocchi	Numeri	6 - 8	E	2	11E
'12	108	Abaco delle forme 31,5x7,5x19	Abaco in legno formato da 5 file. Su ogni fila è possibile infilare o togliere 5 blocchi in legno di forme diverse (croce, quadrato, esagono, cerchio, ellisse). Per operazioni matematiche fino al numero 25.	Area logico matematica	Pallottoliere	Forme	4 - 7	E	5	12E
'13	109	Abaco delle forme 31,5x7,5x19	Abaco in legno formato da 5 file. Su ogni fila è possibile infilare o togliere 5 blocchi in legno di forme diverse (croce, quadrato, esagono, cerchio, ellisse). Per operazioni matematiche fino al numero 25.	Area logico matematica	Pallottoliere	Forme	4 - 7	E	5	13E
'228	110	Scatola pioli a scalare 22x19x7,5	Una base in legno su cui incastrare 25 pioli con lo stesso diametro, ma di colore ed altezza diversa, in ordine crescente o decrescente. Per attività di classificazione e seriazione. 320/a 5 colori arancione/giallo/blu/rosso/verde320/b 4 colori verde/arancione/rosso/blu Ci sono 10 pioli di scorta.	Area logico matematica	Sequenze	Colori	3 - 6	E	6	14E
'229	111	Scatola pioli a scalare 22x19x7,5	Una base in legno su cui incastrare 25 pioli con lo stesso diametro, ma di colore ed altezza diversa, in ordine crescente o decrescente. Per attività di classificazione e seriazione. 320/a 5 colori arancione/giallo/blu/rosso/verde320/b 4 colori verde/arancione/rosso/blu Ci sono 10 pioli di scorta.	Area logico matematica	Sequenze	Colori	3 - 6	E	6	15E
'437	112	Shapes, colours and measures [Grande tombola delle forme]; 19x25x8	Diversi elementi con forme e colori diversi, gioco della tombola	Area logico matematica	Tombola	Forme	4 - 6	E	6	16E
'119	113	Formogram: per stimolare analisi e sintesi di figure 30x14x6	18 tessere raffiguranti una serie di forme in bianco e nero e 18 tessere in cui le forme sono colorate e assemblate tra loro formando immagini di oggetti, animali, ecc. Un sacchetto con 4 triangoli grandi e 8 piccoli, 4 quadrati grandi e 4 piccoli, 4 cerchi grandi e 6 piccoli, 6 rettangoli grandi e 8 piccoli. Il bambino può posizionare le forme sulle tessere in bianco e nero o riprodurre le immagini proposte assemblando le forme tra loro. Finalità: sviluppare la percezione visiva della forma, misura, disposizione spaziale, sintesi e struttura delle figure; migliorare le abilità nel raggruppare, seriare, classificare.	Area logico matematica	Schede	Forme	3 - 6	E	6	17E

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'387	114	Shape Sorting Board 29x8x1	Una base in legno in cui impilare 16 cerchi che presentano al centro differenti forme geometriche (triangolo, cerchio, rettangolo, quadrato) Gioco utile per il riconoscimento delle forme, dei colori e per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale.	Attività logica e logico sensoriale	Incastro	Forme	1 - 3	E	6	18E
'132	115	Frazioni scomposizione del quadrato 30x8x1	Base di legno in cui poter infilare parti di un parallelepipedo a base quadrata suddivise in frazioni graduali, (intero, 1/2; 1/3; 1/4).	Area logico matematica	Incastro	Forme	4 - 8	E	6	19E
'133	116	Frazioni e scomposizione del cerchio; 30x9x3	Base di legno in cui poter infilare 4 cerchi suddivisi in frazioni graduali, dal cerchio intero al cerchio diviso in 4 frazioni.	Area logico matematica	Incastro	Forme	2 - 6	E	6	20E
'173	117	Profondità e altezze 22x4x7	5 cilindri in legno di altezze diverse da infilare in un blocco di legno.	Area logico matematica	Sequenze	Forme	3 - 6	E	6	21E
'251	118	Conosciamo le frazioni	39 tavolette in legno che vanno dall'unità a 1/10, l'obiettivo didattico è iniziare lo studio delle frazioni in base a suddivisioni dell'unità	Area logico matematica	Blocchi	Numeri	0 - 0	E	7	22E
'250	119	Conosciamo le frazioni	39 tavolette in legno che vanno dall'unità a 1/10, l'obiettivo didattico è iniziare lo studio delle frazioni in base a suddivisioni dell'unità	Area logico matematica	Blocchi	Numeri	0 - 0	E	7	23E
'430	120	Pioli a scalare 12,5x12,5x7,5	Una base in legno su cui incastrare 25 pioli con lo stesso diametro, ma di colore ed altezza diversa, in ordine crescente o decrescente. Per attività di classificazione e seriazione.	Area logico matematica	Blocchi	Colori	3 - 6	E	7	24E
'351	121	Blocchi logici 26,5x24,5x5	48 blocchi logici in legno nei colori primari ed in forme(cerchio/quadrato/ triangolo/rettangolo) dimensioni (grande/piccolo) e spessori (spesso/sottile)differenti. A 3-4 anni il gioco può essere utilizzato per conoscere le forme, distinguere le caratteristiche e trovare somiglianze e differenze. A 5-6 anni è possibile svolgere giochi di classificazione, seriazione, permutazione, relazione ed avviare i bambini all'insiemistica ed alle operazioni con gli insiemi, prerequisiti alle operazioni logico/formali.	Area logico matematica	Blocchi	Forme	3 - 6	E	7	25E
'149	122	Seriazione dei pesi 35x15x1,5	2 serie di cinque blocchi in legno di peso diverso per operare confronti e seriazioni.	Area logico matematica	Sequenze	Pesi	3 - 6	E	7	26E
'441	123	Conto da 1 a 10 19,5x19,5x5	Lavagna magnetica per insegnare il teorema di Pitagora.	Area logico matematica	Puzzle	Numeri	4 - 6	E	7	27E
'306	124	Metadomino : [domino di figure astratte simmetriche] 29x17,5x6	28 tessere per il gioco del domino da collegare tra loro unendo metà di figure astratte. Per introdurre il bambino al concetto di SIMMETRIA.	Area logico matematica	Domino	Forme	4 - 6	F	1	1F
'142	125	Problemi logici 28,5x16x7	48 tessere che rappresentano vari animali nei tre colori primari ed in due taglie (grande/piccolo).40 schede istruzioni composte da 3 parti: la prima riguarda la taglia, la seconda il colore e la terza la forma. I bambini, partendo dall'elemento mancante della tessera istruzione, devono di volta in volta completarla con le tessere seguendo i criteri logici di taglia, forma e gradi crescenti di complessità.	Area logico matematica	Schede	Animali	5 - 7	F	1	2F

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'294	126	Numeri magnetici 18x11,5x3,5	40 numeri magnetici in legno e 10 simboli matematici (somma, sottrazione, divisione, uguale, virgola). Manca il simbolo della moltiplicazione.	Area logico matematica	Blocchi	Numeri	6 - 6	F	1	3F
'481	127	Cerchietti da posizionare per riconoscere i numeri. Cont. schede numer., cerchietti e 4 asticcioline fissate	28 tessere in legno per il gioco del domino realizzate con differenti materiali (spugna, sughero, carta vetrata, ecc).	Area logico matematica	Domino	Numeri	0 - 0	F	2	4F
'147	128	sequenze ritmiche 31x21,5x5	60 tessere in legno raffiguranti gettoni rossi (10), gettoni verdi (10), gettoni gialli (10); cassetta verde-rossa (10), cassetta rossa-verde (10); cassetta rossa (10). Per la strutturazione di sequenze ritmiche cromatiche e verbali (prima/dopo)	Area logico matematica	Sequenze	Forme	4 - 6	F	4	5F
	129	Sequenze ritmiche 31x21,5x5	60 tessere in legno raffiguranti gettoni rossi (10), gettoni verdi (10), gettoni gialli (10); cassetta verde-rossa (10), cassetta rossa-verde (10); cassetta rossa (10). Per la strutturazione di sequenze ritmiche cromatiche e verbali (prima/dopo)	Area logico matematica	Sequenze	Forme	4-6	F	4	6F
	130	Scatola pioli a scalare 22x19x7,5	Una base in legno su cui incastrare 25 pioli con lo stesso diametro, ma di colore ed altezza diversa, in ordine crescente o decrescente. Per attività di classificazione e seriazione.	Area logico matematica	Sequenze	Colori	3-6	F	4	7F
'274	131	Programma Froebel art. 110, sopra sotto/ davanti dietro; 26x25x5	Contiene una tavola con 4 immagini (davanti, dietro, sopra, sotto), una lancetta e 16 tessere in legno raffiguranti oggetti disposti dietro davanti sopra e sotto da abbinare seguendo le indicazioni della lancetta sul tabellone.	Area logico matematica	Schede	Froebel	4 - 6	F	5	8F
'248	132	Domino delle frazioni equivalenti 33,5x11,5x5,5	28 tessere in legno per il gioco del domino. Ciascuna tessera è divisa in due parti. In una c'è una frazione scritta in forma numerica, nell'altra un'altra frazione rappresentata graficamente da un quadrato diviso in parti uguali.	Area logico matematica	Domino	Numeri	9 - 9	F	5	9F
'178	133	Domino tatto forme geometriche 50x35x3,5	Il gioco si compone di 20 tessere in legno, ciascuna con 2 forme geometriche di colori diversi in rilievo e di 5 sacchetti di plastica. Giocatori: da 2 a 5. Le variabili del gioco sono 3. Si possono pescare le tessere dai sacchetti ed abbinarle solo per forma, solo per colore o seguendo entrambi i criteri. Vince chi finisce tutte le tessere o rimane con meno pezzi nel proprio sacchetto.	Area logico matematica	Domino	Forme	4 - 9	F	7	10F
'254	134	Solidi geometrici in legno 46x27x10	Blocchi che riproducono solidi scomponibili.	Area logico matematica	Blocchi	Forme	11 - 11	F	7	11F
'144	135	Puzzle numerico tattile 29x10,5x9,5	Puzzle numerico/tattile composto 20 tessere in legno da incastrare a coppie seguendo la corrispondenza quantità (numero di pallini) simbolo (numero scritto). I pallini ed i numeri sono incisi nel legno e permettono quindi una serie di attività tattili. Finalità: comprendere il rapporto tra simbolo convenzionale e quantità reale.	Area logico matematica	Puzzle	Numeri	4 - 6	F	7	12F
'426	136	Puzzle numerico tattile 29x10,5x9,5	Puzzle numerico/tattile composto 20 tessere in legno da incastrare a coppie seguendo la corrispondenza quantità (numero di pallini) simbolo (numero scritto). I pallini ed i numeri sono incisi nel legno e permettono quindi una serie di attività tattili. Finalità: comprendere il rapporto tra simbolo convenzionale e quantità reale.	Area logico matematica	Puzzle	Numeri	4 - 6	F	7	13F

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'202	137	Tavoletta forme e colori; 18x18x11	Tavola con 9 forme in legno su cui poter svolgere varie attività di seriazione (per colore, per forma, per grandezza) o con cui poter giocare liberamente. Il bambino sviluppa la capacità di riconoscere le forme e i colori.	Area logico matematica	Blocchi	Forme	2 - 6	F	7	14F
'64	138	Blocchi aritmetici multibase 48x28,5x13	Regoli in legno raffiguranti unità, decine, ecc. Da accostare per formare, partendo dalla linea, il quadrato ed il cubo.	Area logico matematica	Blocchi	Forme	10 - 14	F	8	15F
'143	139	Piccola matematica 53x26,5x5,5	Quattro tavole in legno raffiguranti oggetti in diversa quantità; 16 tessere serigrafate con quantità (pallini da 0 a 9) e 16 con numeri (da 0 a 9). Per compiere operazioni ripetute di conteggio e trovare corrispondenze a livello quantitativo (il concetto di numero) e simbolico (rapporto simbolo-quantità reale). Viene presentato anche il simbolo 0.	Area logico matematica	Schede	Numeri	4 - 6	F	8	16F
'529	140	Lotto super tombola 27x19x4	34 schede raffiguranti immagini di oggetti e forme in rilievo realizzate con vari materiali (spugna, legno, carta ruvida, liscia, ecc) per attività di percezione e riconoscimento tattile.	Area logico linguistica	Tombola	Natura	3 - 6	G	1	1G
'102	141	Contrasti : accoppiare le figure opposte 27x19x3	24 pezzi in legno da incastrare per ottenere 12 coppie di immagini opposte tra loro (lungo/corto, grande/piccolo, acceso/spento, sporco/pulito, ecc)	Area logico linguistica	Puzzle	Situazioni	0 - 0	G	1	2G
'103	142	Contrasti : accoppiare le figure opposte 27x19x3	24 pezzi in legno da incastrare per ottenere 12 coppie di immagini opposte tra loro (lungo/corto, grande/piccolo, acceso/spento, sporco/pulito, ecc)	Area logico linguistica	Puzzle	Situazioni	0 - 0	G	1	3G
'131	143	Il gioco dei tre orsi; 34x24x4	Gioco in scatola contenente varie immagini e 3 paia di orecchie di orso per svolgere un'attività ludico- didattica. Il gioco ha come obiettivo l'apprendimento delle procedure di classificazione: piccolo- medio- grande; vicino- lontano; giovane- vecchio	Area logico linguistica	Schede	Animali	3 - 6	G	1	4G
'190	144	Differix 27x19x3,5	riporta un motivo unico ripetuto per 9 volte, con piccolissime modifiche nei dettagli o nella posizione degli oggetti. Abbinare le 54 figure a quelle identiche sulla cartella sviluppa la concentrazione. Riconoscere le differenze tra le immagini aiuta ad usare correttamente i concetti	Area logico linguistica	Tombola	Oggetti	5 - 8	G	1	5G
'163	145	Bambino lotto : 6 tav. e 36 carte; 27x18x3	6 tavole, 36 carte per un gioco di tombola adatto ai più piccoli con immagini molto semplici tratte dal loro mondo (pennarelli, fiore, treno...)	Area logico linguistica	Schede	Oggetti	3 - 5	G	1	6G
'244	146	Puzzle Accoppiare l'animale col suo habitat; 27x19x3	24 tessere in legno incastrabili per formare 12 coppie al fine di capire la relazione tra un animale e l'ambiente nel quale vive	Area logico linguistica	Puzzle	Animali	3 - 6	G	1	7G
'413	147	Sequenze stagioni albero - Rolf 28x28x2	4 puzzle in legno di 9 pezzi ciascuno per ricostruire l'albero nelle 4 stagioni.	Area logico linguistica	Puzzle	Natura	4 - 6	G	2	8G
	148	"Vocabolario Vegetali"	Carte con immagini e parole che servono per l'apprendimento della lingua e per la pedagogia speciale	Area logico linguistica	Carte	Vegetali	3 - 6	G	2	9G
'448	149	'Why - Because ' = [Perchè 13x8x3,5	Doppia serie di carte illustrate che servono a: sviluppare il linguaggio, la comunicazione e una consapevolezza di causa ed effetto	Area logico linguistica	Carte	Situazioni	3 - 6	G	2	10G

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'83	150	Opposites = [60 schede su gli Opposti] 12x7,5x2,5	60 schede. Aggettivi raffigurati: aperto/chiuso, pieno/vuoto, in alto/in basso, vecchio/nuovo, asciutto/bagnato. Di ciascun aggettivo sono forniti 6 esempi. Finalità: comprensione della funzione e dell'uso dell'aggettivo come parola che viene aggiunta al nome per esprimere qualche cosa in più rispetto ad esso. Arricchimento del vocabolario. Sviluppo del concetto di opposto.	Area logico linguistica	Carte	Situazioni	3 - 6	G	2	11G
'88	151	What's Wrong Cards : [Cosa c'è di sbagliato] 12x7,5x1,5	30 carte con disegni a colori per esercitare la discriminazione visiva, l'uso del condizionale e dei termini giusto, sbagliato, ridicolo, divertente, assurdo, impossibile, ecc.	Area logico linguistica	Carte	Situazioni	3 - 6	G	2	12G
'89	152	'Why - Because 2' = Perché 12x7,5x1,5	32 carte con disegni a colori per la comprensione della relazione causa/effetto e lo sviluppo della competenza linguistica nella formulazione delle domande e nella elaborazione delle risposte. Esercizio all'uso del perché nella forma non interrogativa. Le domande e le relative risposte si trovano scritte dietro ciascuna carta, in inglese. In ausilioteca è presente un'edizione aggiornata ed ampliata dello stesso ausilio con il numero 1448.	Area logico linguistica	Carte	Situazioni	3 - 6	G	2	13G
'90	153	Descriptions = [Descrizioni di opposti]12,5x7,5x3	60 carte con disegni a colori riguardanti aggettivi opposti (acceso/spento, giovane/vecchio, facile/difficile, spaventato/coraggioso, caldo/freddo, pesante/leggero, luminoso/opaco ecc) organizzati in cinque differenti gradi di complessità. Finalità: arricchimento del vocabolario.	Area logico linguistica	Carte	Situazioni	3 - 6	G	2	14G
'91	154	Visual Perceptions = Percezioni visive di opposti]12,5x7,5x1,5	64 carte con disegni in bianco e nero che presentano oggetti di uso quotidiano da osservare da varie angolazioni (sopra, sotto, di fianco, davanti, dietro). Finalità: ampliamento del vocabolario, sviluppo della percezione visiva, introduzione al concetto di punto di vista.	Area logico linguistica	Carte	Situazioni	3 - 6	G	2	15G
'92	155	Sequential Thinking set 3 = [Azioni in sequenza] 12x7,7x2,5	30 carte che presentano immagini da ordinare in sequenza logico/temporale con vari livelli di difficoltà (da 3 a 4 immagini). Finalità: ampliamento della comprensione del concetto di tempo e di consequenzialità. Avvio alla lettura, scrittura, numerazione.	Area logico linguistica	Carte	Situazioni	3 - 6	G	2	16G
'289	156	Why - Because set 2 12x7,5x1,5	32 carte con disegni a colori per la comprensione della relazione causa/effetto e lo sviluppo della competenza linguistica nella formulazione delle domande e nella elaborazione delle risposte. Esercizio all'uso del perché nella forma non interrogativa. Le domande e le relative risposte si trovano scritte dietro ciascuna carta, in inglese.	Area logico linguistica	Carte	Situazioni	3 - 6	G	2	17G
'507	157	Sequenze logico temporali 21,5x21,5x4,5	24 tessere in cartoncino da incastrare a coppie seguendo criteri di associazione logica.	Area logico linguistica	Sequenze	Situazioni	3 - 6	G	5	18G
'508	158	Sequenze temporali 2 21,5x21,5x4,5	24 tessere in cartoncino da incastrare a coppie seguendo criteri di associazione logica.	Area logico linguistica	Sequenze	Situazioni	3 - 6	G	5	19G
'494	159	Osservazione casa 25x18x5	Puzzle raffigurante gli elementi tipici della casa	Area logico linguistica	Puzzle	Casa	4 - 6	G	5	20G
'458	160	Puzzel zonder eind (Puzzle senza fine) 48x14,5,x3	Puzzle mezzi di trasporto	Area logico linguistica	Puzzle	Mezzi di trasporto	2 - 4	G	5	21G

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'421	161	Sequenze temporali 35,5x17,5x5	31 tessere in legno suddivise in 6 sequenze (da 4 a 6 tessere ciascuna) da ordinare secondo un criterio logico/temporale.	Area logico linguistica	Sequenze	Situazioni	3 - 6	G	5	22G
'366	162	Tombola dei cuccioli 27x19x4	Tombola composta da 4 cartelle e 36 cartine con immagini fotografiche di cuccioli di animali	Area logico linguistica	Tombola	Animali	3 - 6	G	5	23G
'324	163	Bingo Casa 18x29x6	24 tessere con immagini di elementi comuni dell'abitazione, per favorire il potenziamento dell'espressione linguistica, lo sviluppo della capacità di attenzione, della percezione visivo/uditiva e della socializzazione	Area logico linguistica	Tombola	Casa	3 - 7	G	5	24G
	164	Gioco osservazione: la casa; 20,5x29,5x1	4 tavole in legno che rappresentano 4 scene della vita domestica, ognuna di loro è circondata da 8 spazi in cui devono essere sovrapposte 8 cartelline di legno, rappresentanti le immagini degli oggetti compresi nella scena centrale. Questo gioco favorisce l'osservazione e la concentrazione, nonché lo sviluppo del linguaggio e la socializzazione.	Area logico linguistica	Schede	Casa	4-6	G	6	25G
'320	165	Domino patate bollenti- Concetti di prima / dopo 29,5x18,5x6,5	24 tessere che raffigurano 48 azioni quotidiane appartenenti al mondo del bambino, da collegare seguendo una successione temporale. Finalità: acquisire dei concetti logico/temporali, stimolare la memoria, la verbalizzazione e la ricerca.	Area logico linguistica	Domino	Situazioni	4 - 6	G	6	26G
'321	166	Tombolona 2 29,5x18,5x6,5	24 cartelle raffiguranti ciascuna 6 elementi noti ai bambini relativi a : bagno, cucina, sala da pranzo, spogliatoio, cortile, natura, giochi, mezzi di trasporto e oggetti vari; 144 tessere. Per il gioco della tombola.	Area logico linguistica	Tombola	Oggetti	3 - 6	G	6	27G
'191	167	Situazioni in sequenza 30,5x21x5	45 tavolette in legno: 15 raffigurano i momenti principali che il bambino vive durante la giornata(mi alzo, mi lavo i denti, ecc), 15 presentano oggetti diversi da associare ad ogni situazione, 15 infine contengono semplici frasi descrittive dei singoli momenti in stampatello maiuscolo. Finalità: stimolare nel bambino l'intuizione di durata e di successione temporale.	Area logico linguistica	Sequenze	Situazioni	4 - 6	G	6	28G
'323	168	Occhio alla palla : sussidio sulla lateralità e sull'organizzazione spaziale 29x18,5x6,5	tiene in mano una palla (gialla o rossa) in posizioni: alto/basso destra/sinistra. Attraverso l'osservazione, l'analisi e l'imitazione delle immagini proposte ed il classico gioco del domino è possibile migliorare la lateralizzazione e	Attività logica e logico sensoriale	Domino	Bambino	5 - 7	G	6	29G
'319	169	Domino patate bollenti 22x17x6	24 tessere in legno raffiguranti 48 oggetti. Le tessere devono essere collegate tra loro seguendo un criterio logico di relazione tra gli oggetti raffigurati (lampada/lampadario, ciuccio/biberon, caffettiera/ tazzina, cuscino/ letto, ecc). Vince il gioco che termina per primo tutte le tessere. Materiale utile per l'acquisizione di concetti logico/temporali e la stimolazione della memoria, dei tempi di attenzione e della verbalizzazione.	Area logico linguistica	Domino	Oggetti	4 - 6	G	6	30G

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'305	170	Domino dentro fuori 29,5x18,5x6,5	28 tessere che presentano da una parte il disegno di una casetta con tre bambini disposti dentro/fuori di essa, e dall'altro lato la simbolizzazione delle varie situazioni (un insieme con tre pallini disposti dentro/fuori). Il bambino potrà associare le tessere uguali nel disegno, nel disegno-simbolo o nel simbolo-simbolo. Finalità: acquisizione dei concetti topologici dentro/fuori, uso del linguaggio logico, affinamento delle capacità percettive.	Area logico linguistica	Domino	Situazioni	4 - 6	G	6	31G
'322	171	Tombola bingo 18,5x29,5x6,5	24 cartelline in plastica con immagini a colori di capi di abbigliamento e rispettive tessere, tessere bianche. Finalità: favorire il potenziamento dell'espressione linguistica, lo sviluppo delle capacità di attenzione, di percezione visiva, uditiva, del lessico e della socializzazione.	Area logico linguistica	Tombola	Abiti	3 - 6	G	6	32G
	172	Tombola immagini e parole 31,5x22x6	3 serie di tavole con varie immagini (animali, frutta, oggetti). Ogni serie è formata da una tavola con sole illustrazioni, una con illustrazioni e parole (in corsivo) e da una serie di 6 tessere staccate con i nomi in stampatello e corsivo. L'ausilio può essere utilizzato seguendo gradi di difficoltà diversa, dalla semplice tombola per immagini all'associazione parola/parola per arrivare a quella parola/immagine senza alcun modello di scrittura sulla tavola.	Area logico linguistica	Tombola	Oggetti	6-9	G	7	33G
'45	173	Tombola immagini e parole 31,5x22x6	3 serie di tavole con varie immagini (animali, frutta, oggetti). Ogni serie ? formata da una tavola con sole illustrazioni, una con illustrazioni e parole (in corsivo) e da una serie di 6 tessere staccate con i nomi in stampatello e corsivo. L'ausilio può essere utilizzato seguendo gradi di difficoltà diversa, dalla semplice tombola per immagini all'associazione parola/parola per arrivare a quella parola/immagine senza alcun modello di scrittura sulla tavola.	Area logico linguistica	Tombola	Oggetti	6 - 9	G	7	34G
'46	174	Tombola immagini e parole 31,5x22x6	3 serie di tavole con varie immagini (animali, frutta, oggetti). Ogni serie ? formata da una tavola con sole illustrazioni, una con illustrazioni e parole (in corsivo) e da una serie di 6 tessere staccate con i nomi in stampatello e corsivo. L'ausilio può essere utilizzato seguendo gradi di difficoltà diversa, dalla semplice tombola per immagini all'associazione parola/parola per arrivare a quella parola/immagine senza alcun modello di scrittura sulla tavola.	Area logico linguistica	Tombola	Oggetti	6 - 9	G	7	35G
'47	175	Tombola immagini e parole 31,5x22x6	3 serie di tavole con varie immagini (animali, frutta, oggetti). Ogni serie è formata da una tavola con sole illustrazioni, una con illustrazioni e parole (in corsivo) e da una serie di 6 tessere staccate con i nomi in stampatello e corsivo. L'ausilio può essere utilizzato seguendo gradi di difficoltà diversa, dalla semplice tombola per immagini all'associazione parola/parola per arrivare a quella parola/immagine senza alcun modello di scrittura sulla tavola.	Area logico linguistica	Tombola	'Oggetti	6 - 9	G	7	36G

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'81	176	See How You Feel = (20 carte con espressioni facciali e postura) 17x15x2	20 schede con disegni a colori, il bambino deve imparare a distinguere le diverse emozioni rappresentate (rabbia, stanchezza, felicità...) in base all'espressione facciale o alla postura del corpo dei personaggi. Il gioco serve per riconoscere gli aspetti non verbali del linguaggio e per sviluppare abilità di tipo orale.	Area logico linguistica	Carte	Emozioni	3 - 6	G	1	37G
'372	177	Tombola mezzi di locomozione 21,5x21,5x4	Una tombola con 24 immagini a colori di mezzi di trasporto, 27 cartelle, 1 cartellone e 1 scatola segnapunti.	Area logico linguistica	Tombola	Mezzi di trasporto	3 - 6	G	1	38G
'134	178	Salva la pelle o lascia la pelle? Gioco didattico per insegnare ai più piccoli ad individuare i pericoli e come evitarli-Regione Toscana 22x15,5x3,5	La scatola contiene 60 carte dove vengono descritti comportamenti sicuri o pericolosi del coniglietto Narciso. I bambini a turno devono prevedere se il coniglio salva la pelle o lascia la pelle in base alla situazione letta dall'insegnante. Per ogni risposta appropriata ricevono una carta gettone. Vince chi ha più carte al termine del gioco.	Area logico linguistica	Carte	Situazioni	4 - 7	G	1	39G
'304	179	L'inventafiabe (Ci ragiono e gioco:materiali educativi) 34x25x4	30 tavole in legno e un dado da utilizzare per la creazione e l'invenzione di fiabe. Da 2 a 10 giocatori	Area logico linguistica	Sequenze	Situazioni	5 - 8	H	1	1H
'270	180	Imparo a scrivere	materiali speciali per la pre-scrittura e la coordinazione visivo-motoria.	Extra piagetiana	Schede	Materiali	0 - 0	H	2	2H
	181	Contrasti : accoppiare le figure opposte 27x19x3	Accoppiare le figure opposte; fondamentale abituare i bambini a ragionare sulla qualità degli oggetti	Area logico linguistica	Incastro	Materiali	3 - 6	H	1	3H
'106	182	Tombola degli animali; 27x19x4	Tombola composta da 6 cartelle e 54 cartine con immagini fotografiche di animali	Area logico linguistica	Tombola	Animali	3 - 6	H	1	4H
'330	183	Communicatie = Kommunikation = Comunicazione, 10 tav. ill. bifronte, 48 pioli color., 46x35x7	10 tavole illustrate con fori che rappresentano ambienti e situazioni note al bambino (al supermarket, sulla spiaggia, intorno a casa, nel traffico, alla fattoria, nella foresta, sulla neve, al circo, al campeggio, all'ospedale). La stessa immagine è riproposta su entrambe le facciate. I bambini si mettono uno di fronte all'altro: uno spiega quello che vede e l'altro mette dei pioli nei buchi della tavola. Per migliorare le capacità attentive e di osservazione ed arricchire il linguaggio e comunicazione. Contenuto della scatola: 10 tavole, 48 pioli colorati e 1 supporto in legno per le tavole.	Area logico linguistica	Schede	Situazioni	3 - 6	H	1	5H
'530	184	'Kit di giochi linguistici : progetto Socrates Azione 2, 'Nel mio paese'. Giochi e testo plurilingue	12 cartelle e 72 tessere raffiguranti frutta, verdura, animali, insetti e fiori, per giocare a tombola.	Extra piagetiana		sussidi superiori	0 - 0	H	1	6H
'245	185	Ci ragiono e gioco : Domino tatto dell'alfabeto 43x17x5	20 tessere in legno con sopra le lettere dell'alfabeto in rilievo. Il gioco ha 2 varianti: oltre al domino normale in cui a turno i partecipanti posizionano le tessere in ordine alfabetico, le tessere possono essere pescate da un sacchetto mediante riconoscimento tattile.	Area logico linguistica	Domino	Lettere	5 - 7	H	1	7H
'360	186	Varialand = [80 tav. ill. per un quadro a colori con possibili varianti]; 20x20x5	80 tavolette per formare un unico quadro o tanti singoli motivi, stimolando la creatività e la fruizione di messaggi dei bambini	Area logico linguistica	Puzzle	Ambiente	3 - 6	H	1	8H
'283	187	Box progetto Elle 1 elementare	Materiali didattici per l'educazione logico-linguistica	Extra piagetiana	Schede	sussidi superiori	0 - 0	H	3	9H

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'284	188	Progetto Elle : materiali didattici per l'educazione logico-linguistica. 2. elementare	materiali didattici per l'educazione logico linguistica	Extra piagetiana	Schede	sussidi superiori	'0 - 0	H	3	10H
'69	189	Progetto Elle : elementari	materiali didattici per l'educazione logico linguistica	Extra piagetiana		sussidi superiori	5 – 10	H	3	11H
'301	190	Progetto Elle : materiali didattici per l'educazione logico-linguistica. 4. elementare	materiali didattici per l'educazione logico linguistica	Extra piagetiana	Schede	sussidi superiori	0 - 0	H	3	12H
'302	191	Progetto Elle : materiali didattici per l'educazione logico-linguistica. 5. elementare	materiali didattici per l'educazione logico linguistica	Extra piagetiana	Schede	sussidi superiori	0 - 0	H	3	13H
'532	192	'Voci del mondo in gioco : 6 storie narrate dai ragazzi e ragazze di altri paesi + 1 gioco per ricordare ... nuove fiabe	Narrazione	Extra piagetiana	Schede	sussidi superiori	0 - 0	H	3	14H
	193	Contenitore con vari tipi di schede	Schede per la comprensione delle relazione esistente tra causa ed effetto	Area logico linguistica	Schede	sussidi superiori		H	4	15H
'183	194	Tavolette di associazione logica 27,5x17,7x8,5	8 tessere in legno illustrate, ciascuna, con 5 segni di colore blu senza significato. 40 pezzi di legno illustrati ciascuno con un segno blu che corrisponde ad uno uguale nelle tessere di legno. A partire da 5 anni il bambino può cercare di mettere ogni pezzo al posto che gli corrisponde sulle tessere. A partire da 7 anni può accoppiare i pezzi fuori dalle tessere, scoprendone la relazione logica. Per sviluppare la percezione visiva, l'osservazione, la concentrazione, la capacità di orientamento spaziale, la memoria visiva, il ragionamento logico, la psicomotricità fine ed il coordinamento visivo motorio.	Area logico linguistica	Schede	Forme	5 - 8	H	4	16H
'522	195	'Wat ontbreekt' = [Cerca e trova : 4 tav. guida, 16 tessere in legno] 33x20,5x7,5	4 immagini a colori, un piano rigido da porre sopra le immagini e 37 bottoni colorati. Il gioco consiste nell'incastare i bottoni sul piano rigido seguendo le indicazioni di colore dell'immagine sottostante	Area logico linguistica	Schede	Situazioni	4 - 6	H	4	17H
'370	196	Italia fisica/economica; 19x32x10	40 pezzi: 20 pezzi (regioni) per riprodurre l'Italia fisica, 20 pezzi (regioni) per riprodurre l'Italia economica	Area logico linguistica	Puzzle	Ambiente	6 - 11	H	4	18H
	197	"Little bear's day"	10 mini puzzle che riproducono azioni quotidiane come fare colazione, lavarsi, andare a scuola ecc.	Area logico linguistica	Puzzle	Situazioni	3 – 5	H	5	19H
'120	198	Memory 31x17,5x3,5	24 coppie di tessere raffiguranti oggetti per il gioco del memory.	Area logico linguistica	Memory	Oggetti	3 - 6	H	5	20H
'327	199	1, 2, 3 Help! - [I pericoli] 28x20x5,5	18 sequenze di tre tessere ciascuna che rappresentano situazioni pericolose dentro e fuori l'ambiente domestico da ordinare secondo un criterio logico di causa/effetto.	Area logico linguistica	Sequenze	Situazioni	5 - 8	H	5	21H
	200	Situazioni in sequenza 30,5x21x5	45 tavolette in legno: 15 raffigurano i momenti principali che il bambino vive durante la giornata(mi alzo, mi lavo i denti, ecc), 15 presentano oggetti diversi da associare ad ogni situazione, 15 infine contengono semplici frasi descrittive dei singoli momenti in stampatello maiuscolo. Finalità: stimolare nel bambino l'intuizione di durata e di successione temporale.	Area logico linguistica	Sequenze	Situazioni	4-6	H	5	22H

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
	201	Tombola alfabetiere; 29,5x18,5x6,5	24 tavolette raffiguranti 144 immagini di oggetti e animali e 100 copritessere. 42 tessere con lettere alfabeto e gruppi sillabici. Utile a sviluppare l'associazione suono/simbolo/oggetto e per verificare la capacità di ascolto dei bambini.	Area logico linguistica	Tombola	Lettere	5-8	H	5	23H
'371	202	Domino animali	Gioco del domino con figure di animali per sviluppare il linguaggio	Area logico linguistica	Domino	Animali	0 - 0	G	5	24H
	203	Le Stagioni	Utilizzando le schede del puzzle il sussidio organizza l'attività manipolatoria e cognitiva dei bambini per portarli gradualmente all'intuizione del significato del tempo	Area logico linguistica	Puzzle	Stagioni	5 - 8	H	5	25H
'157	204	Favole = Fables ... 5 favole separate per le operazioni logiche in sequenza di osservazione decifrazione e relazione 31,5x21,5x5	32 tessere in legno da ordinare in 5 sequenze illustrate che riproducono fiabe e favole famose (La lepre e la tartaruga, La cicala e la formica, Il brutto anatroccolo, I due asini, La volpe ed il corvo). Per stimolare nel bambino le operazioni logiche di osservazione, decifrazione d'immagine, relazione. Consente, attraverso attività singole e di piccolo gruppo, l'appropriazione del concetto di sequenza. Con libretto di istruzioni. Altro ausilio con nome diverso, ma uguale contenuto: 496.	Area logico linguistica	Sequenze	Storie	3 - 6	H	5	26H
'117	205	Cosa manca? Cosa non va? 32x21,5x4	4 tabelloni e 48 tessere per due tipi di attività diverse: il bambino deve trovare il particolare dell'immagine mancante o fuori posto. Per stimolare l'osservazione, la percezione, l'associazione e la conoscenza dell'ambiente.	Area logico linguistica	Schede	Situazioni	4 - 7	H	6	27H
	206	Attenti al segno-educazione stradale; 22,5x16x3	Due mazzi di carte con i segnali stradali, concentrazione sulla segnaletica stradale	Area logico linguistica	Carte da gioco	sussidi superiori	11-11	H	6	28H
	207	Was Passt Zusammen?	12 tessere a incastro per trovare gli abbinamenti giusti	Area logico linguistica	Tessere	Oggetti	2 - 4	H	6	29H
'105	208	Tombola degli animali; 27x19x4	Tombola composta da 6 cartelle e 54 cartine con immagini fotografiche di animali	Area logico linguistica	Tombola	Animali	3 - 6	H	6	30H
'379	209	Mio (II) primo memory 27x19x3,5	35 coppie di tessere in cartone per sviluppare attenzione, discriminazione visiva, concentrazione e memoria.	Area logico linguistica	Memory	Oggetti	3 - 6	H	6	31H
'506	210	'Was Passt Zusammen' 27x18,5x3,5	12 tessere da incastrare a due a due, non ci sono lettere e parole scritte. Gli abbinamenti non seguono una logica sequenziale, si mescolano le tessere e il bambino deve trovare gli abbinamenti giusti	Area logico linguistica	Puzzle	Oggetti	3 - 5	H	6	32H
'499	211	Giusto o sbagliato? : gioco di riflessione per i pi? piccini; 21x32x4	Elementi a incastro, gioco di riflessione per i più piccoli	Area logico linguistica	Puzzle	Ambiente	3 - 6	H	7	33H
'107	212	Tombola degli animali; 27x19x4	Tombola composta da 6 cartelle e 54 cartine con immagini fotografiche di animali	Area logico linguistica	Tombola	Animali	3 - 6	H	7	34H
'299	213	Imparo a...parlare : nomi 1 / Linda Levine 16,5x23,5x2,5	40 foto a colori di cibi e animali, attività a sostegno della terapia del linguaggio	Area logico linguistica	Foto	Parole	2 - 4	H	7	35H

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'340	214	Imparo a parlare : preposizioni e concetti base 23x16x2,5	'La prima parte del kit è composto da 24 fotografie a colori per introdurre l'uso di otto preposizioni (dentro/fuori/su/giù/sotto/davanti a/dietro a/accanto a). La seconda parte del kit è composta da 32 fotografie a colori per un lavoro sui concetti base. Finalità: appaiare oggetti uguali, appaiare oggetti a figure che li rappresentano, discriminare figure diverse, riconoscere oggetti equivalenti. Un libretto propone una serie di esercizi che è possibile fare con le schede.	Area logico linguistica	Foto	Oggetti	3 - 6	H	7	36H
'358	215	Imparo a...parlare : nomi 1 / Linda Levine 23x16x2,5	'40 fotografie a colori che rappresentano 20 animali e 20 cibi. Un programma speciale per la didattica di sostegno e la terapia del linguaggio. Finalità :sviluppare l'uso ricettivo ed espressivo della lingua. (Altro ausilio uguale numero 738).	Area logico linguistica	Foto	Parole	2 - 4	H	7	37H
	216	Vocabolario animali	Carte immagini colorate per l'apprendimento della lingua	Area logico linguistica	Schede	Animali	3 - 6	H	7	38H
'392	217	Clothes = [Abiti] 12x13x1,5	34 schede raffiguranti i capi di vestiario più usati, dati in coppia per l'uso del plurale. Finalità: arricchimento del vocabolario. Comprensione della differenza tra articolo determinativo o indeterminativo. Introduzione del termine 'uguale' e avvio alla comprensione del concetto di uguaglianza. Avvio al concetto di qualificazione, introducendo l'aggettivo numerale 'due'. Accenni al concetto di 'prima' e di 'dopo'.	Area logico linguistica	Foto	Abiti	3 - 6	H	7	39H
'394	218	'Tenses Sequencing = [Sequenze temporali] 14,5x12x2	33 fotografie di sequenze logico temporali di 3 immagini ciascuna. Finalità: ampliare il concetto di tempo e consequenzialità, l'apprendimento della coniugazione al passato, presente e futuro, la comprensione del verbo ausiliare 'avere'. Presentare un verbo riflessivo con uso dell'ausiliare 'essere' ed il verbo irregolare 'bere'. Comprensione del termine 'durante' con accenni al participio presente.	Area logico linguistica	Sequenze	Situazioni	4 - 6	H	7	40H
'79	219	Action Symbols = [Simboli di azioni]; 16x11x2	36 carte con simboli in bianco e nero relativi ai movimenti del corpo. Avvio alla lettura delle immagini con la partecipazione del corpo; i bambini dovranno eseguire le azioni presenti sulle carte (mani che battono, piedi che battono, braccio che oscilla, corpo che trema.....) Le immagini sono presenti in 4 copie per lavorare con un piccolo gruppo di bambini o con la sezione suddivisa in 4 gruppi.	Area logico linguistica	Carte	Corpo umano	3 - 6	H	7	41H
'288	220	Spatial Relations Pictures Cards = [Carte colorate di relazioni spaziali] 13x8,5x1,5	30 schede illustrate con cinque soggetti diversi per avviare all'uso degli avverbi di luogo e verificare la comprensione e la capacità d'uso di termini che esprimono concetti spaziali quali il sopra, il sotto, dietro, davanti, di fianco, a sinistra, a destra .	Area logico linguistica	Schede	Situazioni	3 - 6	H	7	42H
'87	221	Sequential Pictures Cards = [Carte di sequenze a colori]	30 schede illustrate con situazioni di vita quotidiana che hanno come protagonisti bambini. Per l'ampliamento della comprensione del concetto di tempo e di consequenzialità.	Area logico linguistica	Sequenze	Situazioni	4 - 6	H	7	43H

Inventario ausili CRED

ID	Num	Nome	Descrizione	Area	Forma	Contenuto	Età	Mobile	Scaffale	Scaff/Mobile
'391	222	Sound Stories = [Storie sonore] + audiocassetta 13x8x3,5	30 carte ed 1 audiocassetta contenente una serie di semplici e brevi storie in lingua italiana (L'albero cade; Confezione di un regalo; Tuffo in piscina; Fine dell'intervallo; La spesa; A scuola in auto; Il temporale). Le storie sono accompagnate da semplici effetti sonori che vengono successivamente riproposti nella giusta sequenza senza il testo con un intervallo tra un suono e l'altro. Per ogni storia è possibile ordinare le carte corrispondenti seguendo una sequenza logico/temporale. Finalità: educazione all'ascolto ed alla discriminazione di suoni e di testi parlati, ampliamento della comprensione del concetto di tempo e consequenzialità.	Area logico linguistica	Sequenze	Situazioni	4 - 6	H	7	44H
'290	223	'Time and Growth = [Tempo e crescita]12x7,5x2,5	70 schede per lavorare sul tempo e la crescita con vari livelli di difficoltà; il bambino dovrà ordinare le immagini in sequenza logico-temporale affinché siano compresi i concetti di orientamento e progressione	Area logico linguistica	Sequenze	Ambiente	3 - 6	H	7	45H
'279	224	Time and Growth [Tempo e crescita]; 12x7x2	70 schede per lavorare sul tempo e la crescita con vari livelli di difficoltà; il bambino dovrà ordinare le immagini in sequenza logico-temporale affinché siano compresi i concetti di orientamento e progressione	Area logico linguistica	Sequenze	Ambiente	3 - 6	H	7	46H
'273	225	Situazioni in sequenza = Sequences Situations = ... 31x21,5x5	32 tessere in legno da ordinare in 5 sequenze illustrate che riproducono fiabe e favole famose (La lepre e la tartaruga, La cicala e la formica, Il brutto anatroccolo, I due asini, La volpe ed il corvo). Per stimolare nel bambino le operazioni logiche di osservazione, decifrazione d'immagine, relazione. Consente, attraverso attività singole e di piccolo gruppo, l'appropriazione del concetto di sequenza. Con libretto di istruzioni. Altro ausilio con nome diverso, ma uguale contenuto: 145.	Area logico linguistica	Sequenze	Storie	3 - 6	H	5	47H