



Batanimmo – Da 2 a 4 giocatori. Composto da 36 carte da gioco che raffigurano vari animali. Vince l'animale più grande; a parità di grandezza, vince l'animale più forte.

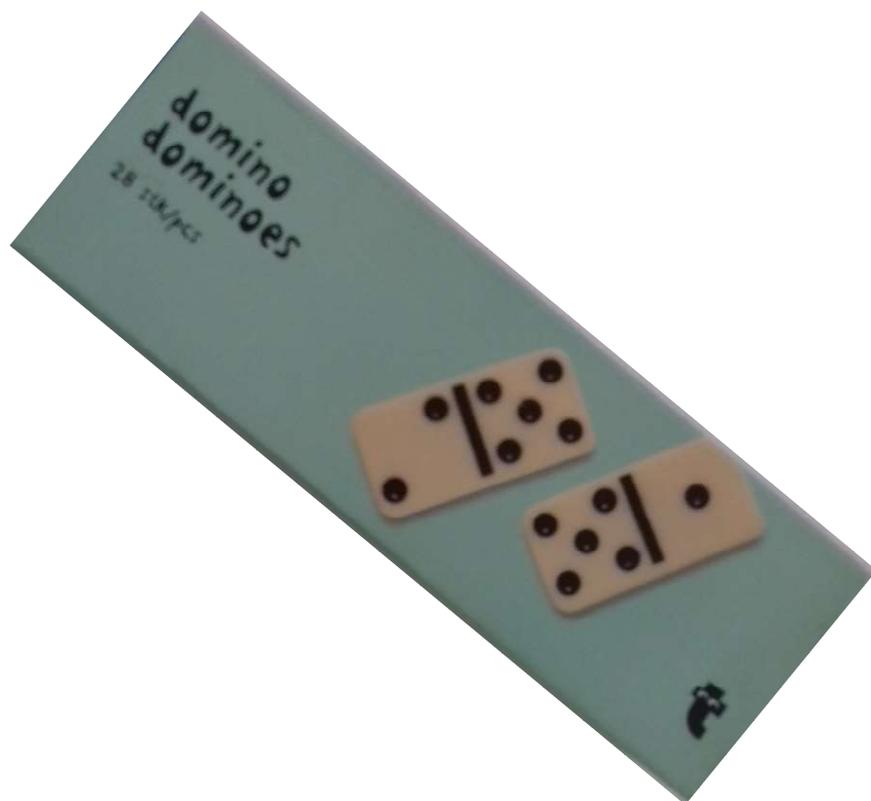
Cubo con le facce – Funziona come il cubo di Rubik, ma al posto dei colori vanno ricomposte diverse facce.



Storyteller dice – Dadi con disegni e suoni onomatopeici; servono per comporre una storia totalmente casuale. Utilizzare per stimolare la verbalizzazione o allenare all’ascolto ed alla ripetizione. Far ripetere quanto viene ascoltato, per poi arrivare a far verbalizzare quanto scelto dall’estrazione casuale delle immagini sui dadi.



Domino con le immagini – Può essere utilizzato come gioco individuale o fatto in coppia: ogni bambino a turno colloca una carta. Allenare all’attesa, allungare tempi di attenzione, rispettare il turno. Far verbalizzare l’immagine.



Domino – Può essere utilizzato come gioco individuale o fatto in coppia: ogni bambino a turno colloca una carta. Allenare all’attesa, allungare tempi di attenzione, rispettare il turno.



Fidget – Questo oggetto può essere utilizzato per controllare uno stato di ansia o gestire emozioni nell’immediato. Si tratta di un antistress, al pari di palline, pongo, ecc.



Old Maid – Il gioco consiste nel trovare tutte le coppie di carte che raffigurano soggetti diversi. Il corrispettivo italiano di “Asino”.

Sea Game – Gioco puzzle per comporre l’ambiente marino attraverso il gioco a turni, con il dado.



Balancing Game – per due o più giocatori, gioco di equilibrio che consiste nel posizionare, uno alla volta, i fiorellini sull'albero, senza far cadere la struttura. Il tiro del dado decide i turni e la posizione dei fiorellini sui diversi livelli.



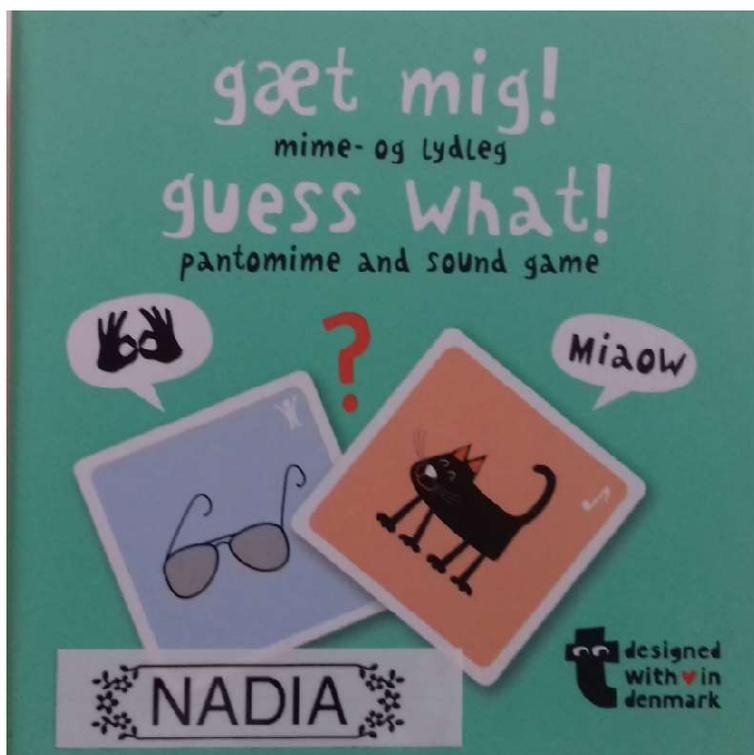
Balance – Gioco di equilibrio in legno, che consiste nel posizionare, mediante turno scelto dal dado, le diverse forme su una struttura mobile, senza farle cadere.



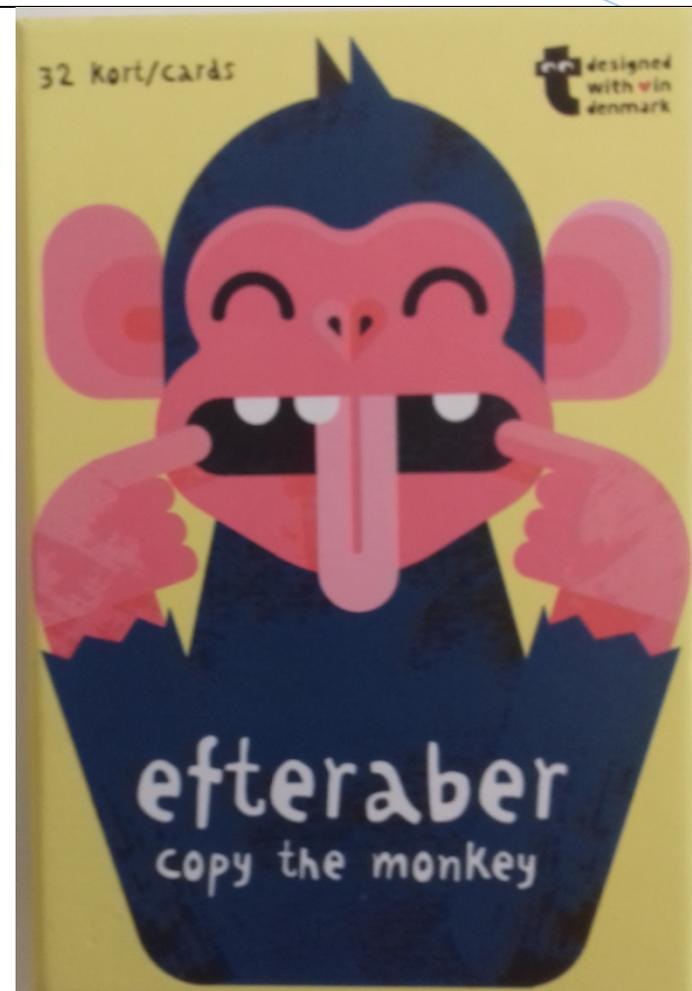
Gioco di imitazione di gesti – Interessante per allenare la capacità di imitazione a specchio e non. Può essere fatto a squadre o con due giocatori.



Gioco del tris – Rispetto del turno, allenare all'attesa, incrementare i tempi di attenzione.



Gioco di imitazione di oggetti e suoni. Funziona utilizzando le due modalità di voce o gesti. Può essere utilizzato nel gioco di squadra o in due giocatori. Allena all'imitazione, all'attenzione condivisa, allunga i tempi di attenzione.



Gioco di imitazione che consiste nel riprodurre i gesti fatti dalla scimmietta nelle carte illustrate. Interessante per allenare la capacità di imitazione a specchio e non. Può essere fatto a squadre o con due giocatori.



Gioco del labirinto – Da utilizzare come antistress e come oggetto per gestire le emozioni e i momenti di tensione, ma anche come rinforzo, come tutti i giochi.



Gioco della serie di colori da memorizzare – Funziona come antistress e come oggetto per gestire le emozioni e i momenti di tensione. Allena la memoria e l'attenzione.



Memory Game – Composto da 25 dischi colorati e con fantasie varie. Funziona come un memory tradizionale. Allena la memoria e l'attenzione; utile per allungare i tempi di attesa e il rispetto del turno.



Memory matematico – Oltre ad allenare la memoria e l'attenzione, stimola il calcolo mentale.



Memory Game – Questo memory funziona come un gioco tradizionale ed è quindi utile per stimolare l'attenzione e la memoria, ma può essere utilizzato in modo più creativo, mixando le due metà che compongono gli animali.

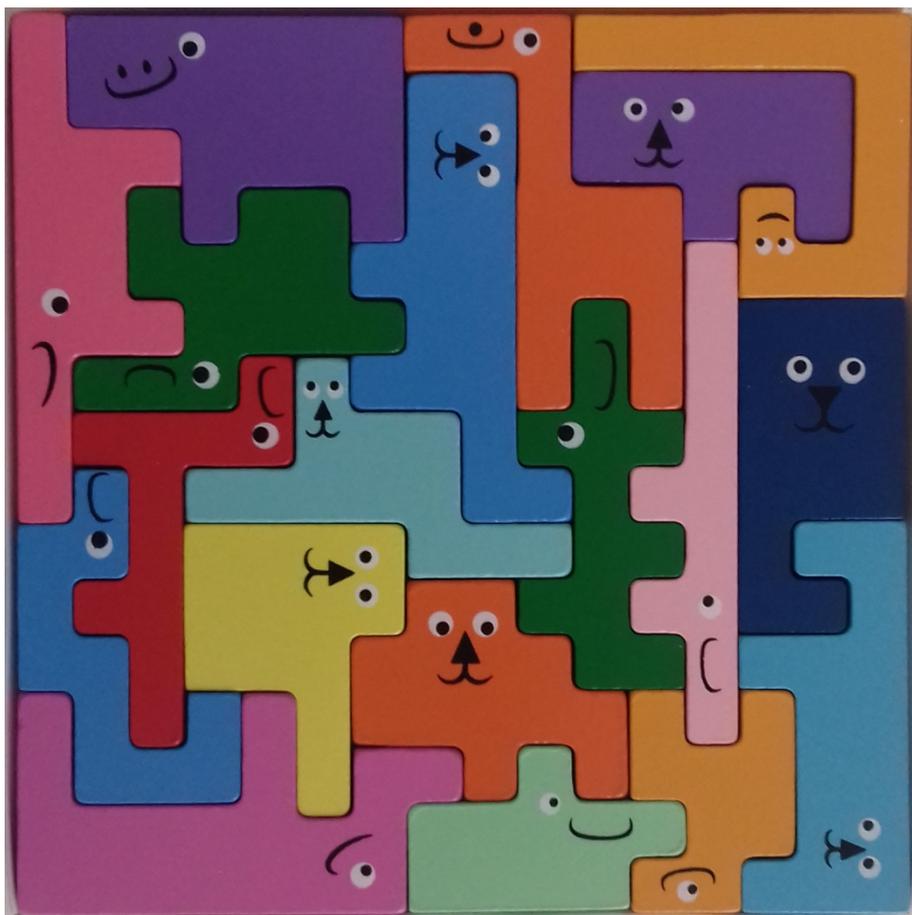
Memory Game tradizionale -



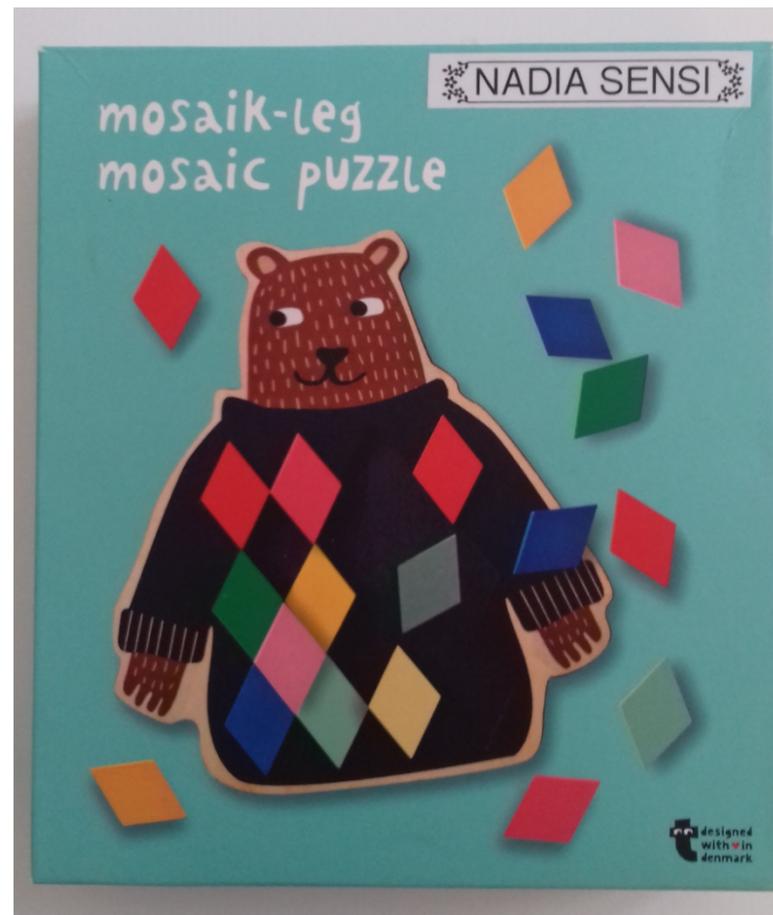
Scatola degli animali Montessori – Il gioco consiste nel comporre gli animali, suddivisi in 24 tessere (testa e corpo) e poi posizionarli nei diversi habitat di vita indicati nel poster (che presenta caratteristiche di bosco, savana, giungla, grandi ghiacci). Utile per costruire conoscenze su questo argomento e per verbalizzare (dall’immagine alla parola).



Puzzle degli ambienti di terra e d’acqua – è composto da tessere di due forme diverse (una ad angolo e una rettangolare); il gioco consiste nel posizionare gli animali in esse raffigurati nel giusto ambiente in cui vivono. Ci sono 9 diverse soluzioni di ambienti (sfondi).



Puzzle in legno – Con posizioni obbligate



Puzzle in legno – Con i rombi colorati è possibile riempire il maglioncino dell'orsetto; sono possibili varie combinazioni di colori e posizioni.