



comunicazione aumentativa e alternativa

ausiliotecaonline.com

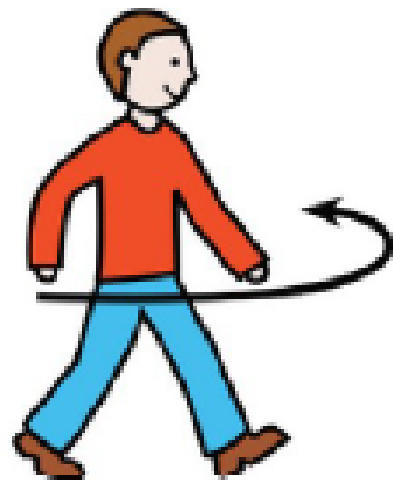
Gli esploratori del **5**

Un gioco per imparare a contare fino a 5

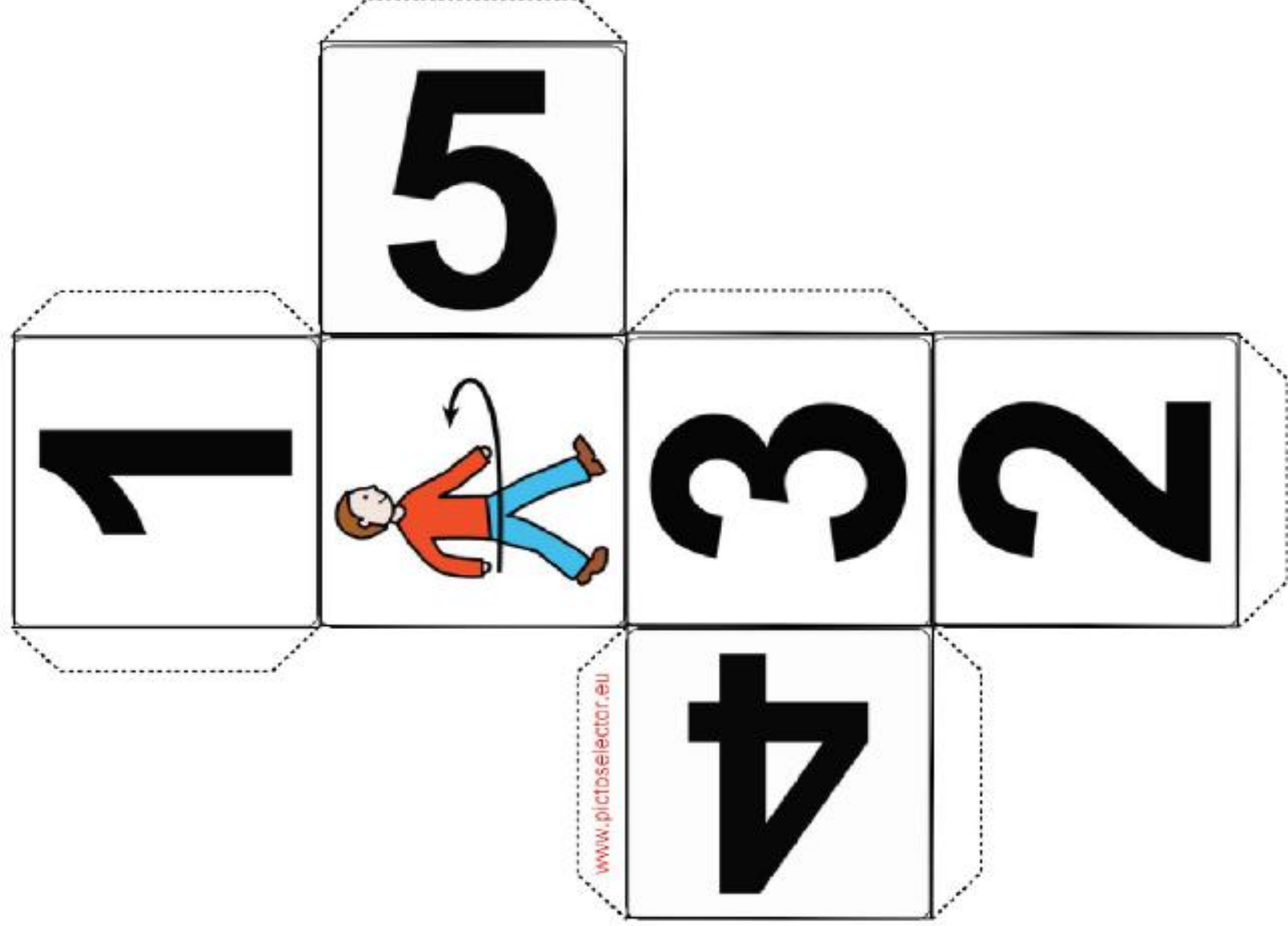
*Un gioco avventuroso
per esploratori coraggiosi*

Come si gioca

- Ogni giocatore sceglie un percorso. Il percorso può essere fatto anche con più giocatori o con una squadra; se si è in tanti si può scegliere di giocare da soli o con altri con i quali si condividerà uno stesso percorso. **A turno si lancia il dado** e si procede secondo il numero che è uscito. **Se esce TORNA INDIETRO** si torna indietro di uno e si fa quello che c'è sulla casella.
- Alcuni percorsi hanno una casella per cambiare: **strada o sentiero?** Se si capita su quella casella si può scegliere di cambiare percorso.
- In ogni percorso ci sono molti ostacoli e pericoli. In un sacchetto **si dovrà pescare l'oggetto necessario** per superare l'ostacolo; poi si rimette la carta nel sacchetto. **Se non si trova si resta fermi un giro.**
- Nel terzo cartellone ci si prepara a saltare al premio
- Per decidere il premio si lancia il dado: **solo in questo caso se esce TORNA INDIETRO** si lancia di nuovo.
- **Il premio VA AD OGNI GIOCATORE DA SOLO O IN SQUADRA** ed è un numero di caramelle che esce con il lancio del dado. **Per cui è meglio giocare in squadra PER DIVIDERE PIU' CARAMELLE !!**



Ritaglia e incolla il cubo per giocare



dott.ssa Giuseppina Castellano Terapista Occupazionale Esperta in CAA

Pittogrammi: ARASAAC (<http://www.arasaac.org>) Stampato da Picto-Selector
(<http://www.Picto-Selector.eu>)

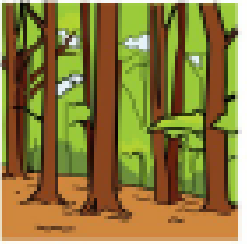


Carte degli oggetti necessari

Ritagliare le carte e metterle
in un sacchetto

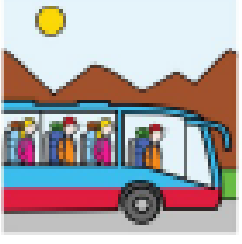
dott.ssa Giuseppina Castellano Terapista Occupazionale
Esperta in CAA

FORESTA



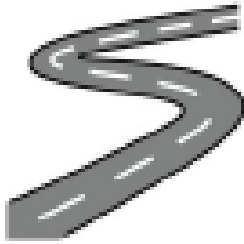
- 1 BISOGNA ARRAMPICARSI
- 2 ATTENZIONE RAPACI !
- 3 AVANTI DI DUE CASELLE
- 4 BUIO
- 5 ACCENDI IL FUOCO

AUTOBUS



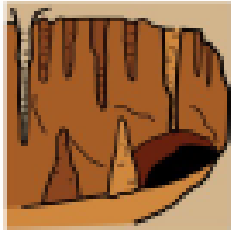
- 1 ATTENZIONE INCIDENTE !
- 2 CAMMINARE A PIEDI
- 3 STRADA O SENTIERO ?
- 4 STRADA INTERROTTA
- 5 SALTA

STRADA



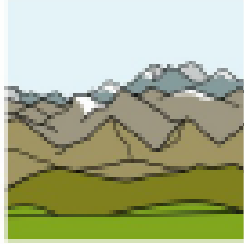
- 1 ATTENZIONE INONDAZIONE !
- 2 CI VUOLE IL SALVAGENTE
- 3 ASCIUGARSI
- 4 OCCORRE UNA BUSSOLA
- 5 AVANTI DI DUE CASELLE

GROTTA



- 1 FARE LUCE
- 2 ATTENZIONE PIPISTRELLI !
- 3 AVANTI DI DUE CASELLE
- 4 CAMBIARE STRADA
- 5 CAMMINARE A PIEDI

MONTAGNE



- 1 BISOGNA ARRAMPICARSI
- 2 ATTENZIONE VALANGA !
- 3 OCCORRE UNA CORDA
- 4 SULLA CIMA DELLA
- 5 ECCO LA PIANURA

SENTIERO



- 1 AVANTI DI DUE CASELLE
- 2 BISOGNA AVERE IL BINOCOLO
- 3 CAMMINARE A PIEDI
- 4 APRI LA TENDA PER DORMIRE
- 5 STRADA O SENTIERO ?

Lancia il dado con i numeri e vai avanti sul tuo percorso

INCOLLA AL FOGLIO PRECEDENTE

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

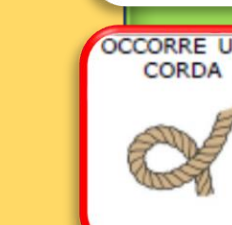
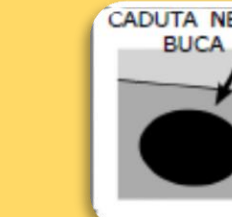
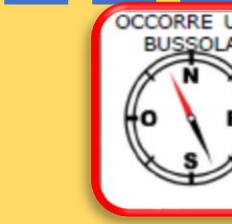
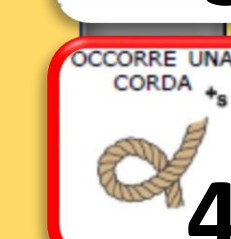
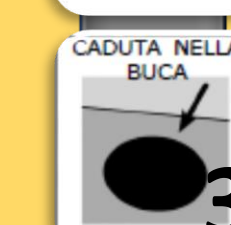
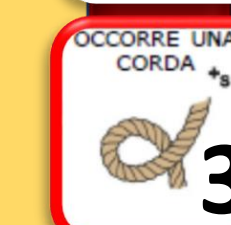
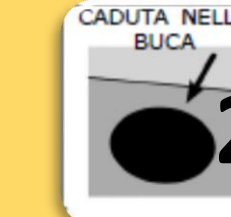
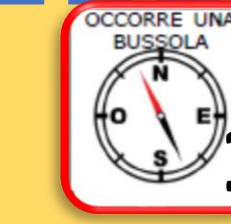
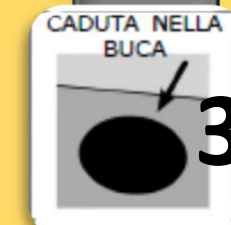
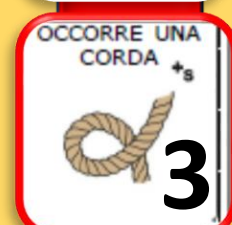
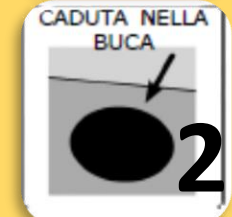
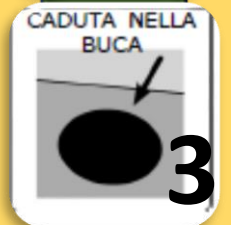
4

5

Lancia il dado con i numeri e
vai avanti sul tuo percorso

INCOLLA AL FOGLIO PRECEDENTE

Lancia il dado con i numeri e preparati a saltare

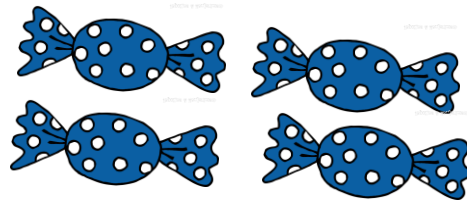


Sei pronto a saltare ?

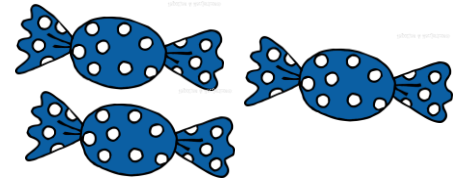
Lancia il dado e guarda quante caramelle hai vinto

Se esce *torna indietro* puoi tirare di nuovo

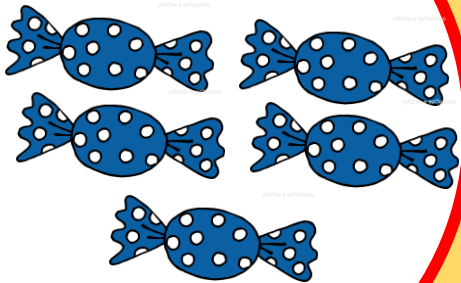
4



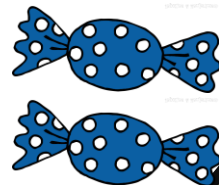
3



5



2



1

