



comunicazione aumentativa e alternativa

ausiliotecaonline.com

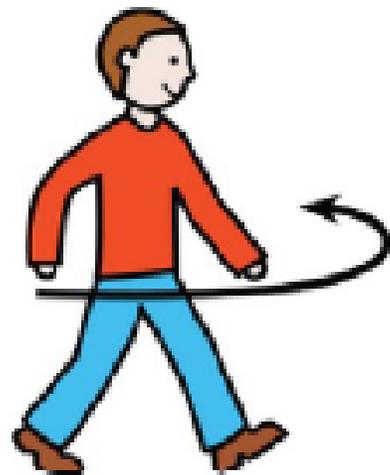
# Gli esploratori del **5**

*Un gioco per imparare a contare fino a 5*

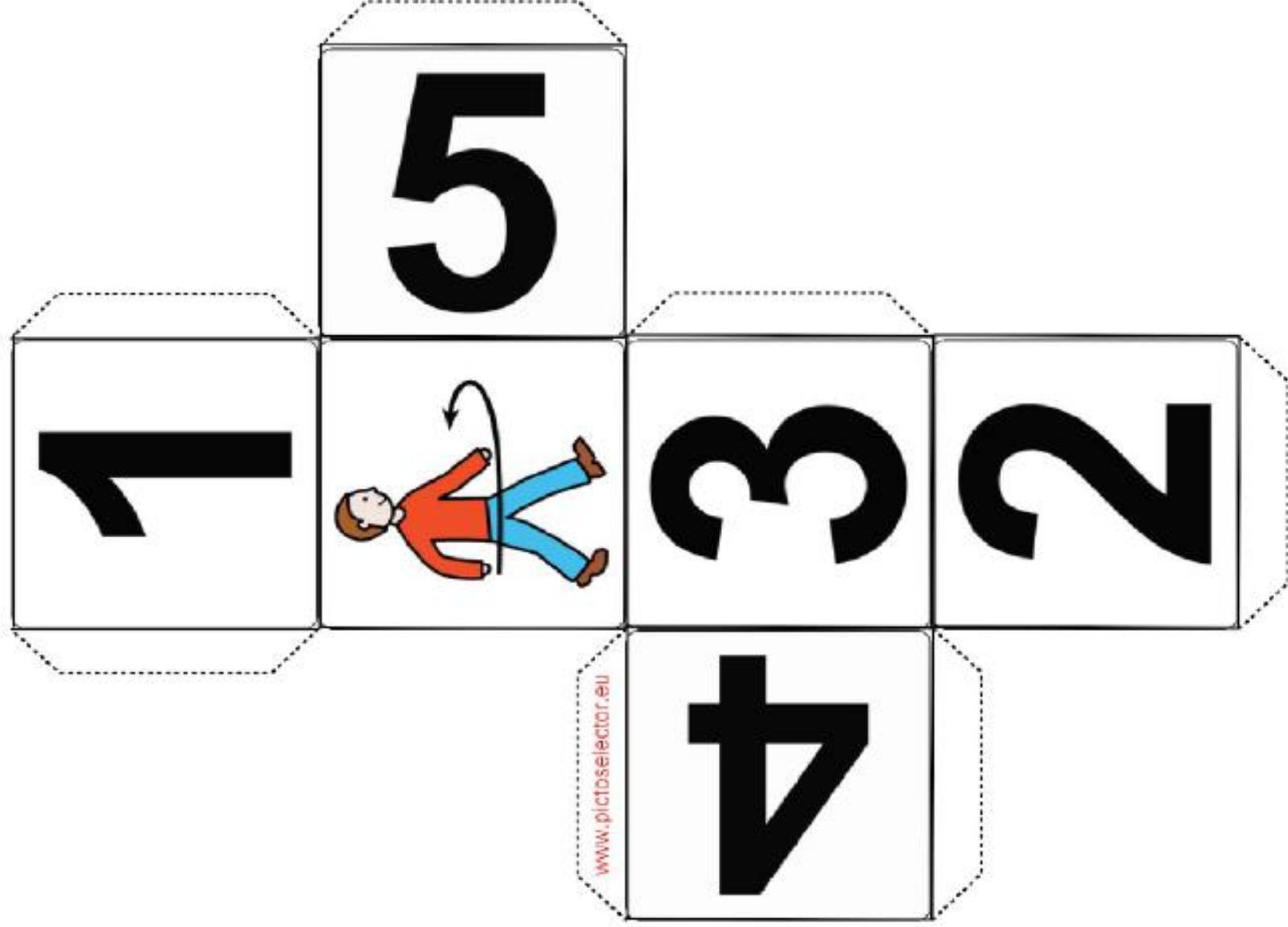
*Un gioco avventuroso  
per esploratori coraggiosi*

# 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



BISOGNA ARRAMPICARSI  
**1**

ATTENZIONE RAPACI !  
**2**

AVANTI DI DUE CASELLE  
**3**

BUIO  
**4**

ACCENDI IL FUOCO  
**5**

### AUTOBUS



ATTENZIONE INCIDENTE !  
**1**

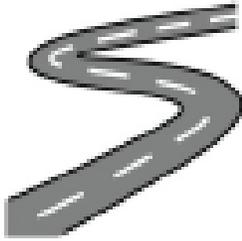
CAMMINARE A PIEDI  
**2**

STRADA O SENTIERO ?  
**3**

STRADA INTERRUPTA  
**4**

SALTA  
**5**

### STRADA



ATTENZIONE INONDAZIONE !  
**1**

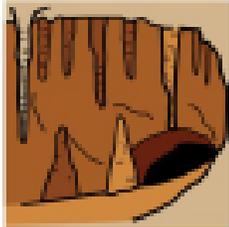
CI VUOLE IL SALVAGENTE  
**2**

ASCIUGARSI  
**3**

OCCORRE UNA BUSSOLA  
**4**

AVANTI DI DUE CASELLE  
**5**

### GROTTA



FARE LUCE  
**1**

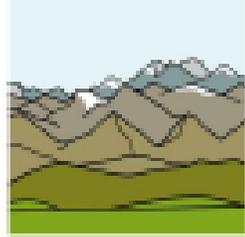
ATTENZIONE PIPISTRELLI !  
**2**

AVANTI DI DUE CASELLE  
**3**

CAMBIARE STRADA  
**4**

CAMMINARE A PIEDI  
**5**

### MONTAGNE



BISOGNA ARRAMPICARSI  
**1**

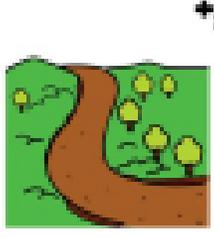
ATTENZIONE VALANGA !  
**2**

OCCORRE UNA CORDA  
**3**

SULLA CIMA DELLA  
**4**

ECCO LA PIANURA  
**5**

### SENTIERO



AVANTI DI DUE CASELLE  
**1**

BISOGNA AVERE IL BINOCOLO  
**2**

CAMMINARE A PIEDI  
**3**

APRI LA TENDA PER DORMIRE  
**4**

STRADA O SENTIERO ?  
**5**

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**

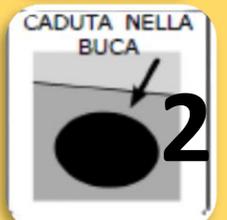
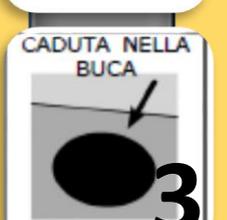
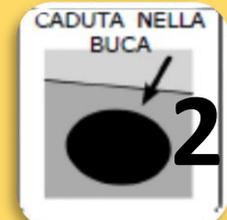
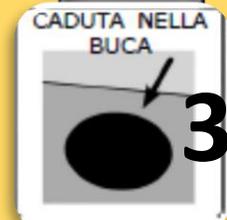
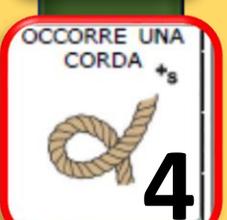
**4**

**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

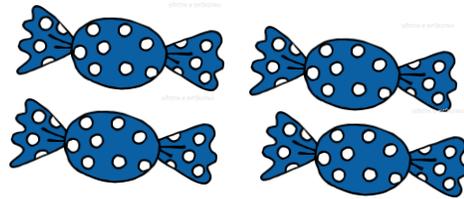


# Sei pronto a saltare ?

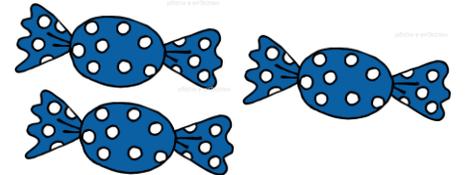
Lancia il dado e guarda quante caramelle hai vinto

Se esce *torna indietro* puoi tirare di nuovo

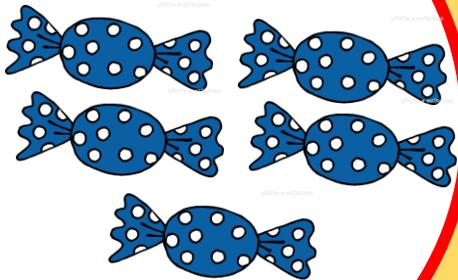
4



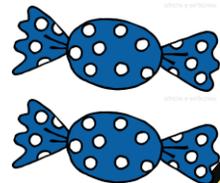
3



5



2



1

