

**Leggi la storia  
e completa il  
racconto. Metti  
i simboli sul  
cartellone.**

# FANTASMI

## Una storia da paura

UNA NOTTE DI TEMPESTA



FULMINI



VENTO



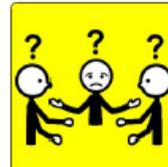
CHE PAURA!



UN GRUPPO DI AMICI



NON SA COSA FARE



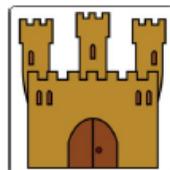
HO UN'IDEA!



ANDIAMO



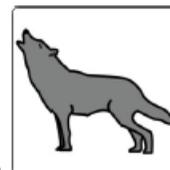
AL CASTELLO



NELLA FORESTA



C'E' IL LUPO



CHE PAURA

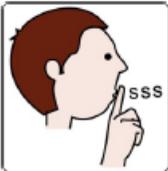
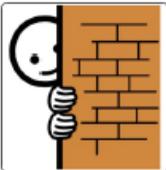


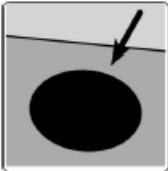
CHE FACCIAMO?



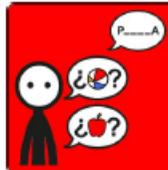
SIAMO ALLA PORTA DEL CASTELLO



SILENZIO  NASCONDIAMOCI  QUALCUNO CADE  IN UNA BUCA

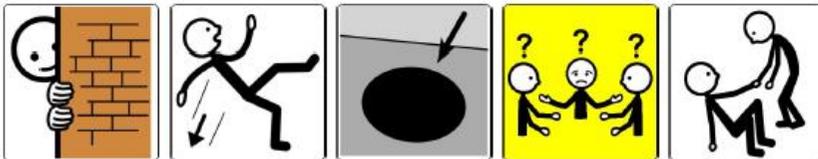
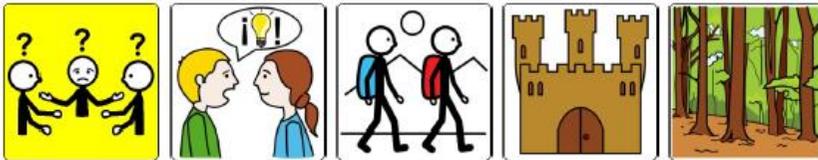
PROFONDA  CHE FACCIAMO?  AIUTIAMO CHI E' CADUTO 

OMBRE ENORMI  SPAVENTOSE  ECCO IL FANTASMA! 

E' ARRABBIATO  RISPONDETE ALL'INDOVINELLO  SCAPPIAMO 

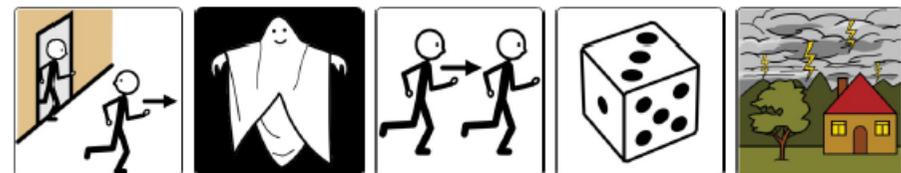
IL FANTASMA  CI INSEGUE  LANCIA IL DADO  PER TORNARE A CASA 

# FANTASMI



DOTT.SSA GIUSEPPINA CASTELLANO TERAPISTA OCCUPAZIONALE ESPERTA IN CAA. REALIZZATO CON PICTOSELECTOR. SIMBOLI ARASAAC

**Ritaglia i simboli**  
**Distribuisci i simboli ai**  
**giocatori**  
**Mentre leggi la storia**  
**mettete i simboli sul**  
**cartellone**



# Carte delle decisioni



Ogni volta che vedi questo simbolo



scegliete la risposta



Andiamo a dormire

Non  
giochiamo



Guardiamo  
la TV

Non  
giochiamo

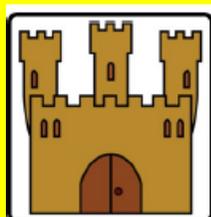


Ho un'idea andiamo al castello  
Continuiamo il gioco



Torniamo a  
casa

Non  
giochiamo



Facciamoci coraggio

Arriviamo al castello

Continuiamo il gioco



Lo lasciamo  
da solo nella  
buca. Non  
giochiamo



Ci mettiamo a  
piangere

Non  
giochiamo



Lo aiutiamo ad  
uscire dalla  
buca e  
continuiamo

**Carte degli  
indovinelli del  
fantasma**



**Rispondete alle domande del  
fantasma o vi mangerà !  
Il fantasma sceglie la carta**

*Se piove, il tempo non è  
bello e io prendo...*

*Il sole è caldo e bello. In  
testa metto il ...*

**Il giocatore che  
fa il fantasma  
sceglie  
l'indovinello e i  
giocatori a turno  
rispondono. Va  
avanti e scappa  
solo chi  
indovina. Chi  
non indovina fa  
un altro  
indovinello**

*Ha le gobbe oppure una sola  
non è un cavallo non ha il  
mantello. E' il ....*

*Ha quattro zampe e ci  
sostiene. A volte è di legno  
molto bello. E' il....*

*Lo porta il mago e lo porta la  
strega, lo porta il principe  
bello. E' il ....*

*Ha le torri e il ponte. Le  
guardie escono in drappello.  
Lo sai ? E' il .....*

*Qualche volta ha una pietra che  
luccica, altre volte è solo d'oro  
ma al dito è sempre molto bello.  
E' il ...*

*Batte forte. Se non stai  
attento senti un male che  
arriva al cervello. E' il ....*

*Sulla spiaggia l'ho portato e  
di sabbia caricato. Mi  
serviva per fare il castello.  
E' il ...*

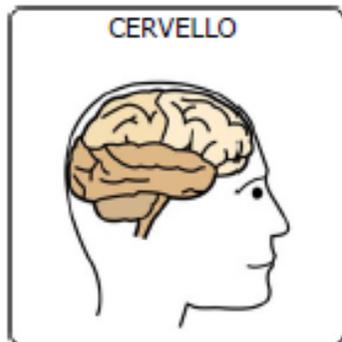
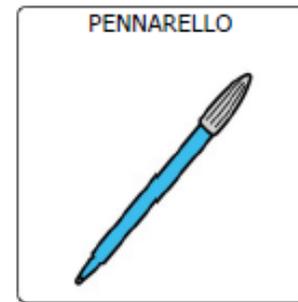
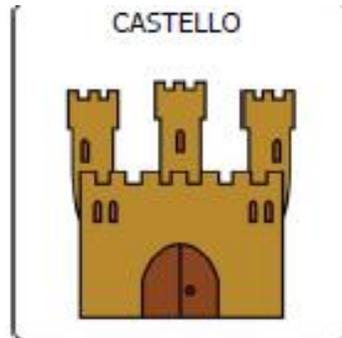
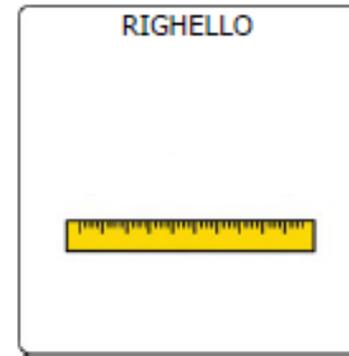
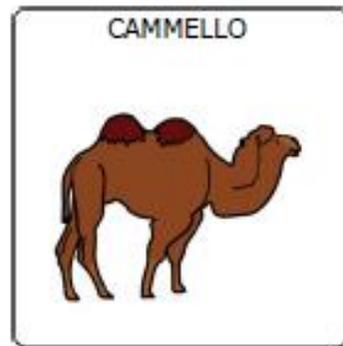
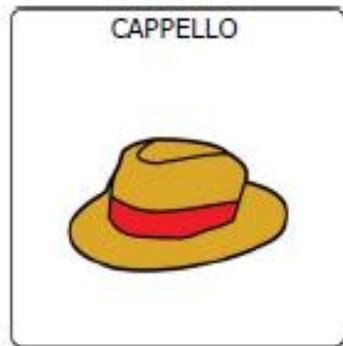
*Nell'astuccio si ripone, ti  
serve per misurare e fare un  
disegno bello. E' il ...*

*Per disegnare occorre e per  
colorare il disegno bello. E'  
il...*

*Chi non lo usa si mette nei guai,  
ma della natura è un dono molto  
bello. E' il ....*

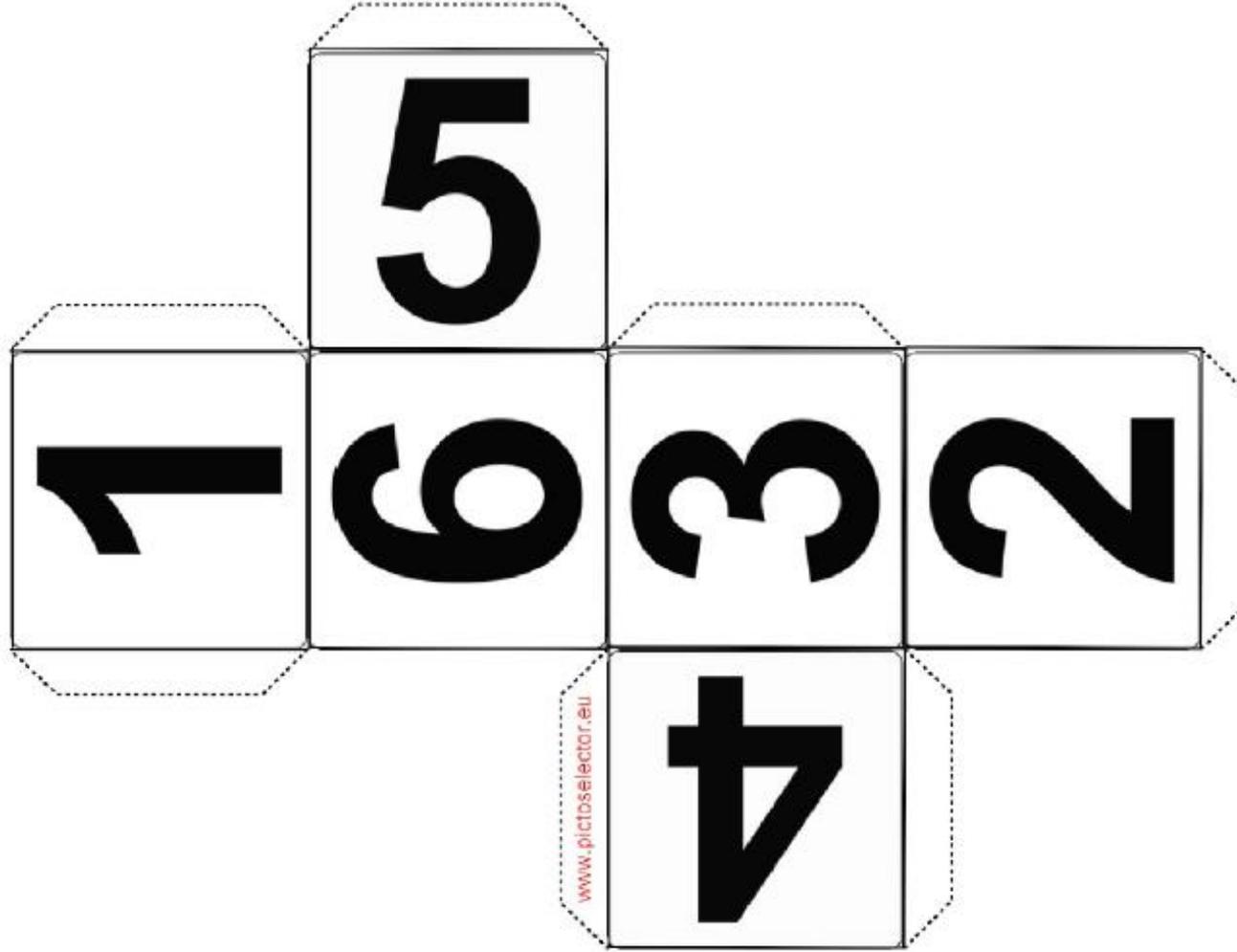
**Il giocatore che  
fa il fantasma  
sceglie  
l'indovinello e i  
giocatori a turno  
rispondono. Va  
avanti e scappa  
solo chi  
indovina. Chi  
non indovina fa  
un altro  
indovinello**

**Tabella di risposta agli indovinelli. I giocatori scelgono qui la risposta al loro indovinello.**

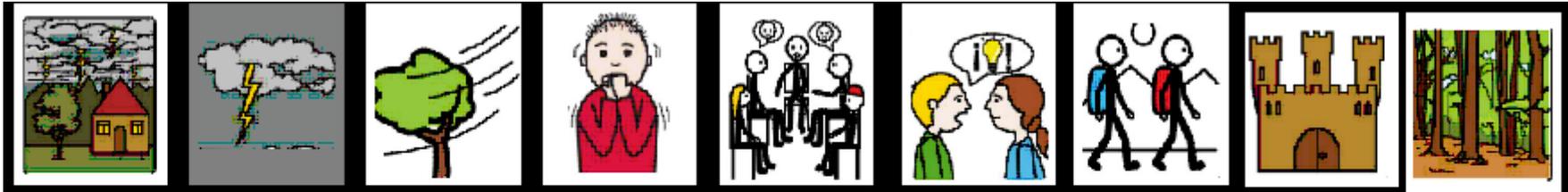


Ogni giocatore lancia il dado e va al numero che esce. Dopo ogni giocatore lancia il dado anche il fantasma: se fa lo stesso numero di un giocatore lo mangia. **Attenzione: se il fantasma fa 6 la tua casa sarà infestata dai fantasmi !! Non ci potrai tornare e il fantasma vince la partita.**

DADO



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



FINALMENTE  
A CASA

