

Smart  
Tales

3+



### Perché sono triste?

Il campeggio volge al termine e l'orso Andrew è sopraffatto dalla malinconia, tanto da non contenere le lacrime. Prova un po' di vergogna per i suoi sentimenti, ma il draghetto Peng è al suo fianco a spiegargli che anche la tristezza ha il suo senso. Mentre ascoltano la storia in rima, i bambini allenano - attraverso i giochi - anche attenzione e memoria.

#### Materie

Ingegneria (intelligenza visuo-spaziale)

#### Tematiche sociali

Emozioni

#### Approfondimenti

Alcuni giochi possono essere utili per potenziare lo sviluppo della memoria visiva, ovvero quella capacità di richiamare l'informazione presentata in precedenza visivamente. La memoria visiva richiede uno sforzo cognitivo importante, ma l'aspetto ludico può favorirne l'allenamento e il potenziamento.



Età  
consigliata

3-4 anni

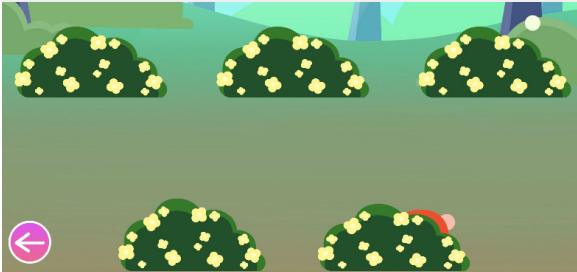
Difficoltà  
giochi



Argomenti didattici

- Memoria visiva
- Attenzione

Dove si è cacciato Andrew? Aiutami a cercarlo



Osserva bene la scena!  
Trova il drago Peng/l'orso Andrew



Memorizza cosa rende triste Andrew  
Tocca le cose che rendono triste Andrew

