

Smart
Tales

3+



Primo giorno di scuola: quante emozioni!

Felicità o paura? Il primo giorno di scuola porta con sé tante emozioni. Lo sa bene la leprotta Lisa che deve affrontare questa nuova esperienza. Al suo fianco, però, c'è il drago Peng a spiegarle che è normale provare felicità, paura, tristezza e persino un pizzico di rabbia durante la sua nuova avventura tra i banchi di scuola.

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

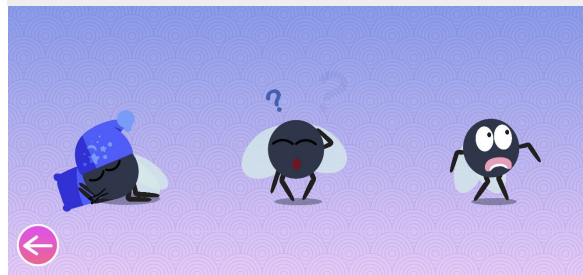
Difficoltà
giochi



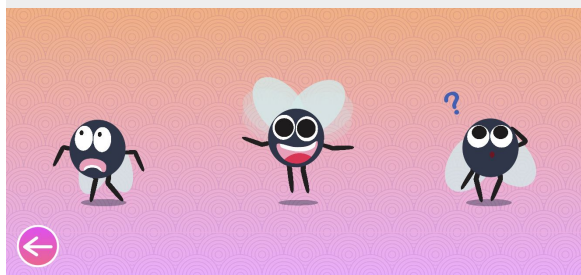
Argomenti didattici

- Logica e associazioni

Tocca il personaggio che ha paura



Tocca il personaggio felice



Tocca il personaggio arrabbiato

