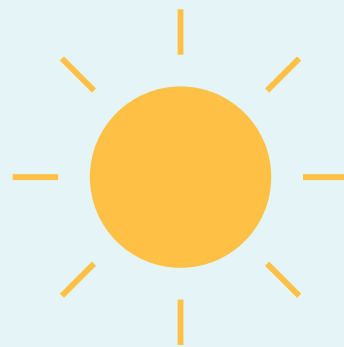


Kit gratuito da stampare · 6-8 anni



Avventure d'estate

Sedici giochi illustrati per allenare attenzione, emozioni, memoria, pianificazione e creatività — pensati anche per bambini con ADHD e DSA.

- ★ Un gioco per pagina, da stampare anche singolarmente
- ★ Versione lampo di ogni attività per i giorni difficili
- ★ Autovalutazione con le faccine dopo ogni gioco
- ★ Pagina dei traguardi da colorare
- ★ Soluzioni e guida per l'adulto

Tiziana Versace

Educatrice specializzata in ADHD e DSA · tizianatutoradhd.it

Serie «Avventure d'estate»

Guida all'uso

Un gioco alla volta, senza pressione

Non serve completare tutto il kit. Scegli l'attività che incuriosisce di più, adatta il tempo e lascia spazio a movimento, fantasia e tentativi. Ogni pagina funziona da sola: puoi stamparne anche una soltanto.

- 1 Scegli** Proponi due giochi e lascia scegliere. La scelta accende la motivazione.
- 2 Adatta** Riduci gli elementi, aggiungi una regola o usa la versione lampo indicata in fondo a ogni pagina.
- 3 Osserva** Nota quale strategia aiuta davvero: regola chiara, tempo breve, silenzio, movimento.
- 4 Muoviti** Alterna tavolo, aria aperta e giochi in movimento. Il corpo aiuta la mente.
- 5 Fermati** Una pausa è parte del gioco, non una sconfitta. Si può riprendere domani.

La domanda finale, dopo ogni gioco

«Che cosa ti ha aiutato a restare concentrato? Una regola chiara, il movimento, il silenzio, un tempo breve, guardare con ordine o chiedere aiuto?»

Tre cose in più in questa edizione

- Versione lampo: ogni gioco ha una variante da 5-10 minuti, per le giornate con poca energia.
- Le faccine: dopo il gioco il bambino cerchia com'è andata. Non è un voto: è un allenamento a riconoscersi.
- Stampa: il kit funziona benissimo anche in bianco e nero, a basso consumo di inchiostro.

Emozioni

10 min

Lampo: 5 min

Il semaforo delle emozioni

- 1 Pensa a un momento difficile di oggi o di ieri.
- 2 Scegli il colore che descrive come ti senti.
- 3 Scrivi o disegna cosa sta succedendo.
- 4 Scegli una strategia per tornare al verde.

**Rosso**

Mi fermo

Giallo

Respiro e penso

Verde

Scelgo cosa fare

Cosa sta succedendo? Scrivi o disegna:

.....

.....

.....

La mia strategia per tornare al verde:

.....

.....

Versione lampo (5-10 min):

racconta solo a voce il colore di oggi e perché.

Com'è andata? Cerchia:

Facile



Giusto



Difficile

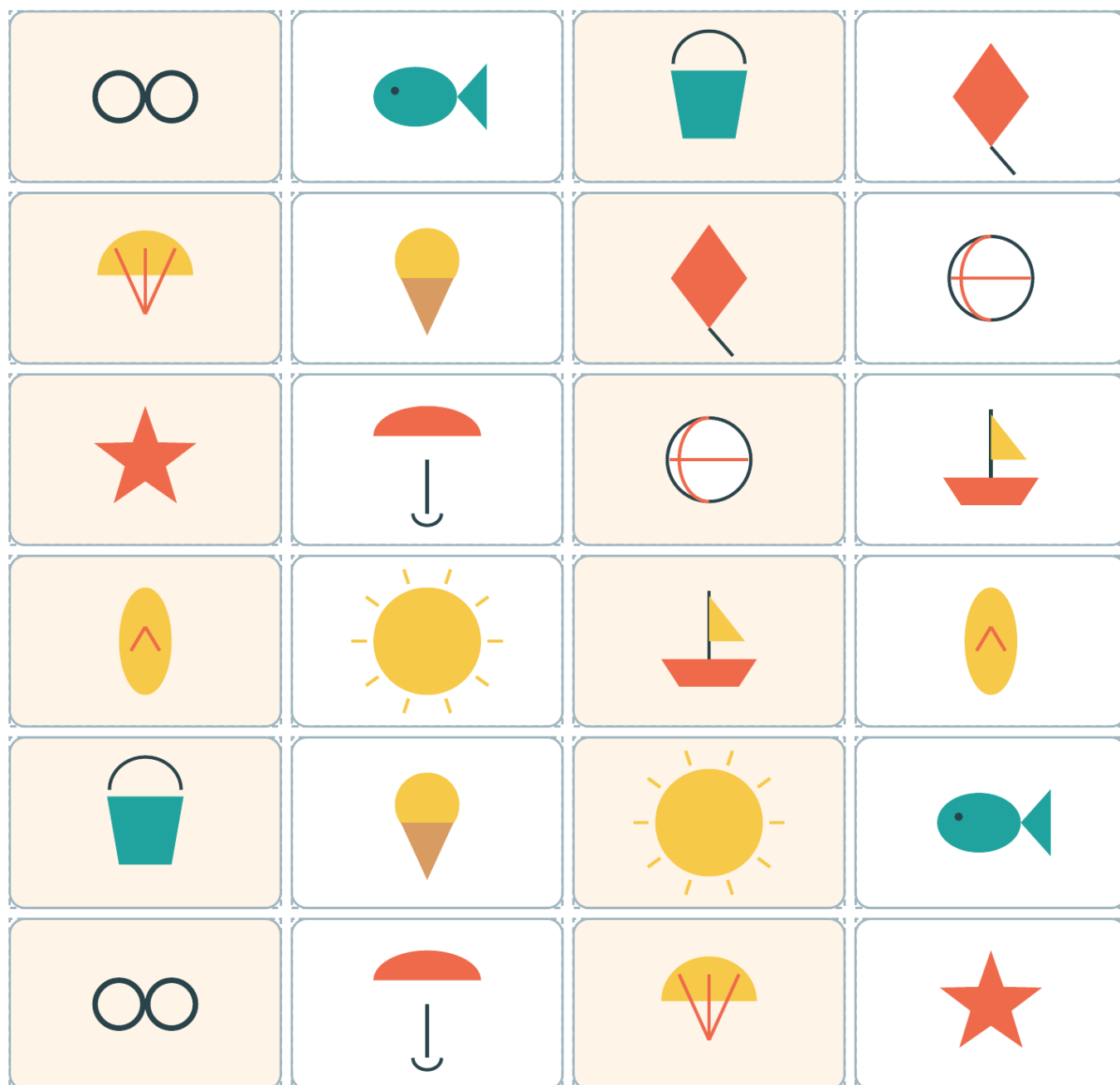
Memoria

25 min

Lampo: 10 min

Memory illustrato: 12 coppie

- 1 Ritaglia le 24 carte lungo le linee tratteggiate.
- 2 Mescolale e appoggiale coperte sul tavolo.
- 3 Gira due carte alla volta.
- 4 Tieni le coppie uguali e racconta dove vedresti quell'oggetto in spiaggia.

**Versione lampo (5-10 min):**

gioca con sole 6 coppie: scegli tu quali carte tenere.

Com'è andata? Cerchia:

Facile



Giusto



Difficile

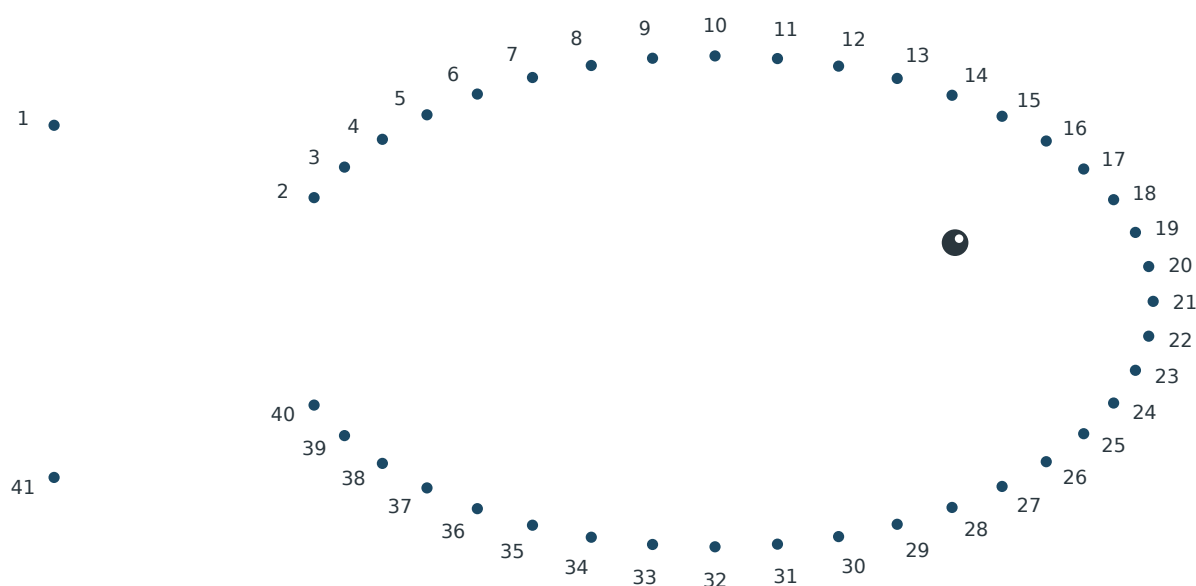
Attenzione e precisione

15 min

Lampo: 7 min

Unisci i puntini: il pesce misterioso

- 1 Unisci i punti seguendo i numeri, dall'1 in avanti.
- 2 Non saltare nessun numero.
- 3 Quando compare la figura, completala con colori e dettagli.
- 4 Dai un nome alla tua creazione.



I punti sono 41: parti dal numero 1 e alla fine torna al punto di partenza.

Versione lampo (5-10 min):

arriva fino al punto 20, poi finisci in un altro momento.

Com'è andata? Cerchia:

Facile



Giusto



Difficile

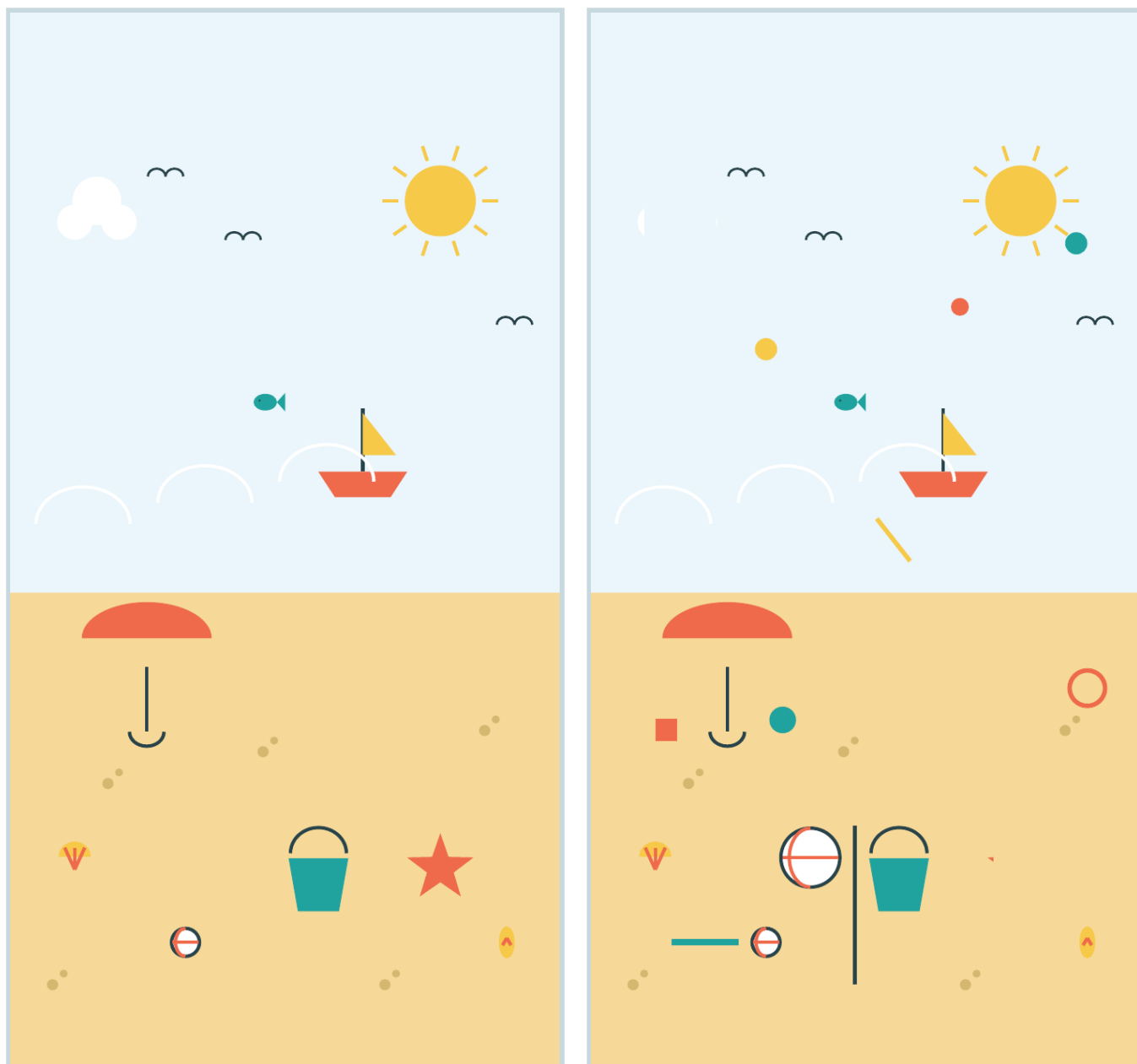
Osservazione

25 min

Lampo: 10 min

Trova 12 differenze sulla spiaggia

- 1 Confronta le due immagini con ordine.
- 2 Dividi mentalmente la scena in quattro zone.
- 3 Cerchia ogni differenza che trovi.
- 4 Controlla di averne trovate esattamente 12.

**Versione lampo (5-10 min):**

trova solo 6 differenze: le altre possono aspettare.

Com'è andata? Cerchia:

Facile



Giusto



Difficile

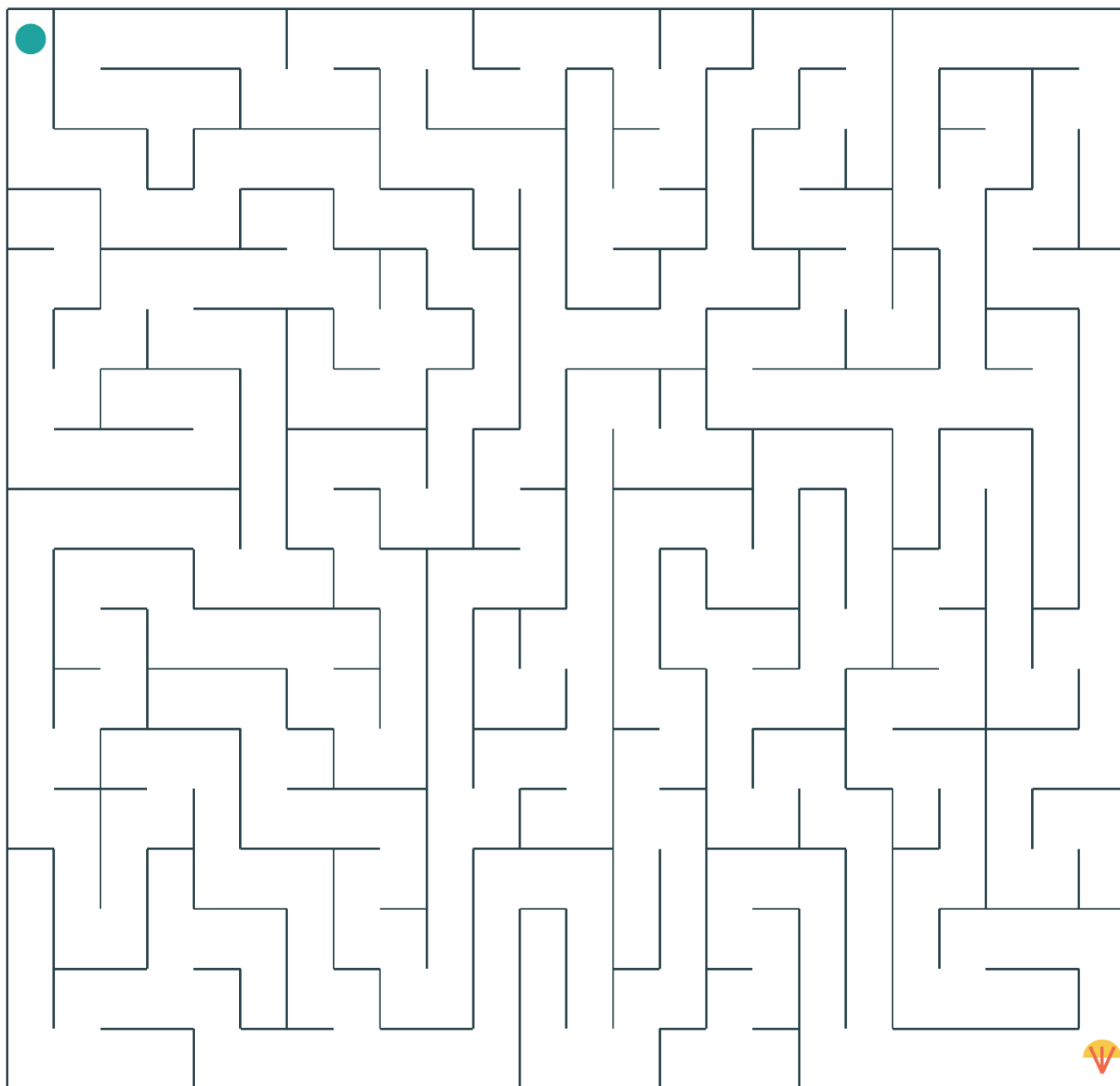
Pianificazione

25 min

Lampo: 10 min

Il grande labirinto del granchio

- 1 Parti dal cerchio verde.
- 2 Prova prima il percorso con il dito, poi con la matita.
- 3 Non attraversare i muri.
- 4 Segna tre punti in cui hai dovuto cambiare strada.

**Versione lampo (5-10 min):**

parti da metà labirinto e trova solo l'ultima parte del percorso.

Com'è andata? Cerchia:

Facile



Giusto



Difficile

Cinque sensi

20 min

Lampo: 8 min

Bingo estivo dei 5 sensi

- 1 Esplora un luogo sicuro insieme a un adulto.
- 2 Trova gli elementi senza correre.
- 3 Colora una casella per ogni scoperta.
- 4 Completa una riga o, se vuoi, tutta la tabella.

Qualcosa di rosso	Un suono lontano	Una superficie ruvida	Un profumo piacevole
Qualcosa di rotondo	Un animale piccolo	Qualcosa che si muove	Un'ombra curiosa
Una cosa fredda	Tre colori insieme	Un rumore ritmico	Qualcosa di morbido
Una foglia diversa	Un oggetto brillante	Un suono vicino	Una forma a triangolo

Versione lampo (5-10 min):
completa una sola riga a tua scelta.

Com'è andata? Cerchia:



Facile



Giusto



Difficile

Lampo: 10 min

Avventure d'estate 6-8 anni · pag. 9/22

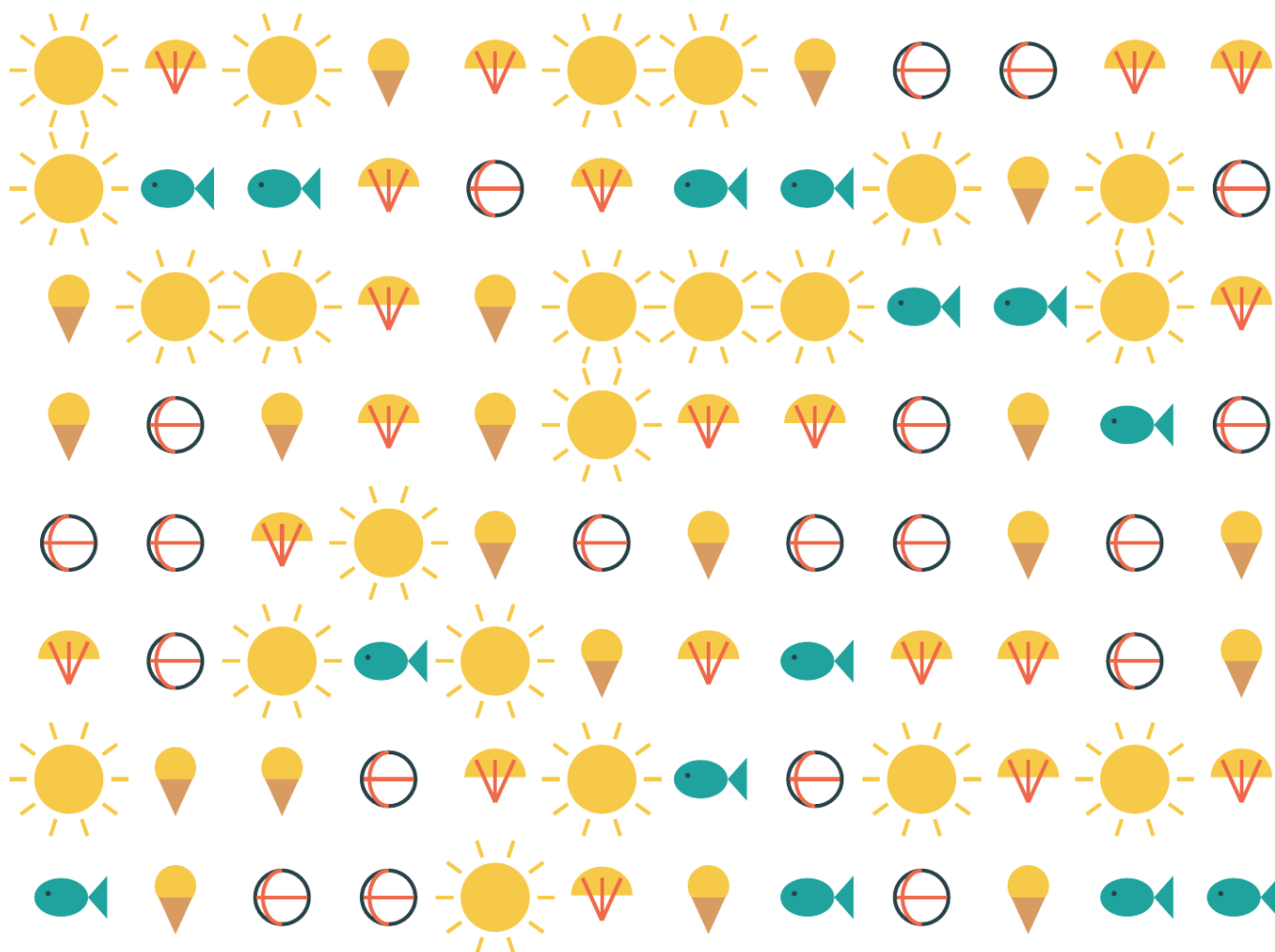
Attenzione visiva

25 min

Lampo: 10 min

Cerca e conta: 96 oggetti

- 1 Osserva la scena senza indicare subito.
- 2 Conta un tipo di oggetto alla volta.
- 3 Scrivi il totale nelle caselle.
- 4 Ricontrolla usando righe o colonne.



Versione lampo (5-10 min):

conta un solo tipo di oggetto, quello che preferisci.

Com'è andata? Cerchia:



Facile



Giusto



Difficile

Memoria di lavoro

12 min

Lampo: 6 min

Completa le sequenze estive

- 1 Osserva una riga alla volta.
- 2 Scopri la regola nascosta.
- 3 Disegna o scrivi nel riquadro ciò che manca.
- 4 Poi inventa una sequenza tua sul retro del foglio.

1



?

2



?

3

1

2

1

2

1

?

4

piccolo

GRANDE

piccolo

GRANDE

piccolo

?

5



?

6



?

Versione lampo (5-10 min):
completa solo 3 righe a tua scelta.

Com'è andata? Cerchia:

Facile



Giusto



Difficile

Movimento e controllo

15 min

Lampo: 6 min

Sole, mare, ombra: cambia regola

- 1 Un adulto o un amico indica una carta alla volta.
- 2 Esegui il movimento della legenda qui sotto.
- 3 Dopo il primo giro, inverti SOLE e OMBRA: ora sole = fermo!
- 4 Contate le risposte giuste: nessuno viene eliminato.

**SOLE**

fai due salti

**MARE**

cammina piano

**OMBRA**

resta fermo come una statua

**SOLE****MARE****OMBRA****MARE****SOLE****OMBRA****SOLE****MARE****Versione lampo (5-10 min):**

fai un solo giro, senza l'inversione delle regole.

Com'è andata? Cerchia:

Facile



Giusto



Difficile

Discriminazione visiva

12 min

Lampo: 5 min

Quale immagine è diversa?

- 1 Osserva una riga alla volta.
- 2 Trova l'immagine diversa dalle altre.
- 3 Cerchiala senza fretta.
- 4 Spiega a voce quale dettaglio cambia.



Versione lampo (5-10 min):
fai solo le prime 2 righe.

Com'è andata? Cerchia:



Facile



Giusto



Difficile

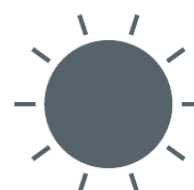
Associazione visiva

12 min

Lampo: 5 min

Collega ogni oggetto alla sua ombra

- 1 Osserva bene i contorni.
- 2 Collega ogni immagine alla sagoma uguale.
- 3 Evita di incrociare le linee, quando puoi.
- 4 Controlla forma e orientamento prima di tracciare.

**Versione lampo (5-10 min):**

collega solo 3 coppie con il dito, senza matita.

Com'è andata? Cerchia:

Facile



Giusto



Difficile

Attenzione selettiva

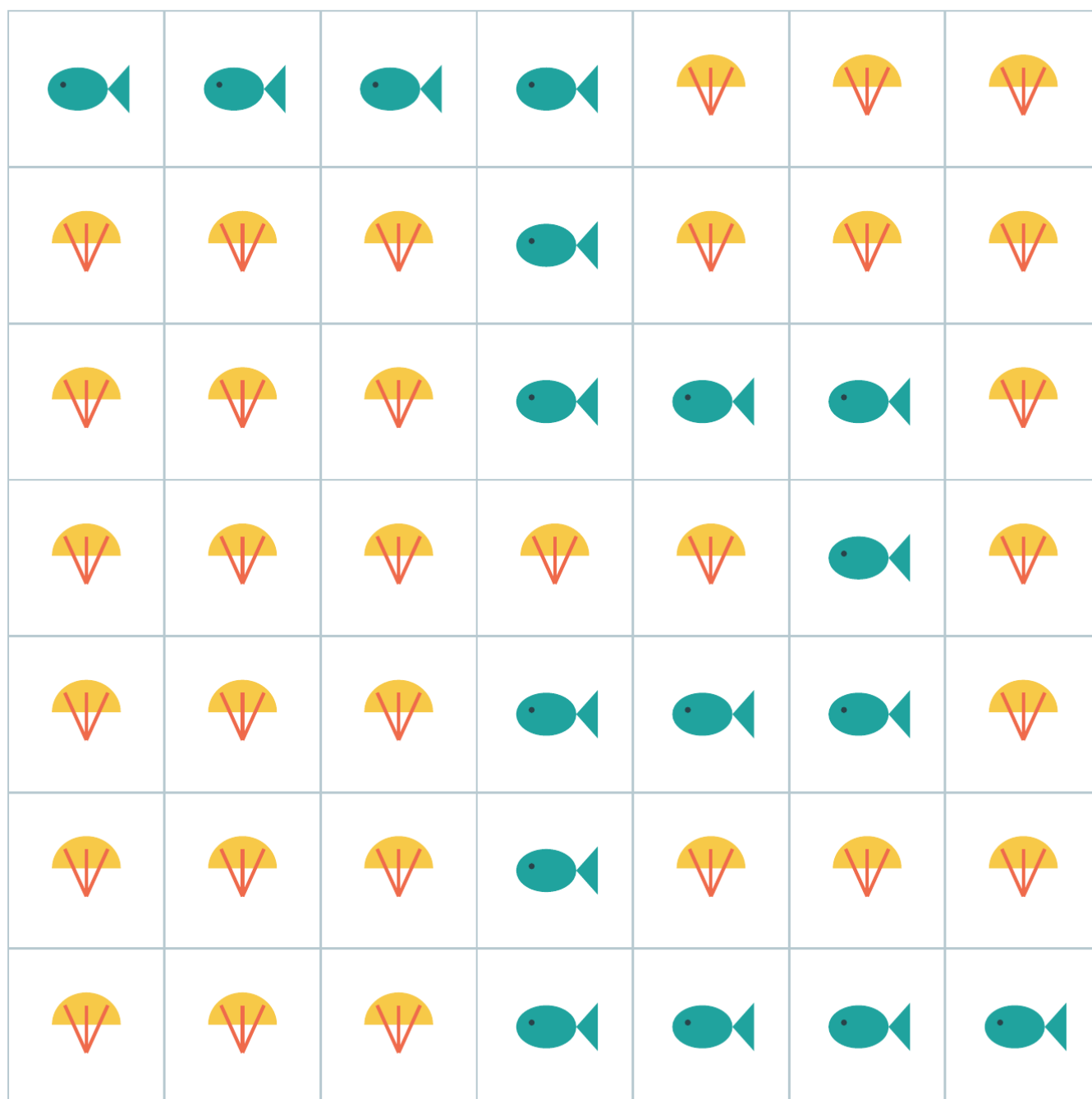
15 min

Lampo: 6 min

Segui soltanto il percorso dei pesci

- 1 Parti dal pesce con la stella.
- 2 Muoviti solo in orizzontale o in verticale.
- 3 Passa soltanto sulle caselle con un pesce.
- 4 Raggiungi il secchiello all'arrivo.

★ PARTENZA



ARRIVO ■

Versione lampo (5-10 min):

fai tutto il percorso con il dito, senza matita.

Com'è andata? Cerchia:



Facile



Giusto



Difficile

Narrazione visiva

25 min

Lampo: 10 min

Completa il fumetto

- 1 Osserva la prima scena già disegnata.
- 2 Disegna nelle vignette vuote ciò che accade dopo.
- 3 Aggiungi le parole nei fumetti.
- 4 Concludi la storia con una soluzione.

Una giornata al mare cambia all'improvviso

...

...

...

Versione lampo (5-10 min):

disegna una sola vignetta: come va a finire?

Com'è andata? Cerchia:

Facile



Giusto



Difficile

Codice e colori

18 min

Lampo: 8 min

Colora il mosaico del gelato

- 1 Leggi la legenda dei numeri e dei colori.
- 2 Colora ogni casella con il colore del suo numero.
- 3 Procedi con ordine, una riga alla volta.
- 4 Alla fine scopri l'immagine nascosta!

0	0	0	1	1	0	0	0
0	0	1	2	2	1	0	0
0	1	2	2	2	2	1	0
1	2	2	3	3	2	2	1
1	2	3	3	3	3	2	1
0	1	1	4	4	1	1	0
0	0	1	4	4	1	0	0
0	0	0	4	4	0	0	0

Legenda

-  0 = lascia bianco
-  1 = giallo
-  2 = rosa
-  3 = marrone
-  4 = arancione

Suggerimento: colora una riga alla volta, da sinistra a destra.

Versione lampo (5-10 min):

colora solo le prime 4 righe: l'immagine inizia già a comparire.

Com'è andata? Cerchia:



Facile



Giusto



Difficile

Parole e logica

30 min

Lampo: 10 min

Grande crucipuzzle estivo

- 1 Leggi un indizio e indovina la parola (scrivila sulla riga).
- 2 Cerca la parola nella griglia: è in orizzontale o in verticale.
- 3 Quando la trovi, cerchiata o colorala.
- 4 Trova tutte e 10 le parole!

O	C	M	F	M	Z	D	B	E	O	B	M
M	Z	O	C	F	O	N	T	F	F	P	L
B	P	S	P	I	A	G	G	I	A	R	A
R	O	V	Z	S	A	B	B	I	A	G	V
E	T	D	O	P	O	D	U	L	I	E	U
L	P	M	A	R	E	D	O	P	P	L	I
L	B	G	L	B	L	D	N	E	G	A	R
O	B	S	O	L	E	U	D	S	D	T	G
N	D	B	A	R	C	A	A	C	C	O	S
E	V	T	S	R	V	D	E	E	O	P	T
D	E	S	T	A	T	E	C	O	V	N	B
O	S	O	U	I	T	E	S	U	P	P	R

Le 10 parole da trovare (indovinale dagli indizi!):

1. Terra o sabbia vicino al mare
2. Grande distesa di acqua salata
3. Illumina e scalda
4. Si muove sull'acqua
5. Arriva e si ritira sulla riva
6. Nuota e ha le pinne
7. Forma castelli tra le mani
8. La stagione più calda
9. Dolce freddo in cono o coppetta
10. Fa ombra sulla spiaggia

Versione lampo (5-10 min):

trova solo 5 parole: quelle più corte sono più facili.

Com'è andata? Cerchia:



Facile



Giusto



Difficile

I miei traguardi

Da colorare!

Ogni volta che completi un gioco (anche in versione lampo!), colora la sua stella. Non serve fare tutto e non serve un ordine: ogni stella colorata è un traguardo vero.



Semaforo delle emozioni



Memory 12 coppie



Unisci i puntini



12 differenze



Labirinto del granchio



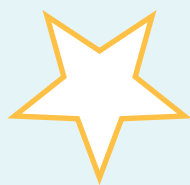
Bingo dei 5 sensi



Continua la storia



Cerca e conta



Sequenze estive



Sole, mare, ombra

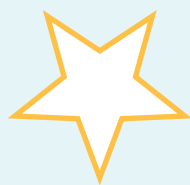


Immagine diversa



Oggetti e ombre



Percorso dei pesci



Fumetto



Mosaico del gelato



Crucipuzzle

Tutte e 16 le stelle colorate?

Sei un vero esploratore dell'estate! Fatti una foto con il kit e festeggia come piace a te.

Soluzioni: osservazione e sequenze

Trova le 12 differenze

Nella seconda scena cambiano dodici elementi: la nuvola, la palla, la stella marina, un dettaglio della barca, una linea sulla sabbia, un punto nel cielo, la conchiglia circolare, un punto in alto, la paletta, il telo quadrato, un segno vicino al mare e un pallino sulla sabbia.

Consiglio per l'adulto: se il bambino ne trova 10 su 12, è già un ottimo risultato di scansione visiva.

Cerca e conta

Soli: 22 · Pesci: 14 · Conchiglie: 20 · Gelati: 20 · Palloni: 20.

Completa le sequenze (soluzioni verificate)

1) sole · 2) quadrato · 3) 2 · 4) grande · 5) giallo · 6) triangolo

Le regole: alternanza semplice (righe 1, 3, 4), schema che si ripete ogni tre elementi (righe 2, 5) e ciclo di tre forme (riga 6).

Unisci i puntini

Seguendo i 41 punti in ordine compare un pesce. Il colore, i dettagli e il nome finale sono liberi: non esiste una versione giusta.

Controlli per l'adulto

Memory

Le 12 coppie: sole, pesce, conchiglia, ombrellone, gelato, barca, stella marina, pallone, occhiali, secchiello, aquilone e infradito.

Giochi visivi

Immagine diversa, riga per riga dall'alto: posizione 4, 6, 2, 5, 3.

Ombre: sole → 3, pesce → 5, ombrellone → 1, barca → 4, gelato → 2.

Nel mosaico compare un gelato.

Crucipuzzle: la griglia risolta

O	C	M	F	M	Z	D	B	E	O	B	M
M	Z	O	C	F	O	N	T	F	F	P	L
B	P	S	P	I	A	G	G	I	A	R	A
R	O	V	Z	S	A	B	B	I	A	G	V
E	T	D	O	P	O	D	U	L	I	E	U
L	P	M	A	R	E	D	O	P	P	L	I
L	B	G	L	B	L	D	N	E	G	A	R
O	B	S	O	L	E	U	D	S	D	T	G
N	D	B	A	R	C	A	A	C	C	O	S
E	V	T	S	R	V	D	E	E	O	P	T
D	E	S	T	A	T	E	C	O	V	N	B
O	S	O	U	I	T	E	S	U	P	P	R

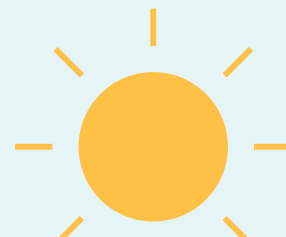
Le 10 parole:

SPIAGGIA	orizzontale
MARE	orizzontale
SOLE	orizzontale
BARCA	orizzontale
ONDA	verticale
PESCE	verticale
SABBIA	orizzontale
ESTATE	orizzontale
GELATO	verticale
OMBRELLONE	verticale

Attività aperte

Semaforo delle emozioni, bingo, percorso, fumetto, storia e giochi di movimento non hanno una risposta unica. Osserva se il bambino spiega la sua scelta e prova una strategia: è questo il vero obiettivo.

Ti è piaciuto questo kit?



Chi sono

Sono Tiziana Versace, educatrice specializzata in disturbi del neurosviluppo (ADHD e DSA). Aiuto bambini, ragazzi e famiglie a trovare strategie concrete per l'attenzione, le emozioni e lo studio — con strumenti pensati per come funziona davvero la loro mente. Questo kit nasce dall'esperienza quotidiana con i miei studenti e con mia figlia.

La serie «Avventure d'estate»

Questo kit è per la fascia 6-8 anni. Sul sito trovi (e troverai) le versioni per le altre età, oltre a guide e materiali gratuiti per genitori e insegnanti. Iscriviti alla newsletter per ricevere i prossimi kit appena escono.

Trovi tutto qui:

tizianatutoradhd.it

Tutoraggio specializzato ADHD e DSA · materiali scaricabili · newsletter.
Inquadra il codice QR per andare subito al sito.



Condividi, con una regola sola

Puoi stampare, usare e condividere questo kit liberamente per uso personale, scolastico ed educativo. Non è consentita la vendita né la ridistribuzione commerciale. Se lo condividi online, linka la pagina del sito: così chi lo scarica riceve sempre la versione aggiornata.