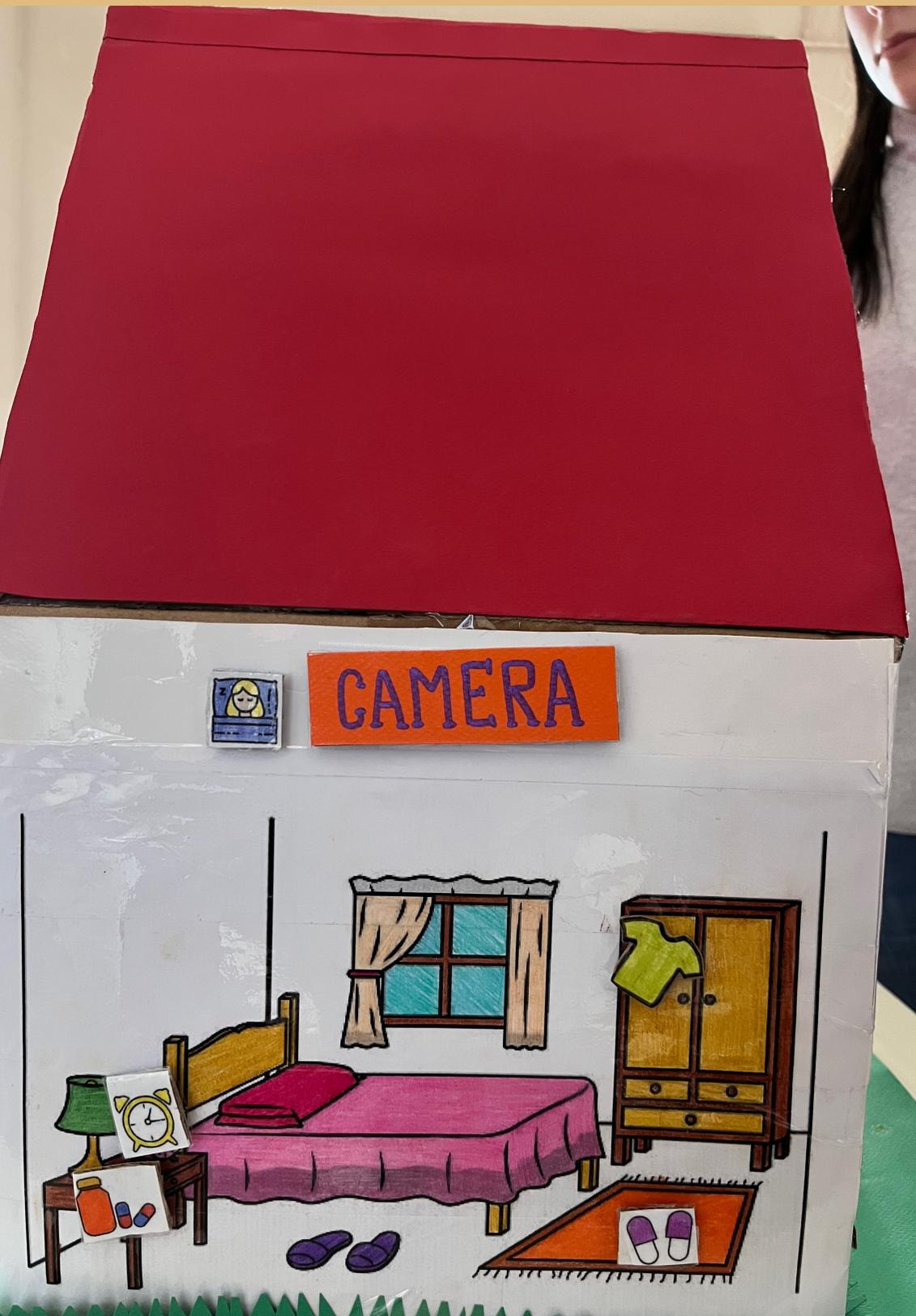




*Casa* è dove c'è *Amore*

# FOTO CASSETTA



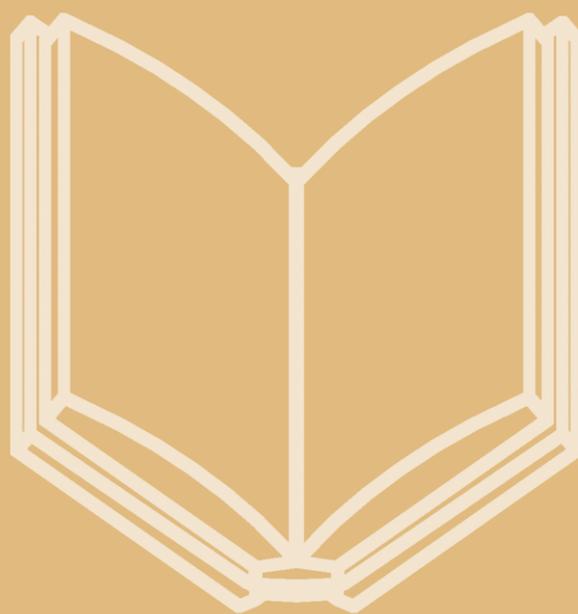
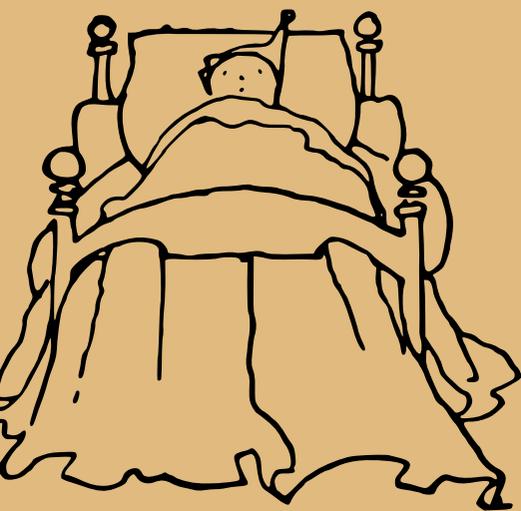
# SCOPO DEL PROGETTO:

LO SCOPO È PORTARE L'UTENTE  
AD UN RAGIONAMENTO  
COGNITIVO TRAMITE UN  
COLLEGAMENTO DI OGGETTI O  
AZIONI QUOTIDIANE  
COLLOCABILI NELLE DIVERSE  
STANZE DELLA CASA.



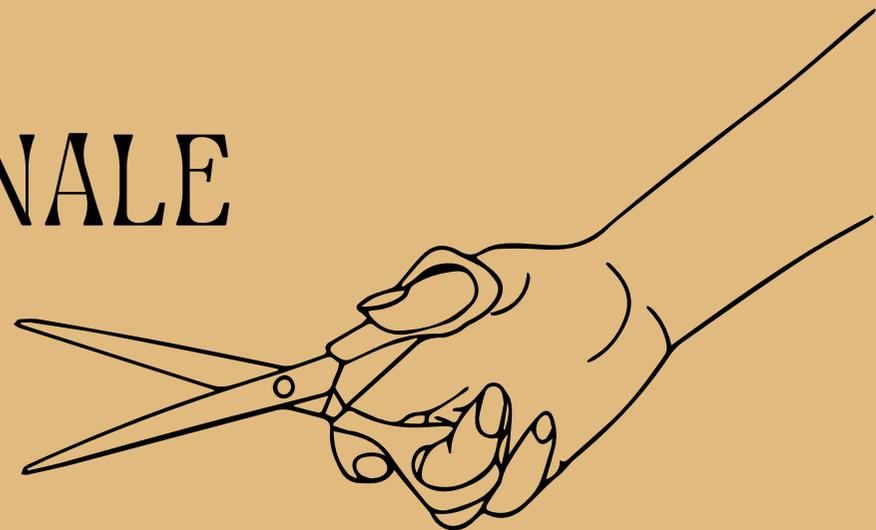
IL NOSTRO LAVORO È UN ATTIVITÀ LUDICA  
MANUALE, CON LO SCOPO DI STIMOLARE LE  
CAPACITÀ COGNITIVE E MANUALI.

LA FINALITÀ PRINCIPALE È ASSOCIARE LE VARIE  
AZIONI E OGGETTI ALLE STANZE, CERCANDO DI  
FARGLI RICORDARE LE ATTIVITÀ QUOTIDIANE PIÙ  
IMPORTANTI.



# MATERIALE USATO:

- SCATOLONE DI CARTA
- NASTRO DI SCOTCH
- MATITE
- CARTONCINI COLORATI
- FORBICI
- PAGINE DI GIORNALE
- VELCRO



# LUOGHI E PARTECIPANTI

I LUOGHI DOVE L'UTENTE PUÒ GIOCARCI SONO:

- ALL'INTERNO DEL SUO DOMICILIO
- IN UNA STRUTTURA (RSA, CENTRO DIURNO)

I PARTECIPANTI POSSONO ESSERE:

- SOLO UNO, GIOCANDO IN SOLITARIA
- MASSIMO QUATTRO, DIVIDENDOSI UNA STANZA  
CIASCUNO

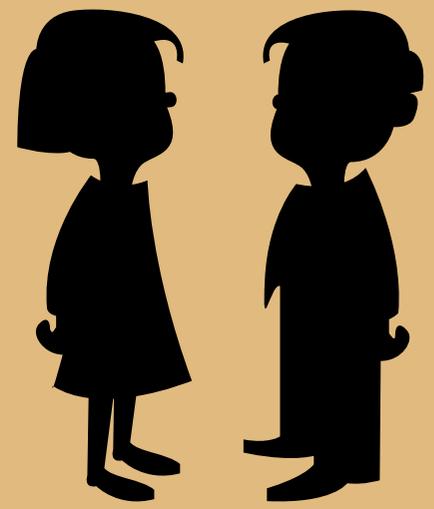


# CHI PUÒ GIOCARCI ?

L NOSTRO GIOCO È PRINCIPALMENTE RIVOLTO  
ALLA TERZA ETÀ.

PRINCIPALMENTE AD ANZIANI CON DEMENZA  
SENILE E ALZHEIMER.

NON PER FORZA DEVE ESSERE RIVOLTO SOLO AD  
ANZIANI MA PUÒ ESSERE GIOCO ANCHE DI  
BAMBINI CON LIEVI PROBLEMATICHE.



# PARTECIPANTI:

VITTORIA MARAVIGLIA

VIOLA CHITI

ALESSIA CHELLINI

