

Giochinsieme



Le carte di **Itala Riccardi Ripamonti**

SPAZIO E POSIZIONI

Per sviluppare attenzione, memoria,
concetti spaziali ed espressione linguistica

Erickson



INDICE:

Per cominciare

Premessa	4
Obiettivi	5
Età e caratteristiche dei destinatari	6
Struttura delle carte	7

I Giochi

Raggruppamenti	10
Ordinazione	12
Doppia ordinazione	14
Indovina cosa c'è	15
Chiama la carta	20
Acchiappa le carte	20
Domino	21
Rubamazzo	22
Famiglia	23
Memory	28
Omino nero	29
Mercante in fiera	30
Tombola	31

Premessa

Lo sviluppo del bambino procede articolandosi nei diversi ambiti: cognitivo (logico e matematico), linguistico (recettivo ed espressivo), psichico (emotivo e affettivo), costantemente interrelati tra loro. Tutto avanza verso l'affermarsi della pianificazione e del **problem solving**, chiamando in causa le diverse profunzioni e **funzioni esecutive**, ovvero:

L'**attenzione**, l'**avvio**, il **controllo esecutivo** o **inhibition** (capacità di inibire), lo **shifting** (capacità di passare da un compito a un altro) e l'**updating** (capacità di riaggiornare in memoria di lavoro).

L'educatore (l'adulto, l'insegnante, il terapeuta che si occupa della crescita del bambino) deve essere consapevole del fatto che le differenti attività proposte, sia in ambito educativo che (ri)abilitativo, vanno a sollecitare, inevitabilmente, capacità differenti e, pertanto, deve favorire l'integrazione delle diverse funzioni così come la scelta della miglior **strategia cognitiva** da utilizzare per portare a termine il compito/l'attività.

I presupposti teorici delle attività suggerite con queste carte si ritrovano nelle moderne **teorie psicopedagogiche** che vedono i bambini motivati e attivamente coinvolti nelle proposte degli educatori. Il gioco è indubbiamente l'attività più plastica e più congeniale all'individuo negli anni della crescita, quando i suoi apprendimenti sono legati alla capa-

cità di riapplicare, in modo originale, quanto apprende; ed è anche quella in cui il bambino riversa tutta la sua carica di partecipazione sostenuto dal piacere della scoperta e, a volte, della competizione.

Le caratteristiche stesse del materiale suggeriscono, nei differenti giochi, diverse possibilità di utilizzo che la fantasia e la preparazione dell'educatore possono sfruttare in modo flessibile, inventando nuovi modi di impiego, secondo le esigenze dei singoli e i diversi momenti educativi.

Educatore e bambino si abituano così ad agire sulla base di regole creative, non di schemi rigidi, per sviluppare e potenziare – più che l'acquisizione di meccanismi o il raggiungimento di un "prodotto" – i **processi di apprendimento** e, quindi, la capacità di pensiero e l'autonomia.

Obiettivi

Le Carte "**Spazio e Posizioni**" come i precedenti sussidi della stessa linea ("Sequenze e Relazioni", "Forme e Logica", "Colori e Associazioni") hanno come primo obiettivo quello di stimolare, in modo attivo, gli apprendimenti nei ragazzi, appassionandoli a una sfida prima di tutto con se stessi.

Gli scopi che con le diverse proposte si vogliono raggiungere sono molteplici:

- favorire l'apprendimento dei concetti spaziali;
- fissarne la denominazione corretta;

- indurre il bambino ad assumere differenti punti di vista, e quindi a uscire dal suo egocentrismo;
- aiutarlo a prendere le distanze dalla realtà concreta spingendolo verso l'astrazione e il simbolismo;
- utilizzare un linguaggio efficace e corretto, con particolare attenzione all'uso delle preposizioni "a" e "da" (es. sopra a, sotto a, vicino a, lontano da, davanti a, dietro a, vicino a, lontano da).

Le diverse proposte stimolano inoltre lo spirito di osservazione, la memoria, l'attenzione, la ricchezza e la proprietà di vocabolario, le capacità logico-critiche. In generale, migliorano comprensione ed espressione linguistica.

Età e caratteristiche dei destinatari

Con queste carte è possibile proporre i giochi illustrati di seguito, a partire da bambini di **3-4 anni**. Si sceglieranno quelli più adatti all'età mentale e alle esigenze di ogni individuo o di ogni gruppo, sulla base delle eventuali difficoltà evidenziate – cognitive, linguistiche, logiche, attentive, mnemoniche, di apprendimento – in quanto le carte si prestano a un gran numero di utilizzi sotto forma di giochi più o meno articolati, che propongono un modo di operare creativo inducendo educatori e ragazzi anche a inventare nuovi giochi adeguati al momento e al gruppo.

L'educatore avrà in mano un valido strumento didattico soprattutto perché i ragazzi, divertendosi, si appassioneran-

no e continueranno a giocare anche senza l'incoraggiamento e la guida dell'adulto.

Gli svariati utilizzi sono illustrati partendo dai più semplici, destinati ai soggetti più giovani o con gravi difficoltà, per arrivare, via via, a giochi adeguati anche a ragazzi del secondo ciclo della scuola primaria.

Struttura delle carte

Il mazzo è composto da **60 carte**.

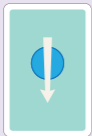
- **40 carte** che riproducono cinque animali (cane, gatto, topo, scoiattolo, gallina) nelle diverse posizioni dello spazio, in rapporto a un riferimento fisso (auto, carrozzina, zuccheriera, albero, pollaio).
- **20 carte** con:
 - 5 **animali** (cane, gatto, topo, scoiattolo, gallina);
 - 5 **oggetti di riferimento** (auto, carrozzina, zuccheriera, albero, pollaio);
 - 10 **simboli** relativi ai rapporti spaziali considerati (sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano, destra/sinistra).



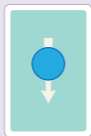
Solo con i bambini oltre i **6 anni di età**, che si mostrassero maturi, si potrà introdurre il concetto di **"destra e sinistra"** utilizzando le carte in cui gli animali sono **"vicino"** e **"fuori"**. Si condurranno i bambini a constatare che nelle carte uno stesso "oggetto" (nel nostro caso un animale) può essere considerato "vicino" se contrapposto a uno "lontano", ma può anche essere visto "a destra" se contrapposto con uno "a sinistra". Allo stesso modo un oggetto può essere considerato "fuori" se contrapposto con uno "dentro", oppure "a sinistra" se contrapposto con uno "a destra"; ciò li indurrà a considerare i rapporti spaziali come un prodotto della nostra mente.



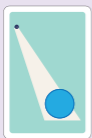
Carte relative ai simboli spaziali



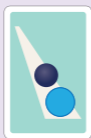
davanti



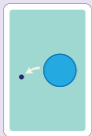
dietro



lontano



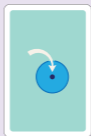
vicino



sinistra



destra



dentro



fuori



sopra



sotto

I GIOCHI

GIOCHI DI RAGGRUPPAMENTO

RAGGRUPPAMENTI

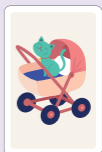
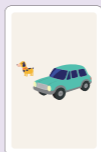
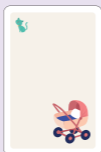
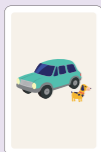
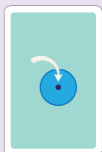
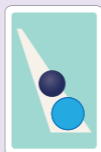
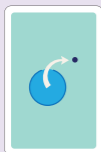
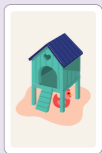
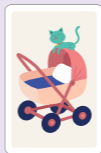
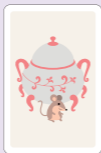
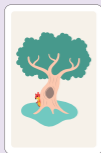
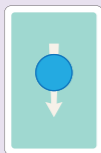
Modalità di gioco

Si comincia utilizzando le **carte con gli animali nelle diverse posizioni dello spazio** e le si lasciano in mano ai bambini, stimolandoli a raggrupparle secondo i criteri che paiono loro più giusti.

In un secondo momento l'educatore aiuta a individuare un criterio di raggruppamento (è opportuno indurre a scoprire diversi criteri di raggruppamento).

Ad esempio, può dire: "Prendiamo dal mazzo tutte le carte in cui gli animali sono 'dietro' e facciamo un mazzetto che teniamo vicino a noi. Preleviamo adesso tutte le carte 'davanti' e le mettiamo a parte in un mazzetto, quindi prendiamo tutte le carte 'sopra' e le raggruppiamo per loro conto".

Esempio di Raggruppamenti



Si formeranno così diversi mazzetti.

Si procede nello stesso modo con le carte "sotto", le carte "dentro", le carte "fuori", le carte "lontano"; sempre raggruppandole in mucchietti separati.

A questo punto le carte rimaste in mano saranno solamente quelle con animali "**vicino**". Tutte le carte saranno così raggruppate secondo criteri tipologici.

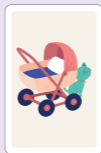
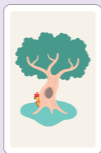
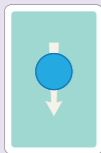
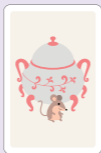
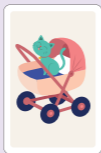
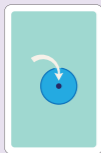
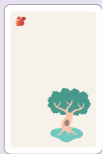
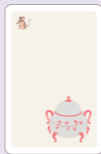
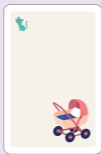
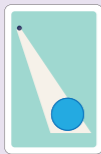
A questo punto si presentano ai bambini le carte simbolo, denominandole e mostrando concretamente, con oggetti, quello che rappresentano e quindi ponendole sopra a ogni singolo mazzetto.

ORDINAZIONE

Modalità di gioco

Le carte che riproducono i cinque animali nelle diverse posizioni vengono divise tra i giocatori; le **carte simbolo** invece sono disposte in fila, sul tavolo, una sotto l'altra (esclusi, almeno inizialmente, i simboli "destra" e "sinistra"). Ogni giocatore, al suo turno, colloca una delle carte che ha in mano a fianco della carta simbolo corrispondente; vengono così a crearsi delle file di carte relative alla stessa collocazione nello spazio. Ciascun giocatore può proseguire a porre le sue carte sul tavolo solo se rappresentano la stessa posizione della carta già messa. Se ciò non gli è possibile passa la mano al compagno. Naturalmente, quando il gioco tornerà nuovamente a lui, sarà libero di collocare la sua

Esempi di Ordinazione



carta in ogni posizione corrispondente al simbolo, salvo poi proseguire sempre sulla stessa fila (o passare di nuovo il turno se non è in grado di continuare).

DOPPIA ORDINAZIONE

Modalità di gioco

Le carte simbolo, in modo simile al gioco precedente, vengono disposte in riga, mentre le cinque carte, rappresentanti i soli animali, sono collocate in fila in modo tale da creare un sistema a doppia entrata, in cui i bambini dovranno disporre le **carte che riproducono i cinque animali nelle diverse posizioni dello spazio** giocando come sopra descritto.



GIOCHI DI RICONOSCIMENTO E CLASSIFICAZIONE

INDOVINA COSA C'È

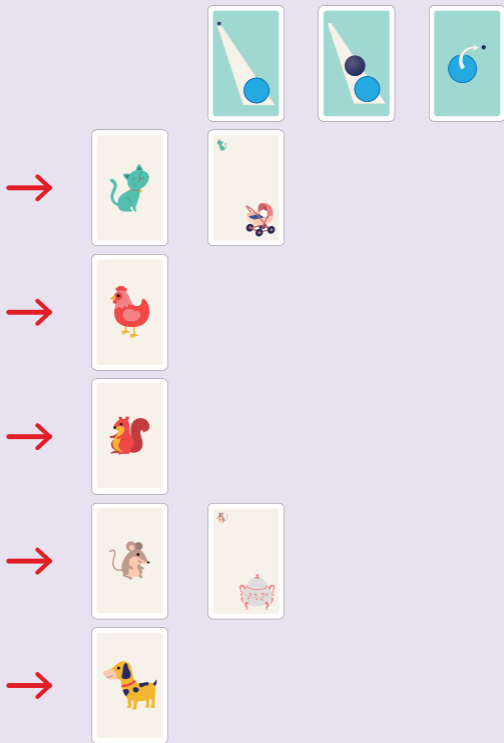
Modalità di gioco

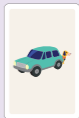
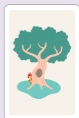
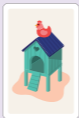
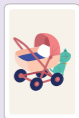
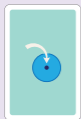
Si parte dalle carte disposte (dall'educatore o dagli stessi bambini) secondo il sistema a doppia entrata descritto per "Doppia ordinazione", poi, a turno, ciascun giocatore capovolge una o più carte, mentre i compagni non guardano.

Gli altri giocatori dovranno individuare cosa rappresentano le carte capovolte descrivendole nel modo più completo.

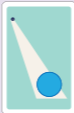



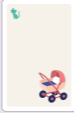
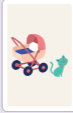
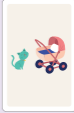
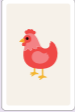

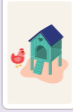
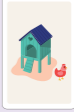
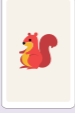


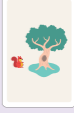


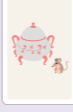
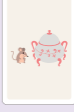
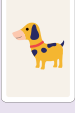

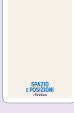
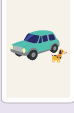
Operando in questo modo il bambino prende confidenza con le carte, con i significati veicolati dalle immagini e con la loro denominazione corretta mentre impara a confrontarle e a classificarle. Inizialmente sarà opportuno semplificare i giochi limitando il numero di situazioni a quelle che il bambino riconosce con più facilità, ad esempio, mantenendo nella fila delle carte con i rapporti spaziali due sole situazioni ("sotto" - "sopra") o quattro ("sotto" - "sopra" / "dentro" - "fuori").

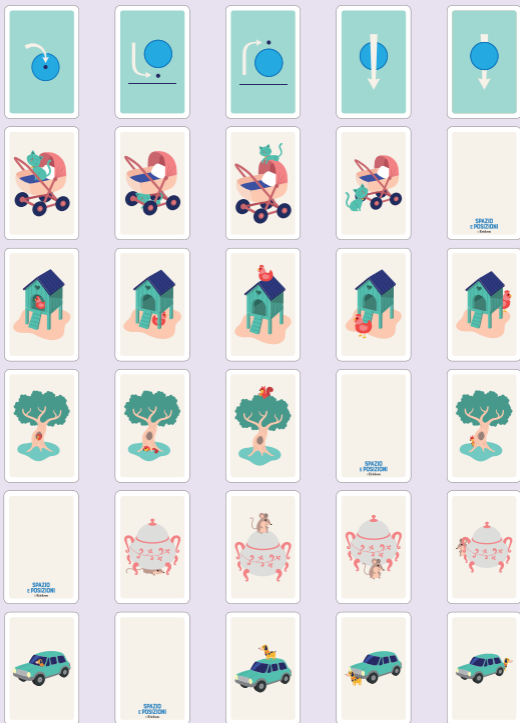
Esempio di Doppia ordinazione





Esempio di Indovina cosa c'è

				
→				
→				
→				
→				
→				



CHIAMA LA CARTA

Modalità di gioco

In questo gioco si eliminano dal mazzo le carte che rappresentano gli animali e gli oggetti di riferimento.

Si separano poi le **carte simbolo** (che verranno tenute dal direttore del gioco) dalle altre **con gli animali nelle varie posizioni dello spazio** che verranno distribuite tra i giocatori.

Questi le dispongono in vista, davanti a sé.

Il direttore di gioco "chiama" (e, se necessario, mostra) una carta simbolo alla volta.

I giocatori devono scartare (mettendole a fianco della carta "chiamata" dal direttore di gioco) le loro carte corrispondenti.

Vince chi che per primo si libera di tutte le sue carte.

ACCHIAPPA LE CARTE

Modalità di gioco

In questa versione del gioco il mazzetto delle **carte simbolo** viene posto in mezzo al tavolo, con la figura rivolta verso il banco; sempre sul tavolo vengono disposte, in vista, 10 **carte prese tra quelle che riproducono i cinque animali nelle diverse posizioni**.

I giocatori, al loro turno, capovolgono una carta dal mazzetto dei simboli e possono prendere, tra le carte sul banco, quelle corrispondenti al simbolo capovolto.

Una volta esaurite le carte corrispondenti rimettono la carta simbolo nel mazzetto, sotto gli altri simboli.

Quando non ci sono più carte sul banco si provvede a disporre altre dieci e i giocatori **ricominciano a capovolgere una carta simbolo a testa**.

Si procede così sino all'esaurimento delle carte: vince il giocatore che ha recuperato più carte dal tavolo.

DOMINO

Modalità di gioco

Questo gioco utilizza tutte le 60 carte.

Si inizia mettendo in vista, sul tavolo, una carta simbolo o una carta animale o una carta oggetto.

Le carte rimanenti vengono distribuite tra i giocatori, che le tengono raggruppate in un mazzo, vicino a sé, con la figura rivolta verso il banco. A turno gireranno una carta per volta dal loro mazzo e potranno metterla a fianco di quella sul tavolo solo se avrà qualcosa in comune con la stessa.

Ad esempio, se la carta sul tavolo fosse "il gatto", potranno esserle affiancate solo le carte che raffigurano **il gatto nelle diverse posizioni**, se fosse il simbolo "sopra", potranno essere

messe di seguito tutte le carte **con animali in quella posizione**; e così di seguito. Ogni giocatore potrà continuare a girare le carte sino a quando avrà la possibilità di affiancarle all'ultima della riga che verrà formandosi sul banco. Mancandogli questa possibilità dovrà passare la mano al compagno, che si comporterà come lui. Quando, girando le carte, dovesse apparire una carta simbolo o una carta rappresentante un animale (isolato) o un oggetto di riferimento, il criterio di associazione cambierà automaticamente.

Ad esempio, se la prima carta messa sul tavolo è "albero", si potrà continuare ad affiancare "alberi", nei diversi rapporti spaziali, sino a che venga pescata, per esempio, la carta simbolo "sotto", a questo punto si potranno mettere sul banco solo carte rappresentanti la situazione "sotto", indipendentemente dall'animale e dall'oggetto.

Si prosegue in questo modo.

Vince il giocatore che, per primo, mette sul banco tutte le carte in suo possesso, oppure, in caso di impossibilità di proseguire il gioco, colui che avrà il minor numero di carte nel suo mazzetto al momento dell'interruzione.

RUBAMAZZO

Modalità di gioco

Si eliminano dal mazzo le carte raffiguranti i 5 animali e i 5 oggetti, si distribuiscono tre carte alla volta a ogni

giocatore, mentre se ne dispongono quattro, in vista, sul tavolo (una sola volta all'inizio del gioco).

Il gioco procede come per il tradizionale "rubamazetto" tenendo conto che il criterio di uguaglianza è determinato dalla posizione nello spazio, per cui, ad esempio, "il gatto sopra la carrozzina" prende sia qualsiasi altro animale "sopra" al rispettivo oggetto, sia la carta simbolo "sopra". Ogni giocatore, al suo turno, può prendere dal tavolo una carta, o rubare a un compagno il suo mazzetto, solo se c'è corrispondenza nella posizione spaziale con la sua carta. Quindi pone le carte accanto a sé in un mazzetto con la figura ben in vista. Se non gli è possibile "prendere" deve lasciare anche la sua carta sul banco.

Vince chi, al termine del gioco, ha il mazzetto con il maggior numero di carte.

FAMIGLIA

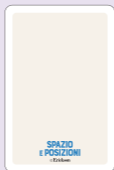
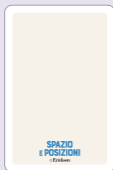
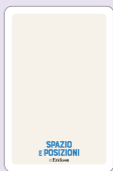
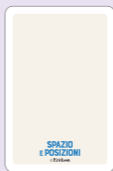
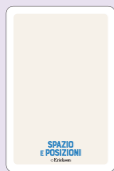
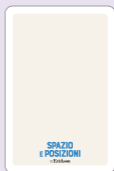
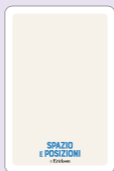
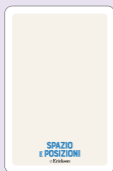
Attività preparatorie

Questo gioco può presentare difficoltà per soggetti molto giovani o con problemi, per cui sono consigliati alcuni giochi più semplici, preparatori.

Ecco alcuni esempi:

- A.** Si prelevano dal mazzo i due simboli "sopra" e "sotto" e tutte le carte corrispondenti a questi due simboli. Si pongono le carte "sopra" sul banco, con la figura capovolta, mentre le carte "sotto" vengono tenute in mano

Famiglia - Attività preparatorie



dall'educatore. Il bambino (o i bambini) capovolgeranno, una alla volta, le carte sul banco e chiederanno al direttore di gioco di posare sul tavolo il contrario corrispondente. Se il bambino, ad esempio, capovolge "la gallina sotto il pollaio", deve chiedere "la gallina sopra il pollaio", e così via.

Lo stesso lavoro viene fatto scegliendo due animali in tutte le posizioni dello spazio.

Se gli animali scelti sono, ad esempio, "il topo" e "il gatto", le carte del topo vengono capovolte sul banco mentre quelle del gatto restano in mano all'educatore, o viceversa. **I bambini capovolgeranno, una alla volta, le carte sul tavolo chiedendo il contrario dell'altro animale** (es. se capovolgono "il topo sotto la zuccheriera" dovranno chiedere "il gatto sopra la carrozzina").

Si procede come sopra con le carte dei diversi animali.

B. Si ripetono gli stessi giochi con una variante: non si mettono carte sul tavolo, in quanto le carte utilizzate nel gioco vengono divise tra due giocatori (la prima volta sarà meglio che uno dei due sia l'educatore).

Ogni giocatore dovrà cercare di formare la **coppia di opposti, ad esempio, "sopra" e "sotto" o "dentro" e "fuori"** – come nel punto A – domandando al compagno di gioco la carta che gli manca per formare la coppia.

Se sbaglia sarà il compagno a chiedere a lui.

Vince chi forma più coppie.

Superata questa fase si ripetono gli stessi giochi dividendo le carte tra più di due giocatori in modo tale che, quando si domanda la carta per completare una coppia, bisogna

indovinare, o cercare di ricostruire, quale giocatore possa esserne in possesso.

Allo stesso modo i giochi possono essere proposti prendendo in considerazione un maggior numero di situazioni (sotto - sopra, dentro - fuori, cane - gatto - topo - scoiattolo ecc.).

Finalmente, se i bambini mostrano di dominare le difficoltà fin qui proposte, si propone il vero e proprio gioco: **famiglia**.

Modalità di gioco

Le carte vengono divise tra i giocatori che devono cercare di raggrupparle in base alla posizione spaziale.

Esempio di una famiglia:

- la gallina **sopra** il pollaio;
- lo scoiattolo **sopra** l'albero;
- il topo **sopra** la zuccheriera;
- il cane **sopra** l'automobile;
- il gatto **sopra** la carrozzina.

Se i giocatori, come è probabile, non hanno tutta la serie completa, devono chiedere ai compagni le carte mancanti cercando di indovinare (all'inizio del gioco) o di individuare (man mano che questo procede) chi dei compagni è in possesso della carta che interessa loro.

Naturalmente, se un giocatore chiede la carta a un compagno e questo non ce l'ha, perde la mano e il compagno a cui è stata fatta la richiesta prosegue il gioco.

Vince chi riesce a impossessarsi del maggior numero di famiglie.

Variante

Una variante del gioco è quella che richiede di formare le famiglie sulla base dell'animale e dell'oggetto di riferimento. Ad esempio, se si sceglie il cane, si può avere:

- il cane sopra l'auto;
- il cane sotto l'auto;
- il cane dentro l'auto;
- il cane fuori dall'auto;
- il cane vicino all'auto;
- il cane lontano dall'auto;
- il cane davanti all'auto;
- il cane dietro all'auto.



I GIOCHI DEI CONTRARI

MEMORY

Modalità di gioco

Si può iniziare a giocare utilizzando solo due posizioni, ad esempio, "sotto" e "sopra". Si prendono queste carte dal mazzo e si dispongono capovolte sul tavolo, in file, o in ordine sparso (quest'ultima disposizione aumenta la difficoltà).

Ogni giocatore, capovolgendo al suo turno due carte, dovrà cercare di formare la coppia di contrari.

Se non ci riuscirà, rimetterà le due carte nello stesso posto in cui erano e sarà il giocatore successivo a provare.

Chi riesce a formare la coppia continua a giocare sino a quando non sbaglia. Vince il giocatore che trova il maggior numero di coppie di contrari.

Variante

Man mano che i bambini diventano abili si può introdurre un maggior numero di coppie di contrari, in modo da rendere il gioco più impegnativo per la memoria visiva.

OMINO NERO

Modalità di gioco

Si tolgono dal mazzo le carte con i simboli, gli oggetti, gli animali, tranne uno che avrà la funzione dell'"omino nero".

Le carte rimanenti vengono divise tra i giocatori (più di due) che dovranno "pescare" dal compagno vicino una carta cercando di associare le coppie di contrari, ad esempio, "il gatto sopra l'auto" e "il gatto sotto l'auto".

Ogni volta che completeranno una coppia dovranno scartarla.

Le coppie formate verranno eliminate e i giocatori terranno in mano – badando bene di non farle vedere agli avversari – le carte rimanenti, ovviamente tutte "scompagnate".

Uno dei giocatori si troverà in mano anche l'**omino nero**, vale a dire l'animale lasciato nel mazzo.

Sarà opportuno che il direttore di gioco controlli l'esattezza delle coppie scartate. Alla fine rimarrà solo un giocatore, con una sola carta: l'**omino nero**.

Prima di iniziare il gioco l'educatore e i bambini, insieme, avranno stabilito quale dovrà essere il pegno da "pagare" per chi rimane con l'omino in mano.

*SE SI HA A DISPOSIZIONE UN SECONDO MAZZO
È POSSIBILE PROPORRE I SEGUENTI GIOCHI*

MERCANTE IN FIERA

Modalità di gioco

Un mazzo va diviso tra i giocatori che dispongono le carte davanti a sé con la figura in vista, possibilmente in modo ordinato.

Dal secondo mazzo vengono estratte alcune carte – almeno una per ogni giocatore – che vengono poste sul tavolo capovolte, senza che nessuno le guardi.

Su ognuna di queste carte verrà messo un premio (solitamente caramelline).

Le carte rimanenti di questo secondo mazzo restano in mano al direttore di gioco che le "chiamerà", vale a dire, senza mostrarle ai bambini, descriverà ogni carta nel modo più completo (ad esempio: "il gatto sotto la carrozzina").

Il giocatore in possesso della carta "chiamata" dovrà capovolgerla. Quando il direttore di gioco avrà terminato le carte, i giocatori (o alcuni di essi) avranno ancora delle carte scoperte e precisamente quelle corrispondenti alle carte capovolte sul banco, con i premi.

A questo punto i premi vengono attribuiti girando una alla volta le carte (partendo da quella con il premio più basso) e consegnando la vincita al bambino con la carta uguale.

TOMBOLA

Modalità di gioco

Si procede come per il gioco precedente, con le seguenti varianti: le carte distribuite tra i giocatori devono essere disposte in righe di 3, 4, o 5 carte secondo quanto sarà possibile sulla base del numero dei giocatori.

Il direttore di gioco non toglierà nessuna carta dal secondo mazzo che terrà in mano.

I bambini capovolgeranno, man mano che saranno chiamate dal direttore di gioco, le loro carte.

Il primo che completerà una fila (sia essa di 3, di 4 o di 5 carte secondo come stabilito all'inizio del gioco) avrà diritto a un premio.

Un altro premio verrà dato al giocatore che per primo avrà capovolto tutte le carte davanti a sé e che risulterà il vincitore.



Vai su **www.erickson.it**
per leggere la descrizione dei prodotti Erickson
e scaricare gratuitamente tutti gli «sfogliolibro»,
le demo dei CD-ROM e le gallerie d'immagini.



Registrati su **www.erickson.it**
e richiedi la **newsletter INFO**
per essere sempre aggiornato in tempo reale su tutte
le novità e le promozioni del mondo Erickson.



Seguici anche su **Facebook**
www.facebook.com/EdizioniErickson
Ogni giorno notizie, eventi, idee, curiosità,
approfondimenti e discussioni sul mondo Erickson!

Via del Pioppeto, 24
38121 TRENTO
tel. 0461 950690
fax 0461 950698
info@erickson.it
www.erickson.it

The Erickson logo is a red square with the word "Erickson" written in white, serif font.

Erickson