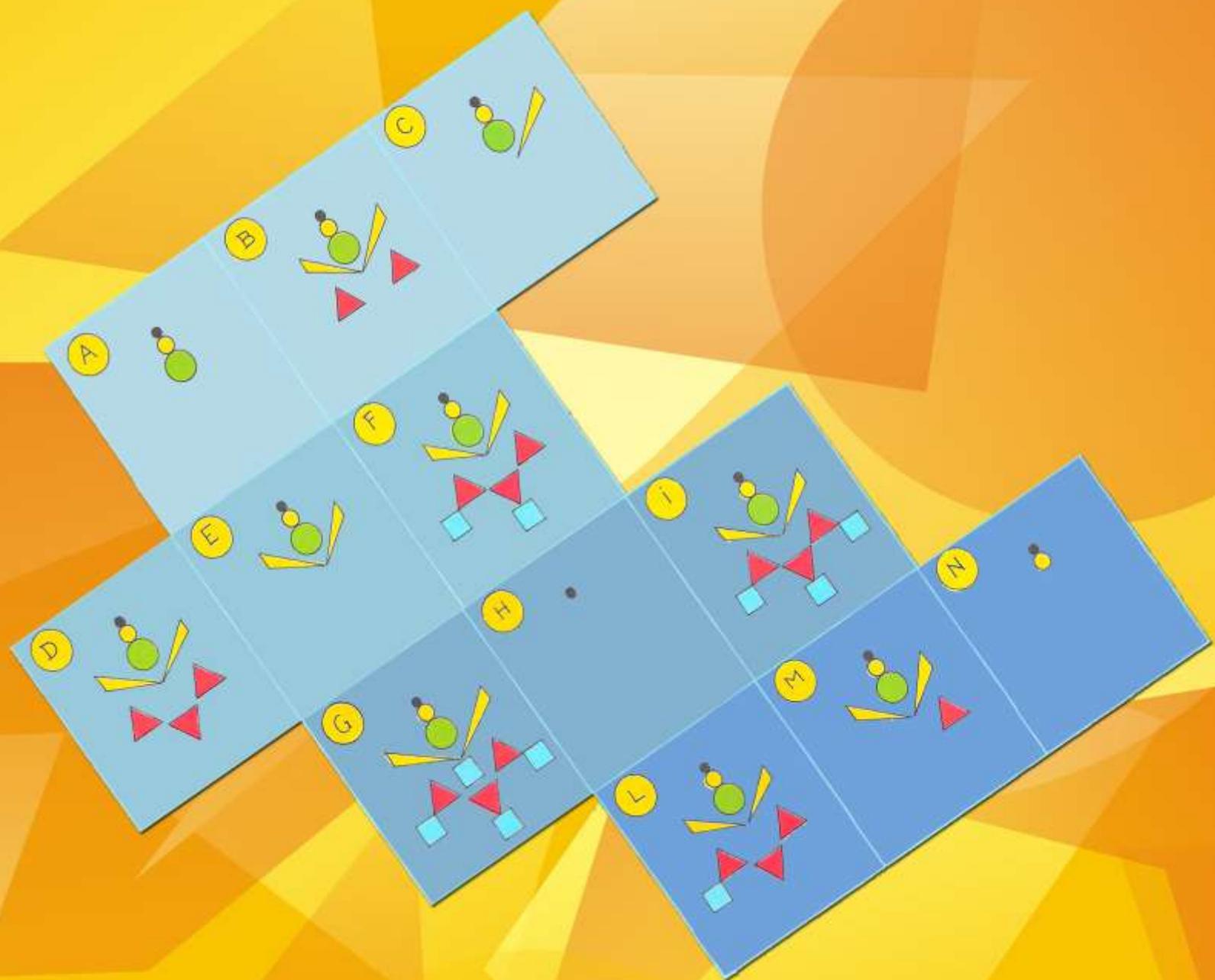


# Fausto Presutti



## **GIOCHIAMO CON I TEST D'INTELLIGENZA**

**PROCEDURE LOGICHE  
DI RAGIONAMENTO**

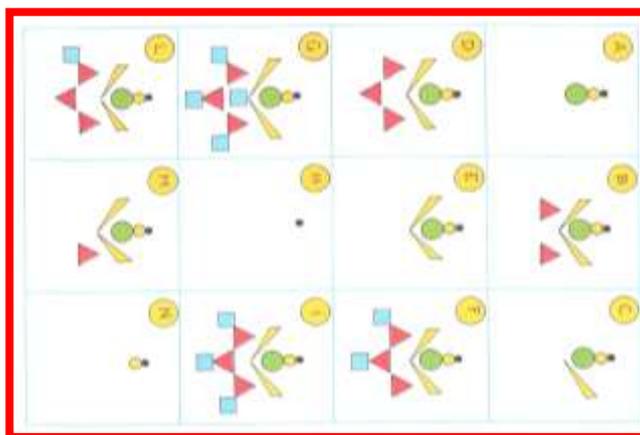


**I.S.P.E.F.**

Collana **CONOSCERE CREATIVAMENTE**  
Area **LOGICA INFORMATICA**

# **GIOCHIAMO CON I TEST D'INTELLIGENZA**

## **Livello 5**



**Percorso modulare per lo sviluppo  
dell' INTELLIGENZA e della CREATIVITÀ**

*Esercizi-gioco strutturati in base alle caratteristiche personali  
e all'acquisizione di progressivi livelli di competenze nel ragionamento  
e nella ideazione logica*

**ITINERARIO DIDATTICO DI SVILUPPO DELLE CAPACITÀ  
LOGICO-COGNITIVE E DEL PENSIERO INFORMATICO  
DEI BAMBINI DI 6-8 ANNI**

Collaborazione di Ermanno Laganà  
Illustrazioni di Eduarda Salbitano.

*Sono riservati tutti i diritti di traduzione, di riproduzione, di adattamento, totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche). Ogni permesso deve avere il consenso scritto dell'I.S.P.E.F. – Istituto di Scienze Psicologiche dell'Educazione e della Formazione, Ass. No Profit*

© Fausto Presutti

© 2014 - I.S.P.E.F., Associazione no profit, Roma (IT)

Via Domenico Comparetti, 55/A - 00137 Roma (IT)

tel. 06/86890061, e-mail – [info@ispef.it](mailto:info@ispef.it) web: <http://www.ispef.it>



**I.S.P.E.F.**  
ISBN 978-88-6624-196-6

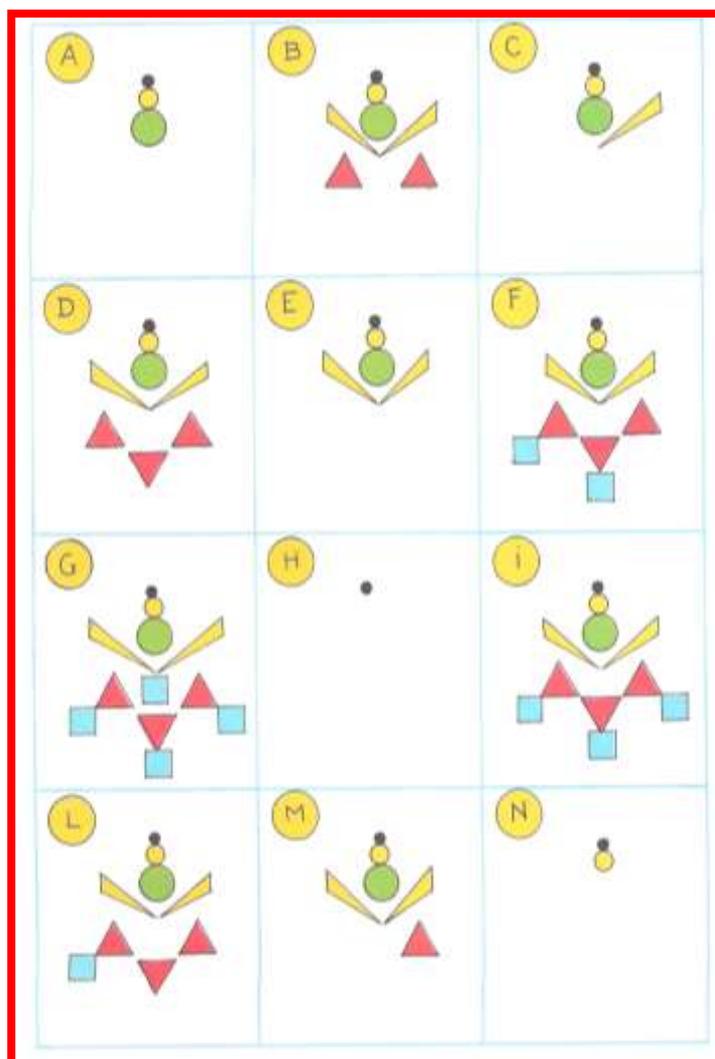


# Didattica

**FAUSTO PRESUTTI**

## GIOCHIAMO CON I TEST D'INTELLIGENZA

Procedure Logiche di Ragionamento



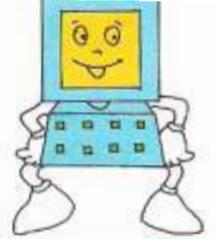
ISBN 978-88-6624-196-6





## PERCORSO ORDINATO

Con la matita nera unisci i punti secondo l'ordine dei numeri.



Riproduci sul quaderno lo schema dei punti numerati e unisci i punti seguendo l'ordine inverso dei numeri, cioè partendo dal 9 per arrivare all'1. Cosa ottieni? \_\_\_\_\_ . Perché? \_\_\_\_\_ .

Adesso, dopo aver di nuovo riprodotto lo schema, unisci i punti seguendo un ordine casuale. Cosa ottieni? \_\_\_\_\_ . Perché? \_\_\_\_\_ .