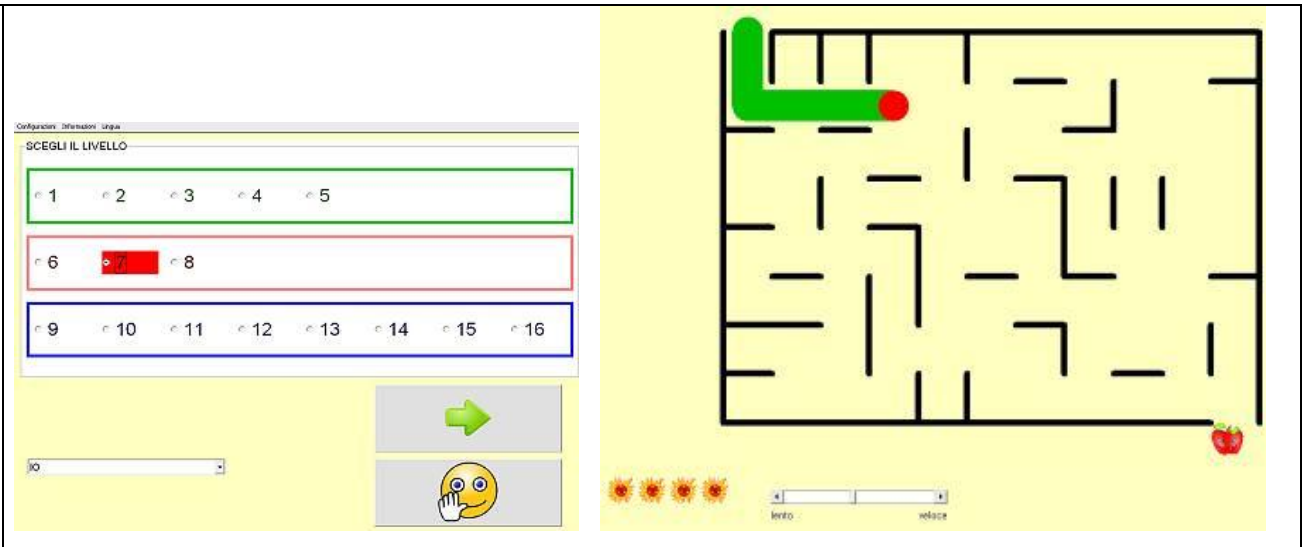


LABIRINTI

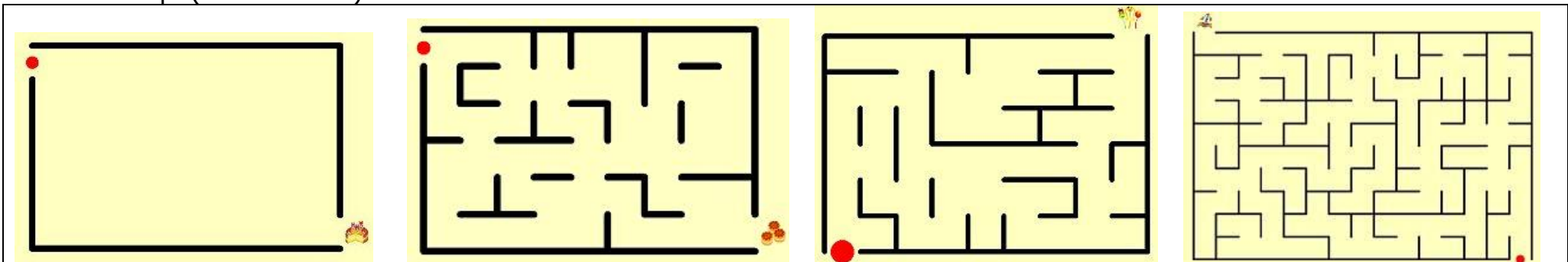
Questo programma dispone di 16 livelli, che vanno dal semplicissimo "campo libero" del 1° livello, che consiste unicamente in un'entrata e un'uscita, a labirinti piuttosto facili con pochi ostacoli, ad altri che presentano una maggiore complessità, fino agli ultimi, adatti a bambini più grandi. È perciò utilizzabile per rafforzare le abilità di tipo spaziale e percettivo già dalla scuola materna e nelle prime classi di scuola elementare e può efficacemente affiancarsi agli esercizi cartacei simili, normalmente proposti per potenziare le abilità visuo-spaziali.

I labirinti attivi possono anche essere stampati agendo sul menu "Labirinto"/ stampa.

Gli ostacoli variano per numero dal livello 2 al livello 5. Alcuni livelli (da 6° a 8°), sono semplici nel percorso, ma propongono una difficoltà aggiuntiva: il cerchio rosso che funge da personaggio si sposta automaticamente e bisogna agire con le frecce direzionali della tastiera per non farlo urtare contro le pareti del labirinto (se il cerchio collide con il muro c'è un feedback sonoro e si torna al punto di partenza); tuttavia un cursore a vista consente di modulare la velocità di avanzamento. I livelli da 9 a 16 sono a difficoltà crescente (gli ultimi sono adatti ai bambini più grandi)

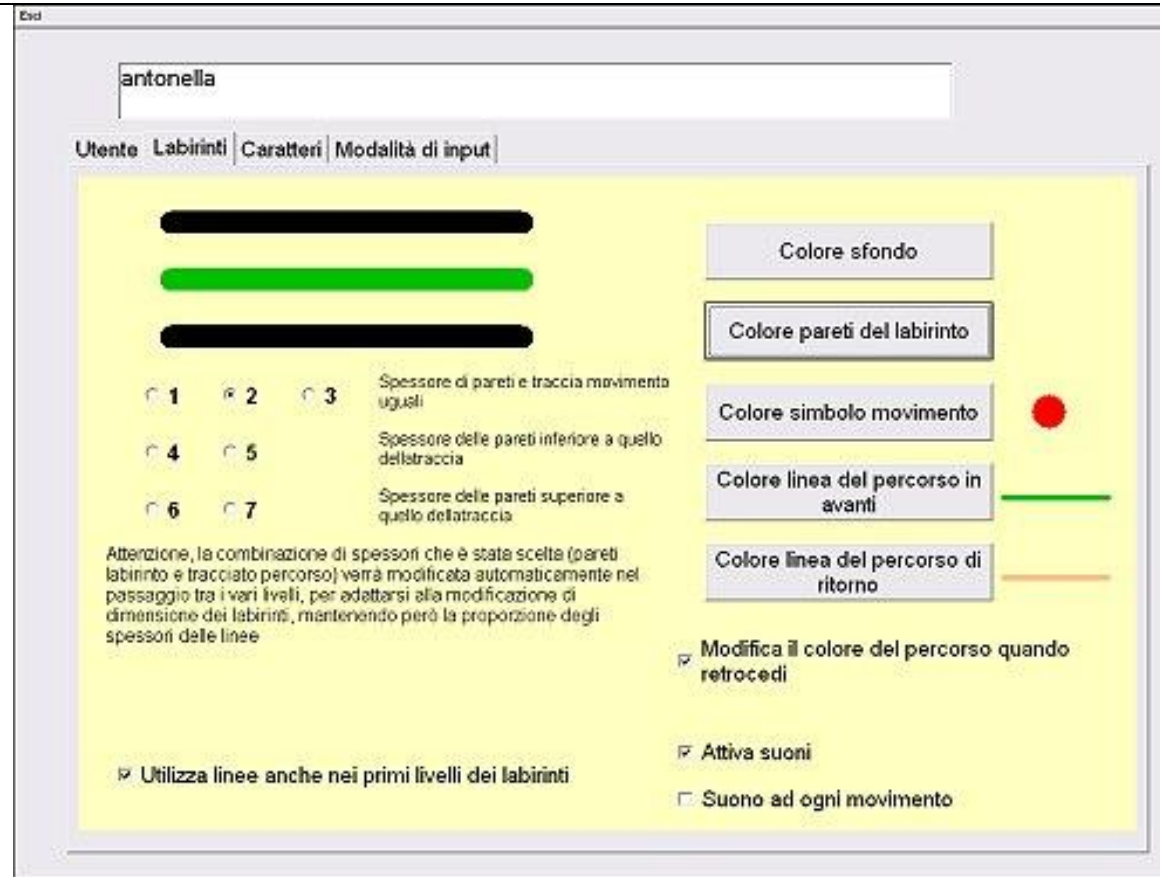


Alcuni esempi (livelli diversi):

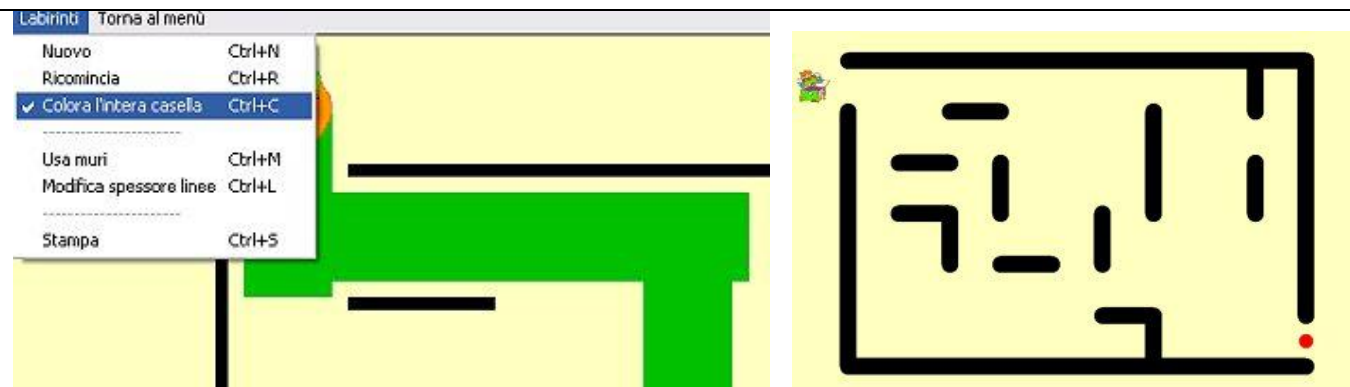


Tra le opzioni del pannello Configurazione (menu in alto) c'è la possibilità di aumentare o ridurre la traccia del percorso effettuato rispetto allo spessore delle pareti del labirinto; se il gioco viene eseguito da bambini con difficoltà visuo-spaziali, è utile evidenziare la traccia, in quanto fornisce un feedback immediato delle scelte compiute.

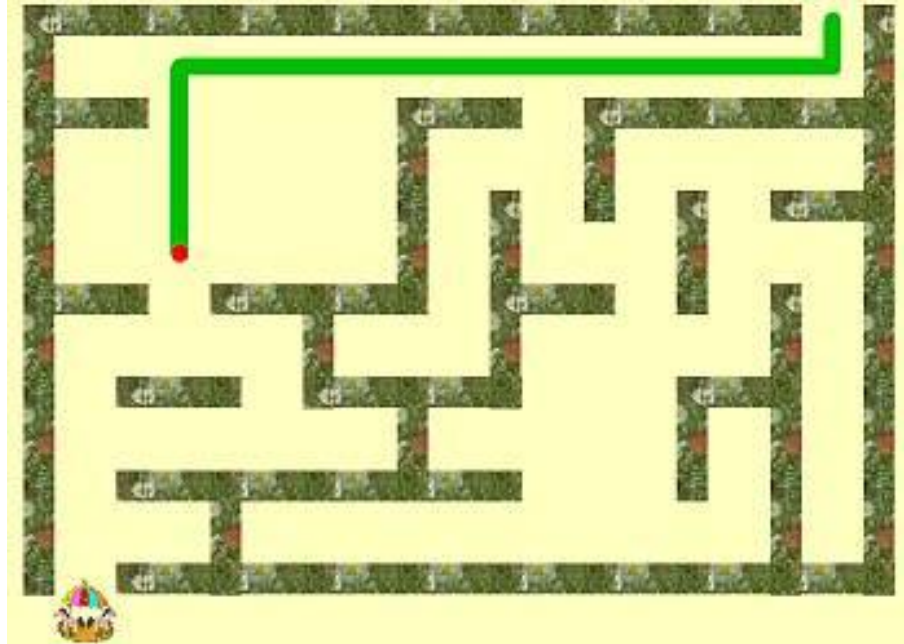
All'interno dello stesso pannello si può scegliere di far visualizzare con un diverso colore eventuali cambi di direzione dovuti ad errori di percorso e di far emettere un suono al cerchio/personaggio ad ogni spostamento, per rafforzare la consapevolezza del movimento.



Dal **menu Labirinto**, in alto, un'opzione consente di visualizzare in colore tutta la casella attraversata; l'opzione "Modifica linee" permette di aumentare o diminuire all'istante le linee che formano il labirinto.



L'opzione "Usa muri", presente nei primi livelli, permette di trasformare le linee in muretti più spessi e definiti, con una trama di riempimento. Cliccando su "Ricomincia" si potranno cancellare tutte le parti di labirinto già percorse, mentre l'opzione "Nuovo" fa ricominciare il gioco allo stesso livello, ma con un nuovo schema: i labirinti possibili infatti sono caricati a caso dal programma.



Per ogni labirinto completato si ottiene una coppa; ogni cinque coppe si vince una coppa grande e si può, volendo, passare al livello successivo.

