

RACCOLTA DEI MATERIALI DI SUPPORTO

**SQUISITAMENTE
MARIA**



© 2024 by EarlyBrain Partnership

La presente pubblicazione, intitolata “Raccolta dei materiali di supporto dalla storia Squisitamente Maria”, è concessa in licenza ai sensi della licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (CC BY-NC-SA 4.0).

È consentito:

- Condividere - copiare e ridistribuire il materiale in qualsiasi mezzo o formato.
- Adattare - remixare, trasformare e sviluppare il materiale.

Alle seguenti condizioni:

- Attribuzione - è necessario fornire il credito appropriato, fornire un link alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche.
- Non commerciale - non è consentito utilizzare il materiale per scopi commerciali.
- Condividi allo stesso modo - se si remixa, si trasforma o si sviluppa il materiale, è necessario distribuire i propri contributi con la stessa licenza dell'originale.

Per visualizzare una copia di questa licenza, visitare il sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.



**Co-funded by
the European Union**

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le opinioni espresse nel presente documento riflettono quelle dell'autore e del consorzio Earlybrain; l'UE/Commissione Europea non è responsabile dell'uso che può essere fatto delle informazioni in esso contenute.

Questo documento contiene materiali di supporto rivolti ai familiari e ai professionisti per lavorare in situazioni simili a quelle descritte nel libro “Squisitamente Maria”. Questi materiali includono, ad esempio, informazioni su strategie e tecniche, linee guida, storie sociali e pittogrammi.

Indice

1. STRATEGIE PER LA STIMOLAZIONE TATTILE	3
2. STRATEGIE DI GESTIONE PER L'ADULTO DI RIFERIMENTO	5
3. RIMOZIONE DEI DISPOSITIVI ELETTRONICI DURANTE I PASTI	7
Ritiro naturale	7
Anticipazione	8
Sostituzione temporanea con materiale manipolativo	8
4. STRATEGIE PER AFFRONTARE L'INSICUREZZA	9
5. LINEE GUIDA PER I GIOCHI DI RUOLO	10
6. CALENDARIO DEGLI SPUNTINI	11
ALLEGATO 1: GIOCHIAMO AL RISTORANTE	12



Co-funded by
the European Union

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.



**Co-funded by
the European Union**

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.

1. STRATEGIE PER LA STIMOLAZIONE TATTILE

Di seguito vengono riportate alcune attività che possono essere svolte per aumentare l'accettazione della stimolazione tattile.

- Durante o dopo l'ora del bagno:
 - Approfittare del momento del bagno per strofinare delicatamente la pelle con spugne diverse, più morbide o più ruvide.
 - Usare asciugamani con trame diverse per asciugare il corpo. È preferibile asciugare il bambino attraverso piccoli tocchi, applicando una leggera pressione, piuttosto che strofinare intensamente.
 - A questo punto, aggiungere strategie per l'acconciatura e l'asciugatura dei capelli.
 - Dopo il bagno, se tollerato, effettuare un massaggio rilassante. Preferibilmente applicando una leggera pressione ai movimenti, evitando inizialmente il solletico.
- Durante i pasti:
 - Creare semplici ricette con impasti, gelatina, carne macinata, besciamella, uova, frutta o creme spalmabili; ad esempio, impasto pasta per pizza, pane, biscotti, polpette, crocchette, gnocchi, spiedini di frutta, panini, ecc.
 - Permettere momenti di sperimentazione con il cibo: mangiare con le mani, preparare ricette immaginarie mescolando cibi, ecc.
- Nel gioco:
 - Nascondere piccoli giocattoli in un contenitore con riso, pasta, lenticchie o simili, e giocare a cercarli. Se il contenitore è grande, sarà possibile utilizzare anche i piedi. È anche possibile utilizzare una piscina gonfiabile, così da sperimentare con tutto il corpo.
 - Dipingere con la schiuma da barba o pittura per le dita, usando mani e piedi, o dipingendo il corpo. Sono disponibili in commercio le vernici testurizzate, che possono anche essere realizzate in casa, aggiungendo alla vernice, sempre sotto supervisione, prodotti sicuri per la pelle, come sabbia, segatura, sale, ecc. Un'altra possibilità è quella di utilizzare pennelli o spugne con diverse trame per applicare la vernice.
 - Giocare con plastilina, sabbia cinetica, melma, pasta da modellistica, argilla, sfere di polistirolo o materiali simili presenti sul mercato. Ognuno di questi elementi fornisce una nuova consistenza e la possibilità di sperimentare con essa, collegando queste consistenze a momenti divertenti. Inoltre, è possibile trovare molti tutorial su come creare alcuni di questi materiali, in questo modo può diventare un momento di gioco di famiglia molto divertente, in cui il bambino è



maggiormente coinvolto, che porta a una maggiore esposizione alle consistenze e favorisce l'accettazione del prodotto finale.

- Creare un pannello sensoriale e inserire diverse trame con cui il bambino è familiare, ad esempio: cotone, spugna per piatti, stoffa, rete, gomma, alluminio, carta vetrata, cartone, ecc. Si può giocare a toccare le diverse trame, sia con le mani che con i piedi e descriverle. In questo modo, si incoraggia anche l'apprendimento di concetti basilari.
- Realizzare un sacco o una borsa ponendo all'interno diverse trame, insieme ad oggetti, e giocare a indovinare quale oggetto è prima di toglierlo dalla borsa.
- Al parco
 - Giocare con sabbia, fango, erba, foglie e altri elementi naturali disponibili in tale contesto.
 - Esistono palloni con trame diverse, con i quali può essere divertente giocare.

A LIVELLO GENERALE:

- Essere consapevoli dei segnali. Se il bambino mostra segni di alterazione, considerare di svolgere qualche attività che implichi forza o pressione, come saltare o correre.
- È importante NON forzare il bambino a svolgere le attività proposte, tutto deve essere progressivo, rispettando i tempi e le tolleranze del bambino.



Co-funded by
the European Union

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.

2. STRATEGIE DI GESTIONE PER L'ADULTO DI RIFERIMENTO

L'adulto presente con il bambino durante i pasti gioca un ruolo importante nel processo. Se si considerano alcuni aspetti, se si anticipano le potenziali difficoltà e se si dispone di un insieme di strumenti, è possibile gestire le eventuali difficoltà che possono sorgere in modo sicuro e supportivo. Di seguito sono riportate strategie per sostenere il bambino in questa sfida.

In primo luogo, è importante che il bambino si familiarizzi, in modo consapevole, con gli strumenti utilizzati per mangiare. Ridurre gli stimoli non necessari, che non fanno parte del compito, è essenziale per aiutare il bambino a rimanere concentrato.

Informare la famiglia sulle caratteristiche specifiche del bambino aiuta quest'ultimo a rilassarsi e a sentirsi più sicuro quando vengono seguite le linee guida. Condividere queste informazioni rende la situazione più gestibile e offrendo al bambino delle scelte, come tra due utensili, spiegando come è stato preparato il cibo o scegliendo il proprio posto a tavola, si crea un'atmosfera maggiormente accogliente e positiva.

Per aiutare il bambino a comprendere il processo in modo più semplice e visivo, si può preparare una storia sociale. Ciò implica descrivere l'intera attività in modo concreto, utilizzando pittogrammi, e introducendola con largo anticipo rispetto all'inizio del pasto. Ad esempio, si può scegliere un momento specifico della giornata per mostrare e spiegare cosa accadrà. Se il bambino sa cosa aspettarsi in ogni momento, si sentirà molto più rilassato.

Si possono anche fornire istruzioni per guidare il bambino attraverso situazioni stressanti. Un esempio potrebbe essere: "Se Maria si sente nervosa mentre mangia, può tenere la mano della mamma", oppure, "Se Maria si sente nervosa mentre porta il cucchiaino alla bocca o dopo aver assaggiato qualcosa, può dire BASTA".

Introdurre nuovi cibi dovrebbe essere un processo graduale, permettendo al bambino di stabilire il ritmo. Se si nota che il bambino è a disagio, si dovrebbero ridurre le richieste. Ad esempio, se Maria usa la lingua per assaporare la consistenza di un cibo, ma si innervosisce perché lo trova sgradevole, si può continuare con questo approccio fino a quando Maria non si sente pronta per un piccolo morso. Una volta che si sente a suo agio nel portare il cibo alla bocca, si può passare al passo successivo, prestando sempre attenzione alle sue emozioni.

Avere a disposizione varie strategie e materiali è essenziale. Un modo per aiutare il bambino a sentirsi più calmo è permettergli di portare a tavola uno dei suoi giocattoli preferiti. Prima di sedersi a mangiare, si può aiutare il bambino a sentirsi più sicuro suggerendo di portare un oggetto rassicurante, come un peluche o una bambola. "Maria, se vuoi, puoi portare un giocattolo che ami per tenerlo vicino al tuo piatto".

È importante anche anticipare i comportamenti che potrebbero ostacolare i progressi. Riconoscendo segni di stress, nervosismo, frustrazione o disagio, è

possibile prevenire molte situazioni difficili. Se si nota che il bambino diventa irrequieto, si possono convalidare i suoi sentimenti e offrire alternative. Ad esempio, "Maria, ti stai muovendo molto nella tua sedia. Vuoi fare una pausa?".

In generale, è importante comunicare con il bambino in modo chiaro, preciso e calmo, utilizzando frasi brevi e termini concreti. È necessario utilizzare un linguaggio positivo, mantenere un tono calmo con gestualità minima e garantire che l'ambiente sia il più silenzioso possibile. È importante parlare all'altezza del bambino, stabilire un contatto visivo e assicurarsi che comprenda ciò che sta accadendo. Bisogna adattarsi al suo ritmo di elaborazione, concedendo tempo per rispondere. È importante convalidare le sue emozioni mostrando comprensione per la sua rabbia, paura o altri sentimenti, accompagnandolo, nominando ciò che sta vivendo e rimanendo al suo fianco.

Inoltre, è fondamentale includere il bambino nel processo di ricerca di soluzioni, offrendogli più opzioni e permettendogli di sceglierne una.



Co-funded by
the European Union

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.

3. RIMOZIONE DEI DISPOSITIVI ELETTRONICI DURANTE I PASTI

Come si è visto nella storia, Maria manifesta difficoltà a mangiare in contesti diversi da quello a cui le madri l'hanno abituata, che prevede di guardare cartoni animati sullo smartphone, consumando il cibo che le piace, e seguendo sempre la stessa routine.

Ma come sono riuscite a ridurre la sua abitudine di utilizzare lo smartphone?

Per affrontare queste situazioni, è importante che le famiglie comprendano gli svantaggi e i rischi di dare ai bambini tali dispositivi per evitare conflitti, controllare il loro comportamento irrequieto o cercare di farli "rilassare".

Tutte queste motivazioni sono irrealistiche e possono aiutare nel momento immediato in cui si desidera che il bambino mangi, ma non nel breve o nel lungo periodo. Infatti, utilizzare questa strategia apparentemente rapida ed efficace può portare a difficoltà nell'adattamento a nuove situazioni (comportamenti dirompenti), al deterioramento della qualità delle relazioni sociali o alla mancanza di interesse per attività più lente e educative.

I pasti rappresentano un'opportunità di interazione con familiari e amici-un momento per allontanarsi dalla frenesia della vita quotidiana e concentrarsi sul presente.

Per questo motivo, apparecchiare la tavola, sedersi insieme per mangiare e comunicare in ogni modo possibile può creare uno spazio che migliora la qualità della vita, offrendo un momento di apprendimento arricchente per tutti.

Nel caso dei bambini, partecipare a questi tipi di rituali migliora la qualità delle loro interazioni sociali, li aiuta a diventare più consapevoli delle proprie preferenze e consente loro di elaborare meglio le informazioni sensoriali che sperimentano quando assaggiano il cibo.

Se il bambino è stato abituato ad utilizzare dispositivi e mostra comportamenti non collaborativi o di rabbia quando mangia senza di essi, ecco alcune linee guida per aiutare:

Ritiro naturale

Si pensa spesso che rimuovere stimoli che sono sempre stati presenti causerà problemi, ma a volte è proprio questa paura a rendere il processo più difficile. Pertanto, si dovrebbe inizialmente cercare di introdurre la situazione del pasto senza il dispositivo elettronico, e se sorgono capricci o comportamenti non collaborativi, si attende che il bambino si adatti. Questo processo potrebbe richiedere del tempo, poiché durante i pasti è sempre stato abituato ad avere uno schermo che catturava la sua attenzione. Nel frattempo, se necessario, si possono utilizzare in parallelo le seguenti strategie.



Anticipazione

Se il bambino non comprende ancora concetti temporali come "ora", "dopo" o "per primo", si possono utilizzare le immagini per aiutare ad anticipare l'orario dei pasti (mostrando l'immagine appena prima di sedersi) e le attività che si svolgeranno prima e dopo il pasto. Questo aiuterà il bambino a collocare il pasto nel tempo, dandogli un chiaro inizio e una fine. Aiuterà anche a comprendere che non può avere il dispositivo elettronico in quel momento, ma potrebbe essere autorizzato a usarlo in un altro momento della giornata.

Sostituzione temporanea con materiale manipolativo

Se, dopo aver seguito le linee guida precedenti, il bambino si rifiuta ancora di mangiare, si può sostituire il dispositivo con altri stimoli che richiedono interazione, comunicazione e coinvolgimento con un adulto. Questi possono includere la narrazione di storie, i giochi di associazione o attività a turni in cui si sfogliano pagine, si distribuiscono pezzi o gettoni dopo aver mangiato un certo numero di bocconi. Inoltre, si dovrebbe evitare giochi ossessivi e puntare a mantenere i materiali neutrali-non troppo interessanti né troppo noiosi per il bambino.



4. STRATEGIE PER AFFRONTARE L'INSICUREZZA

Maria è una bambina abituata a mangiare in circostanze e condizioni specifiche. Come si vede nella storia, Maria non vuole mangiare in luoghi in cui non ha mai mangiato prima, senza il suo piatto speciale a forma di animale, o senza i cartoni animati che la intrattengono. Per affrontare questa situazione e aiutare Maria ad adattarsi ai cambiamenti, è necessario incorporare strategie che le forniscano un senso di sicurezza, permettendo un apprendimento significativo, in cui la fiducia in sé stessa rappresenta la componente essenziale.

Tutti i bambini possono sentirsi insicuri di fronte a determinate attività, è pertanto importante lodare i piccoli successi man mano che si verificano. "Maria, hai mangiato il primo boccone, sei stata bravissima!". Questo può aiutare Maria a sviluppare un senso di fiducia. È opportuno evitare di criticare o focalizzarsi sui comportamenti negativi: "Maria, ho notato che eri molto nervosa quando ti ho imboccata", oppure, "Maria, ancora una volta non hai voluto mangiare". Se si desidera che Maria si fidi di sé, è fondamentale trasmetterle che si ha fiducia in lei.

Si dovrebbero affidare responsabilità appropriate all'età del bambino, e proporre sfide che possa superare. Maria è piccola e, probabilmente, a volte potrebbe aver bisogno di aiuto. Un gesto affettuoso può farla sentire più sicura e mostrarle che non sta affrontando questa sfida da sola. "Maria, se ti senti spaventata, puoi tenere la mano della mamma; lei è qui con te". È importante incoraggiare la sua autonomia, riconoscendo che potrebbe avere spesso bisogno dell'aiuto e del supporto dell'adulto.

È probabile che Maria non riesca a superare tutte le sfide al primo tentativo, quindi è importante minimizzare l'impatto dei fallimenti. I bambini hanno bisogno di sperimentare il fallimento e di imparare a tollerare la frustrazione in situazioni o giochi che non vanno sempre come previsto, ed è opportuno inquadrare il fallimento anche come una sfida. "Maria, oggi abbiamo mangiato qualche boccone senza i cartoni animati- che ne dici di provare a mangiarne qualcuno in più domani?" Si potrebbe anche chiedere suggerimenti su come migliorare: "Maria, cosa potremmo fare domani per mangiare qualche boccone in più?"

In un'altra sezione si affronta il tema del gioco in modo più dettagliato, ma è utile tenere presente che è possibile usare queste strategie mentre si gioca a casa con il bambino. È possibile insegnare ai bambini a ridere di se stessi, aumentando la loro autostima. Ballare, giocare, saltare, ridere e travestirsi-insegnare loro a divertirsi può aiutare a ridurre la loro rigidità di fronte a nuove situazioni.

Infine, adulti e bambini tendono a manifestare di fronte al fallimento un atteggiamento generalmente negativo. I pensieri negativi e l'auto-rinforzo possono essere modificati, potendo così dare messaggi positivi a se stessi. È possibile iniziare cambiando o modellando l'affermazione "Non sono riuscita a mangiare tutto" con "ho provato", o la frase "non posso" con "e se provassi?"



5. LINEE GUIDA PER I GIOCHI DI RUOLO

I giochi di ruolo sono fondamentali per i bambini, in quanto aiutano nell'apprendimento e nell'anticipazione delle situazioni della vita reale. Per incoraggiare la loro partecipazione a questi giochi e aiutarli a prepararsi a determinate situazioni, come l'andare al ristorante o l'assaggiare nuovi cibi, si possono impiegare le seguenti strategie:

- Se l'obiettivo è aumentare l'esperienza di situazioni sociali che potrebbero non essere piacevoli per il bambino, è preferibile iniziare il gioco con elementi esterni, come dei giocattoli. Una volta che il bambino comprende la dinamica del gioco e può anticipare le situazioni in cui potrebbe sentirsi a disagio, si può introdurre il gioco di ruolo in cui lui stesso diventa il partecipante principale.
- La presentazione di giocattoli o elementi di gioco è cruciale. È importante assicurarsi che il bambino sia familiare con alcuni di essi e che li utilizzi in modo funzionale. Ad esempio, quando si gioca al ristorante con le bambole, bisogna assicurarsi che il bambino abbia delle conoscenze riguardo al cibo, alle posate e agli utensili, e comprenda come dare da mangiare alla bambola. Se non lo sa, si dovrà iniziare con questi compiti prima di passare a giochi più complessi.
- Quando il gioco coinvolge persone reali, è preferibile che l'adulto gestisca le azioni più complicate o quelle che il bambino trova sconosciute o sgradevoli.
- Quando l'attività del gioco di ruolo coinvolge direttamente il bambino, è fondamentale dargli tempo e rispettare i suoi confini riguardo alle azioni che si compiono. Ad esempio, un bambino potrebbe preferire iniziare a giocare come cameriere o chef prima di assumere il ruolo del cliente che ordina e mangia il cibo.
- Riguardo al gioco stesso, è meglio iniziare con azioni semplici e introdurre gradualmente quelle più complesse, comprese quelle che il bambino trova difficili da tollerare. Ad esempio, si potrebbe iniziare con giochi di cucina e successivamente estendere a situazioni come andare al ristorante, preparare un picnic, ecc.
- In alcuni casi, per migliorare il gioco o aiutare il bambino ad anticipare le situazioni, si possono utilizzare materiali esplicativi, sequenze, copioni di dialogo, menu, ricette, ecc.
- Un'altra attività che può coinvolgere il bambino e aiutarlo a prendere decisioni è condurre piccole ricerche o indagini sull'argomento: ad esempio, cercare ricette da diversi luoghi, cercare ristoranti in città, ecc.

Queste stesse strategie possono essere adattate a diverse situazioni che il bambino potrebbe trovare complesse o sgradevoli

L'allegato 1 include materiali per facilitare i giochi di ruolo.



6. CALENDARIO DEGLI SPUNTINI

LUNEDÌ	MARTEDÌ	MERCOLEDÌ	GIOVEDÌ	ENERDÌ	SABATO	DOMENICA



Co-funded by
the European Union

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.



ALLEGATI



**Co-funded by
the European Union**

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.

ALLEGATO 1: GIOCHIAMO AL RISTORANTE

SEQUENZE

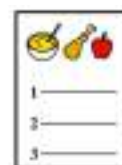
1°

CI SEDIAMO



2°

**LEGGIAMO IL MENÙ E
SCEGLIAMO**



3°

CHIAMIAMO IL CAMERIERE



4°

ORDINIAMO I PIATTI



Co-funded by
the European Union

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.

GIOCO PER CREARE UN MENÙ



1 _____

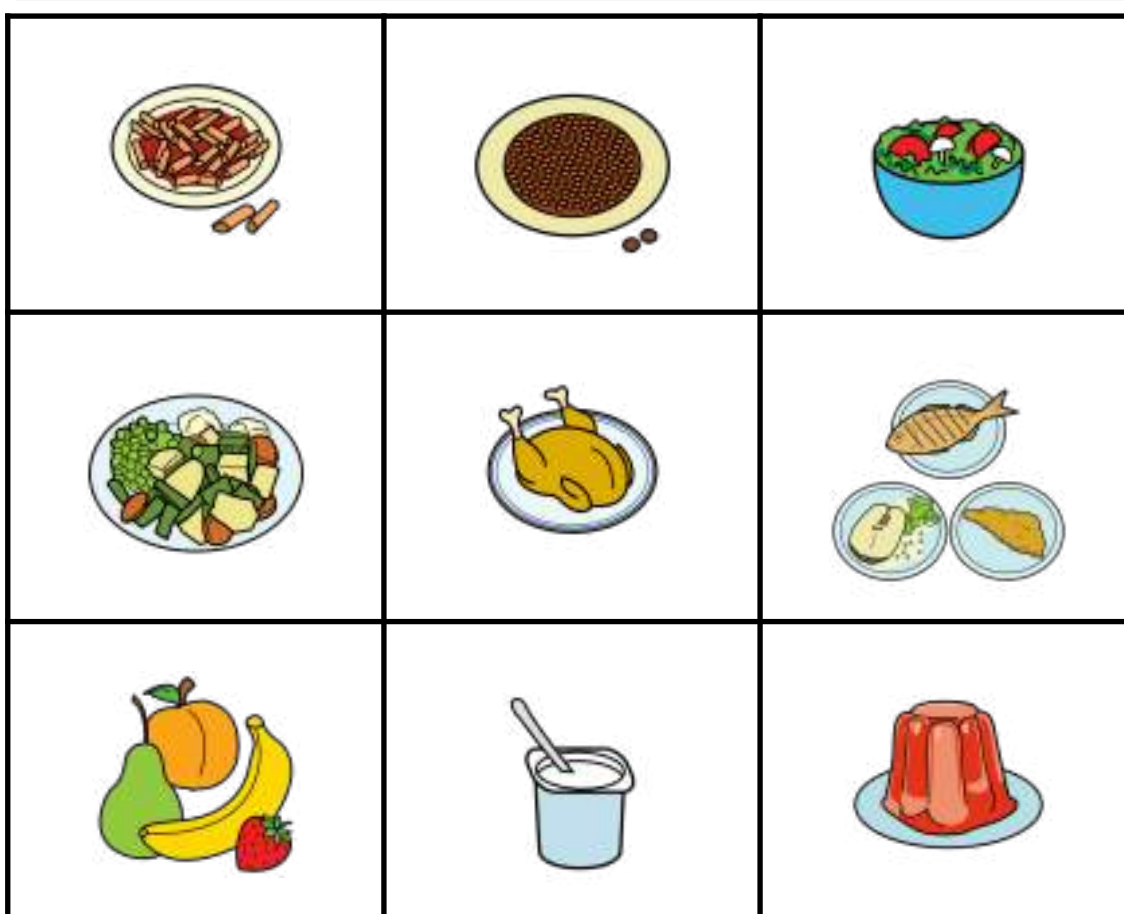
2 _____

3 _____

Co-funded by
the European Union

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.



RUOLI DEL GIOCO

CAMERIERE



Co-funded by
the European Union

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.

CENA

Illustrazione di un'illustrazione di un'illustrazione



CHEF

Illustrazione di un'illustrazione di un'illustrazione

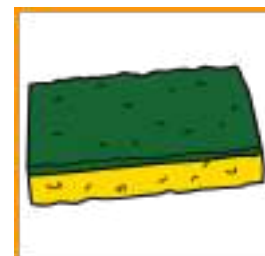


Co-funded by
the European Union

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.

UTENSILI DELLA CUCINA E STOVIGLIE



Co-funded by
the European Union

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.



**Co-funded by
the European Union**

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

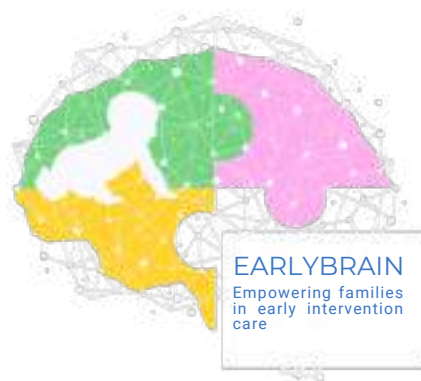
Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non implica l'approvazione del suo contenuto, la cui responsabilità è esclusiva degli autori. Pertanto, la Commissione non è responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui diffuse.



**Co-funded by
the European Union**

This project is co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union under grant agreement No 2022-1-ES01- KA220-ADU-000088960.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



**Co-funded by
the European Union**

Questo progetto ha ricevuto finanziamenti dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea ai sensi dell'accordo di sovvenzione n. 2022-1-ES01-KA220-ADU-000088960.

Le opinioni espresse nel presente documento riflettono quelle dell'autore e del consorzio Earlybrain; l'UE/la Commissione Europea non è responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in esso contenute.