

CAA per divertirsi :

La Zona Giochi e le Scatole delle Storie

Linda Rees

Questo documento è stato presentato al Simposio Nazionale CM 2001, Lancaster University, nel Settembre 2001

Le origini del mio interesse e del mio coinvolgimento nel campo delle metodologie della CAA sono state causate da interesse personale. E' tutto merito di mia figlia Laura che è nata colpita



da paralisi cerebrale, e che di conseguenza, ha difficoltà motorie e nell'uso della parola. È per via del suo entusiasmo, della smania di partecipare alle attività familiari, e della forza allo stato puro che ci guida, che è nata l'ispirazione che sta dietro alla *Zona Giochi* e delle attività del *Libro di Storie*.

I bambini disabili, per varie ragioni, devono spesso affrontare l'esclusione sociale da quelle che si possono semplicemente descrivere come "normali esperienze dell'infanzia".

Come molti genitori alle prese con questi problemi, ho cercato di trovare un modo di coinvolgere attivamente una persona che a causa proprio della natura della sua disabilità poteva facilmente essere esclusa dal prendere parte ad attività tipicamente familiari.

Questo articolo è diviso in due parti: La *Zona Giochi* e il *Libro di Storie*. Esso si propone di dimostrare come gli utenti di CAA possono venire coinvolti attivamente in giochi da tavolo, puzzles ed attività che si ispirano a libri di racconti ed anche la notevole influenza che queste attività hanno avuto su di una persona che utilizza la CAA, dal punto di vista sociale ed educativo.

Parte 1 LA ZONA GIOCHI

Accesso tramite la CAA ai Giochi da Tavolo e ai Puzzles

Che cos'è la Zona Giochi?

La *Zona Giochi* si presenta come un insieme di

vivaci, divertenti, colorate tabelle di accesso che la persona che utilizza la CAA, utilizzerà insieme con i veri e propri giochi da tavolo e puzzles.

Le tabelle della *Zona Giochi* sono state pensate specificatamente per favorire l'interazione sociale e una piena, attiva partecipazione del giocatore durante il gioco.

Gli utenti della CAA vengono coinvolti in maniera attiva, anche con scambio di battute durante il gioco, tramite l'accesso alle frasi della *Zona Giochi*. Essi provano una sensazione di successo, ma la cosa più importante, è che essi sono in grado di pensare e di agire per conto proprio grazie alla possibilità di accedere alle informazioni loro proposte.

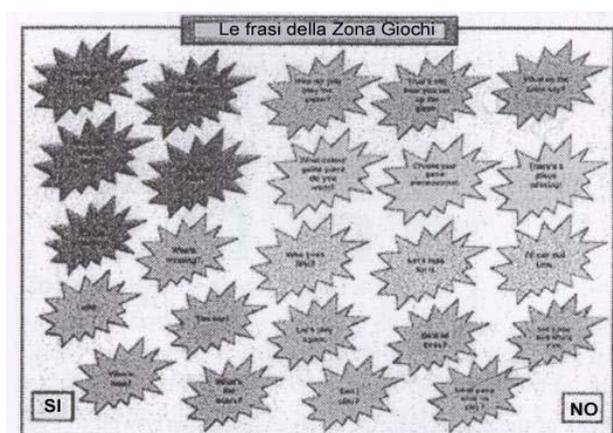


Figura 1 La Zona Giochi - Frasi

I partners comunicativi sono in grado di favorire una risposta, che è attribuita alla persona che utilizza la CAA, non semplicemente all'interpretazione del suo pensiero da parte di un'altra persona.

Ciascuna tabella è realizzata sulla base delle informazioni relative al gioco prescelto. Le informazioni possono comprendere figure, simboli, vocabolario, regole del gioco e controllo del gio

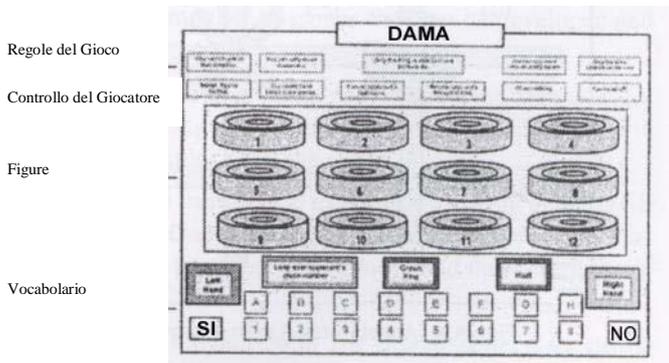


Figura 2 Tabella per il gioco della Dama

Come funziona la Zona Giochi ?

Gioco Assistito

Le tabelle della Zona Giochi sono state progettate per favorire la partecipazione assistita del giocatore; il partner comunicativo indicherà e/o farà scansione sulla tabella a seconda di quale parte di gioco è attiva in quel momento. Il giocatore quindi comunicherà la sua intenzione di gioco.

Quando i giochi si svolgono secondo un ordine ben preciso, le tecniche di scansione possono essere "accelerate" per alleviare la frustrazione e l'anticipazione del giocatore. Il partner di comunicazione può "localizzare" le informazioni più rilevanti a seconda dell'ordine del gioco.

"Scorciatoie" di accesso possono essere introdotte nel corso del gioco a discrezione del partner di comunicazione, nuovamente per velocizzare il processo di scansione, p.e. nel giocare una mano di carte, se sono coinvolte delle carte con figure, il partner di comunicazione può immediatamente accedere alla sezione di selezione delle figure sulla cartella, eliminando in questo modo, di volta in volta, il processo di scansione attraverso ciascun numero e ciascuna sezione di immagini.

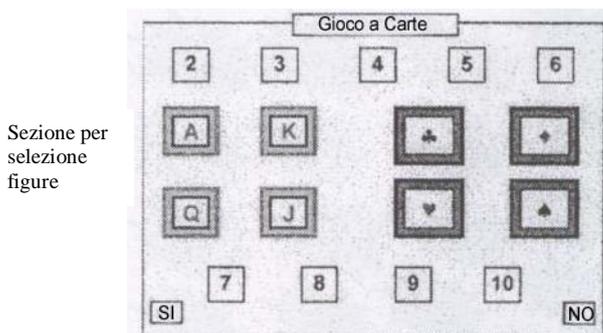


Figura 3 Tabella per giochi con le carte per accelerare la selezione

Molte delle tabelle si prestano particolarmente bene alle tecniche di indicazione con lo sguardo; p.e. una

tabella che è stata progettata per Laura per giocare a *Cerchi e Croci* (Tic Tac Toe), tramite accesso diretto, è stata adattata per andare incontro alle necessità di una persona che indica con lo sguardo.

Ciò è stato fatto aggiungendo semplicemente un numero al centro di ciascuna delle nove aree. Il bambino G quindi era in grado di indicare con lo sguardo il numero corrispondente alla zona sulla tabella, dove il Cerchio o la Croce doveva essere posizionata, utilizzando la sua tabella di comunicazione standard montata sulla sua carrozzina.

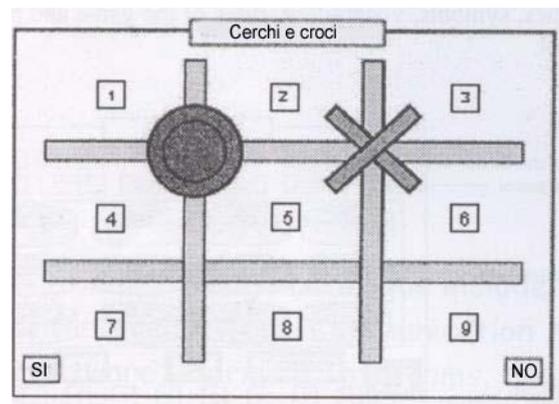


Figura 4 Tabella adattata con i numeri

Accesso Diretto

In alternativa, i giocatori possono accedere in modo diretto alle informazioni sulla cartella adoperando la loro preferita modalità di accesso alla comunicazione.

Origini - dove, quando e come?

Lo spunto per la prima tabella nacque approssimativamente 8 anni fa per la necessità di coinvolgere attivamente Laura in un gioco di famiglia con le carte, e in relazione alla nostra collocazione cioè in una roulotte familiare, in una lontanissima zona delle Highlands Scozzesi; una tabella di accesso alla comunicazione fu progettata con materiali a portata di mano ad esempio, un pezzetto di carta e una matita. Il contenuto della tabella si basava in primo luogo sulla necessità di potere accedere a qualsiasi gioco con le carte, ma avendo conoscenza a priori delle difficoltà comunicative e fisiche di Laura ci si assicurò che la tabella fosse accessibile tenendo conto delle sue necessità. A questo scopo, furono aggiunti i simboli "si" e "no" agli angoli opposti della tabella e delle figure-simbolo furono deliberatamente intervallate, ciò allo scopo di consentire di accedervi tramite le sue due modalità di accesso: l'indicazione con lo sguardo e l'accesso diretto (con un dito).

L'entusiasmo di Laura era tale che il "giocare a carte" diventò un rituale serale. Fu durante quella

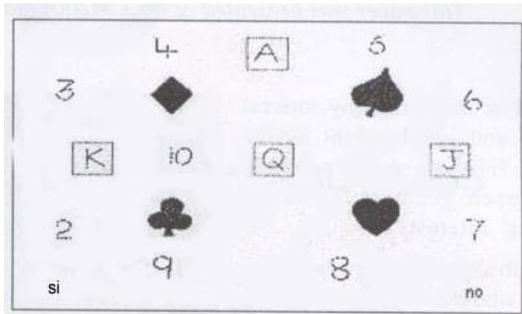


Figura 5 Simboli " Si / No" sulla tabella

stessa vacanza che in uno sforzo di ampliare le sue nuove esperienze vennero introdotte, in gran parte allo stesso modo, cioè con pezzetti di carta, e in questa occasione, con matite colorate per confrontarle con il set colorato del Domino, le carte SNAP e il gioco del Domino,.

La tabella di accesso alla comunicazione per "SNAP"

Tenendo conto delle necessità di tipo comunicativo e fisico di Laura, ma allo stesso tempo, tenendo conto in anticipo, del suo grossolano modo di muoversi a causa dell'eccitazione del gioco, fu creata la tabella per SNAP come ampio esplosivo "richiamo" (call-out) per mettere in grado Laura di "individuare" quest'area senza troppa difficoltà (Fig.6a).

Con mio stupore, fu Laura che scoprì un suo modo di comunicare "SNAP" appoggiando e tenendo fermo il braccio sulla cartella e tirandolo via al momento giusto durante il gioco per indicare l'intenzione di chiamare "SNAP".

La versione con il grande SNAP rimane il formato standard per Laura, ma l'esperienza ci ha mostrato che questa versione non è adatta a tutti gli utenti CAA; pertanto, è stata progettata una seconda cartella per tener conto delle diverse necessità.

Ad esempio, il bambino D. ha uno scarso controllo del capo. Egli ha difficoltà a guardare a sinistra o a destra, così per lui il richiamo "SNAP" fu posto verso il fondo della cartella. Lui ora è capace di sollevare lo sguardo al momento del gioco e poi giù per chiamare "SNAP" facendo uso di un piccolissimo movimento del capo (vedi Figura 6b).

Altri call-out sono stati aggiunti a sinistra e a destra della tabella per offrire un accesso alla comunicazione ad altri utenti, o accessi multipli.

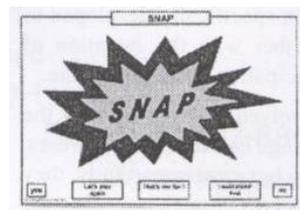


Figura 6a Tabella Originale Snap

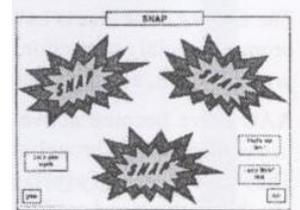


Figura 6b Tabella adattata

La tabella di accesso alla comunicazione per Domino

A Laura fu fatto vedere il Domino e si diede il via ad una specie di prova di gioco fino a che Laura dimostrò di saper destreggiarsi con il Domino stesso. Poi le fu fatta vedere la tabella di accesso alla comunicazione, che all'epoca, era stata colorata in modo da rispecchiare il gioco del Domino. Le partite si susseguirono fino a che fu chiesto a Laura di confrontare i pezzi reali alla loro immagine. Furono quindi stabiliti determinati criteri per potere accedere al gioco.



Figura 7 Tabella del Domino

Fu durante un'altra vacanza di famiglia, che furono organizzati dei giochi "passatempo", chiamati Cerchi e Croci (Tic Tac Toe) e Io Spio (I-SPY). Come si può vedere negli esempi precedenti, Cerchi e Croci (Tic Tac Toe) era formato da una semplice griglia. I Cerchi e le Croci venivano posizionati ai lati opposti della tabella per far sì che Laura potesse indicare con lo sguardo il simbolo che aveva intenzione di usare. Al momento opportuno, Laura assumeva la sua posizione di gioco per Cerchi e Croci, indicando in primo luogo l'area sulla cartella.

Adattamenti per altri utenti

Come descritto nel precedente esempio, questa cartella è stata adattata anche per l'uso di coloro che indicano con lo sguardo, aggiungendo semplicemente un numero di accesso su ciascuna area.

Io Spio (I-SPY) - Perché sviluppare la tabella di accesso alla comunicazione?

Come nel caso di tutte le persone che non comunicano verbalmente, è molto facile pensare, parlare e agire spontaneamente a nome loro. Perché non dire “Io spio con il mio occhietto ecc.” per loro? Dandogli delle informazioni relativamente semplici, applicabili al gioco, su di una tabella di accesso alla comunicazione, si fa venire immediatamente voglia all’utente della CAA. Essi adesso hanno il controllo, e si assumono la responsabilità delle loro proprie azioni.

Gli utenti adesso sono in grado di accedere all’area *Io Spio* quando sono pronti, proseguendo dalla lettera iniziale del soggetto prescelto. Oltre a ciò, delle frasi collocate strategicamente consentono all’utente di essere coinvolto nello scambio generale di battute caratteristico del gioco.

Altri utenti di CAA

La struttura di questa cartella si presta particolarmente bene alle tecniche di indicazione attraverso lo sguardo. Il bambino G guardava intenzionalmente verso l’area *Io Spio* (I-SPY), il suo partner di comunicazione verbalizzava allora il “richiamo”, e procedeva dalla lettera iniziale del soggetto selezionato. Quando si univa allo scambio di battute generale del gioco, G indicava con lo sguardo una delle frasi ben intervallate, situata in cima alla cartella. In alternativa, altri utenti accedevano a queste frasi tramite delle tecniche a codice a colori, situate sulle loro tabelle di comunicazione standard.

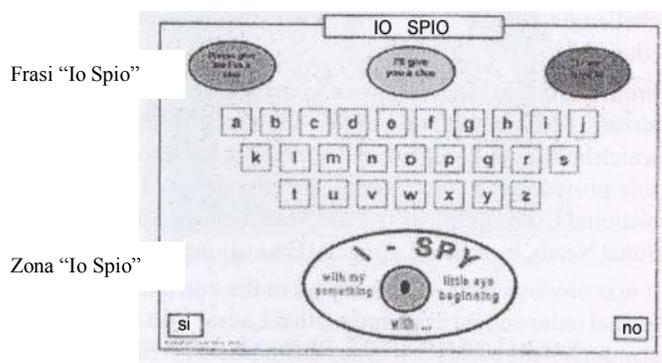


Figura 8 Tabella “Io Spio”

Conclusioni - I Primi Anni

Come si può vedere dagli esempi forniti per ciascun gioco, mettendo insieme semplicemente le informazioni appropriate e creando gli strumenti attraverso i quali l’utente di CAA può comunicare queste informazioni, si apre la porta a tutta una nuova esperienza sociale. L’osservazione personale

ha dimostrato l’effetto che questa esperienza ha avuto su Laura, e le capacità a livello sociale che lei ha sviluppato prendendo parte a pieno titolo a una serie di giochi, e condividendo il piacere e l’eccitazione con amici e pari. Darle il modo per poter comunicare i suoi desideri e le sue intenzioni significa che lei evita di essere spettatore della comunicazione, divenendo quindi una partecipante attiva.

Sviluppo successivo

L’esperienza dei primi anni ha dimostrato il bisogno di ampliare la varietà e il numero di giochi che possono essere sviluppati e adattati per gli utenti della CAA.

Come si può vedere dagli esempi presentati, il concetto base è costante per tutta la *Zona Giochi* e si differenzia solamente nel contenuto e nella complessità del gioco.

A questo proposito, e in risposta alla crescente richiesta di Laura di nuovi giochi, la *Zona Giochi* è cresciuta e si è ampliata nel corso degli anni e ciascun gioco è diventato via via più ricco di possibilità cognitive. Fondamentale per il successo della *Zona Giochi* è il raggiungimento della flessibilità e dell’adattabilità della tabella di accesso alla comunicazione per gli altri utenti di CAA, senza la quale, la condivisione e lo scambio di dialogo durante questo evento sociale non potrebbe avere luogo.

Con questo scopo in mente, le tabelle di accesso alla comunicazione continuano a essere sviluppate, e, ove necessario per la conduzione del gioco, le tabelle sono organizzate in ordine alfabetico e strutturate secondo il layout di una tastiera qwerty (detta così perché così sono disposte le prime sei lettere della tastiera stessa) per gli utenti che hanno acquisito le capacità di sapere usare la tastiera, insieme alla facoltà di scegliere le lettere maiuscole o le lettere minuscole. Oltre a ciò, per i giochi che richiedono una plancia di gioco a scacchiera, le tabelle sono strutturate per facilitare la scelta delle coordinate, o in alternativa, sono dotate di accesso numerico, per potere accedere alle varie posizioni quando vi sono movimenti da compiere.

Impatto Educativo

Come per tutti, il gioco, i giochi con regole e l’imparare a giocare i vari giochi, sono elementi fondamentali dello sviluppo nell’infanzia. Mettendo Laura a contatto con la *Zona Giochi*, partendo dall’iniziale gioco con le carte sino ad arrivare ai giochi più stimolanti dal punto di vista cognitivo, abbiamo posto le basi della sua istruzione.

Già da tempo, cosa a me sconosciuta all'epoca, lei stava già creandosi le basi per leggere, scrivere e contare che si manifestarono quando io mi presi la responsabilità, come unico responsabile della sua educazione, per i Key Stages 1 e 2 del Curriculum Nazionale, secondo lo Statuto per i Bisogni Educativi Speciali, per ordine di un Tribunale per i Bisogni Educativi Speciali.

Fu evidente dai suoi primi programmi di studio, attraverso una valutazione formale indipendente, che Laura aveva un solido grado di comprensione nel leggere, scrivere e contare. Essendo stata esposta a tecniche di confronto delle figure, a giochi di sequenza, a strategie di posizione e movimento, all'alfabeto, numeri, lettura, ad abilità di linguaggio e di vocabolario, significava che lei stava già imparandole e sviluppandole in un "modo divertente".

Siccome lei faceva progressi rispetto al programma di studi, acquisendo nuove capacità, queste capacità si ampliavano, si alimentavano e si rinforzavano grazie allo sviluppo e all'introduzione di nuovi giochi associati a tabelle di accesso alla comunicazione della *Zona Giochi*. Laura partecipava ai giochi con competenze sociali, parallelamente alla sua educazione; p.e. il sapere leggere e scrivere veniva rafforzato attraverso il gioco del *Conto alla rovescia*, delle *Parole crociate*, di *Indovina Chi* e *Scarabeo*; e il pianificare e il sapere fare strategie tramite gli *Scacchi*, la *Battaglia navale*, *Connect 4* (La connessione a 4), la *Dama*.

Riassunto – La Zona Giochi

La *Zona Giochi* è un mezzo attraverso il quale le persone possono esprimersi, non perché esse hanno bisogno di comunicare, ma perché essi desiderano comunicare ad un livello socialmente interattivo. A questo scopo, a sostegno degli utenti della CAA, spero che la *Zona Giochi* possa raggiungere le sue modeste aspirazioni.

Parte 2 **LE SCATOLE DELLE STORIE** Accesso tramite la CAA ai Libri di Storie più popolari per bambini

Introduzione

Quando mi fu chiesto di scrivere questo articolo sulle *Scatole delle Storie* (Story Boxes) per gli utenti della CAA, mi apparve evidente che, mentre io so che cos'è una *Scatola della Storia*, spiegare al pubblico

di che cosa si tratta e come funziona, è molto più difficile di quello che io credessi, in particolare data l'area specialistica che cercavo di affrontare.

In sintesi, io credo che i libri di favole sono e dovrebbero essere un elemento attivo nello sviluppo dell'infanzia. Ancora prima che vengano acquisite le abilità di lettura, i bambini sono attivamente coinvolti nella consuetudine sociale di leggere le favole guardando e prendendo in mano i libri, girando le pagine, ascoltando e rispondendo alle favole stesse, e così via. Ma in che modo questa condivisione di esperienze può estendersi agli utenti della CAA ?

Gli Obiettivi

La seconda parte di questo articolo si propone di esplorare il mondo delle *Scatole delle Storie* e di far vedere come gli utenti della CAA possono essere coinvolti attivamente nei racconti di favole e nelle attività collegate ai racconti di favole.

Perché sviluppare Scatole delle Storie per gli utenti della CAA ?

Ancora prima che l'atto di raccontare le fiabe abbia inizio, i bambini disabili possono trovarsi in una posizione di svantaggio. Fate visita a un qualsiasi negozio di libri e invariabilmente troverete che la sezione dedicata ai bambini è un alveare di attività, con i bambini di tutte le età attivamente impegnati nell'arte di dare un'occhiata, prendere in mano e scegliere i libri di favole. Stop, ascoltate per un momento, che cosa possiamo sentire? Un brusio di voci animate, che rispondono e dialogano con coloro che gli stanno intorno.

L'esperienza personale mi ha dimostrato, che un bambino con difficoltà fisiche e comunicative, con tutta la volontà del mondo, non può prendere parte alle stesse attività e nello stesso modo. Tuttavia, proprio perché le cose stanno così, non deve essere necessariamente una conseguenza il fatto che essi debbano essere esclusi da questo evento sociale della narrazione orale.

Come genitore di una bambina che non potrebbe "giocare" allo stesso modo degli altri bambini, i libri e i racconti di favole assumono un significato più profondo.....si trattava di qualche cosa a cui Laura poteva prendere parte, senza alcuna manipolazione fisica. Ma di riflesso, ancora più carico di significato, era il fatto che anche se noi potevamo condividere questa esperienza socialmente gratificante, Laura poteva solo ascoltare e non rispondere a questi racconti di favole, cioè lei non era in grado di esprimere le

cose che le piacciono e quelle che non le piacciono, il suo sapere e il suo livello di comprensione, o fare domande o chiedere qualche cosa.

È vero che, proprio a causa del fatto che Laura non può parlare, ed esprimersi in alcun modo p.e. con espressioni del viso, gesti, vari tipi di movimento, anche solamente una semplice risposta si/no ecc. , qualsiasi comunicazione, con qualsiasi mezzo, è vista sempre come un fattore positivo. Tuttavia, in risposta all'entusiasmo di Laura e al suo assoluto piacere nel condividere il momento di lettura di una favola, e oltre a ciò avendo la "consapevolezza" che lei aveva qualche cosa da dire in risposta alle favole, l'elemento fondamentale nell'intero processo era una comunicazione *appropriata* ed una modalità di accesso alla comunicazione.

Che cosa è stato sviluppato e come?

Probabilmente la più coinvolgente e stimolante *Scatola della Storia*, per la quale è stato sviluppato un accesso alla comunicazione, per rispondere in primo luogo alle richieste del Curriculum Nazionale, fu il "Macbeth" di Shakespeare, che Laura a quel tempo stava studiando.

Come tutti sappiamo in base all'esperienza, i lavori di Shakespeare possono costituire un difficile campo di studio, così si decise che era necessario un approccio differente come stimolo per mantenere vivo il dramma e rinforzare il programma di studio. A questo scopo, si cercarono di tirar fuori e di valutare diverse idee, che portarono allo sviluppo e all'inizio della prima *Scatola della Storia*.

In che modo il dramma è stato ravvivato e ampliato?

All'inizio, la maggior parte delle idee è stata sviluppata sulla base della conoscenza di ciò che aveva suscitato l'interesse e l'attenzione di Laura nel corso degli anni. Il primo contatto con le carte, i libri, testi e vocabolario stava a significare che lei era sempre interessata alle attività di abbinamento delle figure, ai giochi di parole, ai giochi di ricerca delle parole e alle parole crociate.

Fu con questo nella mente che "Macbeth" diventò:

- Una versione in racconto del dramma...
- con stimoli sotto forma di elementi chiave...
- una storia "trasformata" in un gioco da tavolo...
- con rafforzamento dei suggerimenti visivi fondamentali attraverso dei cartoncini con figure...
- con proposte di allargamento delle attività a supporto della *literacy*



Figura 9 "Macbeth"

Fornire l'accesso alla comunicazione

Nonostante avessimo un compendio di attività, il fattore chiave rimaneva ancora e doveva essere quello di fornire e poter accedere ad un appropriato sistema di comunicazione, non soltanto per dare delle opportunità sociali di dialogo ma anche come uno strumento di valutazione del grado di comprensione e di apprendimento del gioco da parte di Laura.

Ambientazione della scena – Breve illustrazione del sistema CAA standard di Laura

Le *Scatole delle Storie* sono state progettate sulla base delle modalità con cui Laura poteva accedere al suo sistema di CAA "standard". Mentre veniva sviluppato l'accesso alla comunicazione per favorire le attività legate alla *Zona Giochi*, in modo da consentire a Laura di avere accesso al Programma Ministeriale, e nel contempo di comunicare in quanto individuo sociale, è stato contemporaneamente sviluppato un sistema CAA onnicomprensivo, cioè il sistema ICE (Istruzione e Comunicazione Integrate).

Avendo avuto il privilegio di lavorare con Laura nel corso di molti anni, questo mi ha dato il vantaggio di essere in grado di sviluppare il sistema ICE per andare incontro alle sue esigenze di ampliamento del vocabolario, superando allo stesso tempo le sue gravi difficoltà fisiche.

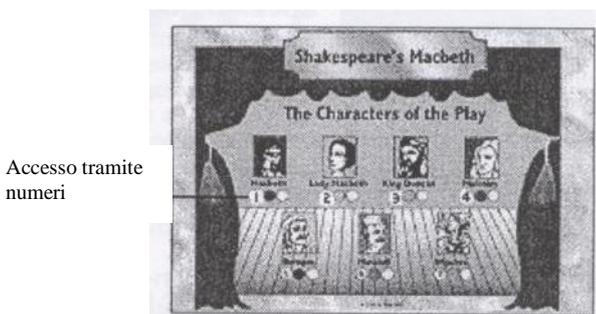
In breve, il sistema ICE comprende una tabella di base, un vocabolario di Livello 1 per casa, una banca di frasi, una tastiera *qwerty*, diverse tecniche a codice e un sistema di accesso tramite numeri. Il supporto è adattato all'utilizzo da parte di Laura, la quale è in grado di effettuare accesso diretto a molte delle informazioni disponibili sulla tabella.

Il vocabolario di Livello 2 e 3, insieme con il

materiale *a soggetto*, è collocato su di una tabella verticale, alla quale Laura accede tramite un sistema a codice numerico. Da quest'ultima modalità di accesso è derivata la originale modalità di accesso alla comunicazione alle *Scatole delle Storie*.

L'accesso tramite la CAA al "Macbeth" di Shakespeare

Dopo aver individuato le aree chiave per le quali era richiesto l'accesso alla comunicazione, sono state sviluppate un certo numero di tabelle, con materiale a tema e con degli *item* a cui è stato abbinato un numero. In tal modo Laura era capace di comunicare le sue risposte indicando il numero dell' *item* corrispondente.



Accesso tramite numeri

Figura 10 Accesso tramite numeri al Macbeth

Ampliamento dell'Accesso CAA per Altri Utenti

Come era emerso per la *Zona Giochi*, la forma di accesso alla comunicazione che andava bene per Laura non era necessariamente adatta ad altri utenti.

Ciò apparve chiaro durante una sessione di abbinamento di figure in cui il bambino D era capace di svolgere tale attività, utilizzando però un sistema a codice tramite colori, che si rivelò il più adatto per lui.

Per soddisfare le richieste di altri utenti di CAA, tutte le attività delle *Scatole delle Storie* sono dotate di accesso alla comunicazione nel formato standard cioè con accesso tramite codice numerico, con sistema a codice tramite colore e di un "blank" (opzione aperta) per l'accesso personalizzato.

Riassunto-Story Boxes

Il successo di questa iniziale *Scatola della Storia* fu tale, misurandolo attraverso le risposte e l'attenzione rivolta ai diversi eventi da parte di Laura che si divertiva sempre più anche a prendere parte ad attività stimolanti più semplici quali le carte con immagini e i giochi con le tabelle, che altre *Scatole delle Storie* furono sviluppate. I titoli

comprendono: *Thomas The Tank Engine (Thomas La Locomotiva)*; *The Pig in the Pond (Il Porcellino nello Stagno)*; *Owl Babies (I Bambini Gufo)*; *The Three Billy Goats Gruff (I Tre Rozzi Caproni di Billy)*; *The Very Hungry Caterpillar (Il Bruco Affamaticissimo)*; *The Lighthouse Keeper's Lunch (Il Pranzo del Guardiano del Faro)*.

Ciascuna *Scatola della Storia* contiene un insieme di attività che prevedono abilità di lettura, scrittura e calcolo, inserite all'interno della storia. Tutte le attività sono supportate da un accesso alla comunicazione nel formato standard.

Conclusioni - CAA come divertimento

Come sempre, le diverse forme di "divertimento" non hanno mai fine. Le richieste per andare incontro ai bisogni dell'utente di CAA "divertendosi" sembrano anch'esse non avere mai fine. Tuttavia, è fondamentale per il "divertimento" dell'utente CAA, fornire e poter accedere ad una comunicazione appropriata.

È una combinazione di tutti questi tre elementi, che io ho spesso occasione di osservare direttamente, che costituisce la mia guida e la mia ispirazione a continuare ad ampliare e a sviluppare la CAA come divertimento.

Linda Rees
1 Hawkstone Close
West Cross, Mumbles
Swansea SA 3 5RE
Tel. 01792 401599

Traduzione a cura di A. Rigamonti e G. Veruggio