

iMATERIALI
Erickson

Strumenti per la didattica, l'educazione,
la riabilitazione, il recupero e il sostegno
Collana diretta da Dario Ianes

Ana Merletti e Patrizia Corsi

DISTURBI DEL LINGUAGGIO E INTERVENTO PSICOMOTORIO

Giochi e attività in gruppo per bambini da 3 a 5 anni

Erickson

Indice

7	Introduzione
19	Come utilizzare il volume
23	Bibliografia
27	UNITÀ 1 La socialità e l'imitazione
45	UNITÀ 2 L'organizzazione dello spazio e del movimento
61	UNITÀ 3 Lo schema corporeo
75	UNITÀ 4 Le sequenze
99	UNITÀ 5 L'attenzione e la memoria
113	UNITÀ 6 Il ritmo e la discriminazione uditiva
155	UNITÀ 7 L'ampliamento del vocabolario
185	UNITÀ 8 La comprensione del racconto
197	UNITÀ 9 L'area metafonologica
229	UNITÀ 10 Il pregrafismo

Introduzione

La stimolazione psicomotoria e del linguaggio per i bambini della scuola dell'infanzia

Attività per piccoli gruppi

Questo libro è frutto di una metodologia riabilitativa che utilizziamo da più di 15 anni, con piccoli gruppi di bambini in sedute integrate di logopedia e psicomotricità, con l'obiettivo di stimolare le competenze emergenti nelle diverse aree di sviluppo.

Il lavoro di logopedista e di psicomotricista, in un ambulatorio territoriale per la prevenzione e la cura dei disturbi di sviluppo della prima infanzia, ci ha portato in tanti anni di lavoro a elaborare una modalità di intervento riabilitativo in piccoli gruppi e per fasce di età che si è rivelata molto efficace e utile.

Il lavoro di gruppo che ci accingiamo a descrivere in questo libro ha come obiettivo un intervento globale sullo sviluppo del bambino.

Attraverso questa esperienza riabilitativa tra bambini con difficoltà molto differenti, dal ritardo semplice di linguaggio al disturbo generalizzato dello sviluppo, abbiamo maturato la convinzione che il lavoro in piccolo gruppo permette ai bambini di elaborare più velocemente e meglio le stimolazioni date dai terapisti grazie anche alla circolarità, ai processi di imitazione e di emulazione fra pari che in piccoli gruppi di coetanei si instaurano durante il gioco condiviso.

Tutti i bambini che inseriamo nei nostri gruppi, qualunque sia la diagnosi, hanno in comune la difficoltà di comunicazione per cui i meccanismi di relazione, confronto e reciprocità che si instaurano favoriscono l'evoluzione positiva di questa competenza.

In bambini con ritardo di linguaggio e/o psicomotorio globale, la stimolazione e l'integrazione delle diverse aree dello sviluppo infantile permettono un'evoluzione più armonica, più veloce, meno invasiva e, soprattutto, più coinvolgente e motivante. Inoltre, la riabilitazione di gruppo permette al bambino di confrontarsi con i pari, di capire che non è il solo ad avere difficoltà e l'apprendimento è facilitato dall'imitazione e dal modello costituito dagli altri componenti del gruppo.

Gli ambiti di intervento comprendono tutte le patologie dell'età evolutiva: disturbo di linguaggio, disturbo cognitivo, disturbi emotivi, disturbi generalizzati dello sviluppo ad alto funzionamento, ritardi psicomotori nella fascia prescolare 3-6 anni.

Per ognuno dei nostri gruppi è fondamentale la stesura di un programma riabilitativo complessivo in cui siano presenti gli obiettivi terapeutici comuni a tutti i bambini. Il programma è condiviso tra la logopedista e la psicomotricista ed è stabilito coerentemente al percorso di stimolazione o di riabilitazione di ogni bambino.

Nel programma si descrivono non solo le aree da stimolare (schema corporeo, motricità globale, motricità fine, prassie, grafismo, ecc.), ma anche le attività contenute in questo volume, da preparare seduta per seduta, il tipo di giochi da organizzare e il materiale occorrente.

Il programma riabilitativo può essere modificato, ampliato, focalizzato su alcune aree durante lo svolgimento del gruppo, perché i bambini raggiungono l'obiettivo proposto più rapidamente di quanto previsto o emergono nuove capacità su cui lavorare. Inoltre la composizione del gruppo può variare da ciclo a ciclo perché i bambini modificano gli obiettivi da raggiungere.

Questo testo si rivolge non solo ai terapisti della neuropsicomotricità e ai logopedisti che lavorano sui disturbi di linguaggio e di sviluppo della prima infanzia, ma è stato pensato anche per educatori e insegnanti della scuola dell'infanzia. Il lavoro in piccolo gruppo è spesso messo in atto nelle classi e nelle situazioni in cui ci sono uno più bambini con difficoltà e questo manuale può essere utile per impostare attività diverse in un piccolo spazio di tempo.

Il decreto di approvazione delle Linee guida per la predisposizione dei protocolli regionali per le attività di individuazione precoce dei casi sospetti di DSA (Disturbi Specifici di Apprendimento) al punto 4.1 puntualizza l'importanza della scuola dell'infanzia per la prevenzione e l'individuazione precoce dei DSA, che ricordiamo possono essere diagnosticati solo nel primo ciclo della scuola primaria. In questo paragrafo del decreto, si ricorda l'importanza di sostenere i bambini che confondono suoni, non completano frasi e usano espressioni inadeguate rispetto all'età. Inoltre, si sottolinea come «durante la scuola dell'infanzia l'insegnante potrà osservare l'emergere di difficoltà più globali, ascrivibili ai quadri di DSA, quali difficoltà grafo-motorie, difficoltà di orientamento e integrazione spazio-temporale, difficoltà di coordinazione oculo-manuale e di coordinazione dinamica generale, dominanza laterale non adeguatamente acquisita, difficoltà nella discriminazione e memorizzazione visiva sequenziale, difficoltà di orientamento nel tempo scuola, difficoltà nell'esecuzione autonoma delle attività della giornata, difficoltà ad orientarsi nel tempo» (Decreto di approvazione Legge n. 170 del 8/10/2010, Linee guida sui DSA, 17/4/2013).

Con questo libro vogliamo fornire uno strumento di lavoro da utilizzare come training cognitivo, linguistico, psicomotorio perché la stimolazione globale precoce aiuta lo sviluppo armonico del bambino e previene future difficoltà scolastiche.

Metodologia riabilitativa

L'organizzazione dei gruppi e la programmazione del piano di lavoro

Nelle diverse Unità di cui è costituito il volume, abbiamo descritto per ogni area di intervento alcuni giochi da proporre a piccoli gruppi di bambini omogenei

per fascia di età (con ritardi o disturbi di sviluppo diversi tra loro), che necessitano dello stesso tipo di intervento riabilitativo e/o stimolazione. Di seguito descriviamo come preparare un piano di lavoro, rifacendosi alle diverse aree di sviluppo descritte nel volume, che di solito si sviluppa in una decina di sedute, ponendo attenzione alle diverse caratteristiche per ogni fascia di età.

Ogni seduta prevede da tre a quattro momenti di gioco diversi con lo scopo di stimolare aree specifiche (ascolto e comprensione linguistica, memorizzazione, riproduzione di un ritmo o di un determinato schema motorio, ecc.). Spesso attraverso un solo gioco si possono stimolare diverse aree di sviluppo. Ad esempio, con i giochi psicomotori per la consapevolezza dello schema corporeo si possono incrementare le conoscenze delle parti del corpo e la denominazione delle stesse (area linguistica) facilitandone l'apprendimento attraverso l'utilizzo del corpo.

Nella nostra esperienza professionale abbiamo verificato che molti bambini, dopo uno o più cicli di gruppo (in genere i cicli sono di 8-10 sedute a frequenza settimanale e di 16-20 a frequenza bisettimanale), non hanno bisogno di un intervento riabilitativo individuale.

Il gruppo viene costituito in genere fra bambini della stessa fascia di età cronologica e/o mentale e con le stesse esigenze riabilitative, pur con diagnosi diverse. Con i bambini con disturbo generalizzato ad alto funzionamento in età precoce (3 anni) si inizia con un gruppo omogeneo per patologia per arrivare all'inserimento nei gruppi eterogenei per diagnosi. Il gruppo di solito è composto al massimo da sei bambini. Un numero maggiore non permette di lavorare con impegno su ogni partecipante, che deve avere lo spazio e l'attenzione sufficienti da parte del terapeuta, tenendo conto che ogni seduta ha una durata di circa 45 minuti-1 ora.

La seduta-tipo inizia con un gioco psicomotorio, che può essere un percorso di 4 o 5 elementi (scala, scivolo, ponte, salto nei cerchi, cammino sui mattoni) oppure il gioco con la palla, giochi per l'organizzazione dello spazio o del movimento, la conoscenza dello schema corporeo con la successiva rappresentazione grafica. In un secondo momento si stimola una competenza neuropsicologica o cognitiva (memoria, attenzione, ritmo, ecc.). Si continua la seduta con la stimolazione del linguaggio e con un'attività grafica.

Presentiamo un ciclo di sedute per ognuno dei tre gruppi di bambini della fascia dei 3, 4, 5 anni come modello di pianificazione del piano di lavoro. Ribadiamo che il piano di lavoro è basato sulle caratteristiche proprie dell'età e *sull'esigenza riabilitativa* dei bambini che compongono il gruppo.

Ogni ciclo di sedute è composto da un minimo di circa otto incontri a frequenza settimanale per i bambini dai 4 anni, mentre per i piccoli la frequenza è bisettimanale. Al termine del ciclo si rivaluta il funzionamento del gruppo e si decide se e come continuare il trattamento per un altro ciclo, al termine del quale si fa il retest di ogni bambino. Ad esempio, nel caso di un bambino di 3 anni con ritardo semplice di linguaggio, si può sospendere il trattamento perché migliorato oppure per lasciargli il tempo di sviluppare da solo le sue competenze, per controllarlo successivamente a distanza di 2-3 mesi.

Esempi di programmazione

Organizzazione del gruppo

- *Per fascia di età:* gruppi omogenei per età cronologica e/o mentale.
- *Per obiettivo terapeutico:* si raggruppano bambini che necessitano dello stesso programma riabilitativo, ad esempio bambini con ritardo psicomotorio e/o ritardo della funzione verbale che necessitano di un training di stimolazione globale, oppure bambini con ritardo del linguaggio in espressione e con difficoltà di simbolizzazione, bambini con disturbo generalizzato con cui lavorare sull'attenzione condivisa.
- *Per tipologia di bambini:* le differenze di carattere nei bambini (inibiti, timidi, estroversi, attivi, ecc.) favoriscono la socializzazione e l'interazione, per cui tendiamo ad assortire i gruppi di bambini in modo da avere gruppi equilibrati anche sotto questo aspetto.
- Quando è possibile sarebbe auspicabile avere gruppi misti maschi e femmine.
- La composizione del gruppo di bambini varia a seconda degli obiettivi da raggiungere perché ogni percorso è individuale.

Struttura della seduta

- La seduta di gruppo ha una struttura definita; questo permette ai bambini di adattarsi da una seduta all'altra, di prevedere il tipo attività, di diminuire l'ansia di affrontare attività nuove ma incorniciate in una sequenza e in una routine sempre simile che li rassicura.
- I terapeuti hanno un ruolo direttivo e di supporto rispetto alle richieste fatte ai bambini.
- Il meccanismo della ricompensa (ad esempio una caramella o una stellina alla fine della seduta) è fondamentale per mantenere la motivazione.
- La durata della seduta è di 45 minuti-1 ora.
- La frequenza è di solito una volta alla settimana, ma con i bambini più piccoli (3 anni) e con quelli con disturbo generalizzato è preferibile una frequenza bisettimanale.

Retest e riprogrammazione

- La rivalutazione dei bambini di solito viene effettuata dopo almeno due cicli di sedute di gruppo (6 mesi circa). Alcuni bambini recuperano già nel primo ciclo per cui non è necessario inserirli in un secondo.
- La valutazione si avvale delle scale di sviluppo per verificare l'evoluzione globale del bambino. In alcuni casi si può somministrare un test di livello (scale Griffith, Leiter, WPPSI) soprattutto se non è stato fatto un livello cognitivo in precedenza.
- La logopedista testa il livello di sviluppo del linguaggio.
- In base alla rivalutazione si procede con la programmazione del trattamento di ogni bambino (di gruppo e/o individuale).

Aree stimulate

- La socialità e l'imitazione
- L'organizzazione dello spazio e del movimento

- Lo schema corporeo
- Le sequenze
- L'attenzione e la memoria
- Il ritmo e la discriminazione uditiva
- L'ampliamento del vocabolario
- La comprensione del racconto
- L'area metafonologica
- Il pregrafismo.

Il gruppo di bambini di 3-4 anni

Il gruppo dei più piccoli di solito è composto da bambini che presentano in generale un ritardo della funzione verbale, che può essere primaria oppure fare parte di un ritardo psicomotorio o di un ritardo cognitivo.

Il programma riabilitativo, quindi, ha come scopo di stimolare la comunicazione, di arricchire il vocabolario, di promuovere la socializzazione e il gioco simbolico, di lavorare sullo schema corporeo attraverso esperienze motorie e percettive.

Ogni ciclo di sedute è composto da una ventina di incontri (circa 2-3 mesi) al termine del quale si rivede la situazione del gruppo e si decide se e come continuare il trattamento (ad esempio bambino con ritardo semplice di linguaggio può sospendere il trattamento perché migliorato oppure per lasciargli il tempo di sviluppare da solo le sue competenze e viene rivisto dopo 2-3 mesi).

Esempi di sedute

1^a seduta:

- conoscenza dei bambini attraverso il «Gioco del nome» con la palla (vedi Unità 1, Gioco A)
- breve percorso psicomotorio con cerchi corde e bastoni e riproduzione del percorso fatto (vedi Unità 2, Schede 1-3)
- disegno del percorso alla lavagna su copia
- gioco «Corsa al ritmo del tamburello» (vedi Unità 6, Gioco C)
- disegno libero oppure da colorare (vedi Unità 1, Gioco F)

2^a seduta:

- percorso psicomotorio e riproduzione del percorso fatto (vedi Unità 2, Gioco A, Schede 1-3)
- riconoscimento degli strumenti musicali (vedi Unità 6, Gioco B)
- «Piccola tombola» per la denominazione di figure (vedi Unità 7, Gioco A)
- disegno libero o da colorare (vedi Unità 1, Gioco F)

3^a seduta:

- percorso psicomotorio e riproduzione del percorso fatto (vedi Unità 2, Gioco A, Schede 1-3)
- disegno del percorso alla lavagna su copia

- riconoscimento dei suoni dell'ambiente (vedi Unità 6, Gioco A)
- gioco di attenzione e memoria visiva (vedi Unità 5, Gioco H)

4ª seduta:

- percorso psicomotorio e riproduzione del percorso fatto (vedi Unità 2, Gioco A, Schede 1-3)
- schema corporeo con disegno della sagoma di ogni bambino e completamento del viso (vedi Unità 3, Gioco A)
- gioco «Piccola tombola» con immagini di parole simili per area lessicale, semantica e fonologica (vedi Unità 7, Gioco A)
- disegno libero o da colorare (vedi Unità 1, Gioco F)

5ª seduta:

- percorso psicomotorio e riproduzione del percorso fatto (vedi Unità 2, Gioco A, Schede 1-3)
- completamento del disegno dello schema corporeo colorando alcune parti del corpo (mani, piedi, pancia, capelli) e denominazione delle diverse parti del corpo (vedi Unità 3, Gioco A)
- riconoscimento su se stessi delle parti del corpo
- gioco delle categorie semantiche: ad esempio dei mezzi di trasporto (vedi Unità 7, Scheda 8)

6ª seduta:

- percorso psicomotorio e riproduzione del percorso fatto (vedi Unità 2, Gioco A, Schede 1-3)
- schema corporeo con puzzle del corpo di un bambino e di una bambina da ricomporre e far nominare tutte le parti (vedi Unità 3, Gioco C, Scheda 4)
- colorare il puzzle ricomposto

7ª seduta:

- percorso psicomotorio e riproduzione del percorso fatto (vedi Unità 2, Gioco A, Schede 1-3)
- gioco di manipolazione con pasta modellabile (si può continuare con schema corporeo) (vedi Unità 3, Gioco E)
- scatoline piene di animali con imitazione dei suoni onomatopeici (Unità 1, Gioco B)
- disegno libero

8ª seduta:

- percorso psicomotorio e riproduzione del percorso fatto (vedi Unità 2, Gioco A, Schede 1-3)
- gioco simbolico semi-strutturato con interventi dell'operatore (comunica ai bambini cosa fare, con chi e con che cosa, ad esempio: «Luca prendi la caffettiera mettila sul fuoco, Anna prendi le tazzine e apparecchia la tavola, cosa ci serve ancora?»); in questo modo il gioco serve non solo per reperire la rappresentazione simbolica dell'azione e per la comprensione del linguaggio ma anche a stimolare la comunicazione referenziale (ad esempio: «Luca chiedi ad Anna i cucchiaini per girare il caffè») (vedi Unità 1, Gioco C)

- dare ai bambini da colorare lo stesso disegno con indicazioni precise (il cappello giallo, il vestito rosso, le scarpe blu) (vedi Unità 1, Gioco F)

9^a seduta:

- percorso psicomotorio e riproduzione del percorso fatto (vedi Unità 2, Gioco A, Schede 1-3)
- percezione tattile con oggetti nascosti dentro un sacchetto da riconoscere (vedi Unità 2, Gioco F)
- Gioco «Indovina l'oggetto» (vedi Unità 7, Gioco D, Schede 11-17)

10^a seduta:

- percorso psicomotorio e riproduzione del percorso fatto (vedi Unità 2, Gioco A, Schede 1-3)
- gioco «Sono un cucciolo e faccio come lui...» (vedi Unità 3, Gioco D)
- discriminazione uditiva di parole simili (coppie minime) (vedi Unità 6, Gioco F, Schede 1-36)
- disegno libero

Il gruppo di bambini di 4-5 anni

I bambini che vengono inseriti in questo gruppo hanno di solito un disturbo di linguaggio in espressione e/o in comprensione. In espressione può essere di tipo fonetico- fonologico (metatesi, elisioni, sostituzioni di fonemi, ecc.) e/o di tipo morfosintattico, che compromette la struttura della frase. Ci sono poi bambini che presentano un ritardo cognitivo (ritardo mentale lieve, borderline cognitivi), bambini con problemi di prassie e di maldestrezza, bambini con diagnosi di disturbo generalizzato che hanno un buon livello cognitivo, hanno acquisito una buona interazione con i pari e l'adulto di riferimento, in cui permangono disturbi del linguaggio e della comunicazione.

Questo gruppo è strutturato a cicli di 10 sedute; il programma riabilitativo viene stabilito proprio sugli obiettivi specifici di ogni bambino che ne fa parte. Soprattutto in questa fascia di età, è molto importante una valutazione specifica sulle competenze dei bambini che, a prescindere dalle loro diagnosi individuali, devono avere tutti obiettivi riabilitativi comuni.

Per la fascia di età dei 4-5 anni, oltre al lavoro psicomotorio, si predilige la discriminazione uditiva dei tratti distintivi dei fonemi per cui è sempre presente un gioco di discriminazione uditiva e il lavoro sulle coppie minime.

Esempi di sedute

1^a seduta:

- conoscenza dei bambini attraverso il «Gioco del nome» con la palla (vedi Unità 1, Gioco A)
- giochi di discriminazione uditiva con strumenti e aiuto visivo, ovvero guardando gli strumenti (vedi Unità 6, Gioco B)
- discriminazione uditiva di parole simili (coppie minime) (vedi Unità 6, Gioco F, Schede 1-36)
- disegno libero

È interessato a giochi sedentari, sa costruire da solo una torre di 9-10 cubi e su imitazione un ponte di tre cubi, sa afferrare oggetti piccolissimi, infila grosse perle di legno nelle stringhe da scarpe, nel disegno dà significato ai propri scarabocchi, sa copiare un cerchio e un quadrato, si veste e si spoglia da solo, svita e avvita, sa tagliare con le forbici.

Sa associare i colori complementari e a volte li nomina, distingue grande/piccolo e lungo/corto posti verticalmente.

Si esprime con frasi di tipo adulto complete dal punto di vista sintattico. Possono essere presenti sostituzioni fonetiche (ci, gi, z, r, gl, gruppi consonantici), comprende semplici storie supportate da immagini, capisce bene le situazioni, è in grado di descrivere gli elementi più significativi delle figure e risponde adeguatamente alle domande. Alla lettura di immagini poste in sequenza descrive le singole figure, ma come se non fossero legate tra loro. Esegue due istruzioni correlate (togli le scarpe e sali sul lettino). Ha un vocabolario ricettivo differenziato per le categorie più comuni e legate alla propria esperienza.

Verso i quattro anni riesce a camminare su 10 ceppi affiancati, più avanti saltella sul piede preferito, sa correre sulla punta dei piedi, passa da sdraiato a in piedi senza passare sul fianco o carponi, sa sedersi con le ginocchia incrociate. Oppone il pollice successivamente alle altre dita, tira la palla dirigendola con le mani, afferra e posa oggetti molto piccoli, costruisce su imitazione o spontaneamente una torre di più di 10 cubi, 3 scalini con 6 cubi, sa abbottonarsi.

Nel disegno riproduce la croce ed è in grado di rappresentare figure umane riconoscibili. Distingue rotondo e quadrato, e su richiesta i colori nero, rosso, giallo, verde e azzurro.

Il linguaggio è grammaticalmente corretto e completamente comprensibile. Racconta eventi ed esperienze recenti. Sa raccontare e ascoltare storie più lunghe, confondendo fantasia con realtà. Possono essere presenti poche sostituzioni fonetiche, soprattutto nei gruppi consonantici, riesce a cogliere l'azione principale di una storiella in sequenza e comprende il collegamento tra le varie immagini. Inizia a cogliere anche l'assurdo e gli scherzi.

Intorno ai 5-6 anni sa stare su un piede solo e sulle punte più a lungo, sa saltare su un piede solo alternando i due piedi, è capace di camminare lungo una linea retta in modo che il tallone di un piede tocchi la punta dell'altro, sa saltare un ostacolo di 20 cm. Sa fare tutti i tipi di gioco col pallone, costruisce 4 scalini con 10 cubi.

A quest'età usa matita e pennarelli con precisione, disegna un uomo in modo più preciso e con più elementi, copia il triangolo e il quadrato, ha difficoltà a copiare il rombo, tiene meglio il ritmo della musica.

Usa tutti i tipi di frasi, anche complesse, chiede il significato di una parola isolandola dal contesto, è in grado di fare discreta analisi della parola sillabandola, capisce il nucleo centrale di un racconto e coglie la relazione causa-effetto, comprende sequenze di eventi e contenuti impliciti anche lontano dalla propria esperienza.

Come utilizzare il volume

Il libro è suddiviso in 10 Unità a difficoltà crescente e con attività diversificate mirate alla stimolazione delle diverse aree dello sviluppo, con giochi che vanno dal più semplice al più complesso.

UNITÀ 1 – La socialità e l'imitazione

Con questi giochi si stimolano due importanti competenze: la socialità e l'imitazione. Il bambino impara a regolare, attraverso la mediazione, il rapporto con gli altri e apprende le regole sociali. Attraverso l'imitazione, il bambino fa esperienza e impara a conoscere l'ambiente e a interagire con esso.

Elenco dei giochi

- A. Gioco del nome
- B. Scatoline aperte e chiuse
- C. Gioco simbolico con materiale strutturato
- D. Gare di macchinine
- E. Indovina l'azione (Schede 1-6)
- F. Cosa coloro? (Schede 7-15)

UNITÀ 2 – L'organizzazione dello spazio e del movimento

Con la stimolazione di quest'area, i bambini sperimentano attraverso il corpo la consapevolezza dello spazio, la rappresentazione del movimento nello spazio, le relazioni spaziali topologiche, la percezione stereognosica della forma e della materia degli oggetti.

Elenco dei giochi

- A. Percorsi psicomotori (Schede 1-3)
- B. Relazioni spaziali: giochi corporei
- C. Relazioni spaziali: concetti topologici (Schede 4-6)

- D. Percezione della forma: trova le ombre (Schede 7-9)
- E. Percezione della forma: puzzle (Schede 10-12)
- F. Percezione della forma: indovina cos'è

UNITÀ 3 – Lo schema corporeo

In questa Unità si propongono giochi basati sull'esperienza corporea e l'utilizzo del corpo con l'obiettivo di acquisire la padronanza e la percezione dello stesso, in relazione all'età di sviluppo dei bambini a cui vengono proposte.

Elenco dei giochi

- A. Sagoma del corpo
- B. Ricalco della mano e canzoncine
- C. Puzzle (Schede 1-4)
- D. Sono un cucciolo e faccio come lui... (Schede 5-10)
- E. Pasta da modellare
- F. Gioco del bagnetto con le bambole

UNITÀ 4 – Le sequenze

Con questi giochi si stimolano i bambini a sviluppare la capacità narrativa, a ragionare sui collegamenti temporali e causali, a organizzare il racconto.

Elenco dei giochi

- A. Giochi di manipolazione:
 - di colori
 - di forma
 - di forma e colore
- B. Sequenze visive (Schede 1-8)
- C. Storie in sequenza (Schede 9-20)

UNITÀ 5 – L'attenzione e la memoria

In questa Unità si potenziano: l'attenzione uditiva non verbale e verbale, l'attenzione visiva, la memoria visiva, uditiva e verbale.

Elenco dei giochi

- A. Giochi di attenzione e memoria uditiva non verbale: riproduzione di ritmi sonori
- B. Giochi di attenzione e memoria uditiva non verbale: gioco silenzio-sonorità
- C. Giochi di attenzione e memoria uditiva non verbale: gioco della fonte sonora
- D. Giochi di attenzione e memoria uditiva verbale: gioco simbolico del mercatino
- E. Giochi di attenzione e memoria uditiva verbale: catena di parole

- F. Giochi di attenzione e memoria uditiva verbale: leggiamo insieme e battiamo le mani (Storia A e B)
- G. Giochi di attenzione e memoria visiva: cosa manca?
- H. Giochi di attenzione e memoria visiva: cosa c'è?
- I. Giochi di attenzione e memoria visiva: memory (Schede 1-4)
- J. Giochi di attenzione e memoria visiva: gira la carta (Schede memory)

UNITÀ 6 – Il ritmo e la discriminazione uditiva

Con i giochi di questa Unità i bambini fanno esperienza concreta del ritmo nei suoi diversi aspetti, si allena la discriminazione dei suoni e dei fonemi che compongono le parole. Nel gioco della discriminazione delle coppie minime, si propone una selezione dei principali tratti distintivi per permettere una stimolazione globale sulla discriminazione di suoni simili.

Elenco dei giochi

- A. Riconoscimento dei suoni dell'ambiente
- B. Riconoscimento degli strumenti musicali
- C. Corsa al ritmo del tamburello
- D. Movimento al ritmo di suoni diversi
- E. Movimento al ritmo di melodie diverse
- F. Discriminazione di parole simili (coppie minime: Schede 1-36)

UNITÀ 7 – L'ampliamento del vocabolario

I giochi proposti in questa Unità aiutano i bambini a imparare un maggior numero di parole permettendo un'evoluzione più ricca della competenza linguistica, prerequisito fondamentale per i futuri apprendimenti scolastici.

Elenco dei giochi

- A. Piccola tombola (Schede 1-6)
- B. Gioco delle categorie semantiche: raggruppare
- C. Gioco delle categorie semantiche: colorare (Schede 7-10)
- D. Indovina l'oggetto (Schede 11-17)
- E. Gioco dei contrari (Schede 18-21)

UNITÀ 8 – La comprensione del racconto

Con i brevi racconti di questa Unità ci prefiggiamo di migliorare la capacità dei bambini di comprendere meglio i nessi causali e temporali e stimolare lo sviluppo della capacità narrativa.

Sono presenti piccole storie con nessi temporali e causali impliciti ed espliciti che allenano la comprensione del racconto orale. Le prime storie sono racconti

molto semplici per i bambini più piccoli, le successive si fanno più lunghe e con nessi logici più complessi.

Elenco delle storie

1. La mamma va a comprare
2. Il luna park
3. Festa di compleanno all'asilo
4. Natale nel bosco

UNITÀ 9 – L'area metafonologica

I giochi che proponiamo in questa Unità aiutano i bambini a riflettere sulle parole e a sviluppare la competenza metafonologica. Questa Unità è dedicata ai bambini di 5 anni che frequentano l'ultimo anno di scuola dell'infanzia.

Elenco dei giochi

- A. I giochi dell'inizio delle parole: parole che iniziano con la stessa sillaba (Schede 1-5)
- B. I giochi dell'inizio delle parole: un treno carico di... (Schede 6-8)
- C. I giochi dell'inizio delle parole: parole che iniziano con lo stesso suono (Schede 9-13)
- D. I giochi della fine delle parole: giochiamo con le rime (Schede 14-16)
- E. I giochi della fine delle parole: parole che finiscono con la stessa sillaba (Schede 17-21)
- F. I giochi della fine delle parole: un treno carico di... (Schede 22-24)
- G. Il gioco delle parole lunghe e corte (Schede 25-27)

UNITÀ 10 – Il pregrafismo

Anche questa Unità è dedicata ai bambini di 5 anni che frequentano l'ultimo anno di scuola dell'infanzia. Le Schede proposte sono pensate per stimolare la percezione visiva.

Aree percettive stimulate

1. La coordinazione visuo-motoria (Schede 1-4)
2. La percezione figura-sfondo (Schede 5-7)
3. La costanza della forma (Schede 8-12)
4. Le posizioni nello spazio (Schede 13-15)
5. La percezione delle relazioni spaziali (Schede 16-19)

UNITÀ 1

La socialità e l'imitazione

L'attività imitativa nei bambini non si limita ai gesti isolati, ma riguarda i comportamenti, le parole, gli atteggiamenti delle persone significative con cui i piccoli entrano in contatto. L'imitazione permette al bambino di conoscere le sue capacità e di sperimentare più modelli fino a trovare «se stesso», consente il consolidamento e l'estensione dell'attività rappresentativa (l'imitazione differita è possibile quando è presente la rappresentazione mentale di ciò che si vuole imitare).

Questa capacità aiuta il bambino a mettersi nei panni degli altri, a comprendere i loro sentimenti, a capire ciò che fanno o che non fanno, permette di superare l'atteggiamento egocentrico e di sviluppare gli atteggiamenti tipici dell'empatia, della comprensione, della compartecipazione emotiva.

Con questi giochi si stimolano due importanti competenze: la socialità e l'imitazione. Attraverso queste il bambino impara a decentrarsi dai propri bisogni per condividere giochi ed esperienze con altri, a comprendere che gli altri hanno pensieri e desideri diversi dai propri, a regolare attraverso la mediazione il rapporto con gli altri e apprende le regole sociali.

Attraverso l'imitazione, inoltre, il bambino fa esperienza e impara a conoscere l'ambiente e a interagire con esso.

Elenco dei giochi

- A. Gioco del nome
- B. Scatoline aperte e chiuse
- C. Gioco simbolico con materiale strutturato
- D. Gare di macchinine
- E. Indovina l'azione
- F. Cosa coloro?

A. GIOCO DEL NOME	
Materiale:	Palla.
Esecuzione:	I bambini e l'adulto sono in cerchio. Il gioco consiste nel tirare la palla dopo aver chiamato per nome un compagno. Il compagno che riceve la palla, a sua volta, chiamerà per nome un altro bambino. Con i bambini più piccoli che non sanno ancora tirare e ricevere si può fare a terra con le gambe allargate: ogni bambino fa rotolare la palla a un compagno dopo averlo chiamato per nome.
Esempio di somministrazione:	Giovanni chiama Luca, poi gli passa la palla. Luca chiama Maria, poi le passa la palla, e così via.
D. SCATOLINE APERTE E CHIUSE	
Esecuzione:	I bambini accucciati per terra rappresentano le scatole chiuse. Su indicazione dell'adulto, le scatole si aprono, ovvero i bambini si alzano e mimano con la voce e il movimento l'animale che l'adulto ha nominato.
Esempio di somministrazione:	L'adulto dice: «Scatole aperte piene di pulcini!», «Scatole chiuse», «Scatole aperte piene di cagnolini!», «Scatole chiuse».

C. GIOCO SIMBOLICO CON MATERIALE STRUTTURATO

Materiale:	Pentole, cucchiaini, forchette, coltelli, piattini, bicchieri, bamboline, cibi finti, pettini, occhiali, spazzoline, occorrente per il bagnetto e altro materiale per giocare «per finta».
Esecuzione:	Si organizza un setting di gioco in cui i bambini, guidati da istruzioni dell'adulto, giocano insieme a far finta di cucinare, fare il bagnetto alla bambola e altre situazioni di esperienze quotidiane.
Esempio di somministrazione:	L'adulto guida i bambini con indicazioni tipo: «Giovanni prepara la minestra per tutti, Lucia apparecchia la tavola e Luca fa il bagnetto alla bambola».

D. GARE DI MACCHININE

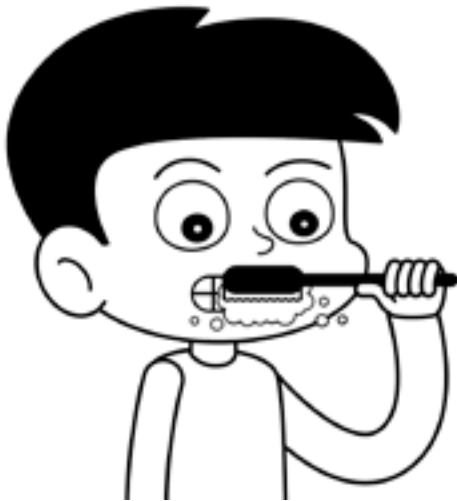
Materiale:	Macchinine di diverso colore, nastro adesivo colorato.
Esecuzione:	Con il nastro colorato si fanno due strisce per terra a simboleggiare la partenza e l'arrivo. I bambini, ognuno con la propria macchinina, si collocano dietro alla linea di partenza. Al via dell'adulto, le macchinine «partono». Si fa una graduatoria e si chiede ai bambini di mettersi nell'ordine giusto per ricevere i premi.
Esempio di somministrazione:	L'adulto dà il via: «Pronti, ai posti... via!».

E. INDOVINA L'AZIONE

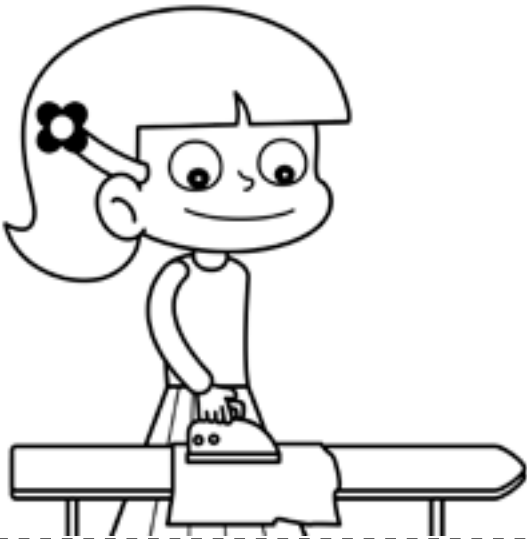
Materiale:	Schede da ritagliare (da 1 a 6).
Esecuzione:	I bambini sono seduti in fila, l'adulto si mette di fronte e pesca da un mazzo una figura, tra quelle precedentemente ritagliate dalle Schede, che rappresenta un'azione. Senza mostrare la figura, deve mimare l'azione in modo che i bambini possano indovinare. Con i bambini più grandi uno di loro pesca la figura e mima l'azione da indovinare. Chi indovina prende il posto del «mimo».
Esempio di somministrazione:	Provate a indovinare cosa fa Luca.
Elenco delle Schede:	<p>Scheda 1 Bambino che beve dal bicchiere Bambino che si lava la faccia Bambino che si lava i denti Bambina che si pettina</p> <p>Scheda 2 Bambina che si lava le mani Bambino che salta Bambina che stira Bambina che piange perché ha mal di pancia</p> <p>Scheda 3 Bambina che si infila le calze Bambina che taglia un foglio con le forbici Bambino che disegna con una matita Bambino che si mette i pantaloni</p> <p>Scheda 4 Bambino che sbuccia una banana Bambino che dorme</p>

	<p>Bambino che gioca a fare una torre Bambino che legge un libro Scheda 5 Bambina che si mette gli orecchini Bambina che morde una mela Mamma che si mette il rossetto Bambino che si mette gli occhiali Scheda 6 Bambina che gattona Papà che si fa la barba Bambino che ha freddo Bambino che si siede</p>
F. COSA COLORO?	
Materiale:	Schede da 7 a 15 contenenti disegni da colorare e pennarelli.
Esecuzione:	I bambini sono seduti in cerchio. Ognuno ha un disegno da colorare (uguale per tutti). A turno l'adulto chiede a ognuno di colorare un particolare del disegno con un determinato colore. Con i bambini più grandi, saranno loro a turno a decidere cosa colorare.
Esempio di somministrazione:	Adesso coloriamo il cappello dell'orso grande di giallo.
Elenco delle Schede:	<p>Scheda 7 Gli orsi Scheda 8 I frutti Scheda 9 I vestiti Scheda 10 I giocattoli Scheda 11 Babbo Natale Scheda 12 Il bagno Scheda 13 Il parco giochi Scheda 14 Il mare Scheda 15 Il prato</p>

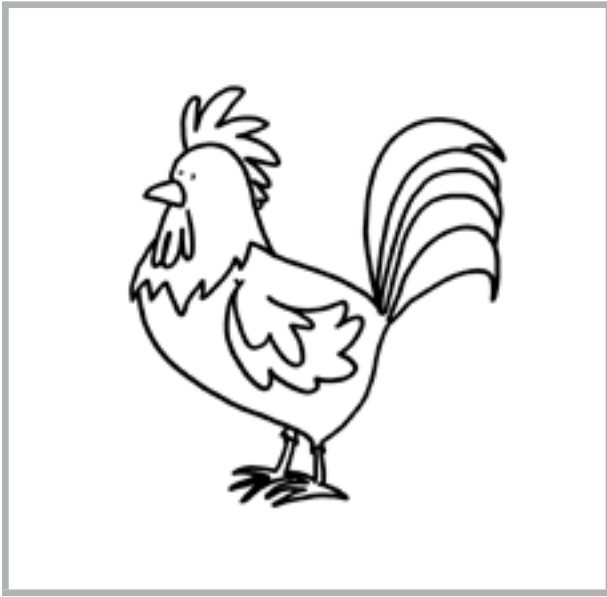
▶ INDOVINA L'AZIONE



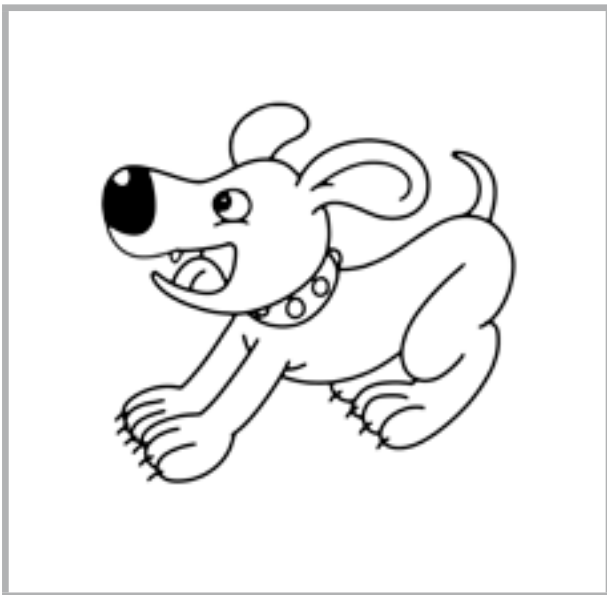
▶ INDOVINA L'AZIONE



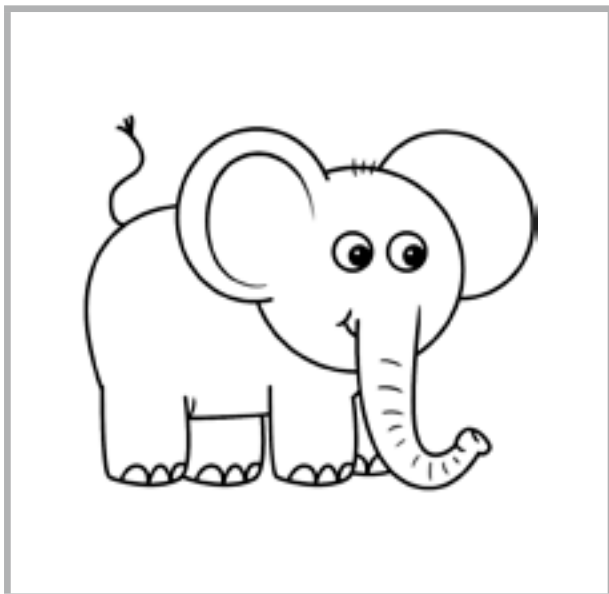
► IL GALLO



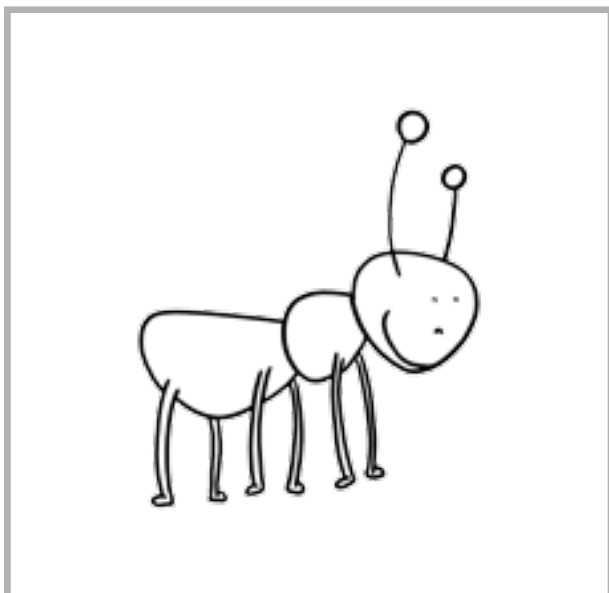
► IL CANE



► L'ELEFANTE



► LA FORMICA



Il ritmo e la discriminazione uditiva

Il ritmo è il succedersi ordinato nel tempo di forme di movimento e la frequenza con cui le varie fasi del movimento si succedono. Secondo Jean Le Boulch, per «ritmo» si intende «l'organizzazione o strutturazione dei fenomeni temporali, siano essi periodici o no».

I bambini sono attratti istintivamente dal ritmo musicale. Già nel secondo anno di vita i bambini si muovono con piacere al ritmo di una melodia. Il ritmo permette al bambino piccolo di imitare il linguaggio quando ancora non è in grado di imitare le parole (prosodia). L'orecchio percepisce il linguaggio come l'alternanza e la successione di suoni e di pause, di suoni più intensi e meno intensi. Allo stesso modo, l'occhio percepisce l'alternanza di momenti di luce e di ombra, di azioni e di pause, di azioni fra loro simili e azioni diverse. Il ritmo ha anche una rappresentazione mentale: avere, non avere il senso del ritmo, ritmo regolare, costante, continuo, intermittente, lento, veloce, ecc.

Udire è un fenomeno fisico, ma anche psicologico e mentale, poiché implica non solo l'integrità dell'organo percettivo, ma anche le modalità emotiva e cognitiva in cui viene percepito. Quando si ascoltano parole o suoni, questi vengono individuati, analizzati e categorizzati, cioè scomposti nei loro componenti fisici e inseriti in una categoria di suoni simili, pertanto si arriva a distinguerne le caratteristiche (forte, debole-acuto, grave-gradevole, fastidioso, ecc.).

La discriminazione dei suoni è uno dei prerequisiti per lo sviluppo del linguaggio, all'interno del quale giocano un ruolo rilevante il sistema fonologico e i sistemi sublessicali di uscita. Importante in questo sviluppo è la discriminazione delle coppie minime.

La coppia minima è una coppia di parole in cui la presenza di un solo suono diverso ne cambia il significato (pelle-belle).

Con i giochi di questa Unità si fanno esperienze concrete del ritmo nei suoi diversi aspetti e si allena la discriminazione dei suoni e dei fonemi che compongono le parole. L'allenamento della capacità di distinguere, analizzare e categorizzare i suoni non verbali prepara la capacità di distinguere, analizzare e categorizzare i suoni che compongono le parole.

Nel gioco della discriminazione delle coppie minime si propongono una selezione dei principali tratti distintivi per permettere una stimolazione globale sulla discriminazione di suoni simili, senza la pretesa di fare una riabilitazione fonologica mirata. Per questo scopo si rimanda a libri dedicati all'argomento.

Elenco dei giochi

- A. Riconoscimento dei suoni dell'ambiente
- B. Riconoscimento degli strumenti musicali
- C. Corsa al ritmo del tamburello
- D. Movimento al ritmo di suoni diversi
- E. Movimento al ritmo di melodie diverse
- F. Discriminazione di parole simili (coppie minime)

A. RICONOSCIMENTO DEI SUONI DELL'AMBIENTE

Esecuzione:	Si fanno sedere i bambini al centro della stanza e si chiede loro di chiudere gli occhi e di ascoltare attentamente e in silenzio i rumori dell'ambiente. Dopo un paio di minuti si invitano i bambini a riaprire gli occhi e a descrivere i suoni
--------------------	--

	o rumori che hanno sentito (voci di persone, canto degli uccellini, macchina o moto, ecc.). Successivamente, si ripete il gioco ma l'adulto produce volontariamente dei suoni (apre e chiude la porta, accartoccia un foglio, batte le mani, ecc.). I bambini a turno dovranno riconoscerli e riprodurli.
Esempio di somministrazione:	«Chiudamo gli occhi e ascoltiamo i rumori dell'ambiente. Cosa sentite?»
B. RICONOSCIMENTO DEGLI STRUMENTI MUSICALI	
Materiale:	Maracas, tamburello, triangolo, campanelle, xilofono, pianola e altri strumenti musicali a piacere.
Esecuzione:	Si utilizzano 5 o 6 strumenti. Si suonano prima uno alla volta, poi a gruppi di due, infine di tre. I bambini dovranno riprodurre la sequenza dei suoni proposti dall'adulto.
Esempio di somministrazione:	«Ora suonerò due strumenti. Cosa ho suonato prima e dopo?»
C. CORSA AL RITMO DEL TAMBURELLO	
Materiale:	Tamburello e fischietto.
Esecuzione:	I bambini camminano nella stanza al ritmo di un tamburello, lentamente o velocemente seguendo il ritmo. Al fischio dell'adulto, dovranno sedersi per terra.
Esempio di somministrazione:	«Adesso suonerò il tamburello; camminate piano o veloce a seconda del ritmo. Quando sentite il suono del fischietto, fermatevi e sedetevi per terra.»
D. MOVIMENTO AL RITMO DI SUONI DIVERSI	
Materiale:	Tamburello, flauto, maracas, fischietto, fogli grandi, pennarelli.
Esecuzione:	I bambini sono invitati a camminare al ritmo del tamburo, a strisciare al suono di un flauto o di una maracas e a fermarsi al suono del fischietto (utilizzando massimo due strumenti per volta più il fischietto). In un secondo momento, mentre ascoltano il suono di un tamburello, i bambini dovranno tracciare su un grande foglio le battute con un pennarello, mentre quando sentono suonare il flauto disegneranno una linea lunga.
Esempio di somministrazione:	«Ora suonerò diversi strumenti. Quando sentite il tamburo, camminate seguendo il ritmo, quando sentite il flauto, strisciate. Al suono del fischietto, invece, dovete fermarvi.»
E. MOVIMENTO AL RITMO DI MELODIE DIVERSE	
Materiale:	CD con diverse melodie musicali, fogli grandi, pennarelli.
Esecuzione:	Come nel gioco precedente, si invitano i bambini a muoversi al ritmo della musica ascoltata. In un secondo momento, con il pennarello, dovranno tracciare sul foglio le sequenze sonore (a suoni lunghi corrispondono tracce lunghe, a battute brevi corrispondono tratti puntinati e corti).

Esempio di somministrazione:	«Ascoltate il brano musicale e muovetevi al suo ritmo, sentirete che la musica può essere più veloce o più lenta.»		
F. DISCRIMINAZIONE DI PAROLE SIMILI (COPPIE MINIME)			
Materiale:	Schede da 1 a 36 e pennarelli.		
Esecuzione:	<p>Si propone una selezione dei principali tratti distintivi per effettuare una stimolazione globale sulla discriminazione di suoni simili, senza la pretesa di operare una riabilitazione fonologica mirata.</p> <p>Si presentano ai bambini tre coppie di disegni e si invitano a ragionare sull'abbinamento della parola al disegno corrispondente. Per semplificare il compito, si consiglia, soprattutto nei bambini più piccoli, di presentare una coppia alla volta. Successivamente, si chiede loro di fare un segno con il pennarello sulla figura nominata dall'operatore.</p> <p>Si ripetono le parole per un certo numero di volte in modo non alternato (pane, pane, tane, pane, ecc.).</p>		
Esempio di somministrazione:	«Adesso fate un segno sul pane. Ora fate un puntino sul...»		
Elenco delle Schede:	<i>Tratto distintivo</i>	<i>Coppie fonemi</i>	<i>Immagini</i>
Scheda 1	+/- coronale	/p/ – /t/	Pane – Tane Porte – Torte Pupa – Tuta
Scheda 2	+/- coronale	/p/ – /t/	Porto – Torto Pacco – Tacco Pesto – Testo
Scheda 3	+/- coronale	/b/ – /d/	Beve – Deve Bue – Due Bocce – Docce
Scheda 4	+/- coronale	/m/ – /n/	Mano – Nano Gonna – Gomma Mamma – Nanna
Scheda 5	+/- coronale	/f/ – /s/	Forte – Sorte Sette – Fette Foglia – Soglia
Scheda 6	+/- anteriore	/p/ – /k/	Porta – Corta Pane – Cane Passa – Cassa
Scheda 7	+/- anteriore	/p/ – /k/	Tacco – Tappo Capi – Cachi Pollo – Collo
Scheda 8	+/- anteriore	/b/ – /g/	Boccia – Goccia Gallo – Ballo Gusto – Busto

Scheda 9	+/- anteriore	/s/ – /ʃ/	Si – Sci Esse – Esce So – Sciò
Scheda 10	+/- continuo	/tʃ/ – /ʃ/	Pesce – Pece Sciocca – Ciocca Piscina – Piccina
Scheda 11	+/- continuo	/tʃ/ – /ʃ/	Faccia – Fascia Cuscino – Cucino Accende – Ascende
Scheda 12	+/- continuo	/tʃ/ – /ʃ/	Liscia – Licia Asciuga – Acciuga Laccio – Lascio
Scheda 13	+/- continuo	/ts/ – /s/	Pazzo – Passo Tazza – Tassa Mazzo – Masso
Scheda 14	+/- continuo	/ts/ – /s/	Posso – Pozzo Mosso – Mozzo Pazza – Passa
Scheda 15	+/- continuo	/l/ – /r/	Lana – Rana Mare – Male Pela – Pera
Scheda 16	+/- nasale	/l/ – /n/	Palla – Panna Nido – Lido Pane – Pale
Scheda 17	+/- nasale	/d/ – /n/	Dono – Nono Data – Nata Donna – Nonna
Scheda 18	+/- nasale	/d/ – /n/	Dove – Nove Panda – Panna Pieni – Piedi
Scheda 19	+/- sonoro	/p/ – /b/	Panca – Banca Pere – Bere Pela – Bela
Scheda 20	+/- sonoro	/t/ – /d/	Topo – Dopo Dito – Tito Due – Tue
Scheda 21	+/- sonoro	/k/ – /g/	Callo – Gallo Cola – Gola Cara – Gara
Scheda 22	+/- sonoro	/f/ – /v/	Foglia – Voglia Vino – Fino Foto – Voto
Scheda 23	+/- continuo, +/- stridente	/s/ – /t/	Tacco – Sacco Suono – Tuono Sonno – Tonno

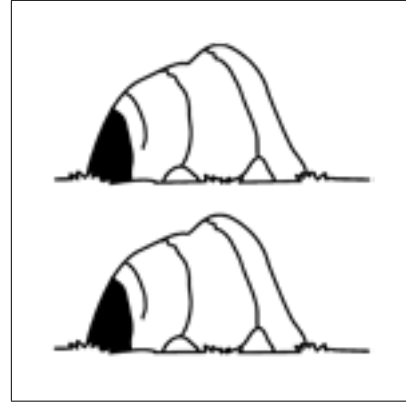
Scheda 24	+/- continuo, +/- stridente	/s/ – /t/	Sasso – Tasso Otto – Osso Tanto – Santo
Scheda 25	+/- continuo, +/- stridente	/s/ – /d/	Case – Cade Vaso – Vado Chiese – Chiede
Scheda 26	+/- continuo, +/- stridente	/f/ – /p/	Poca – Foca Porte – Forte Pesta – Festa
Scheda 27	+/- anteriore, +/- coronale	/t/ – /k/	Tane – Cane Torta – Corta Letto – Lecco
Scheda 28	+/- anteriore, +/- coronale	/t/ – /k/	Tavolo – Cavolo Tocco – Cocco Bocche – Botte
Scheda 29	+/- anteriore, +/- coronale	/d/ – /g/	Donna – Gonna Piede – Pieghe Doccia – Goccia
Scheda 30	+/- continuo, +/- anteriore	/tʃ/ – /s/	Sera – Cera Cesto – Sesto Cervo – Servo
Scheda 31	+/- continuo, +/- anteriore	/tʃ/ – /s/	Bussa – Buccia Rossa – Roccia Cassa – Caccia
Scheda 32	+/- coronale, +/- nasale	/b/ – /m/	Mela – Bela Bolla – Molla Gobba – Gomma
Scheda 33	+/- continuo, +/- coronale, +/- stridente	/f/ – /t/	Fata – Tata Forte – Torte Tavola – Favola
Scheda 34	+/- continuo, +/- coronale, +/- stridente	/v/ – /d/	Vado – Dado Vito – Dito Vetta – Detta
Scheda 35	+/- continuo, +/- coronale, +/- stridente	/v/ – /d/	Calvo – Caldo Venti – Denti Vino – Dino
Scheda 36	+/- continuo, +/- coronale, +/- stridente	/p/ – /s/	Pera – Sera Pacco – Sacco Parte – Sarte

► DISCRIMINAZIONE DI PAROLE SIMILI (COPPIE MINIME)

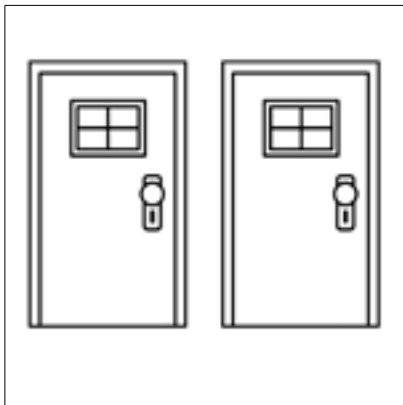
+/- coronale /p/ - /t/



Pane



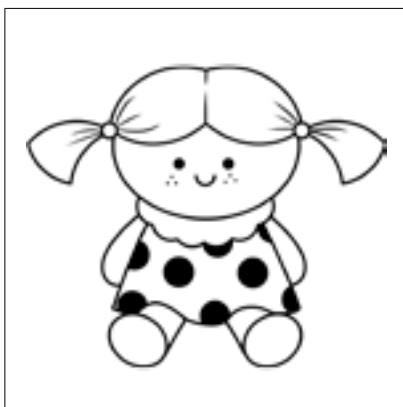
Tane



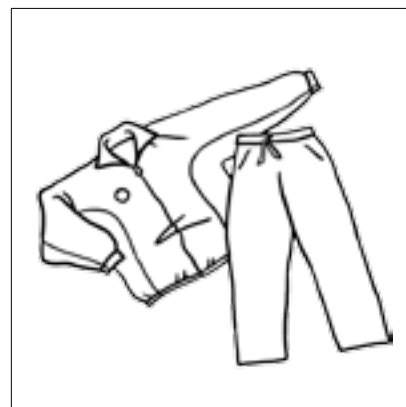
Porte



Torte



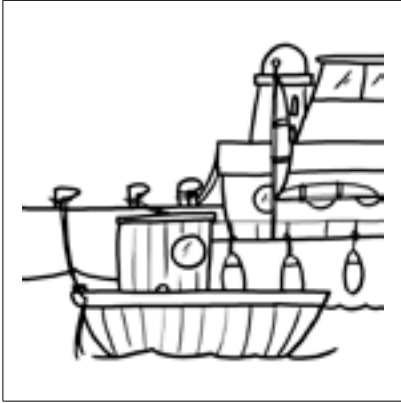
Pupa



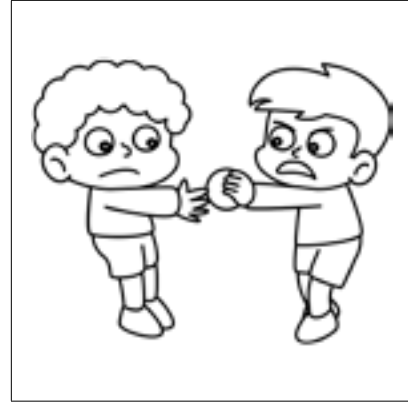
Tuta

► DISCRIMINAZIONE DI PAROLE SIMILI (COPPIE MINIME)

+/- coronale /p/ - /t/



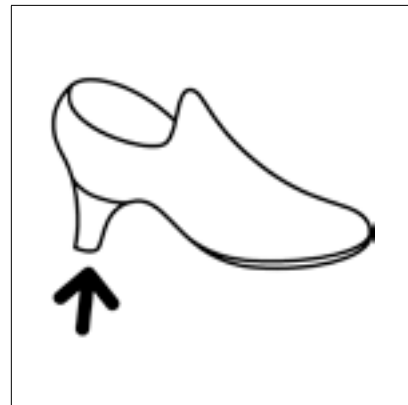
Porto



Torto



Pacco



Tacco

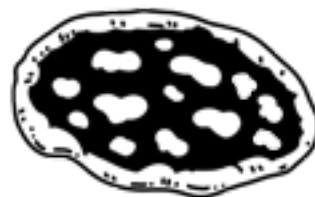


Pesto



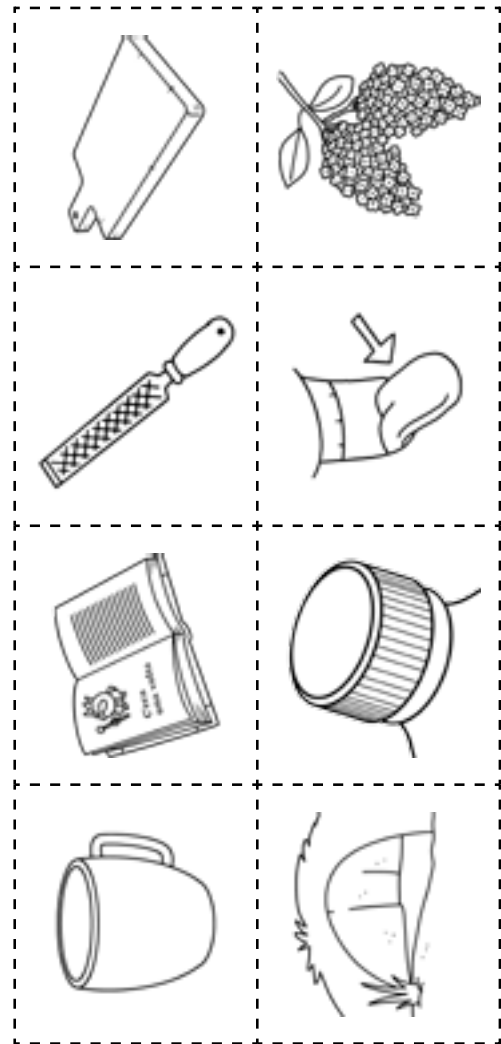
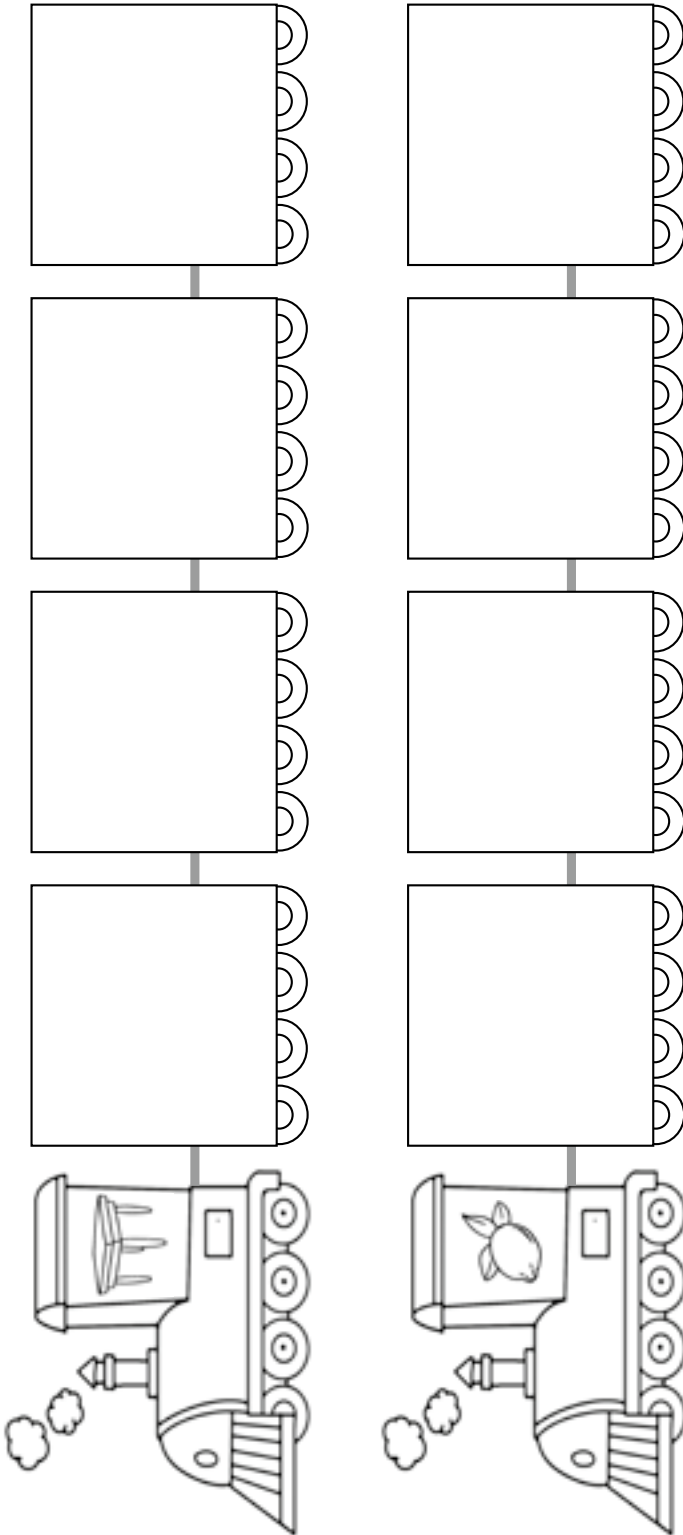
Testo

► COLORA IL CIBO



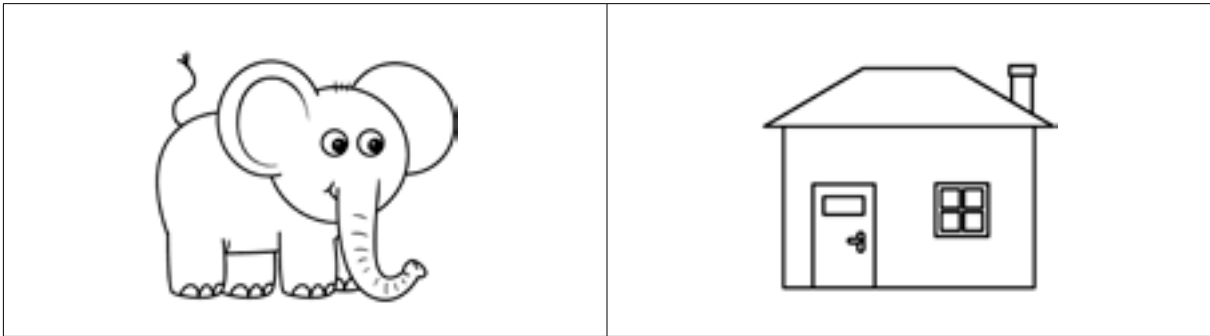
► I GIOCHI DELL'INIZIO DELLE PAROLE: UN TRENO CARICO DI...

Ritaglia le figure e incollale nei vagoni giusti.



► IL GIOCO DELLE PAROLE LUNGHE E CORTE

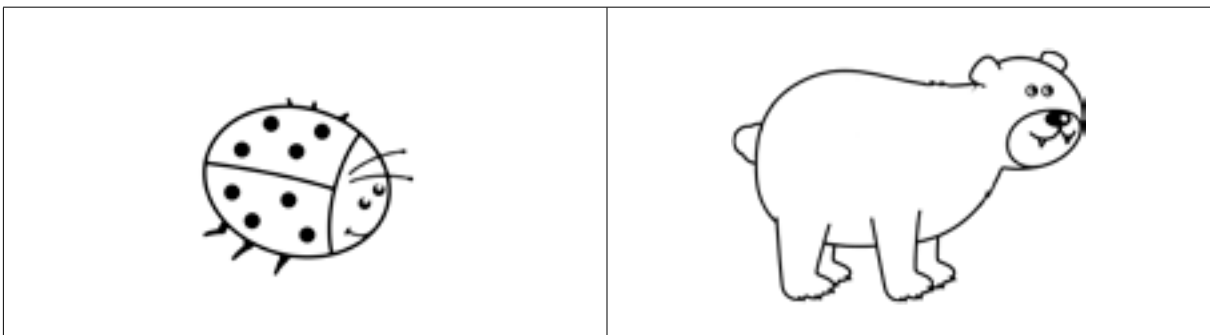
Colorate la parola più...



e le fan te

ca sa

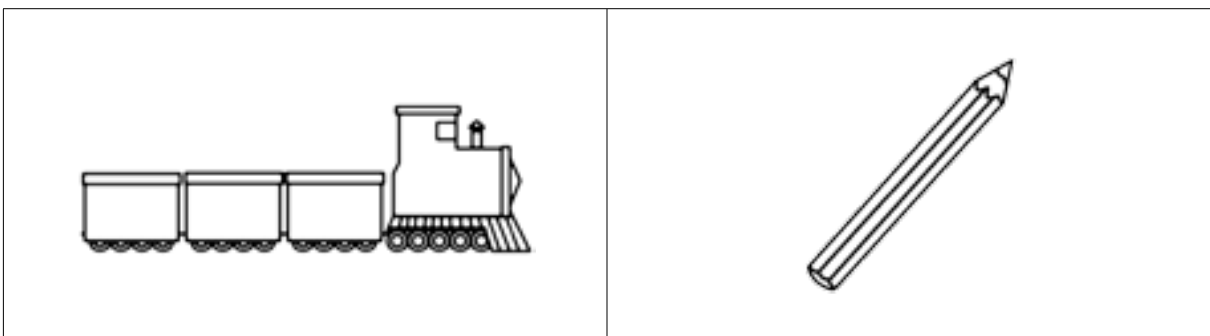
Colorate la parola più...



coc ci nel la

or so

Colorate la parola più...



tre no

ma ti ta