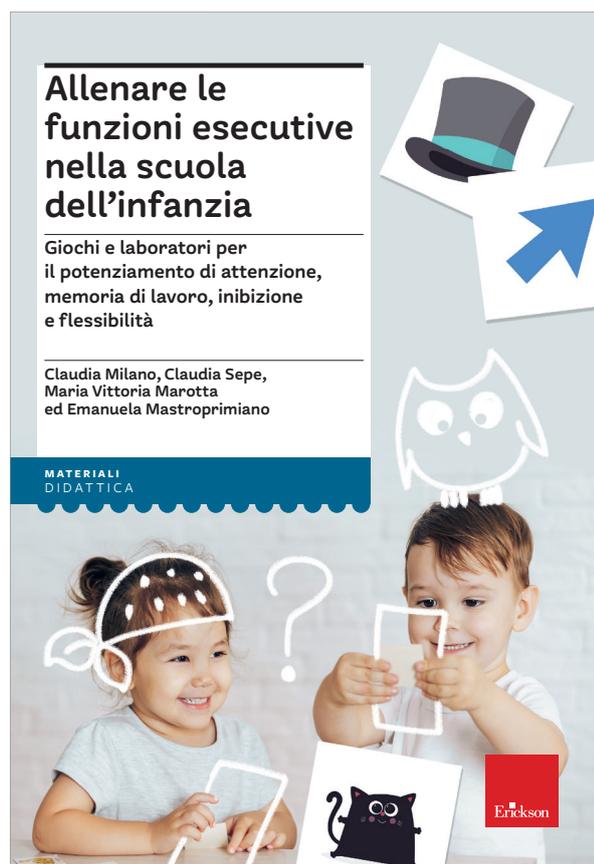


# Prova le **ATTIVITÀ**

Esercizi tratti  
dal libro:

## **ALLENARE LE FUNZIONI ESECUTIVE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

SCOPRI IL LIBRO →



Erickson



## Prova-gioco collettiva

### «Il forziere dei pirati»

**Questa prova consente di valutare attenzione uditiva, memoria di lavoro, inibizione e shifting.**

Lo svolgimento prevede i seguenti step:

- ▶ dividiamo i bambini in due squadre, disponendoli in due file (una di fronte all'altra);
- ▶ consegniamo un «forziere» (ad esempio una scatola decorata) a ogni squadra;
- ▶ assegniamo a ogni giocatore un numero. L'ordine di assegnazione inizialmente è progressivo: i primi bambini delle due file corrispondono al numero 1, i secondi al numero 2 e così via.

Ci posizioniamo in piedi, a un estremo della linea, e teniamo in mano la «Bandiera dei pirati» (può essere anche un fazzoletto o una bandana) con il braccio teso in avanti. A questo punto, chiamiamo un numero qualsiasi.

Entrambi i giocatori corrispondenti devono correre verso la bandiera, conquistarla e portarla al forziere. Successivamente chiederemo ai bambini di cambiare il proprio posto all'interno della fila e di ricordare il numero assegnato all'inizio. Il gioco si ripete e la squadra che conquista più bandiere vince il tesoro dei pirati!

Come  
presentarla  
ai bambini?

*«Bambini, oggi diventerete dei pirati! Dividetevi in due ciurme. Ognuno di voi si chiamerà con un numero, quindi ricordatevelo e, quando vi chiamerò, dovrete correre a conquistare la bandiera per metterla nel forziere! Vince la ciurma che conquista più bandiere!»*

Cosa  
bisogna  
osservare?

- ▶ La capacità del bambino di mantenere in memoria il numero che gli è stato assegnato anche dopo aver cambiato l'ordine della fila (memoria di lavoro).
- ▶ La capacità del bambino di prestare attenzione e attivarsi al momento giusto, correndo *esclusivamente* quando viene chiamato il suo numero (attenzione e inibizione).

...continua





## Attività per potenziare la memoria di lavoro

«Il piccolo samurai»

Livello di difficoltà



**Descrizione attività.** Quest'attività prevede la memorizzazione di sequenze motorie, da eseguire fingendo di essere «un piccolo samurai». I bambini vengono disposti in fila e, a turno, si troveranno di fronte a noi. A quel punto, dotati di una spada giocattolo di gomma (o di un palloncino allungato o di un tubo di cartone leggero), mostriamo al bambino una breve sequenza di mosse che dovrà memorizzare per evitare i «colpi» della sua spada (ad esempio, prima abbassarsi, poi fare un passo indietro e poi uno avanti). Successivamente, il giocatore dovrà eseguire nella corretta sequenza le azioni da noi illustrate, evitandone i finti attacchi. Questo gioco, oltre alla memoria di lavoro, è in grado di allenare l'inibizione motoria, in quanto il bambino dovrà attivare la sequenza memorizzata solo al momento dell'«attacco».

Come  
presentarla  
ai bambini?

*«Ora saremo tutti dei samurai. Mostrerò a ciascuno di voi dei movimenti che dovrete ripetere allo stesso modo stando attenti a non essere colpiti dalla mia spada!»*



## Attività per potenziare l'inibizione

«E... camminare!»

Livello di difficoltà



**Descrizione attività.** In questa attività, useremo un fischiello per «modificare» il comportamento dei bambini: se fischiamo una volta, i bambini dovranno camminare; se fischiamo due volte, dovranno correre; se fischiamo tre volte, dovranno restare fermi immobili.

La versione più semplificata è quella di fare camminare i bambini e utilizzare solo un fischio che corrisponderà al fermarsi.

Come  
presentarla  
ai bambini?

*«Oggi sarete dei soldatini e ascolterete gli ordini del mio fischiello: quando sentite un solo fischio, dovrete camminare; quando sentite due fischi dovrete correre e quando sentite ben tre fischi dovrete stare fermi immobili come delle statue. Attenti... perché fischierò tante volte e in tanti modi diversi!»*