

Prova le **ATTIVITÀ**

Esercizi tratti
dal libro:

150 GIOCHI IN MOVIMENTO 2

SCOPRI IL LIBRO →

Scopri anche gli altri
volumi della serie



Erickson

Teleriabilitazione-DAD L'attività può essere svolta anche da remoto con le stesse modalità e finalità (con l'aiuto del caregiver per predisporre il «ponte»), purché si abbia a disposizione una stanza sufficientemente ampia.

54 Matrici yoga

Cosa serve Carte Yoga **ALLEGATO 10**.

Come si fa Si creano con le carte delle «matrici» 2 x 2, 3 x 3 o 4 x 4 (a seconda delle capacità). Dopo che il bambino le ha osservate con attenzione, chiude gli occhi e l'adulto ne sostituisce rapidamente una (o più). Il bambino riapre gli occhi e deve individuare quale carta è cambiata e riprodurre solo la posizione yoga raffigurata nella nuova carta, in risposta alla richiesta dell'adulto di riprodurre una riga o una colonna della matrice.

Varianti

- a** Si disegna una matrice vuota, identificando i quadretti con coppie di coordinate corrispondenti a riga e colonna (come in battaglia navale), e si chiede «Cosa c'era in A3? Cosa c'era in C2?». Il bambino deve riprodurre la posizione yoga che si trovava in quella posizione. Con i bambini più piccoli si indica la casella e si chiede semplicemente: «Cosa c'era qui?».
- b** Si può creare la matrice usando le Carte dei gesti **ALLEGATO 18** e poi l'attività si svolge come nella versione base.
- c** (*Più semplice*) Il bambino deve osservare la matrice e riprodurre a memoria una riga, una colonna, una diagonale a seconda di quanto richiesto dall'operatore.

Abilità di regolazione esecutivo-motoria Memoria di lavoro, updating. Coordinazione motoria globale, coordinazione oculo-motoria, equilibrio, regolazione del tono, lateralità, integrazione bilaterale, sequenzialità; motricità fine nella variante **b**.

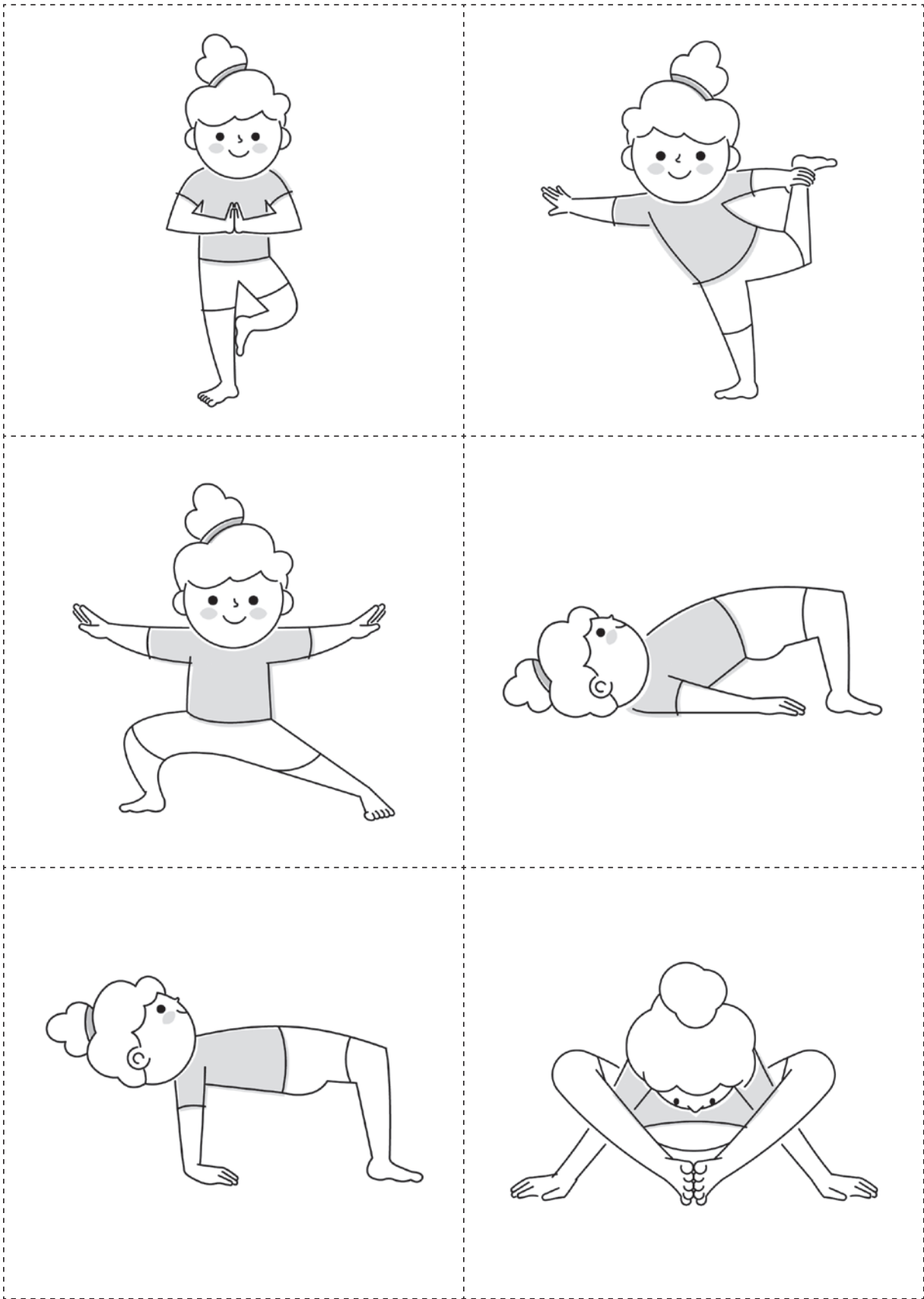
Teleriabilitazione-DAD L'attività può essere proposta da remoto utilizzando le matrici presenti nelle Risorse online con le stesse modalità e finalità, meglio se con l'aiuto di un caregiver, che faciliti l'orientamento del bambino tra le caselle.

55 Pensa dov'eri

Cosa serve Carte degli animali con dettagli (allegate al volume), cerchi.

Carte Yoga





107

Lettura veloce di colori

Cosa serve Schede modello (colorate e bianca, nelle Risorse online) oppure fogli di carta e colori.

Come si fa L'adulto mostra al bambino la scheda modello colorata (si può utilizzare l'esempio fornito oppure colorare a piacere la griglia bianca). Il bambino deve leggere più velocemente possibile le file di colori in orizzontale, verticale, diagonale.

Varianti

- a** Si utilizzano le schede di livello 2, senza bordature.
- b** Si utilizzano le schede di livello 3 e 4, che implicano maggior controllo saccadico.
- c** Con doppio compito. Si inseriscono una o più azioni abbinate a colori differenti, chiedendo di mantenere la regola in memoria.
- d** Si stabilisce un colore «muto», che non deve essere letto.

In gruppo È possibile svolgere l'attività in gruppo, facendo susseguire i bambini nella lettura secondo un criterio stabilito (per riga, per colonna, a quadretti alternati, ecc.), così che debbano prestare attenzione anche all'operato dei compagni.

Abilità di regolazione esecutivo-motoria Attenzione visiva focalizzata e selettiva, inibizione, memoria di lavoro, capacità di pianificazione, capacità di svolgere doppi compiti; abilità di relazione nella proposta in gruppo.
Movimenti oculari, lateralità, sequenzialità.

Teleriabilitazione-DAD L'attività può essere proposta anche da remoto con le stesse modalità e finalità utilizzando le schede nelle Risorse online o costruendone di analoghe (tabella word o PowerPoint).

108

Quando suona ruba

Cosa serve Un timer, un oggetto qualsiasi.

Come si fa Il gioco deve essere svolto necessariamente almeno in coppia (anche adulto/bambino). Si imposta il timer (da 1 a 20 secondi) senza mostrare al bambino il tempo inserito. Si posiziona l'oggetto a metà tra i partecipanti al gioco e «si parcheggiano le mani» (ossia si tengono appoggiate e ferme sul tavolo), quindi si avvia il timer. I giocatori devono tenere le mani «parcheggiate» e, solo quando sentono il suono, afferrare l'oggetto più velocemente possibile.

Varianti

a Si inseriscono due suoni differenti (anche con due timer). Un suono corrisponde a mantenere le mani parcheggiate, mentre l'altro indica il via.

In gruppo

Il gioco può essere svolto anche in gruppo, con le stesse regole di svolgimento.

Abilità di regolazione esecutivo-motoria

Attenzione uditiva, allerta fasica e tonica, inibizione.
Coordinazione occhio-mano.



109 Ballo delle mani

Cosa serve

Carte dei gesti **ALLEGATO 18** o Trova le differenze **ALLEGATO 14**.

Come si fa

Si pescano 3 carte (o più, a seconda delle capacità del bambino) e si dispongono in sequenza su tavolo (ad esempio: pollice su, segno «ok», segno «vittoria»). Si può inserire l'attività in un contesto di gioco simbolico, ad esempio il bambino deve realizzare un «ballo delle mani» o una formula magica con i gesti. Il ballo (o la magia) si compiranno se il bambino riesce a eseguire tutte le combinazioni di gesti possibili con le carte pescate, ad esempio:

pollice su – segno «ok» – segno «vittoria»
pollice su – segno «vittoria» – segno «ok»
segno «ok» – pollice su – segno «vittoria»
segno «ok» – segno «vittoria» – pollice su.

E così via a seguire.

Varianti

a È possibile aumentare il numero delle carte o eseguire il «ballo» a ritmo di musica o di un metronomo.

b Si può chiedere di inserire il gesto all'interno di azioni complesse, come per creare un vero e proprio ballo. Ad esempio: pollice su con braccio alzato, segno «ok» mentre salto, segno «vittoria» con braccio in fuori.

In gruppo

Si può svolgere l'attività sotto forma di gioco di cooperazione. I bambini dovranno trovare tutte le combinazioni possibili e poi svolgere insieme i «balletti» progettati.

Abilità di regolazione esecutivo-motoria

Flessibilità, capacità di pianificazione.
Motricità fine, coordinazione occhio-mano, sequenzialità.

Teleriabilitazione-DAD

L'attività può essere proposta anche da remoto con le stesse modalità e finalità inserendo le carte in un PowerPoint.

127 Ti racconto un quadro

Cosa serve Un disegno o un'immagine con molti dettagli, pennarelli o matite.

Come si fa Bisogna, innanzitutto, procurarsi il «quadro»: può essere il disegno di un bambino, o una qualunque immagine, l'importante è che vi siano rappresentati molti dettagli (ad esempio: una tavola apparecchiata con diversi cibi e stoviglie disposti in vario modo; oppure una casa con tante finestre, fiori disposti sul prato in varie posizioni, sole e nuvole nel cielo; o, ancora, una spiaggia con ombrelloni, asciugamani, bambini che giocano con la palla, o con il secchiello, ecc.). Il numero dei dettagli, ovviamente, va stabilito in base all'età e alla capacità dei bambini.

Un bambino tiene in mano il quadro avendo cura che nessun altro possa vederlo. Di fronte a lui, si posizionano un foglio bianco (appeso alla parete) e i colori. Uno alla volta, i compagni si avvicinano alla tela bianca e disegnano una parte del quadro seguendo le indicazioni verbali del bambino che lo tiene in mano (ad esempio, «Disegna il prato con il colore verde scuro: devi fare una riga», «Disegna un fiore con sei petali rossi a destra della casa», oppure «Disegna un bambino sotto l'ombrellone verde»), e avanti così finché il disegno è completato. Alla fine, si confrontano i due quadri e si nota se si somigliano. Gli errori potrebbero essere dati o da indicazioni verbali poco chiare, o da difficoltà grafo-motorie o spaziali dei «pittori».

Teleriabilitazione-DAD È possibile proporre tale attività nel contesto di una teleriabilitazione in rapporto 1:1. In questo caso, l'operatore crea un disegno e lo «spiega» al bambino. A disegno terminato, i due disegni verranno posizionati di fronte alla webcam e confrontati. Poi si invertono i ruoli.

128 Collage di emozioni

Cosa serve Fumetti, riviste.

Come si fa Si distribuiscono ai bambini i fumetti e le riviste. Si assegna a ciascuno, oppure a gruppetti, il compito di ricercare dei soggetti che raffigurino una particolare emozione (gioia/spavento/tristezza, ecc.), ritagliare le immagini e incollarle su un cartellone per ogni bambino/gruppo. Una volta terminati, i cartelloni possono essere uniti per creare un unico tabellone delle emozioni composto dal lavoro di tutti.

Varianti **a** Aniché creare un cartellone, si può chiedere di raccontare una storia con i personaggi ritagliati, prestando attenzione alle espressioni di ciascuno.