Prova le ATTIVITÀ

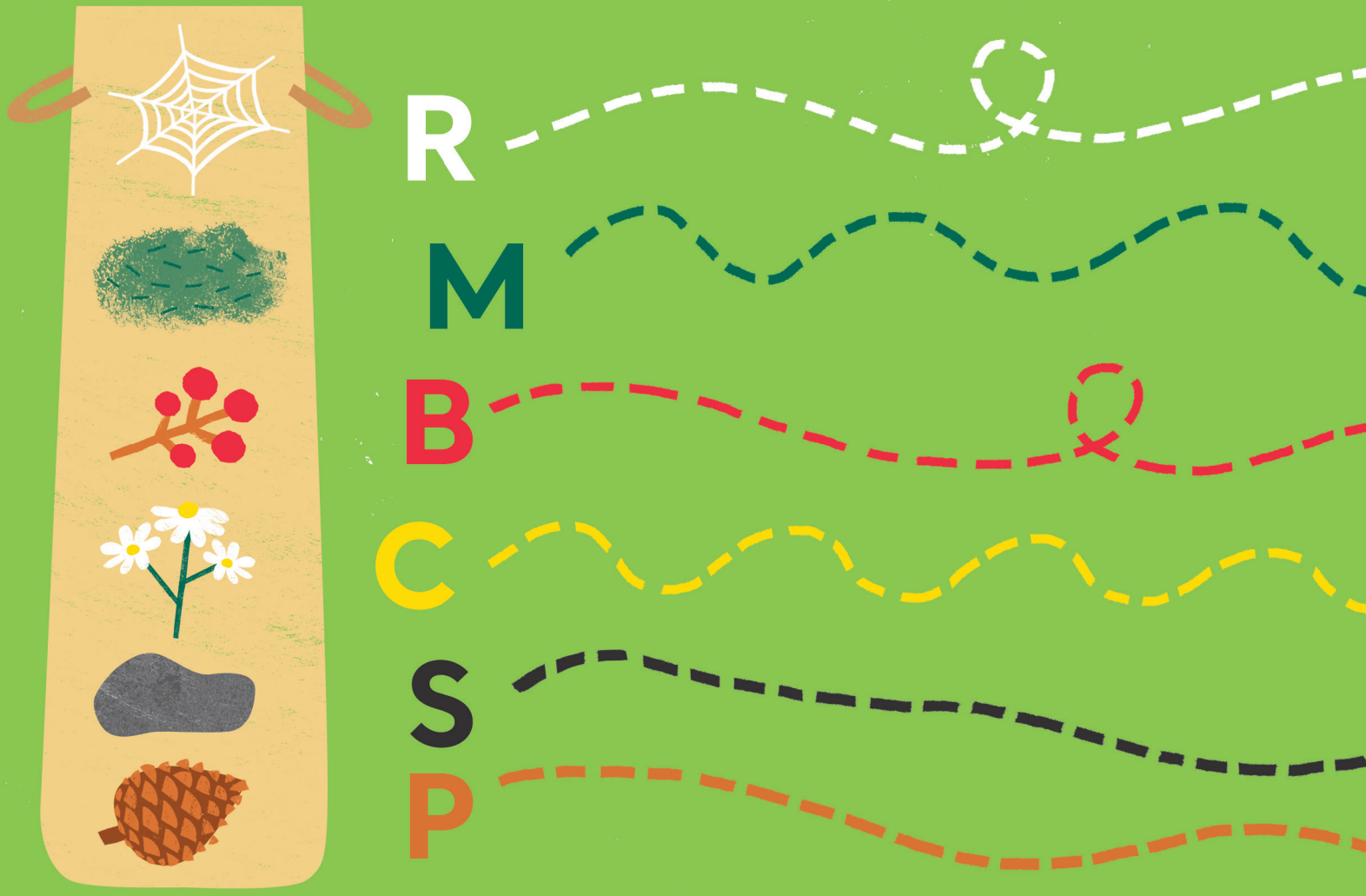
Esercizi tratti
dal libro:

**TUCANO GILBERTO,
UNO SCRITTORE
UN PO' INCERTO**

Potenziare le funzioni
cognitive ed esecutivo
nei prerequisiti
della scrittura

SCOPRI IL LIBRO →

Erickson



01 Mago cuoco, che pozione!

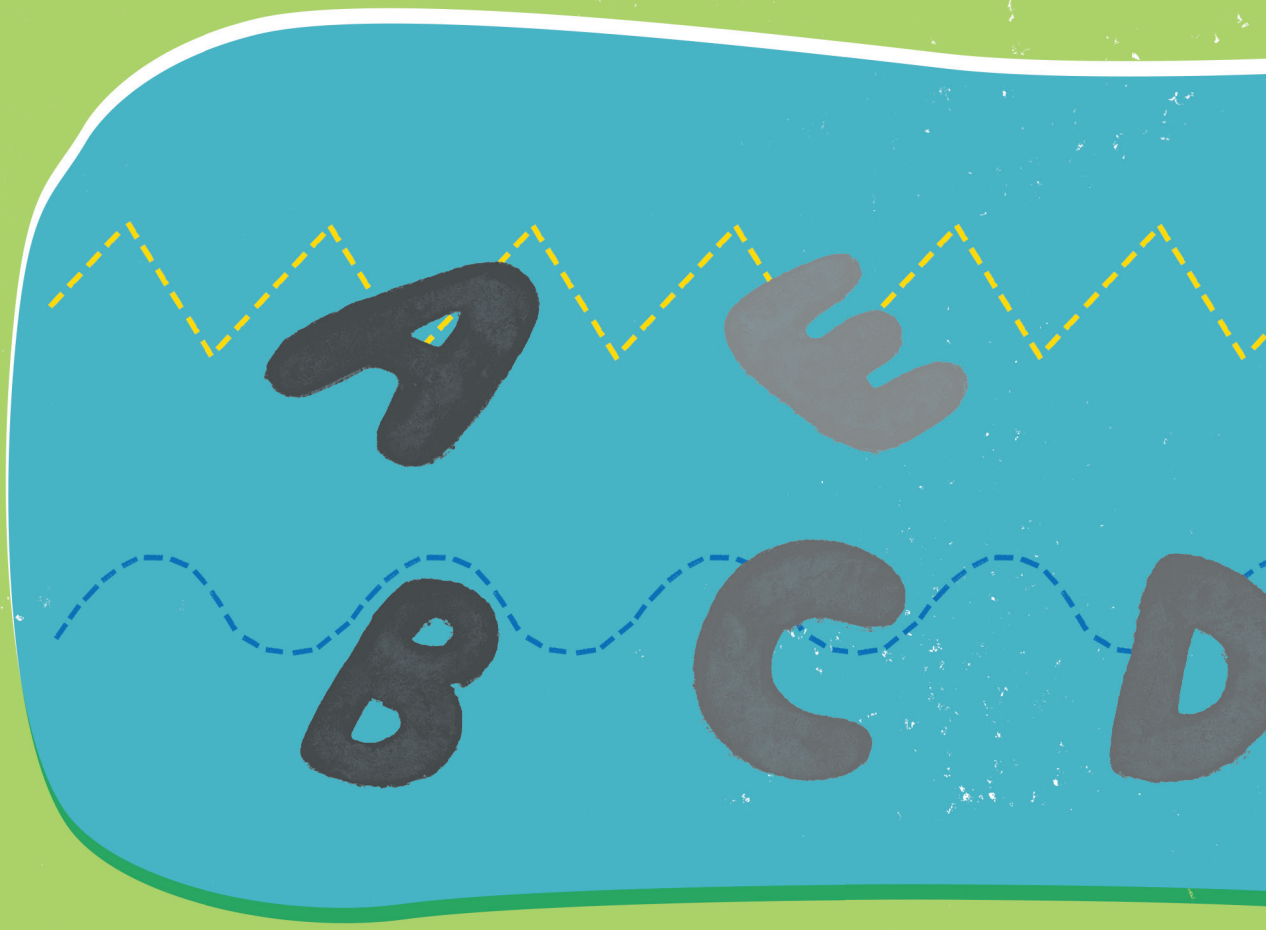
Mostrate, denominandoli, tutti gli ingredienti presenti nella cesta del mago. Successivamente, sempre pronunciando il nome, toccate gli ingredienti necessari per la pozione che il mago deve preparare. Passate da un elemento all'altro seguendo con il dito, da sinistra a destra, la stradina da percorrere per raggiungere il pentolone.

Ad esempio, il mago ha bisogno di una bacca, di una ragnatela e del muschio per la sua pozione. A questo punto chiedete al bambino di ripetere la sequenza, toccando e seguendo la stradina degli oggetti nominati nell'ordine di denominazione. La pozione può essere costituita da un minimo di due ingredienti, a seconda dell'età del bambino.

04 La scimmietta pescatrice

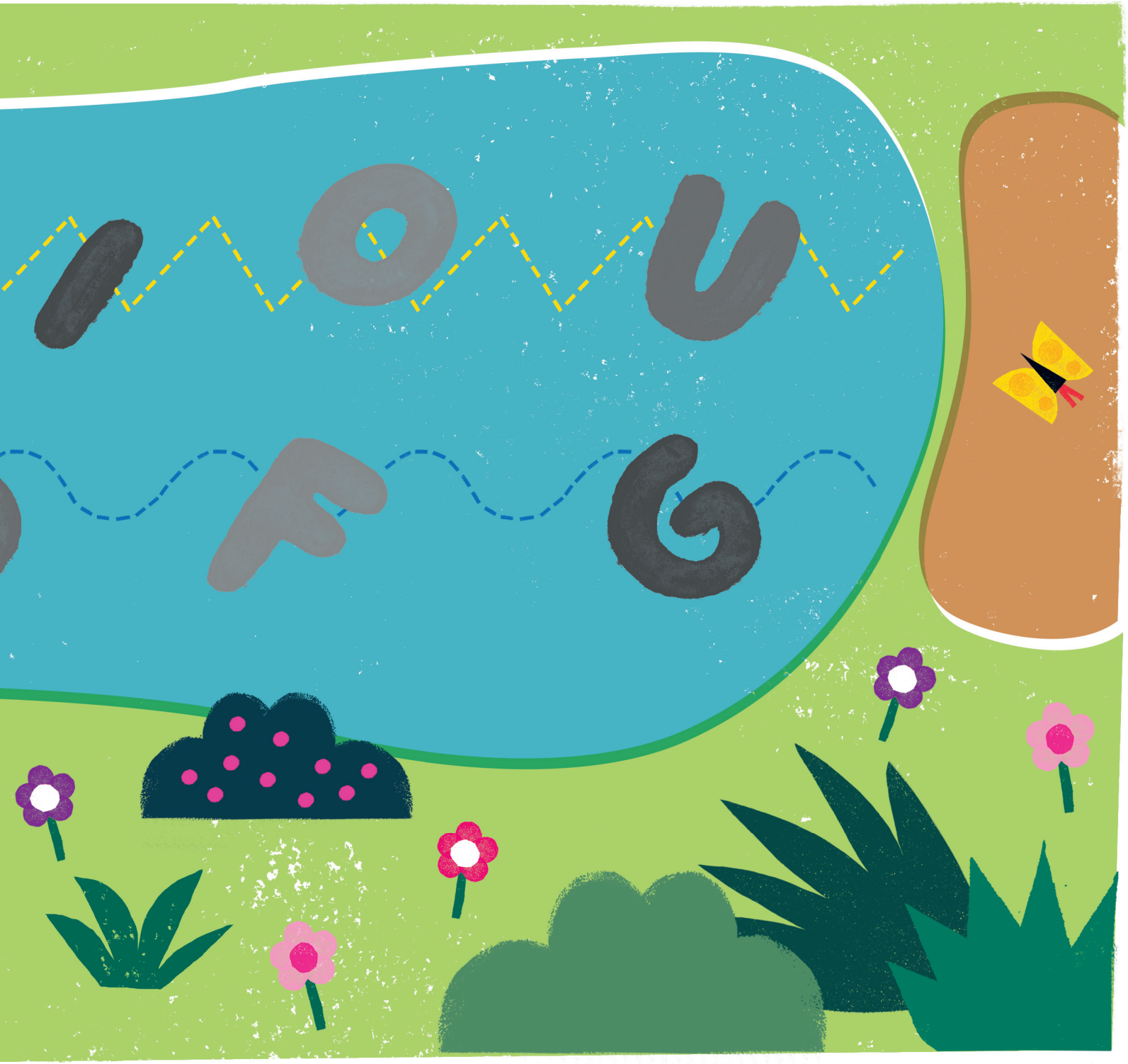
Inizialmente nominate, e indicate, ogni oggetto presente nella pagina – *libro*, *penna*, *matita*, *quaderno*, *gomma* – evitando gli oggetti distrattori, ovvero quelli che non appartengono alla categoria dei materiali scolastici. Partite con pochi stimoli (ovvero con pochi oggetti), per poi aumentarli gradualmente, poi chiudete la pagina per qualche secondo: il bambino dovrà ricordare gli oggetti che avete nominato e, alla riapertura del libro, con l'illustrazione davanti a sé, ripeterli e indicarli. Il numero di oggetti da ricordare dipende dall'età e dall'esperienza maturata con il libro. Inoltre, un'attività più sfidante può essere chiedere di nominarli nell'ordine contrario e/o aumentare la velocità di denominazione. Un'ulteriore variante che potete proporre è l'associazione oggetto-iniziale: ad esempio, nominate la penna e domandate al bambino di toccare quell'oggetto e poi la lettera con cui inizia.

G
P
Q



09 Rane che saltano e bisce che strisciano

Chiedete al bambino di osservare bene i due percorsi, della rana e della biscia, che lo aiuteranno ad attraversare lo stagno fino alla riva opposta. La rana salta creando una *linea a zig-zag*, mentre la biscia una *linea curva*. Lungo le loro strade, i due animali incontrano dei sassi, dove possono fermarsi per riposare prima di riprendere la strada. Ma i sassi sono in realtà delle lettere! Nominate al bambino due dei cinque sassi sul percorso della rana su cui fermarsi, poi ripetete lo stesso per la biscia e chiedetegli di far saltare l'animaletto sui due ostacoli nominati. Per aumentare la difficoltà di esecuzione, chiedete di fare il percorso al contrario, facendo saltare gli animaletti sui due sassi precedentemente nominati (ovviamente in senso inverso). Potete chiedere fino a cinque ostacoli da memorizzare per aumentare ulteriormente la difficoltà.


I O U
F G