

Prova le  
**ATTIVITÀ**

Esercizi tratti  
dal libro:

**Laboratorio di spazialità  
e pregrafismo**

Attività e giochi  
neuropsicomotori per  
prepararsi alla scrittura

SCOPRI IL LIBRO →



**Erickson**



## SEZIONE 1

# Lo spazio fondamentale

Nella prima sezione il protagonista è *il corpo nello spazio*.

L'obiettivo primario è sperimentare concretamente attraverso il corpo *le direzionalità e lo spazio fondamentale*, attraverso i concetti di alto-basso, sinistra-destra, avanti-indietro, centro, obliquo.

Dalle sperimentazioni dei singoli concetti, si passa poi alla loro integrazione, attraverso giochi o attività che li stimolino contemporaneamente o alternativamente.

Verso la fine della sezione si iniziano a introdurre degli stimoli bidimensionali e rappresentativi delle esperienze e dello spazio conosciuto ed esperito, fino ad arrivare alle basi dell'orientamento (punti cardinali).

Le proposte più complesse possono essere proposte a bambini più grandicelli (7-8 anni in termini funzionali) e in ogni caso a seguito del consolidamento e maturazione delle prime funzioni fondamentali, che possono essere sollecitate invece già a partire dai 5-6 anni di età funzionale.

# Il coniglietto Timmy nel mondo dei segni

## (PARTE PRIMA)

**C'**era una volta un coniglietto di nome Timmy. Era un coniglietto brillante e meraviglioso esattamente *così com'era*, eppure c'era qualcosa che tante volte non lo faceva sentire a suo agio...

Timmy aveva la terribile sensazione che ci fosse *qualcosa di sbagliato* in lui, per via di quello che non riusciva a fare bene o che non riusciva a fare per niente.

In verità non c'era assolutamente nulla di sbagliato in lui, perché *nessuno è sbagliato in alcuna maniera: ognuno è semplicemente unico!* Ma quel suo pensiero bizzarro lo portava a crederci davvero, e proprio quella convinzione lo faceva sentire triste e svogliato.

Se ne andava in giro pigramente, con le orecchie flosce, così flosce che arrivavano fino a terra.

Teneva gli occhi così bassi, che spesso nemmeno si accorgeva di tutti gli animali che gli gironzolavano intorno.

Quando invece si accorgeva di loro, faceva un bello sgambetto a



## Gioco 1.12

## LE ONDE DEL MARE

→ **Materiale**

Una corda.

→ **Preparazione**

Il bambino e l'operatore si posizionano ognuno ai 2 capi della corda, tenendo il capo con entrambe le mani. Devono mantenere una posizione salda sulle gambe, abbastanza divaricate.

→ **Istruzioni di gioco**

Inizialmente è necessario far familiarizzare il bambino con il movimento singolo. L'operatore impartisce le istruzioni in modo random, imprevedibile, con una certa velocità, per sollecitare nel bambino la velocità di elaborazione ed esecuzione. Al comando «**Sinistra!**», operatore e bambino portano la corda verso sinistra rispetto al bambino.

Al comando «**Destra!**», entrambi portano la corda verso destra rispetto al bambino. Una volta automatizzati questi primi movimenti, l'operatore può dare il comando «**Risacca!**»: lui e il bambino iniziano quindi a muovere ritmicamente la corda in direzione sinistra-destra-sinistra in modo continuo.

È importante fare attenzione che il bambino usi entrambe le mani e le estenda bene lateralmente.

Per mantenere uno stesso ritmo e lavorare sull'autoregolazione può essere di supporto un metronomo.

In un momento successivo, può essere introdotta l'istruzione random «**Mulinello!**»: a partire dal punto più a destra (per il bambino), insieme operatore e bambino coordinano una rotazione circolare completa della corda verso sinistra (figura a). Lo sforzo del bambino è mantenere questo schema sincronizzato, intanto che sperimenta con il corpo queste direzioni.

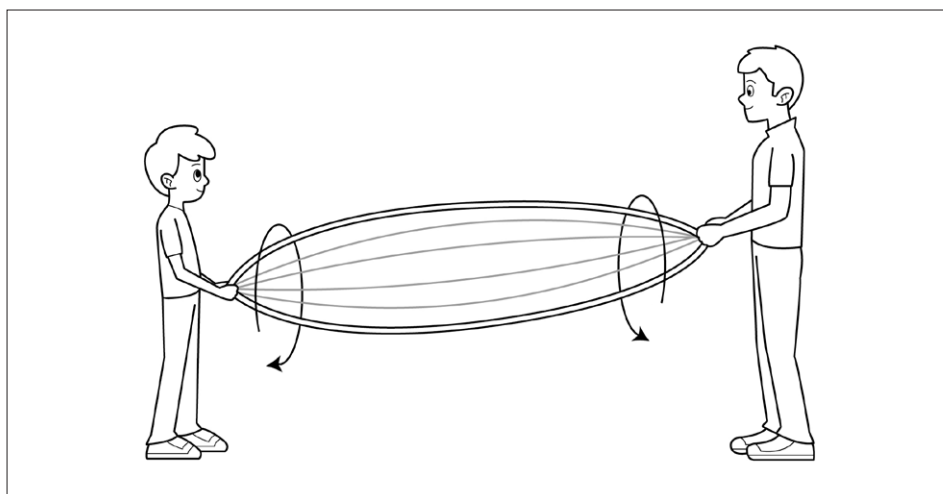


Figura a

## Gioco 1.23

## SALTA BICCHIERI

→ **Materiale**

Una decina di bicchieri di plastica.

→ **Preparazione**

L'operatore distribuisce a terra i bicchieri, uno accanto all'altro, e fa posizionare il bambino dietro la riga di bicchieri, a piedi uniti, in posizione autoregolata, ovvero a piedi uniti e braccia lungo i fianchi.

→ **Istruzioni di gioco**

Al comando «**Avanti!**», il bambino si posiziona su una sola gamba e, quando si sente in equilibrio, salta in avanti cercando di non urtare i bicchieri (*figura a*).

Al comando «**Indietro!**», il bambino salta a piedi uniti all'indietro, quindi mantenendo il fronte verso avanti (*figura b*).

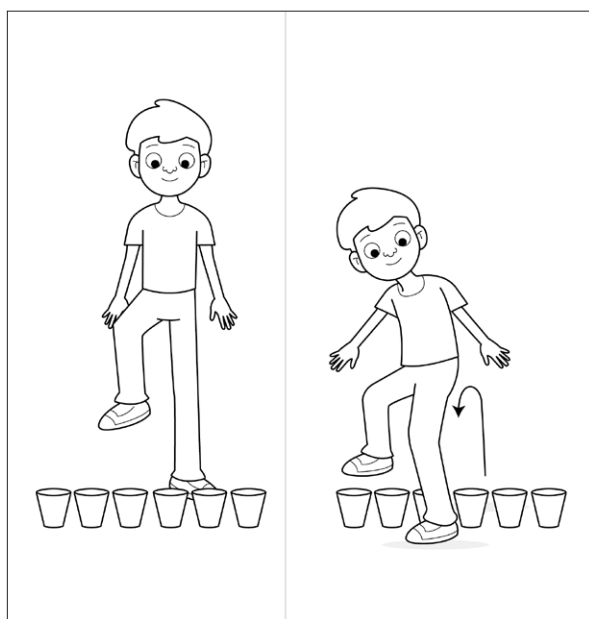


Figura a

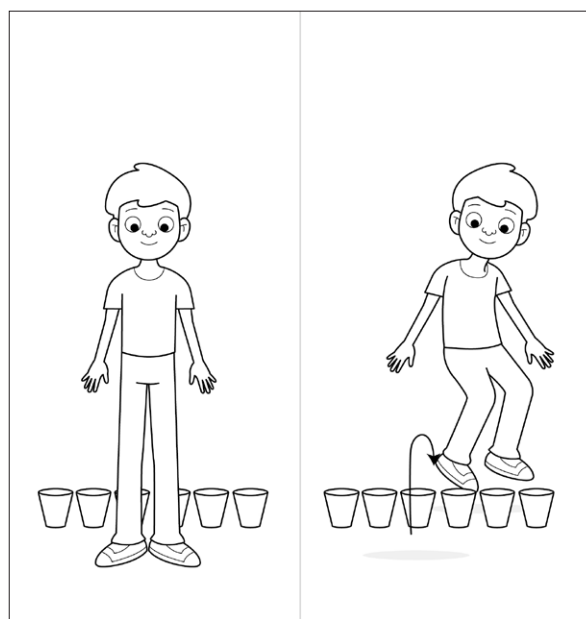


Figura b

Al comando «**Destra!**», oppure al comando «**Sinistra!**», il bambino ruota, orientando il suo corpo in modo da avere la riga di bicchieri alla propria destra (o sinistra); si posiziona su una sola gamba, e quando si sente in equilibrio salta a destra (o sinistra), cercando di non urtare i bicchieri. Far ricercare nuovamente una stabilità dopo il salto.

→ **Variante**

Se il bambino non è in grado di saltare su un piede solo, potrà saltare a piedi uniti.

## Gioco 1.42

## DIAGONALI

→ **Materiale**

4 segnaposto (cinesini, birilli o altro).

→ **Preparazione**

Predisporre uno spazio ampio rettangolare, disponendo a terra ai 4 vertici 4 segnaposto.

Deciso un fronte, il bambino si prepara in posizione eretta a piedi uniti e braccia lungo i fianchi.

→ **Istruzioni di gioco**

Al comando «**Via!**», il bambino apre le braccia verso l'esterno, si orienta con il corpo in direzione obliqua e procede con andatura laterale apro-chiudo, in direzione del vertice opposto diagonalmente (*figura a*).

Raggiunge poi un nuovo punto di partenza a scelta e ripete l'esercizio.

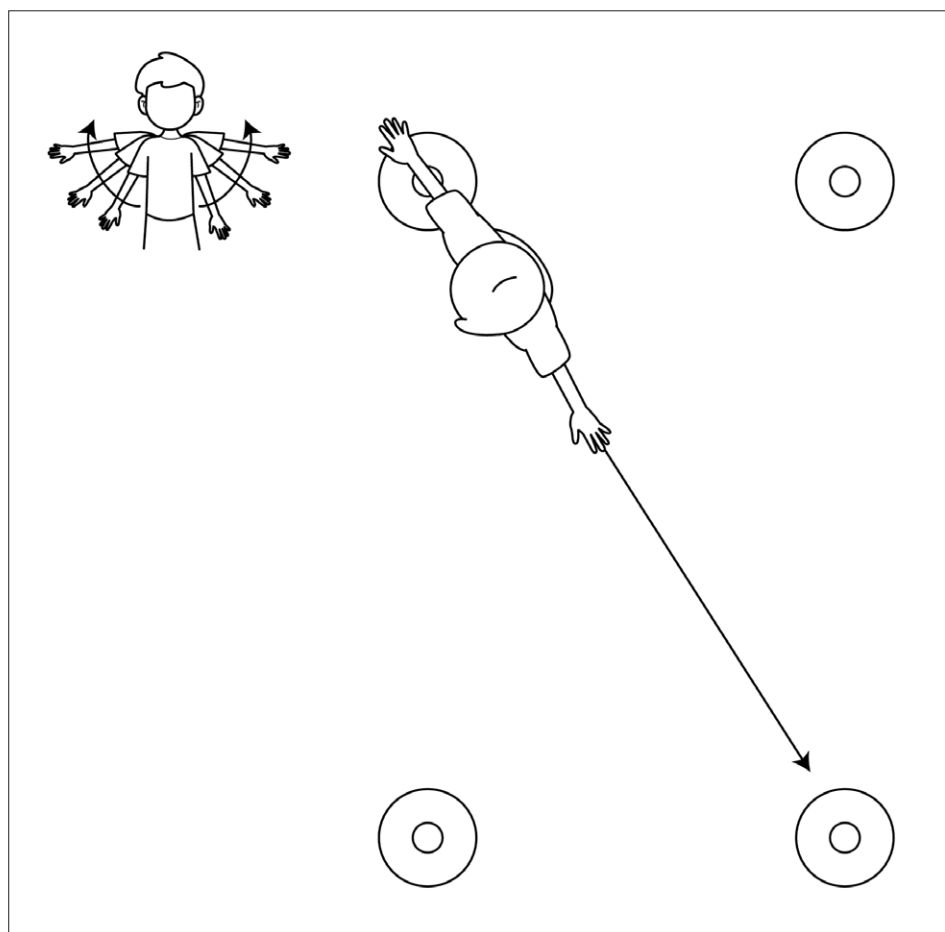


Figura a