

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:

**100 GIOCHI E
ATTIVITÀ ABILITATIVE
PER L'AUTISMO**

Sviluppare abilità motorie
cognitive e sociali

SCOPRI IL LIBRO →



Erickson



12 GIOCO DELL'OCA SENZA NUMERI

✓ **Funzionamento:** medio.

✓ **Obiettivi/Abilità funzionali:** Percezione
Associazione
Cognitivo verbale/preverbale

✓ **Da proporre:** al gruppo.

PREPARAZIONE DEL MATERIALE

Preparate un tabellone di cartone, sul quale sono incollate delle sequenze di caselle che si ripetono uguali (come nella figura). Per la casella «Arrivo» potete utilizzare un collage di tutte le immagini utilizzate per la sequenza (rimpicciolendole).

Costruite un dado utilizzando parti di imballaggi di polistirolo e incollate su ogni faccia un disegno della sequenza, che avrete precedentemente stampato su carta colorata. Potete anche prendere un dado e rivestirlo. Sia in un caso sia nell'altro, è preferibile avvolgere il dado con del nastro adesivo trasparente.

È una buona idea che i segnalini siano personalizzati. Per questo, potete utilizzare una macchinina o un pupazetto, oppure apporre una foto del bambino su un disco di cartone.





SVOLGIMENTO

Si tratta del classico gioco dell'oca, ma con una sostanziale modifica: il dado riporta su ognuna delle sei facciate un disegno di un determinato colore, gli stessi presenti nelle caselle del tabellone. Il bambino dovrà spostare il suo segnalino nella prima casella che incontrerà con il disegno uscito sul dado. Questo accorgimento permette la partecipazione al gioco anche a chi non è in grado di contare.

Se il dado è grosso, si consiglia di lanciarlo in una scatola, per evitare ogni volta di travolgere i segnalini sul tabellone.

VARIANTI

Le immagini scelte nel gioco da noi creato comprendono figure facilmente distinguibili tra loro, ma potete sostituirle con altre più accattivanti (ad esempio, maglie di squadre di calcio, mezzi di trasporto, personaggi di cartoni animati, ecc.). Potete anche usare solo i colori.

Per poter variare la sequenza delle caselle, preparate un grosso tabellone di legno e disegnatevi le sagome delle caselle del percorso del gioco dell'oca, con al centro di ognuna un pezzo di velcro adesivo. Su questa base potete attaccare figure-caselle diverse, per giocare in più modi senza dover creare una miriade di tabelloni diversi.

Ad esempio, potete stampare caselle con fotografie, disegni, fumetti e pittogrammi di volti felici, tristi, impauriti o arrabbiati (o di situazioni in cui i protagonisti sono in uno di questi stati emotivi), e creare un dado con gli smile rappresentanti queste 4 emozioni; sulle restanti 2 facce disegnate una busta. Quando esce questa immagine, il segnalino dovrà avanzare fino alla prima casella con una busta, all'interno della quale c'è una semplice domanda sulle emozioni: il bambino dovrà rispondere correttamente per non tornare indietro.



30 I MODI DI DIRE DEGLI ANIMALI

✓ **Funzionamento:** alto.

✓ **Obiettivi/Abilità funzionali:** Cognitivo verbale/preverbale
Linguaggio espressivo/ricettivo
Reciprocità sociale

✓ **Da proporre:** al gruppo.

PREPARAZIONE DEL MATERIALE

Create con il computer una presentazione in PowerPoint. In una slide scrivete un modo di dire che coinvolge un animale, lasciando dei puntini di sospensione dove dovrebbe comparire il nome; in quella successiva riportate la soluzione, ovvero l'immagine dell'animale. Continuate allo stesso modo con altri modi di dire. Se avete un po' di familiarità con programmi come PowerPoint o simili, potete creare interessanti animazioni ed effetti sonori per celebrare le risposte corrette dei partecipanti.

SVOLGIMENTO

Guadagna un punto il primo bambino che completa correttamente a voce il modo di dire che compare nella slide proiettata (ad esempio: Magro come un'..., Furbo come una ..., ecc.). È un'occasione per discutere con i bambini, far emergere le caratteristiche peculiari dell'animale e identificare insieme la particolarità che viene ripresa nel modo di dire.

VARIANTI

Lo stesso lavoro si può fare con i modi di dire classici e sul loro significato, magari con un quiz: ad esempio, una slide potrebbe riportare il modo di dire «Toccare il cielo con un dito», per poi proporre diverse soluzioni (a. Essere molto alti; b. Essere felicissimi; c. Essere completamente impazziti; d. Fare cose esagerate). Ogni bambino dovrà dare una risposta (magari in segreto, per evitare che tutti copino il seccione di turno); chi indovina, guadagna un punto.

<p>COMPLIMENTI! HAI CENTRATO TUTTE LE RISPOSTE! SEI FURBO COME UNA</p>	 VOLPE	<p>NON HA MAI VOLUTO DIRE NULLA. È STATO MUTO COME UN</p>	 PESCE
<p>TUTTI IN FILA A FARE LA STESSA COSA, SENZA DOMANDARSI SE HA SENSO. SEMBRANO DELLE</p>	 PECORE	<p>TIRA FUORI UN PO' DI CORAGGIO! NON FARE IL</p>	 CONIGLIO



71

CATEGORIZZAZIONE DI OGGETTI O IMMAGINI

✓ **Funzionamento:** medio.

✓ **Aree coinvolte:** Associazione
Attenzione
Cognitivo verbale/preverbale

PREPARAZIONE DEL MATERIALE

Cercate serie di oggetti, ognuno diverso dall'altro, che appartengano chiaramente a una determinata categoria. Per quanto riguarda le immagini, cercatele su internet: con una semplice ricerca, utilizzando una parola chiave (ad esempio «cane»), vi compariranno fotografie, disegni, pittogrammi e simboli che potrete usare per creare una serie (la categoria «cani»). Stampate le immagini e plastificate i fogli, avendo cura che abbiano tutte all'incirca le stesse dimensioni. Potete anche ritagliarle da cataloghi, vecchi libri scolastici e brochure pubblicitarie, in particolare quelle dei supermercati,



rivestendole poi con il nastro adesivo trasparente. Oggetti e immagini devono essere almeno quattro per categoria e uno di questi, possibilmente uno dei più rappresentativi, va posto come esempio all'interno dello scomparto dedicato alla rispettiva categoria.

SVOLGIMENTO

Il bambino deve suddividere gli oggetti o le immagini mettendoli nello scomparto della stessa categoria a cui appartengono. All'inizio è bene partire con due sole categorie, per poi aumentarle gradualmente con il miglioramento del grado di attenzione sostenuta sul compito: noi siamo arrivati a 10, sia per gli oggetti (bulloni, viti, rondelle, dadi, ecc., di vari tipi e dimensioni) che per le immagini (disegni, foto e pittogrammi di mele, sedie, cani, telefoni, orologi, palle, alberi, bicchieri, automobili e tipi di pane).





94 PARI/DISPARI

- ✓ **Funzionamento:** medio alto, alto.
- ✓ **Aree coinvolte:** Attenzione
Associazione
Cognitivo verbale/preverbale

SVOLGIMENTO

È un esercizio piuttosto lungo di classificazione tra numeri pari e dispari, incisi su gettoni tutti uguali per dimensione e colore (possono essere usati anche quadratini di cartoncino). Lo scopo principale non è quello di insegnare la differenza tra queste due nozioni, bensì quello di lavorare sull'attenzione sostenuta sul compito. Abbiamo infatti previsto anche una legenda, attaccata con del velcro alla base della scatola che costituisce la struttura del lavoro e da questa facilmente staccabile, in cui sono elencati a sinistra tutti i numeri pari e a destra tutti quelli dispari, fino al numero più alto presente sui gettoni.

Il bambino prende un gettone, vi legge il numero inciso, lo ricerca in una delle due colonne e, una volta individuato, posa il gettone nello scomparto corrispondente a quella colonna.

Se si vuole lavorare su concetti matematici, si può complicare il lavoro utilizzando altre categorie o insiemi; ecco alcuni esempi:

- numeri maggiori / minori di 10;
- numeri divisibili per 3 / per 5 (evitando il 15 e i suoi multipli);
- numeri primi / numeri non primi;
- numeri naturali / relativi / razionali, ecc.

