

Elisa Damian

BABÙ ACCHIAPPAPAROLE **PAROLE COMPLESSE**

Guida alle attività



Erickson

**PROGETTAZIONE/
EDITING**

Tania Eccher
Tommaso Martino

**PROGETTO
GRAFICO**

Mattia Casagrande

ILLUSTRAZIONI

Riccardo Beatrici

FOTOGRAFIE

Davide Dorigatti

**DIREZIONE
ARTISTICA**

Giordano Pacenza

© 2021 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24

38121 TRENTO

Tel. 0461 951500

N. verde 800 844052

Fax 0461 950698

www.erickson.it

info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-2482-8

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

Finito di stampare nel mese di aprile 2021
da Longo AG-SPA, Bolzano

SOM- MARIO

4

Introduzione

13

Comprensione del linguaggio

19

Richiesta di parola

23

Produzione di parole

29

Bibliografia e ringraziamenti

INTRO- DUZIONE

Chi sono i Babù?

Babù blu è il cugino di Babù giallo, il primo Babù a essersi trasferito sulla Terra. I Babù vengono dal pianeta dei Babù e non conoscono bene la nostra lingua. Per questo motivo amano ascoltare le parole che noi pronunciamo ad alta voce, acchiapparle e metterle nella loro mente per impararle. I Babù però adorano anche giocare con i bambini e inventare assieme a loro magnifici giochi.

Com'è fatto Babù blu?

Babù è un coloratissimo contenitore a forma di tubo, all'interno del quale inserire delle tessere su cui sono illustrate parole target. Le carte sono 216 e raffigurano immagini divise in 11 categorie (semantiche e lessicali):



1 Colori



2 Aggettivi (contrari)



3 Locativi



4 Animali



5 Verbi



6 Mezzi di trasporto



7 Cibi



8 Varie



9 Abbigliamento



10 Professioni



11 Luoghi

A cosa serve

Con Babù è possibile perseguire molteplici finalità, tra le quali:

- favorire la permanenza del bambino nel set di lavoro sul linguaggio in modo ludico e accattivante, aumentando in tal modo l'attenzione sostenuta durante i training, la copartecipazione, le abilità di attesa (ad esempio quando l'adulto tiene la carta in mano, ne chiede la produzione e la consegna al bambino solo dopo che lui ha eseguito la denominazione), di timing nella risposta e di triangolazione tra adulto, bambino e mostro;
- rinforzare e stimolare la produzione e la comprensione verbale e le altre abilità linguistiche che si desidera elicitarle. Babù è un'entità «viva» e astratta che partecipa al training e rappresenta simbolicamente un amico strano che fa cose buffe come acchiappare le parole per impararle. Ciò facilita la dimensione relazionale e ludica del setting e la permanenza del bambino nel set.

Babù acchiappaparole può essere definito un gioco professionale che allena le abilità linguistiche e le funzioni esecutive di allerta e attenzione sostenuta in un'ottica dinamica e relazionale con una modalità ludica e accattivante.

A chi è rivolto

Babù acchiappaparole si propone come piattaforma base per logopedisti e per tutti gli adulti che a vario titolo operano con bambini con difficoltà di linguaggio. A ogni professionista si lascia poi libero utilizzo e ideazione creativa di elementi e tecniche nuovi da integrare con quanto qui suggerito. Ad esempio abbiamo strutturato e scelto immagini che possono essere descritte con una parola, un suo sinonimo o anche con piccole frasi. Sarà l'adulto a scegliere quale opzione adottare a seconda del caso.

Cosa fare con Babù

In questo manuale presentiamo alcuni training, sotto forma di giochi. Ricordiamo che con Babù è possibile, anzi auspicabile, inventare e adattare per ogni bambino lo stimolo e l'esercizio più idonei, costruendo ad esempio ulteriori liste di parole, nuovi giochi e diversi training. In ogni percorso che proponiamo rimandiamo alla competenza specifica dei logopedisti e degli adulti che supportano i bambini nel percorso di apprendimento del linguaggio. La scelta specifica di varianti e diversificazioni del training può variare in base a:

- valutazione del linguaggio e profilo di funzionamento linguistico del bambino;
- difficoltà e inquadramento diagnostico;
- numero di sedute e training a casa o a scuola.

Pensiamo infatti che questo strumento sia un aiuto e non un sostituto di alcuna tecnica logopedica preesistente, consapevoli delle potenzialità ma anche dei limiti dell'oggetto stesso. Pertanto è essenziale che alla base del progetto di insegnamento vi sia un adeguato inquadramento delle abilità linguistiche del bambino in modo tale da scegliere gli esercizi più adatti e i training più opportuni.

Cosa fare con Babù blu

Babù blu presenta al suo interno liste di parole che espandono le categorie presenti in quello giallo (verbi, animali, cibi) e contiene ulteriori categorie quali gli aggettivi (contrari) e i locativi.

Particolare attenzione è dedicata alla categoria delle azioni (verbi), che è stata ampliata ed espansa per permettere agli utilizzatori di aumentare

nei bambini la conoscenza di tale categoria. Inoltre, la maggior parte delle parole contenute nel Babù blu presenta, per quanto riguarda la struttura fonologica, una consistenza e una complessità atte ai training avanzati di programmazione fonologica, analisi metafonologica, e training di coarticolazione e diadococinesi.

Ma Babù blu offre molto di più: esso infatti consente di inventare e adattare per ogni bambino lo stimolo e l'esercizio più idonei, utilizzando parole anche a bassa frequenza d'uso al fine di aumentare le sue conoscenze lessicali.

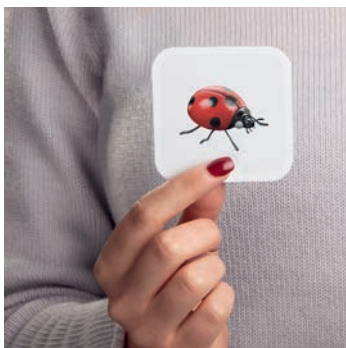
Grazie ai diversi materiali di Babù blu, dunque, è possibile rinnovare e riproporre le idee di gioco ed espandere le attività contenute nel Babù giallo. Allo stesso tempo sarà possibile presentare giochi nuovi e divertenti da introdurre nel setting di stimolazione del linguaggio.

Allo stesso modo di Babù giallo, anche Babù blu funge da piattaforma per gli adulti che operano con i bambini con difficoltà di linguaggio, lasciando poi a ogni professionista libero utilizzo e ideazione creativa di elementi e tecniche nuove da integrare con quanto già suggerito.

Come si usa

La stimolazione consiste nella produzione da parte del bambino di parole target dopo un input da parte dell'adulto. L'input è costituito da diverse modalità simultanee.

- L'operatore mostra al bambino l'immagine corrispondente alla parola target (*aiuto semantico*).



- L'operatore, dopo aver selezionato la tessera, accosta l'immagine della parola target alla propria bocca (*input visivo prassico-articolatorio*) e pronuncia solo la sillaba iniziale (*input uditivo con aiuto fonologico*). Nel lavoro con bambini averbali o con produzione linguistica estremamente ridotta a poche sillabe, all'inizio si chiede al bambino di ripetere esclusivamente la sillaba iniziale.



Quando tale compito diventa automatico, viene richiesta la produzione di tutta la parola target, dopo la stimolazione suddetta.



Per rendere l'esercizio piacevole, le tessere delle parole vengono date al bambino per inserirle nella testolina di Babù, che funge da rinforzo comportamentale.

L'esercizio fonologico, ricordiamolo, si inserisce nel contesto della storia raccontata dall'adulto all'inizio del training, nella quale il buffo personaggio si rivela un simpatico mostriciattolo che non conosce la nostra lingua e che il bambino, con l'aiuto dell'operatore, deve aiutare. Il bambino quindi è invogliato a eseguire l'esercizio poiché investito di questo compito specifico.

Lavorare con i due Babù

Babù blu può essere usato da solo, ma anche affiancato a quello giallo. Per questo motivo, le proposte del Babù blu prevedono anche sessioni di lavoro con Babù giallo. Ad esempio, è possibile:

- creare percorsi avanzati di training in cui si richiede ai bambini di interfacciarsi con i due personaggi;
- eseguire doppi compiti e «manipolare» le paroline con alcune difficoltà intrinseche del set, per aumentare le difficoltà nell'esecuzione dei compiti ed espandere le competenze.

In ogni caso, consigliamo di svolgere i training di apprendimento con i Babù separati e di introdurre solo in un secondo momento, con gradualità, i due Babù. Nelle pagine che seguono forniremo alcuni esempi pratici per usare assieme i due Babù.



Suggerimenti

Abbiamo strutturato e scelto le parole illustrate nelle 216 tessere in modo che il terapeuta possa usare e personalizzare al massimo tutto il materiale a disposizione, decidendo in autonomia quale target utilizzare e quali possibili sinonimi indicare. Ad esempio:



Registrare

La tessera REGISTRARE può essere usata dal terapeuta come «riprendere», «videoregistrare», «videocamera», «filmato», ecc.



Autobus

La tessera AUTOBUS può essere usata dal terapeuta come «corriera», «pullman», «pullmino», «scuolabus», «viaggiare», ecc.



Gareggiare

La tessera GAREGGIARE può essere usata come «vincere», «perdere», «correre», «partecipanti», «corridori», «atleti», «corsa», ecc.

COMPREN- SIONE DEL LINGUAGGIO

A caccia di parole: impariamo le paroline

Questo training ha un triplice obiettivo.

1

Aiutare il bambino nel percorso di sviluppo delle abilità di comprensione del lessico in input e dello sviluppo della semantica. Grazie all'introduzione di parole a bassa frequenza d'uso, è possibile espandere gli ambiti di gioco e stimolazione dello sviluppo del linguaggio, del vocabolario e della comprensione morfosintattica.

2

Migliorare le abilità di comprensione/conoscenza lessicale e morfosintattiche del bambino.

3

Stimolare l'attenzione e l'esecuzione di doppi compiti di selezione e inserzione. Con due Babù è possibile richiedere di trovare una carta di un Babù e inserirla nell'altro. Con una sola consegna, si sollecita la selezione lessicale, l'attenzione nella ricerca, la memorizzazione della consegna, la selezione e l'introduzione nel Babù giusto.

Per raggiungere tali scopi, è possibile organizzare il lavoro in due modalità.

Discriminazione/comprendione di parole della stessa categoria semantica

1

Scegliete una categoria semantica (ad esempio gli animali, i locativi) e prendete dalle 3 alle 9 parole (a seconda dell'età del bambino e della sua competenza).

2

Disponete le carte sul tavolo con le illustrazioni ben visibili e lasciate il Babù blu vuoto accanto al bambino.

3

Denominate le carte una a una toccandole con il dito oppure mostrandole al bambino (se si desidera insegnarle) in modo tale da fissare la corrispondenza figura/parola target.

4

Chiedete al bambino di indicare la tessera raffigurante la parola target (ad esempio «Dov'è il capriolo?»). In alternativa potete chiedere al bambino «Diamo a Babù la parolina “capriolo”, così Babù imparerà la parolina», oppure chiedere al bambino di darvi la parola target e poi inserirla assieme nel Babù.

5

Una volta che il bambino ha svolto l'esercizio richiesto, invitatelo a inserire la tessera nel Babù attraverso la fessura che si trova sul coperchio del tubo.

Discriminazione/comprendione fra parole appartenenti a diverse categorie

In questa seconda modalità si introduce il lavoro di discriminazione/comprendione fra parole appartenenti a diverse categorie semantiche, pertanto si consiglia di scegliere parole che appartengano a categorie semantiche miste (ad esempio i cibi e i mezzi di trasporto) e di seguire le stesse indicazioni suggerite per la prima opzione.

A caccia di parole: generalizzare e consolidare discriminazione/ comprendione

Per favorire la generalizzazione dell'apprendimento è possibile eseguire i training appena esplicitati, senza facilitazioni, vale a dire senza denomina-

zione dei target pre-richiesta: per fare ciò si consiglia di giocare con un numero ampio di carte appartenenti a categorie semantiche miste già insegnate (8-10 carte) e di chiedere al bambino di riconoscerle e inserirle dentro il Babù.

Indovinelliamo: il gioco degli indovinelli complessi

1

Disponete le carte e Babù blu sul tavolo, vicino al bambino. Si possono scegliere due, tre o più carte a seconda dell'abilità del bambino.

2

Introducete il gioco, spiegando al bambino che si tratta di risolvere degli indovinelli. Ad esempio, potete usare una frase di questo tipo: «Adesso giocheremo agli indovinelli assieme a Babù: proviamo assieme a indovinare quale, fra questi animali, è un uccello rapace notturno». Oppure: «Indovina chi porta il cibo alle persone, in un ristorante?»; «Qual è la persona che vende le medicine?».

3

Il bambino, dopo aver indovinato, inserisce la carta nel Babù blu, oppure la consegna all'adulto che la introduce.



Varianti

Il gioco *Indovinelliamo* è personalizzabile dall'adulto. Ad esempio, è possibile usare le seguenti varianti differenziando i target per:

- oggetti secondo l'uso;

- differenze tra oggetti della stessa categoria o fra categorie diverse;
- differenze cromatiche;
- differenze di azioni eseguite (ad esempio per la categoria verbi e professioni);
- differenze per posizioni o aggettivazioni (ad esempio: «Dov'è la pecora vicina?», «Dov'è la pecora lontana?», «Dov'è l'animale nero?», «Dov'è l'animale bianco?»).

Gioco dei contrari

In questo gioco si utilizzano le preposizioni locative (davanti/dietro, vicino/lontano, sopra/sotto, dentro/fuori) che facilitano la comprensione e la memorizzazione delle parole per associazioni di opposti.

1 Innanzitutto proponete al bambino le carte denominandole e toccandole: vicino/lontano (la pecora è vicina, la pecora è lontana); sopra/sotto (il gatto è sopra la sedia, il gatto è sotto la sedia).

2 Una volta fatto ciò potete cominciare a giocare, invitando il bambino a cercare i contrari e, una volta individuate le coppie, a inserirle nel Babù.

Possibili espansioni

È possibile aumentare la complessità mescolando varie carte e vari opposti e anche chiedendo ai bambini di denominare il concetto espresso. Ad esempio, indicando la carta «lontano», si può chiedere «Dov'è la pecora?», oppure chiedendo di trovare un cibo dolce e uno salato, un animale grande e uno piccolo, un mezzo di trasporto veloce e uno lento.

Due Babù per un target

1

Mettete sul tavolo alcune carte (da 2 a 9) selezionando i target su cui si desidera lavorare.

2

Chiedete al bambino di trovare la parola target (ad esempio capriolo, marmotta o barbagianni), quindi proponetegli di mettere la parola nel Babù blu o in quello giallo.

3

Verificate la corretta esecuzione del compito, se necessario ripetete la consegna. Se lo si ritiene utile, è possibile aumentare ulteriormente la complessità della consegna. Ad esempio, si può chiedere al bambino di mettere il colore rosso nel Babù giallo e quello verde nel Babù blu, oppure di mettere capriolo nel Babù giallo e barbagianni nel Babù blu.

Nel consentire al bambino di interfacciarsi con due Babù, questo gioco gli richiede un'attenzione maggiore in quanto lo spinge a eseguire un doppio compito. L'elicitazione del doppio compito stressa l'attenzione, il mantenimento degli elementi in memoria di lavoro e la loro «manipolazione».

RICHIESTA DI PAROLA

Chiedimi cosa vuoi

Il gioco si propone di stimolare la competenza di eseguire una richiesta e si può fare con uno o due Babù e i relativi mazzi di carte.

1

Tenete le immagini nella vostra mano o nella vostra parte di tavolo, in modo che il bambino possa esprimere quale carta desidera richiedere e ricevere dall'adulto. Una volta che il bambino ha fatto la sua scelta, dategli la carta affinché possa inserirla nel Babù (o nel Babù corrispondente, nel caso in cui si usino i due Babù).

2

Se si usano i due Babù, è possibile disporre i mazzetti davanti ai Babù corrispondenti (ad esempio le tessere dei cibi del Babù blu davanti al Babù blu e quelle dei cibi del Babù giallo davanti a quello giallo). Una volta fatto ciò si domanda al bambino di denominare (o gestualizzare) la carta desiderata; a quel punto l'adulto prende la carta scelta dal bambino e la inserisce nel Babù corrispondente, oppure la dà al bambino in maniera tale che sia lui a inserirla.

Lo scopo del lavoro è stimolare l'uso della richiesta verbale e, in bambini averbali, anche di quella gestuale. Allo stesso tempo, esso mira ad aiutare i bambini che presentano difficoltà nella denominazione o nell'indicazione della scelta a superare tale criticità e a creare una dinamica di interattività e intersoggettività che possa fungere da «base» per l'apprendimento della conversazione fra due individui. Il gioco infatti spinge i bambini a scegliere e a chiedere per ottenere quanto scelto.



L'uso dei due Babù permette di:

- ampliare il set, utilizzando un pannel maggiore di parole e stimoli;
- operare la scelta fra due elementi così da controllare due mazzi e due personaggi diversi, creando consegne e richieste più complesse quali, ad esempio, «Chiedimi cosa vuoi e dimmi dove devo metterlo?»;
- elicitar la scelta e la programmazione di una richiesta doppia e più ampia.

Sempre per stimolare la reciprocità e lo scambio comunicativo in bambini con difficoltà nell'utilizzo della comunicazione e in bambini con difficoltà linguistiche che inibiscono i processi relazionali, a partire da questo gioco è possibile, in un secondo momento, introdurre il gioco «Mi piace».

Mi piace

Per svolgere questo gioco è possibile sia utilizzare le carte del Babù blu e quelle del Babù giallo singolarmente, sia creare un unico mazzo mescolando assieme le carte dei due Babù. In linea generale, è preferibile giocare con le carte degli oggetti, dei cibi, dei vestiti o degli animali.

1

Pescate una carta e denominatela dicendo ad esempio: «Mi piace la coccinella, è uno dei miei insetti preferiti». È possibile motivare il «mi piace» spiegando al bambino perché piace quel determinato target.



2

Domandate poi al bambino cosa pensa della carta scelta. Ad esempio, potete chiedere: «Ti piace la coccinella?» e avviare così una piccola conversazione («Oltre alla coccinella, conosci altri insetti?», «C'è qualche altro insetto che ti piace?», ecc.).

Variante

1

Pescate una carta, ad esempio il coccodrillo, denominatela ed esponete la vostra emozione rispetto a tale animale: «Il coccodrillo è bello, ma mi fa paura», spiegando anche il perché dell'emozione espressa: «Mi fa paura perché può mordere».



2

Chiedete al bambino di pescare una carta e denominarla (con o senza aiuto), dicendo se l'elemento selezionato gli piace (o no) e chiedendogli di legarlo a un'emozione oppure di indicare i motivi per cui tale carta gli piace o non gli piace.

Attraverso questo gioco è possibile avviare i bambini alla conversazione personalizzata con l'adulto. Sono infatti spinti a esprimere pareri personali e a effettuare piccole descrizioni. Chiarendo l'interesse suscitato da una determinata tessera, imparano inoltre a fornire le prime spiegazioni.

PRODUZIONE- NE DI PAROLE

Premessa

La produzione del linguaggio è un atto estremamente complesso che richiede non solo l'acquisizione di abilità neuro-motorie e prassiche che permettano la produzione dei suoni linguistici e la loro co-articolazione, ma anche lo sviluppo di abilità di accesso semantiche, lessicali, attentive ed esecutive.

Questo processo articolato fa in modo che l'atto linguistico volontario sia prodotto correttamente e il prodotto sia di conseguenza intellegibile e coerente all'atteso.

In questo ambito molto complesso di attività, Babù va concepito come uno strumento ludico e facilitatorio in grado di:

- far eseguire ai bambini gli atti comunicativi richiesti;
- favorire l'interazione fra terapeuta e bambino;
- sostenere e facilitare i partecipanti nell'attenzione sostenuta e nella permanenza del setting.

Le tecniche logopediche che ogni terapeuta conosce per professionalità ed esperienza sono utilizzabili nella cornice del set con Babù e possono essere facilmente integrate allo stesso.

La ripetizione delle parole

In questa sezione citiamo alcune delle attività di ripetizione di parole che possono favorire lo sviluppo del linguaggio e in particolare le abilità di programmazione fonologica.

Di seguito riportiamo alcuni esercizi e piccoli giochi che si possono fare con il supporto di Babù.

Ripetiamo assieme

1

Selezionate le carte su cui desidera lavorare col bambino. Ad esempio prendete la carta che raffigura la vongola o altre parole a seconda della struttura fonologica che si desidera «insegnare», rinforzare e o potenziare.

2

Spiegate al bambino come avverrà il gioco: «Adesso ti dirò la parolina e tu proverai a ripeterla, dopo la daremo al Babù, che in questo modo imparerà anche lui la parolina».

Varianti

È possibile denominare tutta la parola e chiedere al bambino di ripeterla (ad esempio per consolidare la programmazione fonologica di parole già «insegnate»).

In alternativa si può denominare la parola e poi elicitare la prima sillaba. Questa variante può essere utile quando si lavora con parole che contengono suoni ponte. Ad esempio: l'adulto seleziona la parola PANTERA, la denomina tutta, quindi chiede al bambino: «Dimmi PAN». Il bambino ripete PAN e poi o si ferma (in questo caso l'adulto accoglie e premia la sua produzione sillabica, quindi valuta se ripetere la parola completa enfatizzando la prima sillaba) o spontaneamente completa la parola e la inserisce nel Babù.



Ripetiamo a robot

In questa sessione si richiede al bambino di dividere la parola in sillabe a partire da un modello.

- 1** Scegliete la parola (ad esempio: asilo, caffetteria, gelateria, farmacia, ecc.).
- 2** Scansionatela (magari accompagnando la sillabazione con il battito delle mani).
- 3** Chiedete al bambino di fare la stessa cosa. Una volta terminato l'esercizio, chiedete al bambino di introdurre la carta nel Babù, oppure fatevela consegnare e inseritela voi.

Variante

È possibile lavorare in uno spazio libero ed eseguire lo stesso esercizio con tutto il corpo: ad esempio saltando mentre si sillaba la parola.

Il gioco sbaglierino

In questa sessione vi proponiamo di eseguire dei training in cui l'adulto emette la parola nel modo sbagliato e il bambino deve indicare il modo corretto in cui si pronuncia.

Si consiglia di eseguire questo training in fase di generalizzazione di un apprendimento e non in fase di insegnamento della competenza. Ad esempio: l'adulto insegna a dire correttamente la S preconsonantica all'inizio delle parole e il bambino impara; tuttavia nel parlato spontaneo non la utilizza sempre correttamente. In un caso simile è possibile introdurre il gioco.

- 1** Mostrate al bambino una carta che permetta di lavorare sulla S preconsonantica, ad esempio con la tessera SPOGLIATOIO. Denominatela omettendo la S, quindi chiedete al bambino di correggere la parola.





Ripetete assieme al bambino la parola corretta, quindi fate inserire la carta nel Babù.

Verbi e piccole frasi: comprensione e produzione

Una sezione speciale viene dedicata al percorso da fare con i verbi. Vi proponiamo di iniziare a insegnarli molto presto sia in comprensione che in produzione, affinché venga fornito precocemente ai bambini l'elemento trascinatorio e strutturale della morfosintassi. Questo consente loro di mappare adeguatamente anche le strutture base della morfosintassi, mano a mano che le competenze insegnate progrediscono.

Con che cosa posso...

Un gioco molto bello che si può fare in questa sessione è indovinare con i bambini con che cosa si può fare una determinata azione. Allo stesso modo di *Indovinelliamo* e *Mi piace*, questo gioco sprona la riflessione linguistica, la selezione degli oggetti e la categorizzazione degli stessi secondo l'uso. Allo stesso tempo, stimola la permanenza attenta sul compito di ricerca visiva e semantica e avvia la riflessione su quali siano gli elementi corretti da trovare.

Una volta disposte alcune carte sul tavolo, si può giocare a cercare con che cosa sia possibile compiere una determinata azione. Ad esempio, si può chiedere al bambino: «Con che cosa posso muovermi?». Il bambino selezionerà dal tavolo gli elementi che permettono di muoversi (ad esempio trattore, motorino, astronave) e li inserirà nel Babù.



Variante

Se possibile, consigliamo di utilizzare sia le carte del Babù blu che quelle del Babù giallo in modo tale da aumentare il pannel di stimoli a disposizione.

Abbina colori

Una serie di giochi molto utili è quella in cui si chiede al bambino di abbinare un colore alle tessere in cui tale colore è presente. Questo permette di:

- elicitare la ricerca dell'oggetto e del colore abbinato (ad esempio: «Fra tante figure, trova la stella marina rossa»);
- mantenere in memoria la richiesta al fine di trovare il target giusto;
- eseguire correttamente il compito, invitando il bambino a scegliere fra carte nelle quali sono presenti diversi distrattori cromatici (cose che hanno lo stesso colore) o semantici (oggetti della stessa categoria semantica).

Varianti

È possibile utilizzare le tessere di Babù per favorire la denominazione di parola+colore, chiedendo ad esempio ai bambini di definire di che colore sono le cose: «L'imbuto di che colore è?»; «Il ciondolo di che colore è?».

In alternativa, si può prendere una carta, denominarla con il colore corretto e chiedere al bambino di fare la stessa cosa. Ad esempio: «Il rinoceronte è grigio, il fenicottero è rosa. Ora prova tu: prendi una carta, di' il suo nome e il suo colore». Tale gioco permette di lavorare sulla comprensione di nome+colore, sulla ricerca visiva di elementi fra tanti esposti, e sulla denominazione di nome+colore, stimolando le espansioni che servono poi per sviluppare la struttura frasale.

BIBLIO- GRAFIA E RINGRAZIA- MENTI

Bibliografia

Anchisi P., Febbo M., Sapuppo A. e Vicenza P. (2001), *Il disordine fonologico nel bambino con disturbi del linguaggio. Eserciziario*, Milano, Springer-Verlag Italia.

Benso F. (2018), *Attenzione esecutiva, memoria e autoregolazione. Una riflessione neuroscientifica su funzionamento, assessment, (ri)abilitazione*, Firenze, Hogrefe.

Benso F., Santoro G.M. e Ardu E. (2019), *M.E.A. Measure of Executive Attention*, Firenze, Hogrefe.

Bortolini U. (1995), *PFLI – Prove per la valutazione fonologica del linguaggio infantile*, Padova, Edit Master Srl.

De Barba L. (2019), *Effetti di una stimolazione sillabica in bambini prescolari con deficit fonologico espressivo. Verso una proposta di trattamento*, Tesi di Laurea in logopedia, Università degli Studi di Ferrara.

Fadiga L., Craighero L., Buccino G. e Rizzolatti G. (2002), *Speech listening specifically modulates the excitability of tongue muscles: a TMS study*, «European Journal of Neuroscience», vol. 15, pp. 399-402.

Ferrari P.F., Gallese V., Rizzolatti G. e Fogassi L. (2003), *Mirror neurons responding to the observation of ingestive and communicative mouth actions in the monkey ventral premotor cortex*, «European Journal of Neuroscience», vol. 17, pp. 1703-1714.

Levi G., Dell'uomo A., Diomede L. e Fabrizi A. (2007), *Cluster neurolinguistici e funzioni comunicative nei Disturbi Specifici di Linguaggio*, «Giornale di Neuropsichiatria dell'Età Evolutiva», vol. 27, pp. 174-194.

Marotta L. e Caselli M.C. (2014), *I disturbi del linguaggio. Caratteristiche, valutazione, trattamento*, Trento, Erickson.

Mei S., Pagni I. e Vegini S. (2015), *Le carte semantiche. Giochi e attività per sviluppare le abilità semantico-lessicali e di classificazione*, Trento, Erickson.

Sabbadini L. (2013), *Disturbi specifici del linguaggio, disprassie e funzioni esecutive*, Milano, Springer-Verlag.

Santoro G.M. e Panero A. (2011), *Le coppie minime. La riabilitazione fonetico-fonologia dei disturbi di linguaggio*, Trento, Erickson.

Elisa Damian

Logopedista, lavora prevalentemente con bambini con disturbi del linguaggio, di apprendimento, dello spettro autistico e con disprassia. Autrice del training logopedico LCM (LogoCreativeMap), ha lavorato per 10 anni per l'Azienda Provinciale per i Servizi Sanitari di Trento e per l'ULSS di Feltre (Belluno). È illustratrice e autrice della collana *L'ape Lucia e il suo micro-mondo*, storie prosociali per bambini edito dalla Fabbrica dei Segni. Per Erickson ha pubblicato *Babù acchiappaparole. Sillaba iniziale* (2020).

Ringraziamenti

Ringrazio le dottoresse: Grazia Maria Santoro, per l'amicizia e per la professionalità con cui segue la parte teorica e neuropsicologica di LCM; Lidia De Barba per il suo eccellente lavoro di tesi e di ricerca in LCM; Elena Cavallari per il suo contributo al training integrato NPM-LCM. Un ringraziamento anche a tutte le care colleghe con cui ho la gioia e il piacere di lavorare.

Dedico questo libro a tutti i bambini e alle loro famiglie, e ai miei nipoti. Grazie a loro... i Babù esistono.



Babù è un **gioco professionale** che allena le abilità linguistiche, le funzioni esecutive di allerta e attenzione sostenuta con una modalità ludica e accattivante.

La presente guida contiene indicazioni per impostare oltre **30 training** in un'ottica dinamica e relazionale.

Edizioni Centro Studi Erickson S.p.a.

Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
Tel. 0461 951500 – Fax 0461 950698 – N. verde 800 844052
info@erickson.it – www.erickson.it