

ELISA DAMIAN

# Babù acchiappaparole

## Sillaba iniziale

*Guida alle attività*



Erickson

**PROGETTAZIONE  
/EDITING**

Tania Eccher

**PROGETTO  
GRAFICO**

Mattia Casagrande

**ILLUSTRAZIONI**

Riccardo Beatrici

**FOTOGRAFIE**

Davide Dorigatti

**DIREZIONE  
ARTISTICA**

Giordano Pacenza

---

© 2020 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](http://www.erickson.it)

[info@erickson.it](mailto:info@erickson.it)

ISBN: 978-88-590-2107-0

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

Finito di stampare nel mese di febbraio 2020  
da Longo AG-SPA, Bolzano

# SOM- MARIO

**4**

Introduzione

**10**

Comprensione del linguaggio

**14**

Richiesta di parola

**17**

Produzione di parole

**29**

Bibliografia e ringraziamenti

# INTRO- DUZIONE

# Chi è Babù

Babù è un mostro che viene da un altro pianeta e non conosce la nostra lingua. Per impararla, ascolta le parole che noi pronunciamo, le acchiappa e poi le infila nella sua testa per ricordarle bene. Adora che glielo diciamo ad alta voce così le impara meglio.

Giochiamo con lui, vedrete che nascerà un'amicizia mostruosa.

## Com'è fatto

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 appartenenti a 10 diverse categorie:



### **1** **Abbigliamento**

*Retro color rosso*



### **2** **Cibi e bevande**

*Retro color lilla*



### **3** **Oggetti della casa**

*Retro color verde*



### **4** **Azioni**

*Retro color azzurro*



## 5 **Tempo (clima)**

*Retro color viola*



## 6 **Piante e fiori**

*Retro color arancione*



## 7 **Animali**

*Retro color rosa*



## 8 **Varie**

*Retro color marrone*



## 9 **Persone**

*Retro color verde acqua*



## 10 **Mezzi di trasporto**

*Retro color blu*

## 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.

nuta 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 e mangiare le parole. 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.

## Cosa fare con Babù

In questo manuale presentiamo alcuni training, sottoforma 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 lin-

guaggio, la scelta specifica di varianti e diversificazioni del training 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.

Riteniamo 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 adeguati e i training più opportuni.

## 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 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 mostriattolo 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.

# COMPREN- SIONE DEL LINGUAGGIO

10

# A caccia di parole: impariamo le paroline

Obiettivo del training è migliorare le abilità di comprensione lessicale e morfosintattiche. Il training si propone di aiutare il bambino nel percorso di sviluppo delle abilità di comprensione del lessico in input e dello sviluppo della semantica.

Nel setting di lavoro con i bambini consigliamo fortemente di abbinare sempre i giochi di ascolto e comprensione alla selezione di parole poiché l'ancoraggio della comprensione del linguaggio all'attenzione uditiva è fondamentale per migliorare il linguaggio e la sua rappresentazione mentale.

Si consiglia di introdurre l'uso del Babù attraverso una semplice storia: «Babù è un mostro colorato e peloso che non parla la nostra lingua e adora acchiappare e mangiare le paroline. Scegliamo le parole da dargli. Possiamo prima dirle ad alta voce così le capisce meglio e poi le infiliamo nella sua buffa testolina così se le ricorderà più facilmente. Babù sarà contento e soddisfatto e piano piano imparerà la nostra lingua».

## Con una categoria semantica

1

Scegliete una categoria semantica (ad esempio i cibi o i mezzi di trasporto). Prendete dalle 3 alle 9 tessere-parole, a seconda dell'età del bambino e della sua competenza, e mettetele sul tavolo con le illustrazioni visibili, lasciando Babù, vuoto, lì accanto.

2

Denominate le carte a una a una toccandole con il dito oppure mostrandole al bambino. Chiedetegli quindi di indicare la tessera raffigurante la parola target, ad esempio: «Dov'è la MUCCA?». Oppure potete chiedergli: «Diamo a Babù la “parolina” MUCCA così la imparerà» e invitatelo a inserire la tessera nel Babù attraverso la fessura che si trova sul coperchio del tubo.

**3**

In alternativa chiedete al bambino di consegnare a voi la tessera raffigurante la parola target per poi inserirla assieme nel Babù attraverso la fessura apposta sul coperchio del tubo.

## Con diverse categorie semantiche

In questo caso si introduce il lavoro di discriminazione/compressione tra parole appartenenti a diverse categorie semantiche, pertanto si consiglia di scegliere parole che appartengono a categorie semantiche miste. Si procede poi come nel precedente training.

**1**

Denominate le carte A una a una toccandole col dito oppure mostrandole al bambino. Chiedetegli quindi di indicare la tessera raffigurante la parola target, ad esempio: «Dov'è la MUCCA?». Oppure potete chiedergli: «Diamo a Babù la “parolina” MUCCA così la imparerà» e invitatelo a inserire la tessera nel Babù attraverso la fessura che si trova sul coperchio del tubo.

**2**

In alternativa chiedete al bambino di consegnare a voi la tessera raffigurante la parola target per poi inserirla assieme nel Babù attraverso la fessura apposta sul coperchio del tubo.

## A caccia di parole: generalizzare e consolidare

Per favorire la generalizzazione dell'apprendimento è possibile eseguire i training della sezione precedente «A caccia di parole: impariamo le paroline» senza facilitazioni, ovvero senza denominazione dei target pre-ri-chiesta. 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 nel Babù.

Una volta che il bambino esegue bene il gioco e ha sufficiente sicurezza, consigliamo di aumentare la difficoltà intrinseca all'esercizio, attraverso le seguenti alternative:

- aumentare il numero di parole presentate tra cui il bambino deve scegliere (se lavora bene e comodamente con un set di 4 carte, aumentare a 5, poi 6, ecc.);
- chiedere al bambino 2 o 3 carte, ad esempio: «Puoi dare a Babù MUC-CA e CAPRA? Oppure: «Dove sono ARANCIA e MELA?», ecc.;
- introdurre distrattori semantici o fonologici, ad esempio lavorare con la frutta e inserire fra le parole l'immagine di un animale, oppure lavorare con carte appartenenti alla categoria dei mezzi di trasporto e inserire fra le parole una persona e un oggetto.

## Indovinelliamo

1

Scegliete un numero di carte-parola adeguato alle competenze del bambino e disponetele con le immagini visibili sul tavolo. Spiegate il gioco: «Adesso giocheremo agli indovinelli assieme a Babù. Quale fra questi animali fa MUUU?».

2

Dopo aver risolto l'indovinello, il bambino prende la tessera corretta e la introduce nel Babù.

Questo gioco è estremamente personalizzabile. Il terapeuta, a seconda delle esigenze del bambino, può stimolare la comprensione con svariate tipologie di indovinelli, ad esempio sui seguenti argomenti: oggetti secondo l'uso, differenze tra oggetti della stessa categoria, differenze tra oggetti di più categorie, differenze cromatiche, ecc.

# **RICHIESTA DI PAROLA**

**14**

## Chiedimi cosa vuoi

Scopo del lavoro è stimolare l'uso della richiesta verbale (o gestuale, se si lavora con bambini averbali) e stimolare la denominazione o l'indicazione della scelta in bambini con difficoltà nella stessa. Attraverso questi giochi si mira a creare una dinamica di interattività e intersoggettività che possa fungere da base per l'apprendimento della conversazione fra due individui, imparando a scegliere e chiedere per avere.

Successivamente, attraverso il gioco del MI PIACE, si stimola la reciprocità e lo scambio comunicativo in bambini con difficoltà nell'utilizzo della comunicazione e in bambini con difficoltà linguistiche che possano inibire i processi relazionali.

Il training prevede che il terapeuta o il trainer tenga le immagini nella propria mano o nella sua parte di tavolo, in modo che il bambino possa esprimere quale carta desidera richiedere e ricevere dall'adulto, senza averle a disposizione immediata, ma vedendole.

### Gioco base

1

L'adulto tiene le carte sopra il tavolo, sulle gambe o in mano, se sono due, comunque ben visibili al bambino. Si invita il bambino a scegliere una carta da dare a Babù: «Quale carta vuoi prendere? Quale carta diamo a Babù?».

2

Il bambino deve denominare la carta che desidera (oppure indicare o gestualizzare se non sa denominare). L'adulto prende e gli consegna la tessera denominata. A questo punto il bambino inserisce la carta dentro a Babù.

È possibile introdurre cambi di turno, ovvero scambiarsi i ruoli: l'adulto chiede la tessera che vuole, dopo aver denominato la parola raffigurata, e il bambino la dà all'adulto.

## Varianti

Il gioco può essere proposto con delle variazioni: implementando o modificando il set di carte, utilizzando set misti (frutta, mezzi di trasporto, ecc.), oppure introducendo elementi interferenti, quando la relazione bambino-adulto è ben consolidata.

Un'altra variazione prevede che l'adulto sbagli a dare la carta richiesta, ad esempio selezionando una parola diversa per categoria lessicale. Il bambino deve quindi riconoscere l'errore dell'adulto. Si scherza assieme sull'errore dell'adulto e poi si riformula la richiesta fornendo il target corretto. Il bambino viene invitato a inserire la tessera nel Babù.

In questo caso viene elicitato il sistema di confronto fra parole. Vengono altresì elicitate l'attenzione reciproca e l'accuratezza nell'esame della parola target. Con la parola detta, infine, viene stimolata la funzione relazionale di confronto e di interscambio di opinione attraverso le prime attività ludiche di confronto fra parola-figura.

# PRODUZIONE 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 abilità di accesso semantico-lessicale e attentivo-esecutive atte a far sì che l'atto linguistico volontario sia prodotto correttamente, e il prodotto sia intellegibile e coerente all'atteso.

Babù in questo ambito molto complesso di attività va concepito come strumento ludico e facilitatorio per far eseguire ai bambini gli atti comunicativi richiesti, favorire l'interazione fra terapeuta e bambino, sostenere e facilitare i piccoli 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 prima sillaba

La sillaba iniziale richiesta dall'adulto al bambino con enfasi e accentazione risulta cruciale nella facilitazione dell'esecuzione della parola e diventa evidente traino per la programmazione della restante parte di parola medesima.

Chiedendo ai bambini di produrre, enfatizzando e accentando la prima sillaba della parola target, si noterà infatti che le loro tendenze sono le seguenti:

- ripetere solo la prima sillaba;
- completare la parola dicendo il pezzo mancante;

- pronunciare la prima sillaba e poi completare tutta la parola, meglio di come viene espressa spontaneamente.

Quest'ultima possibilità è quella che riteniamo più facilitante e produttiva al fine di fornire al bambino, nel modo più efficace ed efficiente possibile, l'accesso alla mappa fonologica delle parole e quindi l'avvicinamento alla produzione sempre più corretta della parola medesima.

## Iniziamo assieme

Il training è indirizzato prevalentemente ai bambini averbali o che producono pochissime parole. Gli obiettivi perseguiti sono: avviare i bambini al percorso di abilitazione linguistico-comunicativo, introdurre il training di imitazione-ripetizione verbale, favorire l'attenzione sostenuta e il «pronti e via» come funzioni esecutive correlate.

Lo scopo logopedico principale di queste proposte è quello di far pronunciare al bambino almeno la prima sillaba di ogni parola selezionata.

Il logopedista valuterà le ulteriori facilitazioni da fornire per aiutarlo nella produzione della sillaba o della parola medesima (ad esempio con: Prompt, gesto articolatorio, ecc.).

Il training ripetuto (con o meno varianti) in ogni seduta serve per fornire un numero adeguato di ripetizioni tali da rendere possibile ai bambini la memorizzazione del materiale linguistico insegnato.

## Come introdurre l'attività

Si consiglia di introdurre l'uso del Babù attraverso una semplice storia: «Babù è un mostro colorato e peloso che non parla la nostra lingua e adora acchiappare e mangiare le paroline. Scegliamo le parole da dargli. Possiamo prima dirle ad alta voce così le capisce meglio e poi le infiliamo

nella sua buffa testolina così se le ricorderà meglio. Babù sarà contento e soddisfatto e piano piano imparerà la nostra lingua».

## Percorso 1

Questo è un training propedeutico per bambini con assenza di linguaggio. L'obiettivo principale è insegnare la produzione vocale del suono emesso dalla fonte per stimolare e avvicinare il bambino con difficoltà di produzione verbale alle prime sillabe utili per il linguaggio.

1

Si utilizzano carte con illustrazioni della fonte sonora e si gioca a elicitare la produzione del rumore e/o del suono, ad esempio: il treno fa «tutu», l'auto fa «brum», il cavallo fa «schiocco» e «iii», la pecora fa «beee», il gatto fa «miao» e il cane fa «bau». L'adulto sceglie la parola target e la comunica al bambino assieme alla produzione del suono che emette: «Adesso prendiamo la MUCCA. Come fa la mucca? MUUU».

2

Prende quindi la tessera su cui compare l'immagine della parola scelta e la posiziona a fianco della propria bocca col disegno rivolto verso il bimbo. Produce quindi MUUU e chiede al bambino di ripetere solamente quanto appena pronunciato.

3

Dopo che il bambino denomina quanto richiesto, l'adulto gli consegna la carta e lo invita a riporla dentro Babù. Si prosegue allo stesso modo con le carte successive.

## Percorso 2

1

Si usano carte con parole bisillabe piane miste appartenenti a varie categorie semantiche che iniziano per la medesima sillaba come: pane, palla, panda; mamma, maglia; nano, nave; cane, casa; moka, moto; pipa, pizza; pera, pepe, ecc.

**2**

L'adulto tiene la carta raffigurante la parola target di fianco alla bocca e denomina la parola. È possibile denominarla anche mentre la si seleziona dal mazzo, dicendo ad esempio: «Adesso prendiamo PANE». In tal caso, dopo aver preso la tessera, la posiziona di fianco alla propria bocca col disegno verso il bambino e gli chiede di dire solamente la sillaba iniziale, in questo caso PA.

**3**

Quando il bambino denomina quanto richiesto, l'adulto gli consegna la carta e lo invita a riporla dentro Babù. Si prosegue allo stesso modo con le carte successive.

### Percorso 3

**1**

Si usano tessere in cui sono rappresentate parole bisillabe appartenenti alla stessa categoria semantica, ad esempio: gli animali, la frutta, i mezzi di trasporto, ecc.

**2**

L'adulto tiene la carta target di fianco alla bocca e denomina la parola rappresentata. È possibile denominarla anche mentre la si seleziona dal mazzo, dicendo, ad esempio: «Adesso prendiamo CANE». In questo caso, una volta presa la carta, la si posiziona di fianco alla propria bocca col disegno verso il bambino, e si chiede al piccolo di dire solamente CA.

**3**

Quando il bambino denomina quanto richiesto (o tutta la parola, anche se in modo non del tutto esatto), l'adulto gli consegna la tessera e lo invita a inserirla dentro Babù. Si prosegue allo stesso modo con le carte successive.

### Percorso 4

**1**

Si gioca con parole trisillabe piane miste appartenenti a varie categorie semantiche, che iniziano con la medesima sillaba, ad esempio: banana, bambina, baciare; salame, saluto, salire, ecc.

**2**

L'adulto tiene la carta target di fianco alla bocca e denomina la parola rappresentata. È possibile denominarla mentre si seleziona dal mazzo, dicendo al bambino: «Adesso prendiamo PATATA». Una volta presa la carta, la si posiziona di fianco alla propria bocca col disegno verso il bambino e gli si chiede di dire solamente PA.

**3**

Quando il bambino denomina quanto richiesto, l'adulto gli consegna la tessera e lo invita a inserirla dentro Babù. Si prosegue allo stesso modo con le carte successive.

## Percorso 5

**1**

In questo caso si gioca usando parole trisillabe piane appartenenti alla stessa categoria semantica.

**2**

Come nei percorsi precedenti, l'adulto tiene la carta target di fianco alla bocca e denomina la parola illustrata. Può anche denominarla mentre la seleziona dal mazzo, dicendo ad esempio: «Adesso prendiamo GIRAFFA». Una volta presa la tessera, la posiziona di fianco alla propria bocca col disegno rivolto verso il bambino e lo invita a dire solamente GI.

**3**

Una volta che il bambino denomina quanto richiesto, l'adulto gli consegna la carta che va riposta dentro Babù. Si prosegue allo stesso modo con le carte successive.

## Percorsi successivi

Il training può essere personalizzato aumentando la difficoltà intrinseca, ad esempio introducendo parole trisillabe con gruppi consonantici difficili, suoni ponte e altro. Si consiglia di iniziare con 3-5 parole per abituare il bambino al gioco per poi aumentarne il numero fino a raggiungere anche 30 stimoli consecutivi.

# I suoni ponte

## Percorso 1

- 1** L'adulto individua le parole su cui desidera lavorare, ad esempio: panda, pentola, monte, ecc. e seleziona le tessere corrispondenti.
- 2** Denomina quindi l'intera parola al bambino: «Adesso prendiamo la parola PANDA». Posiziona la carta di fianco alla propria bocca, con il disegno verso il bambino e gli chiede di pronunciare solo PAN.
- 3** Una volta che il bambino produce quanto richiesto, gli consegna la tessera e lo invita a inserirla nel Babù attraverso la fessura posta sul coperchio.

## Percorso 2

- 1** L'adulto seleziona carte sui cui sono raffigurate parole con «S» in posizione preconsonantica interna alla parola (ad esempio pasta, pescare, ecc.).
- 2** L'adulto denomina l'intera parola al bambino: «Adesso prendiamo la parola PASTA». Posiziona la tessera di fianco alla propria bocca con l'immagine rivolta verso il bambino e gli chiede di produrre PAS.
- 3** Una volta che il bambino produce quanto richiesto, gli consegna la tessera e lo invita a inserirla nel Babù attraverso la fessura posta sul coperchio.

## Percorsi successivi

È possibile personalizzare questo training aumentando la difficoltà intrinseca, ad esempio mescolando le parole: pentola, pasta, panda, monte. Si

consiglia di inserire tali difficoltà una volta che il bambino abbia ben appreso le parole insegnate.

## Parliamo

Babù può essere utilizzato anche per le fasi di consolidamento del linguaggio, sia in termini lessicali che fonologici, giocando a denominare le parole e inserendole successivamente 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 (Sabbatini, 2013; Levi et al., 2007).

Questo consente loro di mappare adeguatamente anche le strutture base della morfosintassi, mano a mano che le competenze insegnate progrediscono.

### Comprensione dei verbi 1



Scegliete 3-5 verbi-azione e distribuite le tessere sul tavolo con le immagini ben visibili. Chiedete al bambino: «Dov'è IL BAMBINO DORME?».



Il bambino deve indicare la tessera che rappresenta il target, prendere la carta e inserirla nel Babù.

## Comprensione dei verbi 2

- 1** Scegliete 5 verbi e distribuite le tessere sul tavolo con le immagini ben visibili. Chiedete al bambino: «Dov'è DORME?».
- 2** Il bambino, dopo aver indicato la carta raffigurante la parola target, la prende e la inserisce nel Babù.

## Comprensione verbi e frasi più complesse 3

- 1** Scegliete alcuni verbi-azione e distribuite le tessere sul tavolo con le immagini ben visibili. Pronunciate al bambino una frase: «IL BAMBINO DORME NEL SUO LETTINO».
- 2** Il bambino deve indicare la tessera raffigurante il target e successivamente inserirla nel Babù.

## Varianti

All'interno del percorso proposto è possibile proporre delle varianti, introducendo delle complessità.

Ad esempio, possiamo richiedere al bambino di consegnare due carte: «Dammi MANGIA e NUOTA». Oppure si può richiedere la denominazione di quanto vede.

## Produzione dei verbi 1

- 1** Scegliete un verbo-azione, ad esempio BEVE, e comunicatelo al bambino: «Ora prendiamo il bambino che beve». L'adulto mette la carta di fianco alla propria bocca e produce BE. Chiede successivamente al bambino di ripetere BE.

**2**

Dopo che il bambino ha prodotto il target, gli consegna la tessera e lo invita a riporla nel Babù.

## Produzione dei verbi 2

**1**

Scegliete un verbo-azione, ad esempio BEVE e comunicatelo al bambino: «Ora prendiamo il bambino che beve». L'adulto mette la carta di fianco alla propria bocca e produce BEVE. Chiede poi al bambino di ripetere BEVE.

**2**

Dopo che il bambino ha prodotto il target, gli consegna la tessera e lo invita a infilarla nel Babù.

## Produzione dei verbi 3

**1**

Scegliete un verbo-azione, ad esempio BEVE e comunicatelo al bambino: «Ora prendiamo il bambino che beve». L'adulto mette la carta di fianco alla propria bocca e produce: «IL BAMBINO BEVE». Successivamente chiede al bambino di ripetere.

**2**

Dopo che il bambino ha prodotto il target (o un'approssimazione dello stesso compatibile con il percorso di apprendimento), gli viene data la carta al piccolo che va riposta nel Babù

## Giochiamo a fare

**1**

Si utilizzano carte verbo-azione. L'adulto ne pesca una dal mazzo senza mostrarla al bambino. Imita quindi il gesto rappresentato sulla tessera e invita il bambino a denominare il verbo-azione mimato.

**2**

Quando il bambino lo denomina correttamente, l'adulto lo invita a infilare la carta nel Babù.

È possibile poi invertire i ruoli: il cambio turno prevede che il bambino peschi una carta e imiti l'azione rappresentata. L'adulto deve indovinare il verbo e quindi inserire la tessera nel Babù.

## Dico faccio



Si utilizzano carte verbo-azione. L'adulto pesca una carta, denomina l'azione rappresentata e la imita. Invita quindi il bambino a ripetere la parola e a rifare il gesto dell'azione. Successivamente la carta viene inserita nel Babù.

È possibile poi invertire i ruoli in modo tale che il bambino verbalizzi e compia il gesto e il terapeuta riproduca entrambi. Infine, si inserisce la carta nel Babù.

## Denominazione semplice



Si utilizzano carte verbo-azione. L'adulto dice a voce alta l'azione, ad esempio: MANGIA, o «Il bambino mangia», in base alla competenza del bambino.



Il bambino viene invitato a ripetere quanto denominato, per poi inserire la carta dentro Babù.

## Comprensione semplice



Si utilizzano 3-9 carte verbo-azione distribuite sul tavolo. L'adulto denomina una delle carte distribuite sul tavolo. È possibile inserire una facilitazione: prima l'adulto denomina le carte indicandole a una a una.



Il bambino deve scegliere la figura corrispondente alla parola target. Infine, il bambino la inserisce nel Babù.

## Comprensione di due elementi



Si utilizzano 3-9 carte verbo-azione distribuite sul tavolo. L'adulto denomina due carte. È possibile inserire una facilitazione: prima l'adulto denomina le carte indicandole a una a una.



Il bambino sceglie le figure corrispondenti alle due parole target e le inserisce dentro Babù.

# **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.

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), *MEA. Measure of Executive Attention*, Firenze, Hogrefe.

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

De Barba L. (2019), *Tesi di Laurea: Effetti di una stimolazione sillabica in bambini prescolari con deficit fonologico espressivo. Verso una proposta di trattamento*, 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», n. 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», n. 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», n. 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 M.G. e Panero A. (2011), *Le coppie minime. La riabilitazione fonetico-fonologia dei disturbi di linguaggio*, Trento, Erickson.

Vihman M.M., Nakai S., DePaolis R.A. e Hallé P. (2004), *The role of accentual pattern in early lexical representation*, «Journal of Memory and Language», vol. 50, n. 3, pp. 336-353.

## 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), coordinatrice del Centro Le Valli di Longarone (Belluno), 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 micromondo*, storie prosociali per bambini edito dalla Fabbrica dei Segni.

## Ringraziamenti

Ringrazio Grazia Maria Santoro, per l'amicizia e per la professionalità con cui segue la parte teorica e neuropsicologica del training riabilitativo LogoCreativeMap (LCM) e del training Babù.

Grazie a Lidia De Barba per il suo eccellente lavoro di tesi e di ricerca in LCM e alle mie colleghe Elena Cavallari, Sara Roman, Manuela De Pra, Manuela Sommacal, Giorgia De Bona, Caterina Cignola, Irene Zannol, con cui lavorare è una strada assieme affrontata col sorriso e la professionalità. Vorrei infine ringraziare anche la Cooperativa Le Valli di Longarone per aver creduto nel nostro lavoro.

*Dedico questo progetto a tutti i bambini e ai miei nipoti.  
Grazie a loro... Babù esiste.*



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