



# A CASA DI LUCIO



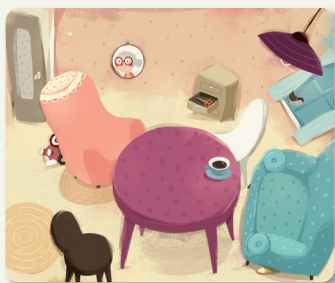
**Scegli gli oggetti e attento  
a dove li metti!**

*Cari genitori!*

*Vi invitiamo a fare un bellissimo gioco, A casa di Lucio.*

*Un incontro con l'amato personaggio di Lucio che favorisce lo sviluppo del pensiero e del linguaggio del vostro bambino!*

Il gioco è rivolto a bambini di età superiore ai 3 anni. Nella scatola ci sono 6 tavole con gli ambienti di casa e 3 tavole con gli oggetti. Si possono utilizzare separatamente o posizionarle una accanto all'altra per creare una visione complessiva dell'intero appartamento di Lucio.



Le prime preposizioni più semplici che il bambino capisce e utilizza sono **/a /di /in /con**.

Tra i **12 e i 24 mesi** un bambino che sta sviluppando il linguaggio impara a capire alcune preposizioni tra cui **/dentro /fuori /sopra /sotto /qui /lì**.

A **2 anni** è capace di usare almeno due preposizioni, in genere scelte tra **/in /su /sotto**. Dopo i **30 mesi** il bambino introduce le espressioni temporali (**adesso, prima, dopo, ancora, domani**) anche se il tempo del verbo non è ancora adeguato. Le frasi diventano sempre più complete e il bambino inizia a utilizzare in modo stabile parole con funzione grammaticale come **articoli, preposizioni e pronomi**.

In questo gioco potrete sperimentare insieme al bambino l'uso delle preposizioni, partendo dai giochi di livello più semplice sino a proporre articolazioni più complesse.

Nel gioco sono inclusi **5 personaggi** con supporto. Si possono utilizzare liberamente (con o senza supporto) per animare gli ambienti e proporre delle semplici rappresentazioni di scene.



# OBIETTIVI DELLE ATTIVITÀ

---



## Imparare a utilizzare correttamente le principali preposizioni semplici e articolate

- **Preposizioni semplici:** a, di, con, in, su, tra, sopra, sotto.
- **Preposizioni articolate:** nel, sul, al, dal.

## Imparare a verbalizzare il nome corretto degli oggetti

- **Lessico utilizzato:** ombrello, borsa, berretto, guanti, chiavi, scarpe, pentola, piatto, teiera, tazza, cucchiaio, forchetta, coltello, carote, formaggio, pane, panino, mela, insalata, uova, mela, bottiglia d'acqua, libro, lampada, vaso, orologio da parete, ritratto del nonno, coperta, torta, regalo, spugna, asciugamano, carta igienica, paperella di gomma, spazzola per capelli, dentifricio e spazzolini da denti, pannolini, scatola di fazzoletti, cuscino, pantofole, vaso di fiori, occhiali.

## Imparare l'area semantica a cui appartiene l'oggetto

- **Giocattoli:** macchinina, aereo, orsacchiotto, bambola, palla, palloncino, tazza con pastelli, paperella di gomma, regalo.
- **Abbigliamento:** ombrello, borsa, cappello, guanti, scarpe, pantofole, vestito, maglietta, pigiama, calzini, occhiali.
- **Utensili della casa:** pentola, piatto, tazza, cucchiaio, forchetta, coltello.
- **Arredamento:** lampada, vaso, orologio da parete, ritratto del nonno, vaso di fiori.
- **Igiene personale:** spugna, asciugamano, carta igienica, spazzola per capelli, dentifricio, spazzolini da denti, pannolini, scatola di fazzoletti.
- **Cibo:** torta, carote, formaggio, pane, panino, mela, insalata, uova, mela, bottiglia d'acqua.

Prima di iniziare i giochi, si consiglia di osservare tessere e ambienti insieme al bambino, in modo che prenda confidenza con le rappresentazioni degli oggetti.

# GIOCHI PER I BAMBINI PIÙ PICCOLI

---



## Gioco 1

Osserviamo l'immagine con la quale giocheremo. Diciamo insieme cosa vediamo e sotto di essa disponiamo le tessere corrispondenti all'ambiente scelto. Lasciamo che il bambino le metta dove vuole. Commentiamo quello che fa, enfatizzando le preposizioni, per esempio: “Dove metti il libro?” “Il libro è **sopra** il tavolo” oppure “Il libro è **sul** divano/**sul** tavolo”.

## Variante

Oltre all'uso delle preposizioni, con questa variante di gioco sollecitiamo il bambino a verbalizzare anche il nome degli oggetti. Proponiamo l'immagine di una stanza, poi prendiamo liberamente tutte le tessere e chiediamo al bambino quale tessera può stare in quella stanza e dove possiamo metterla, per esempio: "Dove metti il libro?" "Metto il libro sul tavolo" "Dove metti la spazzola?" "Metto la spazzola nel bagno". Proponiamo questa attività per tutte le stanze.

## Gioco 2

Osserviamo l'immagine con la quale giocheremo. Diciamo insieme cosa vediamo e sotto di essa disponiamo le tessere corrispondenti, una per una, nominando gli oggetti, spiegando dove si trovano (per es. "La tazza è sul tavolo", "Il libro è sulla mensola"), e continuiamo così completando l'immagine. Dopo qualche prova insieme, lasciamo che sia il bambino a completare la corrispondenza tra tessere e ambiente, da solo o con il nostro aiuto.

## Gioco 3

Giochiamo allo stesso modo, ma mettiamo più tessere sotto l'immagine (ad esempio quelle relative ad un altro ambiente). Il bambino, quindi, non deve solo completare l'immagine, ma prima di tutto individuare, tra le altre, la tessera appropriate.

## Gioco 4\*

Questa attività ha lo scopo di aiutare il bambino a comprendere e a sviluppare la flessibilità di pensiero. Porgiamo al bambino, liberamente, tutte le tessere e solo una plancia di una stanza. Il bambino dovrà scegliere quali oggetti posizionare in quella stanza ma potrebbe trovarsi in situazioni ambigue, per esempio: "Il ritratto del nonno va in salotto o in camera? Il vaso? Le chiavi?"

Per aiutarlo nella scelta, possiamo usare la forma del "dammi": "Dammi le pantofole / dammi anche ecc." In questo modo possiamo aiutare la sua comprensione dei nomi e delle situazioni e aiutarlo a capire anche la flessibilità delle situazioni: la coperta può stare in salotto o in camera; le pantofole nell'ingresso, in bagno o in camera.

Per aumentare il livello di difficoltà dei giochi, utilizziamo contemporaneamente un numero sempre maggiore di tavole e di tessere, e infine tutte le tavole che vanno a formare l'appartamento di Lucio.

*\*Proposta di attività di Graziella Tarter*



# GIOCHI PER I BAMBINI PIÙ GRANDI



## Gioco 5

In questo gioco il bambino usa le preposizioni, completando autonomamente l'immagine e descrivendo ciò che sta facendo. Per diversificare il gioco, possiamo mescolare le tessere e pescarle a caso da un sacchetto. Il bambino pesca una tessera e decide dove metterla, dicendo ad esempio: "Bambola sulla mensola." Man mano che acquisisce sicurezza, possiamo aiutarlo a costruire correttamente la frase "**Metto** la bambola sulla mensola" oppure "La bambola **è** sulla mensola".

## Gioco 6

In questo gioco siamo noi a seguire le istruzioni del bambino: disponiamo sul tavolo gli scenari, peschiamo una tessera e posizioniamo la tessera seguendo le indicazioni del bambino. Con questa attività l'adulto verifica la correttezza nell'uso delle preposizioni: se la preposizione usata non è corretta, è importante che l'adulto ripeta la frase nella sua forma corretta. Ad esempio: "Metto il cuscino **nel** letto/ metto il cuscino **sul** divano".

## Gioco 7

È il gioco più difficile. Richiede una buona conoscenza delle immagini e una buona memoria per posizionare le tessere al posto giusto. Disponiamo tutte le tavole con gli scenari e mescoliamo tutte le tessere. Successivamente, a turno - una volta noi, una volta il bambino - peschiamo dal sacchetto una tessera e diciamo dove va posizionato quel determinato oggetto. Chi pesca deve trovare il posto giusto della tessera il più rapidamente possibile e posizionarla.

Per verificare se il bambino sa usare le preposizioni, una volta completata l'immagine si può chiedere: "Dov'è ... (per esempio la palla, l'orsacchiotto)?".

Il bambino dovrebbe rispondere alla domanda usando la preposizione giusta. Se non lo fa o lo fa in modo errato, facciamogli un esempio di frase corretta.

Non dimentichiamo che le preposizioni compaiono relativamente tardi nel linguaggio del bambino: un bambino di due anni è autorizzato a non saperle usare correttamente.

## Consigli

Alcuni oggetti potrebbero avere una collocazione in ambienti diversi (ad esempio il cuscino può andare sia nella stanza della mamma sia in quella dei bambini; il libro in camera o in salotto, ecc): chiedete al bambino di scegliere dove metterle e di giustificare la scelta.



## Gioco 8\*

Le attività seguenti hanno l'obiettivo di allenare la pianificazione e la flessibilità di pensiero. Per svolgerle si utilizzano anche i personaggi in dotazione.

**Di chi è?** Assegnare le tessere ai personaggi: di chi saranno le pantofole? Il libro? I pannolini?

**Indovina cosa.** Sistemare alcune tessere accanto ai personaggi e fornire al bambino indicazioni verbali per indovinare: ho pensato una cosa che sta vicino a Maria/ dietro a Bobo/ davanti al cane. Seguendo le indicazioni di posizione, il bambino dovrà indovinare a quale oggetto stiamo pensando.

**Indovina dove.** Nascondere una tessera sotto a una stanza senza farsi vedere dal bambino. Si invita il bambino a indovinare: "Indovina dove ho messo le chiavi? Puoi fare fino a tre domande e posso rispondere solo sì o no."

**Giochiamo a nascondino.** Prendete una tessera e scegliete, mentalmente, dove vorreste posizionarla. Date indicazioni al bambino suggerendo alcune frasi/indizio per consentirgli di indovinare la posizione: "Il gatto vuole stare in un posto caldo/ vuole un posto morbido/ vuole un posto nascosto... dove si mette?" Oppure "Bobo vuole un posto piccolo piccolo, dove si può nascondere?"

**Abbinamento:** libro/occhiali, coperta/cuscino, pentola/cucchiaino, teiera/tazza, borsa/chiavi, spugna/paperella: individuate alcune coppie di tessere che possono essere connesse per significato (o secondo altri criteri da voi stabiliti: per colore, per forma, per consistenza ecc.). Condividete con il bambino le coppie, lasciate che le osservi e poi mescolatele: il bambino dovrà ricostruire gli abbinamenti corretti.

*\*Proposta di attività di Graziella Tarter*



## Suggerimenti

Per favorire la comprensione e l'uso delle preposizioni, così come per la determinazione delle relazioni spaziali, possiamo esercitarci anche durante le attività quotidiane (“La palla è **sulla** sedia, la tazza è **nella** credenza, la scodella è in frigo...”) e giocare con oggetti vari. Per esempio, per esercitarsi con la preposizione “**nel (moto a luogo)**”, basta preparare palline colorate o cubetti e contenitori, di cui il bambino conosce e capisce i nomi. Diamo una pallina al bambino e chiediamogli di lanciarla dove gli indichiamo (“**nella** tazza, **nella** lattina, **nella** scodella”). Facciamo lo stesso con altre preposizioni (“la palla **per** la bambola, **per** l'orsacchiotto, per il pupazzo”; “la macchinina **sulla** sedia, **sul** tavolo, **sul** tappeto, **sullo** scaffale”).

## Alle singole tavole si abbinano preferibilmente i seguenti elementi:



**Camera di Lucio e Maria:** macchinina, aereo, orsacchiotto, bambola, palla, tazza con pastelli, regalo, palloncino, vestito, maglietta, pigiama, calzini



**Bagno:** spugna, asciugamano, carta igienica, paperella di gomma, spazzola per capelli, dentifricio e spazzolini da denti.



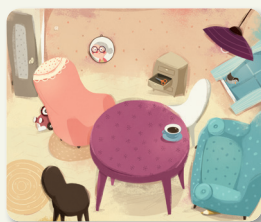
**Cucina:** pentola, piatto, teiera, tazza, cucchiaio, forchetta, coltello, carote, formaggio, pane, panino, mela, insalata, uova, mela, bottiglia d'acqua, torta.



**Camera dei genitori e di Bobo:** pannolini, scatola di fazzoletti, cuscino, pantofole, vaso di fiori, occhiali.



**Corridoio:** ombrello, borsa, berretto, guanti, chiavi, scarpe.



**Salotto:** libro, lampada, vaso, orologio da parete, ritratto del nonno, coperta.

Non ci si deve, tuttavia, limitare a questa disposizione: le tessere possono essere spostate liberamente da una stanza all'altra ed essere disposte anche in luoghi diversi all'interno delle stanze.

Buon divertimento!  
Marta Galewska-Kustra

# CREDITI

Titolo originale: Pucio. Gdzie to położyć?

Ideazione, elaborazione logopedica e pedagogica Dott.ssa Marta Galewska-Kustra

© Copyright for the concept by Marta Galewska-Kustra, 2020

© Copyright for the layout and illustrations by Joanna Kłos, 2020

Published by arrangement with Wydawnictwo "Nasza Księgarnia" and AC2 Literary Agency

PUCIO® è un marchio protetto

## Per la versione italiana:

Traduzione: Barbara Delfino

Editing: Sara Lisa Di Mario

Revisione scientifica: Graziella Tarter

Impaginazione: Samuele Prosser

Direzione artistica: Giordano Pacenza

© 2023 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

ISBN 978-88-590-3534-3



**Edizioni Centro Studi Erickson**

Via del Pioppeto 24 - 38121 TRENTO - Tel. 0461 951500  
www.erickson.it - info@erickson.it

