

DONATELLA COLINA

GESTI LESTI

Ricorda il movimento e via al divertimento!

 Erickson

5-99

ANNI

2+

GIOCATORI

10-15

MINUTI

GESTI LESTI

Ricorda il movimento
e via al divertimento!

ETÀ: 5+

NUMERO DI GIOCATORI:

Da 2 a 8. Si può giocare anche a squadre, in questo caso la squadra che per prima ha tutti i membri nel colore giusto e facenti il gesto giusto, conquista la carta.

CONTENUTO:

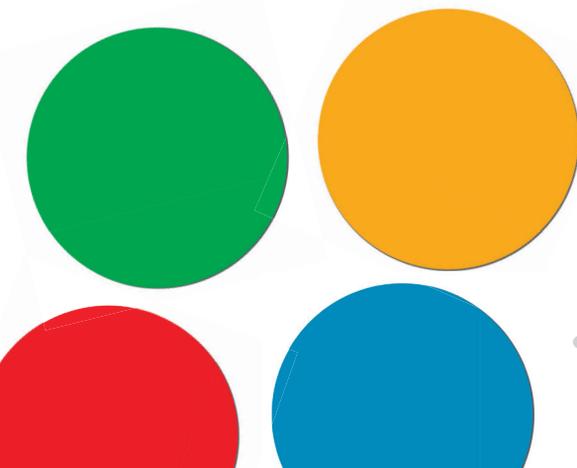
- 14 gettoni



- 60 carte, suddivise in 3 livelli di difficoltà

- 8 dischi per la versione al tavolo

- 4 tappetini



COMPOSIZIONE DELLE CARTE:



LIVELLO 1

Illustrazioni:

PESCE, MATITA, PERA, PALLA

Difficoltà 1: individuare figure semplici in un range da 0 a 4



LIVELLO 2

Illustrazioni:

CUORE, FIORE, PESCE, PALLA, MELA

Difficoltà 2: individuare figure/contorno sovrapposte, in un range da 0 a 5



LIVELLO 3

Illustrazioni:

5 TIPI DI MACCHIE

Difficoltà 3: individuare figure astratte in un range da 0 a 5

OBIETTIVI

Potenziamento delle Funzioni Esecutive, in particolare updating e shifting. Il gioco promuove la capacità di svolgere doppi compiti, autoregolare il movimento, richiamare le consegne in memoria di lavoro, potenziare la velocità di processamento dell'informazione e la capacità di esplorazione visiva.

Parallelamente, è possibile tarare la difficoltà di gioco sul bambino o sul gruppo di bambini:

- modificando il livello delle carte (immagini semplici, immagini semplici in un compito di figura sfondo, macchie complesse).
- modificando gli schemi di movimento/sequenze a seconda degli obiettivi esecutivi e motori che si intende perseguire.

I target motori, gestuali o sonori inseriti vengono proposti all'interno di un compito multiplo che, attivando il sistema esecutivo in modo differente rispetto all'esercizio singolo, crea la possibilità di automatizzazione dei target stessi.

SCOPO DEL GIOCO

Conquistare il maggior numero di carte.



**GESTI
& LESTI**



PREPARAZIONE

Predisporre i 4 tappetini colorati a terra, ben distanziati, e scegliere con quale dei tre mazzi si intende giocare in base al livello di difficoltà più idoneo. Posizionare il mazzo di carte sul tavolo, con i numeri visibili.

Per agevolare il gioco, posizionare sul tavolo i gettoni delle illustrazioni corrispondenti al mazzo selezionato. Attribuire a ciascuna figura del mazzo un gesto da compiere, ad esempio per il livello 1:

- pesce = salto a piedi uniti,
- matita = giravolta,
- pera = batti mani,
- palla = salto su un piede.

Stabilire un'azione da svolgere anche in caso di Jolly, ad esempio restare completamente fermi o contare fino a 10 o fare 3 respiri profondi.

Per agevolare la memorizzazione (e la verifica!) delle azioni da compiere, si consiglia di scrivere su un foglio l'elenco dei gesti, attribuendo a ciascuno un gettone con la relativa illustrazione.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Tutti i giocatori si dispongono attorno al tavolo, in modo che il mazzo di carte sia ben visibile. Al via, dopo aver memorizzato il numero sul dorso della prima carta del mazzo, il conduttore del gioco (o a turno ciascun giocatore) gira la carta e tutti osservano attentamente le figure rappresentate.

Ogni giocatore dovrà individuare tra le figure e i colori presenti quelli che corrispondono alla quantità che era riportata sul dorso della medesima carta, precedentemente memorizzata.

Il colore corrisponde al tappetino in cui correre, la forma al gesto che va eseguito. In questo caso correre nel verde e battere le mani. Il giocatore più veloce che svolge il gesto giusto vince la carta. Vince chi ottiene più carte.

Ricordare che:

- Sono corretti un solo colore ed una sola forma
- Non è possibile correggere a posteriori le scelte fatte



Nell'esempio, il giocatore deve individuare quale figura è presente 2 volte (la pera) e quale colore (il blu)

IL NUMERO 0

Quando si incontra il numero 0, il giocatore dovrà capire quali sono figura e colore mancante sulla carta. In questo caso dovrà correre nel colore mancante ed eseguire il gesto attribuito alla forma assente.



*Esempio di carta zero:
manca il colore blu e la figura pesce*

LE CARTE JOLLY

In alcuni casi, il numero sulla carta non corrisponde alla quantità di figure e colori: è la carta Jolly e il giocatore dovrà svolgere la consegna stabilita in precedenza.



Nella carta Jolly NON c'è corrispondenza tra il numero sul dorso e le illustrazioni.

VARIANTI PER AUMENTARE LA DIFFICOLTÀ

- Si può inserire la regola di compiere tanti gesti in base al numero rappresentato. Nell'esempio precedente, correre sul verde e battere le mani 2 volte.
- Si possono inserire anche sequenze motorie, che combinano più schemi di movimento. Questa modalità incrementa il carico in memoria di lavoro.
- Possono essere inserite coordinazioni oculo manuali, ad esempio con la palla. In questo caso il giocatore dovrà, prima di correre nel tappeto, andare a prendere il pallone. Questa modalità richiede di inibire la risposta oltre che potenziare le abilità manuali con la palla.

GESTI LESTI... AL TAVOLO

Nel caso in cui si prediliga lavorare sulla motricità fine e sul controllo della postura seduta, si possono utilizzare i gettoni colorati per la versione a tavolino e spargerle sul tavolo (4 se il gioco si svolge in modalità 1 a 1; 8 se il gioco si svolge in più giocatori).

Il gioco si svolge in maniera analoga: una volta individuato il colore target, il giocatore avvicina la mano ai gettoni colorati di riferimento e compie schemi di movimento stabiliti con le mani (es. PESCE = opporre al pollice l'indice; MATITA = opporre al

pollice il medio, PERA = opporre al pollice l'anulare, PALLA = opporre al pollice il mignolo).

In questa modalità è possibile richiedere anche gesti transitivi con significato comunicativo (fare il segno di "ok", di "dopo", di "ciao" ecc.) anziché schemi di movimento.

Al tavolo può essere inserita anche una variante «espressiva», nel caso in cui gli obiettivi da perseguire siano a livello di prassie facciali (PESCE = chiudere gli occhi; MATITA = tirare fuori la lingua, PERA = soffiare, PALLA = bacio).



Esempio di setting con più giocatori

VARIANTE FONOLOGICA

Si ringrazia la logopedista dott.ssa Luisa Olivieri per il contributo nella definizione di questa variante di gioco.

Il gioco si svolge con la stessa meccanica già descritta, ma i gesti associati alle forme sono sostituiti con fonemi e parole, scelti a seconda degli obiettivi che si intendono automatizzare. Forniamo alcuni esempi:

- Target fonemi sordi e sonori: **f v p b t d**
- Target fonemi occlusivi anteriori e posteriori: **t d k g**

VARIANTE CON GRAFEMI

Un altro utilizzo di questa modalità è l'automatizzazione di grafemi. I giocatori hanno a disposizione fogli e pennarelli/matite dei 4 colori presenti sulla carta. Ad inizio partita si scelgono i grafemi su cui si intende lavorare, da utilizzare con la stessa dinamica dei gesti già descritta nelle modalità precedenti.

Ad esempio: pesce = coppe, matita = archi, palla = torri, etc . Se sanno già scrivere, si può anche utilizzare questa modalità per automatizzare le legature del corsivo

- Parole target per la discesa verticale della mandibola: **pappa, mamma, api, bimba, mani**
- Parole target per l'arrotondamento labio-facciale: **buco, lupo, gufo, moto, muro**
- Parole target per la contrazione anteriore e posteriore della lingua: **letto, coda, dito, gatto, tetto**

all'interno di sillabe.

I bambini, una volta osservata la carta, senza farsi vedere dall'altro, disegnano sul foglio il grafema target e al via si scoprono tutte insieme le carte. Vince chi ha risposto correttamente.

Ad esempio, se la carta chiede di cercare il 3 e la risposta sono 3 pesci e 3 figure rosse, i bambini devono disegnare il grafema che corrisponde alla forma del pesce utilizzando il colore rosso.

UN DUE TRE...QUIZ!

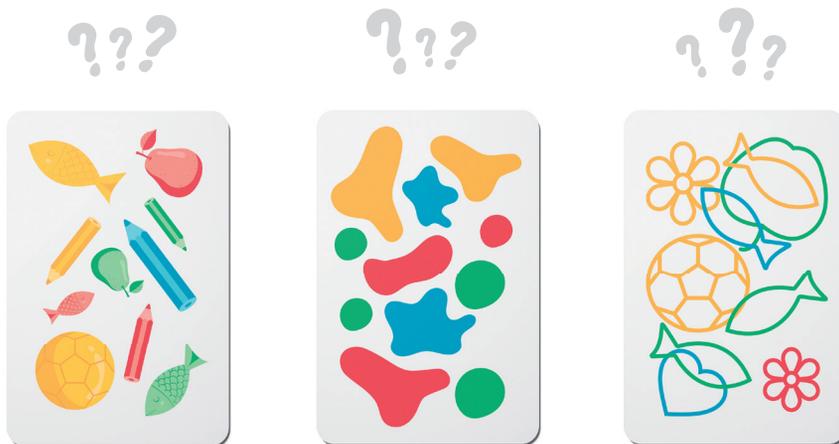
Questo gioco si presta all'uso in contesti di piccolo gruppo e si può svolgere in modalità cooperativa (o a squadre), per promuovere la capacità di fare brainstorming tra i partecipanti prima di produrre una risposta.

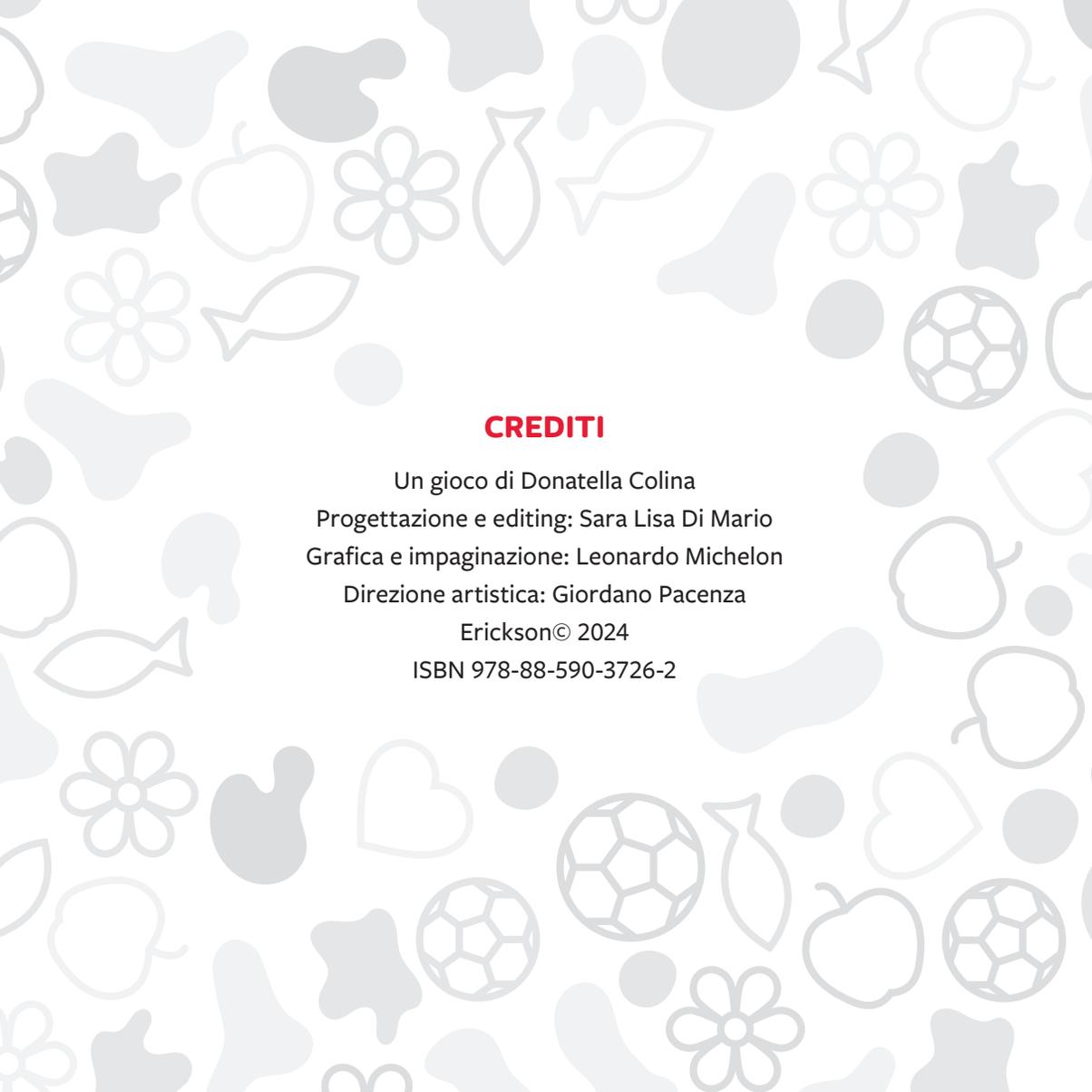
Stabilire un conduttore del gioco ed un tempo di svolgimento massimo, da monitorare con il timer o una clessidra. Il conduttore mostra una carta, gli altri giocatori devono osservarla attentamente per tutto il tempo scandito dal timer o dalla clessidra.

Al termine, il conduttore nasconde la carta e pone delle domande, ad esempio:

- “Ricordi quante cose rosse c'erano?”
- “Ricordi che oggetti gialli c'erano?”
- “Ricordi quanti pesci c'erano?”
- “Sai dirmi quante matite verdi c'erano?”

Ogni risposta corretta vale un punto e vince il giocatore (o la squadra) che raggiunge per primo il punteggio stabilito all'inizio del gioco.



The background of the page is a light gray pattern of various shapes and icons. These include solid and outlined versions of a fish, a flower, a soccer ball, a heart, a leaf, a star, a circle, and an apple. The icons are scattered across the page, creating a playful and abstract design.

CREDITI

Un gioco di Donatella Colina
Progettazione e editing: Sara Lisa Di Mario
Grafica e impaginazione: Leonardo Michelin
Direzione artistica: Giordano Pacenza
Erickson© 2024
ISBN 978-88-590-3726-2



Edizioni Centro Studi Erickson

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

