



# Training per lo sviluppo delle prassie costruttive

La fattoria di Sam:  
un programma di attività  
con le costruzioni

Elisa Longoni, Valeria Flori  
e Roberta Croci

MATERIALI  
NEUROSVILUPPO

Erickson

## IL LIBRO

# TRAINING PER LO SVILUPPO DELLE PRASSIE COSTRUTTIVE

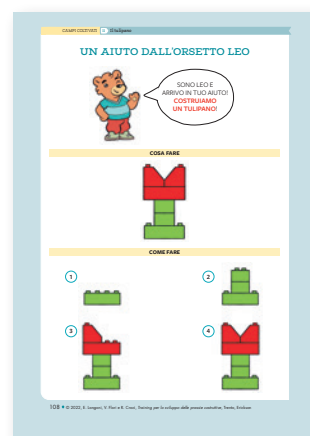
Per le molteplici funzioni cognitive e abilità che coinvolge e per la sua capacità di appassionare e favorire l'apprendimento per scoperta, il gioco costruttivo si configura come un efficace fattore di promozione e di protezione dello sviluppo neuroevolutivo. Lavorare sulle prassie costruttive risulta infatti utile per tutti i bambini, per facilitare l'acquisizione di prerequisiti fondamentali degli apprendimenti formali, ma anche in ottica terapeutica, in presenza di specifici disordini del neurosviluppo, al fine di sviluppare abilità prassiche, organizzative e adattive.

Un programma di attività con le costruzioni variegato e flessibile, che genitori, educatori e terapisti dell'età evolutiva potranno adattare a seconda dei diversi contesti esperienziali e delle abilità da promuovere.

Nella teoria dello sviluppo di Piaget, il gioco costruttivo occupa una posizione intermedia tra il semplice gioco e il «lavoro intelligente». Il programma *La fattoria di Sam* è stato progettato in tale duplice ottica. Introdotto da una parte teorica, che illustra il ruolo delle prassie costruttive nello sviluppo neuroevolutivo, lo stato dell'arte delle conoscenze in materia e la strutturazione della proposta, il percorso — rivolto ai bambini tra i 3 e i 6 anni — si articola in problemi costruttivi da risolvere, ambientati all'interno della cornice ludica di una «fattoria» e presentati da un personaggio principale, il fattore Sam.

Il volume include:

- 30 attività (più 10 approfondimenti disponibili online)
- oltre 100 schede a colori fotocopiable per il bambino
- materiali utili per realizzare il percorso.



Esempi di schede per l'adulto sul tipo di attività, sul modo di proporla e sulle possibili facilitazioni

Esempi di schede operative per il bambino: la proposta operativa e un eventuale aiuto per la risoluzione

## LE AUTRICI

### ELISA LONGONI

Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva (TNPEE), si è laureata nel 2018 presso l'Università degli Studi di Milano, nella sede didattica IRCCS «E. Medea» di Bosisio Parini (LC). Lavora come terapeuta, occupandosi prevalentemente di disturbi legati all'ambito neurocognitivo e dell'apprendimento.

### VALERIA FLORI

È terapeuta della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva e Direttore didattico del corso di studi in TNPEE dell'Università degli Studi di Milano, nella sede didattica IRCCS «E. Medea» di Bosisio Parini (LC). Svolge attività clinica, di formazione e di ricerca in tutti gli ambiti della disabilità e della promozione dello sviluppo in età evolutiva.

### ROBERTA CROCI

Laureata in Fisioterapia nel 2000 presso l'Università degli Studi di Milano, nella sede di Bosisio Parini (LC), lavora presso l'Associazione «La Nostra Famiglia», dedicandosi alla riabilitazione cognitiva nelle cerebrolesioni acquisite e nelle gravi disabilità, con particolare attenzione alla consulenza tecnica per le autonomie.

€ 23,00



www.erickson.it



MATERIALE ONLINE vai su:  
<https://risorseonline.erickson.it>

# INDICE

- 7 Introduzione
- 9 PARTE PRIMA – Riferimenti teorici
- 11 Cap. 1 Il gioco costruttivo
- 19 Cap. 2 I compiti costruttivi: funzioni cognitive e abilità coinvolte
- 25 Cap. 3 La fattoria di Sam
- 39 Bibliografia
- 41 PARTE SECONDA – Le attività
- 223 Allegati

# Introduzione

Costruire è un'esperienza di gioco e di apprendimento che il bambino fa fin dalle prime fasi dello sviluppo: già a partire dai 12 mesi di età, infatti, è comune vederlo cimentarsi nella manipolazione e nella sovrapposizione di cubetti.

In termini neuropsicologici si parla di «prassie costruttive», vale a dire di azioni che comportano un uso simbolico dello spazio e che si esprimono attraverso la capacità di programmare una sequenza di atti motori, necessari a realizzare un modello, una costruzione o un disegno (Ajuriaguerra, 1987).

Si tratta di esperienze significative, che mettono in esercizio numerose abilità e agiscono a diversi livelli, tanto che lo psicologo Jean Piaget, nella sua importante teoria dello sviluppo infantile, definiva questa tipologia di gioco un'attività intermedia tra il «semplice» gioco e il «lavoro intelligente», che in quanto tale rappresenta un fattore di promozione primario dello sviluppo neuroevolutivo (Piaget, 1945).

Il gioco costruttivo permette di esercitare numerose competenze necessarie per la specifica attività che si sta svolgendo, ma anche abilità collaterali, funzionali alla realizzazione o all'organizzazione dell'esperienza: analisi visiva e spaziale, memoria di lavoro, capacità di rotazione mentale, flessibilità nell'utilizzo di sistemi di riferimento e nella disposizione gerarchica degli schemi e delle configurazioni, pianificazione e monitoraggio dell'azione (Reifel e Greenfield, 1982; Mervis, Robinson e Pani, 1999; Vicari e Caselli, 2012).

Psicologi cognitivisti e educatori sostengono da anni che l'utilizzo di materiale costruttivo nel gioco libero costituisce un importante strumento per lo sviluppo intellettuale (Hirsch, 1996) e numerose ricerche recenti riportano i suoi effetti come facilitatore dell'acquisizione dei prerequisiti matematici e, più in generale, della comprensione dei concetti astratti attraverso la sperimentazione concreta (Hegarty e Kozhevnikov, 1999; Wolfgang, Stannard e Jones, 2001; Kamii e Yasuhiko, 2004).

Sono sempre di più i contributi che descrivono il gioco costruttivo come un gioco STEM di eccellenza, ovvero come un gioco capace di mimetizzare o di incorporare nell'attività una serie di elementi che, oltre a divertire, insegnano indirettamente le discipline che studiano le leggi che governano e spiegano i fenomeni del mondo in cui viviamo: Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica.

Si tratta, infatti, di un gioco di per sé stimolante, educativo e appassionante, che permette ai bambini di assimilare principi e competenze che vanno a costruire un bagaglio culturale e cognitivo che potranno sfruttare in futuro. Per questa sua funzione il gioco costruttivo si configura come un fattore di protezione primario dello sviluppo neuroevolutivo, che interessa tutti gli educatori che si occupano di prevenzione e in particolare il Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva (TNPEE), quale esperto elettivo dello sviluppo neuroevolutivo tipico e atipico.

In merito al gioco costruttivo possono però verificarsi anche situazioni di interesse clinico: quando alcune delle abilità coinvolte risultano deficitarie e di conseguenza viene meno la capacità di eseguire un compito costruttivo, ci si trova in presenza di un disordine peculiare del neurosviluppo, definito come *aprassia* (mancanza) o *disprassia* (difficoltà) costruttiva. Tali disordini si manifestano come impossibilità o fatica nell'esecuzione di compiti in cui elementi individuali devono essere composti in precise relazioni spaziali, al fine di formare una struttura unitaria, sotto la guida di un modello percepito o di uno schema mentale (De Renzi, 1982).

Si tratta di disordini abbastanza frequenti in età evolutiva, che possono comparire in modalità isolata o in concomitanza con altre difficoltà cognitive o atipie del neurosviluppo, ad esempio in presenza di una difficoltà di apprendimento (Sabbadini, 2005).

Da tutte queste premesse nasce il progetto «La fattoria di Sam», che intende essere uno strumento concreto per la promozione delle abilità prassico-costruttive, pensato sia per potenziare queste abilità in soggetti che presentano un disordine, sia per facilitare l'apprendimento delle competenze in questione in una situazione di sviluppo neuroevolutivo tipico.

Le attività e le esperienze proposte sono declinabili, infatti, tanto nella pratica neuro e psicomotoria e neurocognitiva tipica del contesto riabilitativo per l'intervento specifico, quanto nella pratica educativa comune nel contesto scolastico della scuola dell'infanzia, al fine di promuovere tramite il gioco costruttivo l'acquisizione di numerosi prerequisiti degli apprendimenti formali.

Il progetto si compone, in totale, di 40 attività costruttive (30 in volume e 10 online), indirizzate a bambini con un'età mentale tra i 3 e i 6 anni, realizzate secondo un modello evolutivo che considera le sequenze e le gerarchie dello sviluppo neuroevolutivo (Reifel, 1984) e progettate in forma di proposta articolata dentro una cornice ludica significativa, secondo il modello dello *storytelling context* (Casey et al., 2008).

Il percorso viene proposto ai bambini attraverso una storia guida, ambientata in una fattoria, nel corso della quale si presentano esercizi di costruzione con mattoncini, formulati in forma di richieste di tipo costruttivo avanzate da un personaggio principale, il fattore Sam, che ha bisogno di aiuto per svolgere le sue attività quotidiane.

Le attività costruttive presentano differenti livelli di difficoltà e sono suddivise in macroaree specifiche, funzionali alla riabilitazione prassico-costruttiva e/o allo sviluppo neuroevolutivo delle competenze, secondo il modello proprio della riabilitazione neuro e psicomotoria, la quale lavora in senso evolutivo e progressivo sulle abilità specifiche (modalità diacronica), ma anche sulle abilità correlate (modalità sincronica) e sullo sviluppo di funzioni adattive di ogni comportamento emergente. L'obiettivo finale di ogni percorso di intervento è, infatti, sempre quello di favorire e garantire la partecipazione e l'espressione del sé (il *ben-essere*), in qualunque situazione e contesto di vita.

Il volume che presenta il progetto si compone di due parti. La prima parte è di natura teorica, e analizza il ruolo del gioco costruttivo nello sviluppo del bambino e lo stato dell'arte relativo alle conoscenze e alle evidenze sullo sviluppo delle prassie costruttive.

La seconda parte si configura come materiale d'uso e presenta 30 schede-attività, che vanno a definire il simpatico percorso di allenamento costruttivo in fattoria; a 10 delle schede presenti nel volume corrispondono 10 approfondimenti mirati, disponibili online. Vengono illustrati nel dettaglio gli esercizi di costruzione, la loro modalità di presentazione e di realizzazione, nonché i relativi significati e gli obiettivi peculiari di ciascuna attività. Concludono il volume degli Allegati utili per la realizzazione del percorso proposto.

PARTE PRIMA

# Riferimenti teorici

## Il gioco costruttivo

Le prassie costruttive implicano le capacità, cognitive e motorie, di assemblare, di unire e di articolare parti al fine di formare una struttura unitaria (Heilman, 1985).

Il gioco costruttivo è lo spazio in cui le prassie costruttive trovano un significato.

Piaget (1945) fu uno dei primi autori a mettere in relazione il gioco costruttivo con le altre tipologie di gioco e a determinarne la modalità e il significato all'interno dello sviluppo generale del bambino. Per Piaget, i giochi di costruzione sono particolarmente significativi perché segnalano l'avvenire di una trasformazione interna della nozione di simbolo, cioè una forma di rappresentazione adattata della realtà.

Secondo la sua teoria dello sviluppo, i giochi dei bambini possono essere classificati in tre gruppi: giochi di esercizio, giochi di simbolo e giochi di regole, che rappresentano rispettivamente le tre forme consecutive di intelligenza: intelligenza sensomotoria, intelligenza rappresentativa e intelligenza riflessa.

I giochi di costruzione occupano, nell'ambito del secondo e soprattutto del terzo ordine, una posizione situata a metà tra il gioco e il lavoro intelligente: costruire una casa con dei blocchi è allo stesso tempo un'attività sensomotoria e una forma di rappresentazione simbolica. In questa dimensione viene oltrepassata la dimensione del gioco propriamente detto e il bambino si orienta verso il «lavoro», ovvero verso l'atto di intelligenza fine a se stesso (Piaget, 1945).

Va comunque segnalato che tale teoria non è condivisa all'unanimità. Per altri autori, infatti, il gioco costruttivo è una sottocategoria del gioco di rappresentazione, il quale si esprime attraverso capacità manuali e spaziali e coinvolge aspetti cognitivi, funzionali e affettivi, ovvero sia la capacità di simbolizzazione che la creatività (Manuzzi, 2002).

Tutti, comunque, sono concordi nel vedere in questa tipologia di gioco un'importante palestra che consente di esercitare numerose abilità in un contesto privilegiato, che permette di «imparare per gioco» e che perciò si configura come significativo fattore di protezione primario o di promozione dello sviluppo neuroevolutivo di tutti i bambini.

### Lo sviluppo del gioco costruttivo

Il bambino sviluppa abilità costruttive progressivamente, di pari passo con il progredire del suo sviluppo motorio e cognitivo. Attraverso l'esperienza, il numero di elementi coinvolti nell'attività e la variabilità nelle relazioni tra di essi

aumentano, permettendo di sviluppare sequenze ludiche e simboliche via via sempre più complesse.

Guanella (1934) è il primo a strutturare una classificazione delle fasi di sviluppo del gioco costruttivo, identificando quattro stadi: preorganizzato, lineare, bidimensionale, tridimensionale.

A questa prima classificazione Forman, nel tentativo di ampliare il significato dello stadio preorganizzato, aggiunge uno stadio successivo alla costruzione tridimensionale, nel quale include le costruzioni più complesse, che considerano ad esempio aspetti di simmetria (Ness e Farenga, 2016).

Tra la costruzione tridimensionale e quest'ultimo stadio è stato poi successivamente incluso da altri autori un ulteriore stadio, che ha a che fare con un aspetto fondamentale dello sviluppo delle costruzioni: la creazione dello spazio interno vuoto, come quello che si ritrova nelle figure dei ponti, dei recinti o delle case (Casey et al., 2008).

Tenendo conto di tutti questi contributi, si può suddividere lo sviluppo del gioco costruttivo in sei stadi:

1. stadio preorganizzato
2. stadio delle costruzioni lineari
3. stadio delle costruzioni bidimensionali
4. stadio delle costruzioni tridimensionali
5. stadio delle costruzioni cave
6. stadio delle costruzioni complesse.

#### *Stadio preorganizzato*

Questo stadio interessa lo sviluppo relativo alle prime interazioni del bambino con l'oggetto e il significato che egli attribuisce al singolo blocco costruttivo. La prima modalità di gioco con i blocchi di un bambino non investe, infatti, precise dimensioni dello spazio e inizia con la prensione dell'oggetto con entrambe le mani, lungo la linea mediana (Ness e Farenga, 2016).

Tale stadio si sviluppa attraverso l'uso non strutturato dei blocchi, i quali vengono esplorati oralmente e manipolati, colpiti l'uno con l'altro e utilizzati per riempire contenitori, che sono successivamente svuotati. Il bambino prova tendenzialmente piacere anche nel distruggere torri costruite da altri.

In questo stadio, l'uso dei mattoncini segue schemi di azione presimbolici, che manifestano un funzionamento ancora prevalentemente sensomotorio. Solo intorno ai due anni, quando il bambino comincia a sperimentare il gioco simbolico vero e proprio, un singolo blocco inizia ad essere utilizzato per rappresentare un oggetto collocato in un contesto, come una macchinina, una casa o una persona (Reifel e Greenfield, 1982).

Gli aspetti più salienti dello stadio preorganizzato sono rappresentati nello schema in figura 1.1.



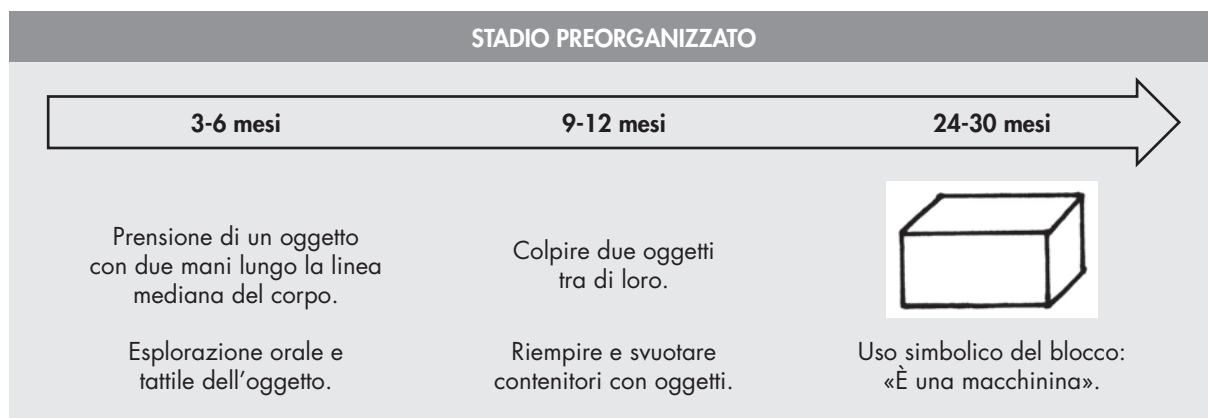


Fig. 1.1 Stadio preorganizzato.

### *Stadio delle costruzioni lineari*

Questo secondo stadio segna il passaggio da una fase in cui il bambino costruisce per il piacere di distruggere a una in cui desidera conservare i suoi manufatti, per mostrarli ed essere gratificato (Trost, 2005).

Inizialmente i bambini combinano i blocchi in una sola dimensione dello spazio, assemblandoli verticalmente (la capacità di impilare i cubi comincia intorno ai 12 mesi). L'investimento dello spazio verticale, infatti, precede generalmente quello dello spazio orizzontale.

Lo spazio orizzontale viene investito successivamente, intorno ai 18/24 mesi, posizionando i blocchi l'uno accanto all'altro, come un treno con i suoi vagoni (Casey et al., 2008). Le costruzioni vengono create sfruttando un solo tipo di relazione, che viene più volte ripetuta, e queste relazioni semplici ripetitive portano alla costruzione di *torri* e di *treni*. La creazione di pile di blocchi verticali e file di blocchi orizzontali è pienamente acquisita all'età di 2 anni e mezzo (Reifel, 1984).

Il posizionamento di due blocchi vicini, ma non in contatto, emerge dopo la capacità di posizionare due blocchi uno accanto all'altro (Forman, 1982), e tutte le rappresentazioni spaziali basilari con i blocchi, relative al «sopra» e al «vicino» vengono padroneggiate entro i 3 anni di età (Reifel, 1984).

Gli aspetti più salienti di tale stadio sono rappresentati nello schema in figura 1.2.

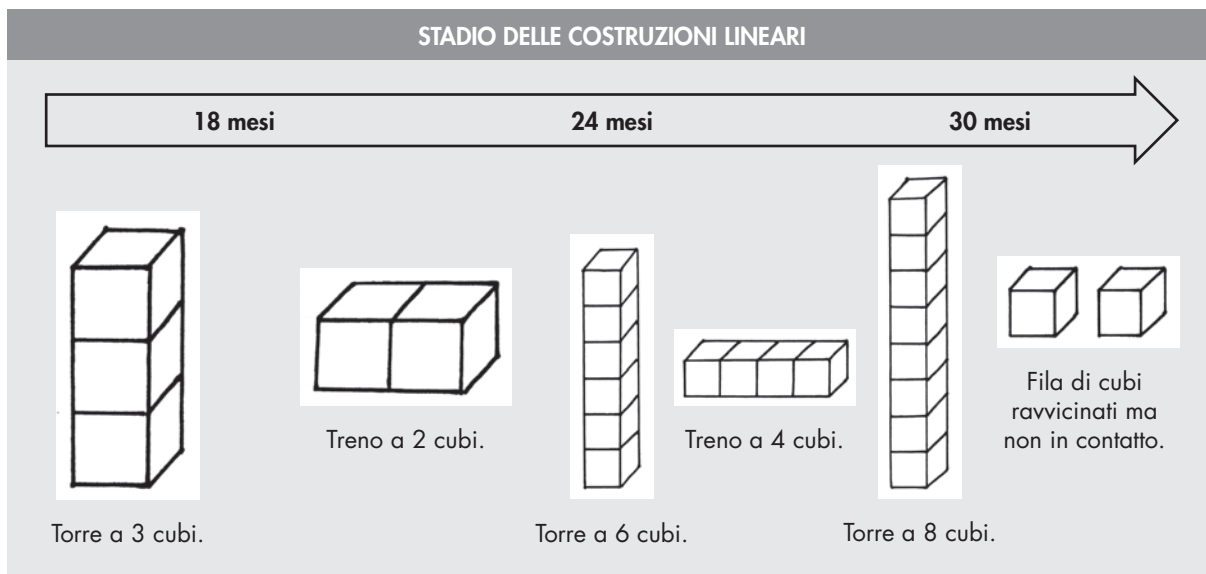


Fig. 1.2 Stadio delle costruzioni lineari.

### *Stadio delle costruzioni bidimensionali*

Tra i 2 anni e mezzo e i 3 anni, i bambini cominciano a combinare file e torri per creare costruzioni in due dimensioni, generalmente rappresentanti aree e superfici, come per esempio *muri* e *pavimenti* (Reifel, 1984).

Dopo la combinazione di allineamenti verticali e orizzontali, con l'aumento della manualità e della destrezza, si manifesta la capacità di creare una piramide semplice, ovvero di posizionare un pezzo su due pezzi distinti avvicinati (Mitchell, 1976).

Gli aspetti più salienti dello stadio delle costruzioni bidimensionali sono rappresentati nello schema in figura 1.3.

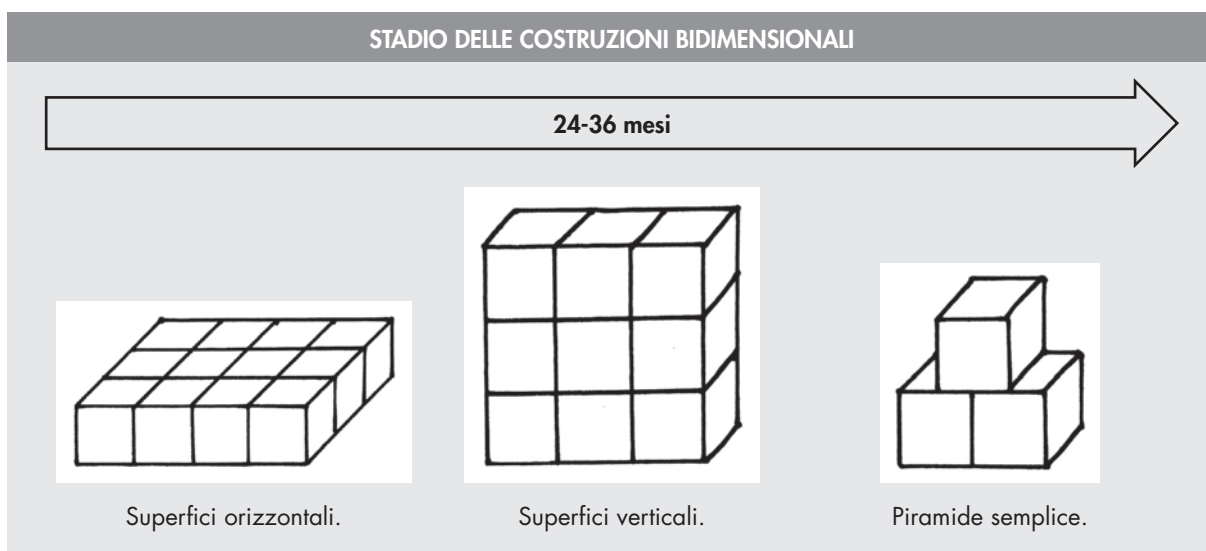


Fig. 1.3 Stadio delle costruzioni bidimensionali.

### Stadio delle costruzioni tridimensionali

Tra i 3 anni e i 3 anni e mezzo cominciano le prime costruzioni nelle tre dimensioni, composte da blocchi assemblati ma privi di spazi interni, consistenti cioè in una struttura unitaria (Casey et al., 2008).

Gli aspetti più salienti di questo stadio sono rappresentati nello schema in figura 1.4.

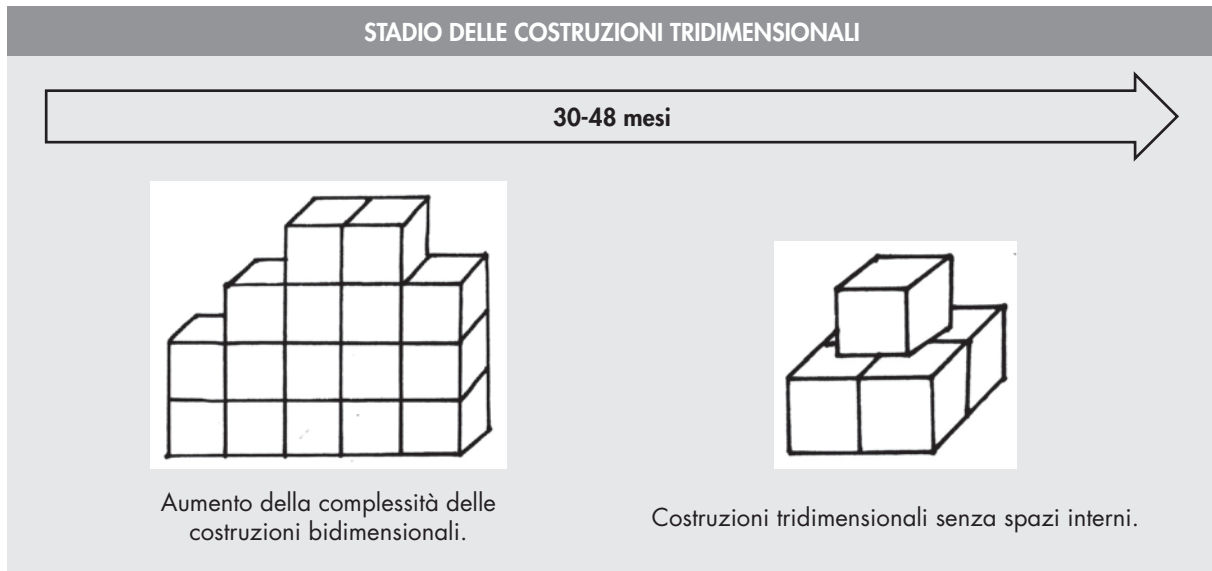


Fig. 1.4 Stadio delle costruzioni tridimensionali.

### Stadio delle costruzioni cave

Le prime forme di integrazione, in cui i blocchi sono relazionati in differenti direzioni e creano uno spazio cavo all'interno, sono l'*arco* o *ponte* e l'*enclosure* o *recinto* (Casey et al., 2008).

Nell'arco e nel ponte un blocco, disposto orizzontalmente, poggia su due blocchi vicini ma non aderenti, collocati verticalmente. Si crea così uno spazio interno verticale.

Un'organizzazione gerarchica più complessa è quella degli *enclosures*, ovvero delle costruzioni che delimitano uno spazio orizzontale definito (è il caso della costruzione di perimetri e recinti).

Nello stadio delle costruzioni cave, che si attraversa a circa 4 anni di età, i bambini cominciano a rappresentare simbolicamente le relazioni spaziali, operando la separazione di uno specifico oggetto dall'intera costruzione e la differenziazione tra spazio interno ed esterno (Reifel, 1984).

Un pezzo che rappresenta simbolicamente un letto, ad esempio, viene posto in uno spazio interno, e un pezzo che rappresenta simbolicamente un albero viene collocato esternamente.

Gli aspetti più salienti di questo stadio sono rappresentati nello schema in figura 1.5.

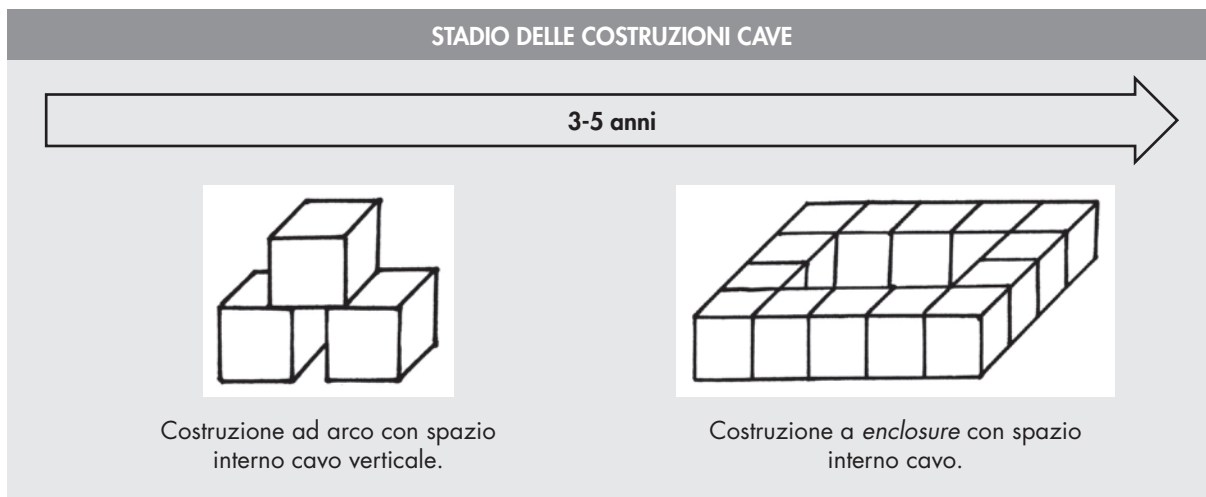


Fig. 1.5 Stadio delle costruzioni cave.

### *Stadio delle costruzioni complesse*

Con l'aumentare delle competenze spaziali del bambino e della conoscenza che egli ha del proprio corpo, aumenta anche il numero di blocchi coinvolti nelle costruzioni e delle relazioni che il bambino crea tra essi, affinando e collocando le parti secondo un'organizzazione gerarchica.

Queste forme di integrazione più complessa emergono tra i 4 e i 7 anni di età e il loro manifestarsi è correlato soprattutto all'apprendimento e all'interiorizzazione di competenze del tipo *parte-tutto*.

Le costruzioni che includono un numero superiore di blocchi richiedono, infatti, la comprensione non solo degli elementi base (le parti), ma anche della modalità attraverso la quale essi sono combinati (il tutto).

La capacità di produrre strutture più complesse compare nello sviluppo anche in corrispondenza a un incremento nella capacità del bambino di rappresentare mentalmente le relazioni spaziali (Goodson, 1982) e, in una relazione biunivoca, mentre il bambino acquisisce maggiori capacità di costruire, aumentando il grado di complessità degli elementi assemblati, sviluppa contemporaneamente anche le competenze cognitive che gli occorrono per differenziare e integrare gli elementi nello spazio (Casey et al., 2008).

A partire dai 5 anni di età i bambini cominciano a porre questioni relative alle dimensioni, seppur incontrando in fase iniziale alcune difficoltà: i loro personaggi, ad esempio, non riescono a entrare all'interno della casa, oppure sono più alti degli alberi.

All'età di 7 anni si verifica tipicamente l'aggiunta alle costruzioni di elementi quali la porta, il tetto, il camino, ma anche la realizzazione di una casa su più livelli (2 piani).

Nella costruzione della casa la presenza di un pavimento non è sempre necessaria, né tra i più piccoli, né a 7 anni, perché la superficie su cui si gioca funge naturalmente da pavimento (Reifel, 1984).

L'ultimo livello di acquisizione riguarda le diagonali e la loro comprensione (Mitchell, 1976).

Gli aspetti più salienti di questo stadio sono rappresentati nello schema in figura 1.6.

## STADIO DELLE COSTRUZIONI COMPLESSE

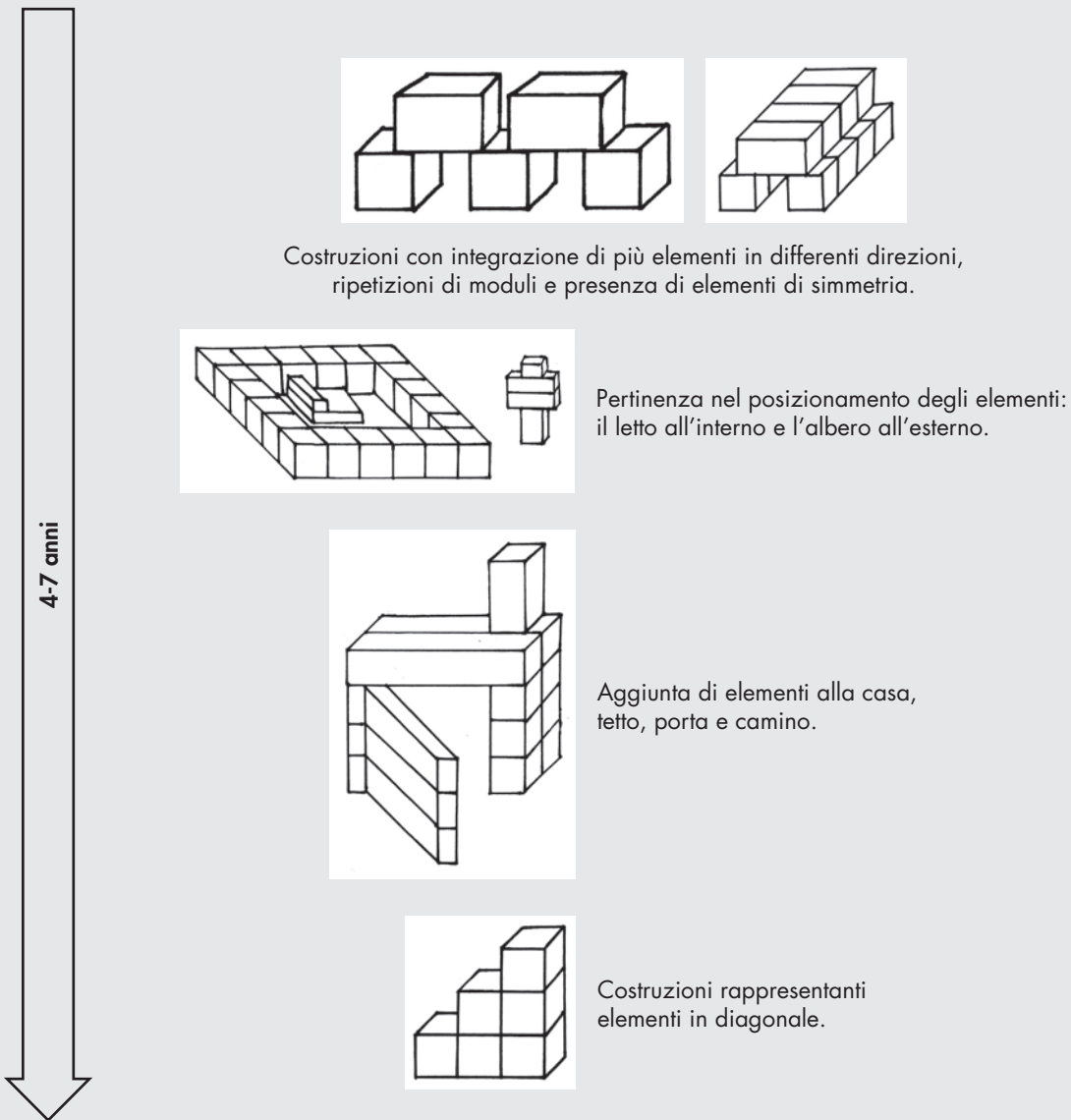
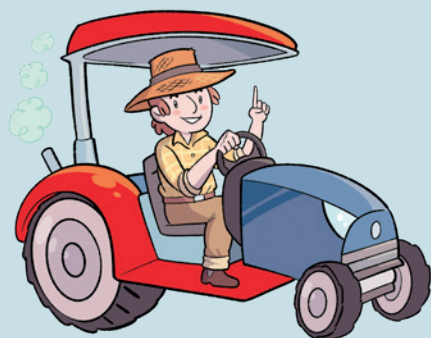


Fig. 1.6 Stadio delle costruzioni complesse.

## PARTE SECONDA

# Le attività

1	Tosiamo le pecore	43
2	Chicchirichì	49
3	Raccogliamo le mele	55
4	Il paperotto non sa nuotare	61
5	Piantiamo le verdure	67
6	Fotografiamo i pulcini	73
7	Una nuova pelle per i serpenti	79
8	Coniglietti golosi	85
9	Talpa dispettosa	91
10	Corvi affamati	97
11	Il tulipano	103
12	I pesci gemelli	109
13	Il pulcino	115
14	Il galletto	121
15	La tartarughina	127
16	È l'ora della vendemmia!	133
17	Paperotti distratti	139
18	Una margherita per Anna	145
19	Pop corn	151
20	Un nuovo albero per gli uccellini	157
21	La papera	163
22	Una torta di mele	169
23	Il coniglietto scomparso	175
24	La pera gigante	181
25	Un ponte sullo stagno	187
26	Una cuccia per il cane	193
27	Il bruco nella mela	199
28	L'ape e il miele	205
29	Lo spaventapasseri	211
30	Mamma tartaruga	217





## 1

# Tosiamo le pecore

Questa attività permette di avvicinarsi ai mattoncini e di sperimentare la possibilità di «staccarli e riattaccarli». Mostra inoltre al bambino alcune caratteristiche e variabili dei mattoncini, in particolare forma, grandezza e tipologia degli incastri.

**MACROAREA**

Sensibilità tattile e percezione

**TIPOLOGIA  
DI COMPITO**

Conoscenza e approccio al materiale

**FUNZIONI  
COGNITIVE  
E ABILITÀ  
COINVOLTE**

- Sensibilità tattile
- Discriminazione visiva
- Motricità fine
- Abilità costruttive semplici.

**OBIETTIVI  
DELL'ATTIVITÀ**

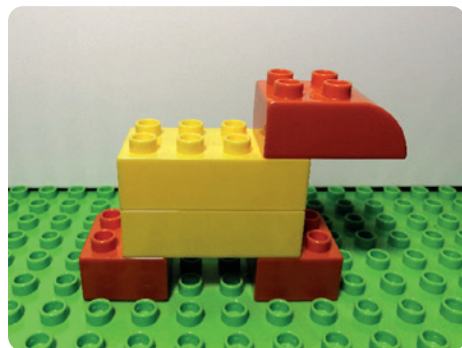
- Fare esperienza del materiale costruttivo (grandezza, forma, tipo di incastro)
- Discriminare secondo le caratteristiche (tipologia dei mattoncini)
- Stimolare la motricità fine (staccare e attaccare i mattoncini)
- Favorire le abilità di organizzazione e la memoria di lavoro

**COME  
PROPORRE  
L'ATTIVITÀ**

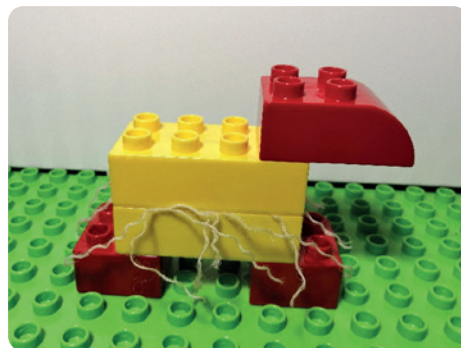
Presentare al bambino un gruppo di pecore già costruite, secondo il modello della figura 1. Una parte delle pecore deve avere il «pelo lungo» (per fare il «pelo», introdurre tra i mattoncini che le compongono dei pezzetti di fili di lana o di cotone, come nella figura 2).

Invitare il bambino a selezionare solo le pecore utili e a riporre la lana raccolta in un contenitore. Chiedergli poi di smontare e di rimontare le pecore.

Lasciare al bambino il tempo e la possibilità di rielaborare i concetti presentati nella storia in modo da discriminare le variabili richieste, al fine di favorire un apprendimento autonomo e consapevole. Facilitare la comprensione del compito o delle variabili coinvolte solo se necessario.



**Fig. 1** Pecora con il pelo corto.



**Fig. 2** Pecora con il pelo lungo.

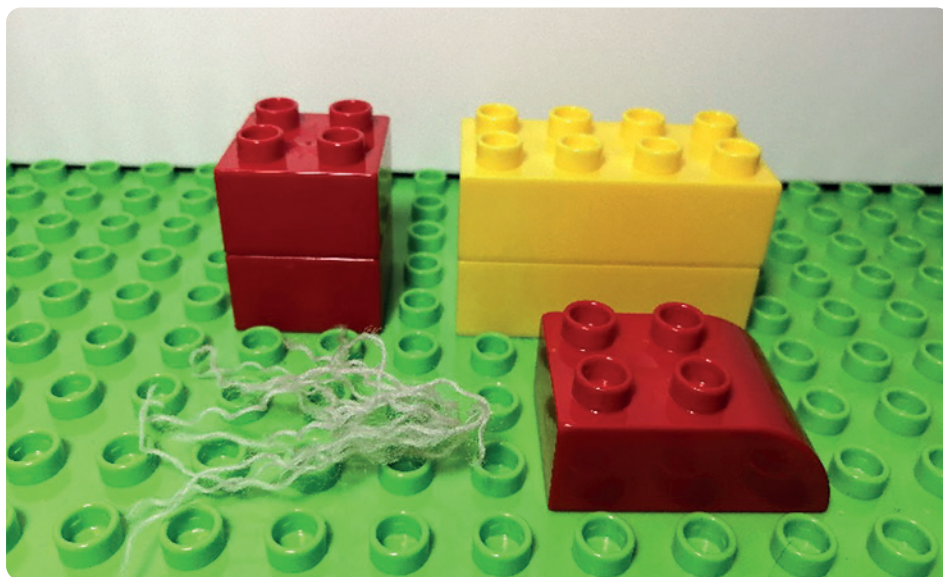


### MATERIALE

L'attività è stata pensata per 10/15 pecore. Per costruire una pecora servono (figura 3):

- base d'appoggio
- 2 mattoncini 4x2
- 2 mattoncini 2x2
- 1 mattoncino con un lato curvo 3x2
- fili di lana della lunghezza di 5 cm circa.

Occorre inoltre disporre di un contenitore dove il bambino potrà riporre la lana.



**Fig. 3** Materiale necessario per costruire una pecora.

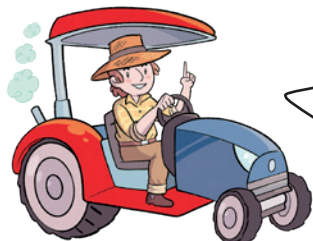


### FACILITAZIONI

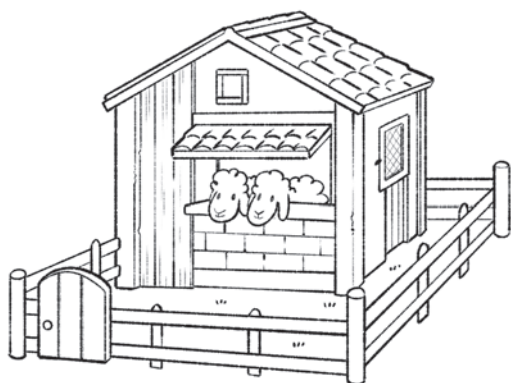
- L'Orsetto Leo aiuta il bambino a comprendere e a ricordare *cosa deve fare e come deve fare* attraverso le immagini (si veda la scheda «Un aiuto dall'Orsetto Leo», n. 1).
- Per facilitare la motricità fine, inserire i fili di lana solamente tra i mattoncini che compongono il corpo (quelli di dimensioni 4x2).
- Per favorire l'attenzione selettiva e limitare l'affaticamento motorio, ridurre il numero di target (di pecore) con cui giocare.
- Per favorire l'attività costruttiva durante il riassetto dei mattoncini dopo aver tolto i fili di lana, fornire al bambino, se occorre, un modello concreto o fotografico della pecora (imitazione di modello e/o di processo).
- Per facilitare l'astrazione del pensiero e la rappresentazione mentale possono essere utilizzati facilitatori esterni (occhi, zampe...) in forma di adesivi e/o di disegni incollati direttamente sui mattoncini.



## LA CARTOLINA



CIAO! SONO  
**SAM IL FATTORE**,  
E HO TANTO LAVORO  
DA FARE! RAGGIUNGIMI  
ALLE **STALLE** E  
AI **RECINTI**!

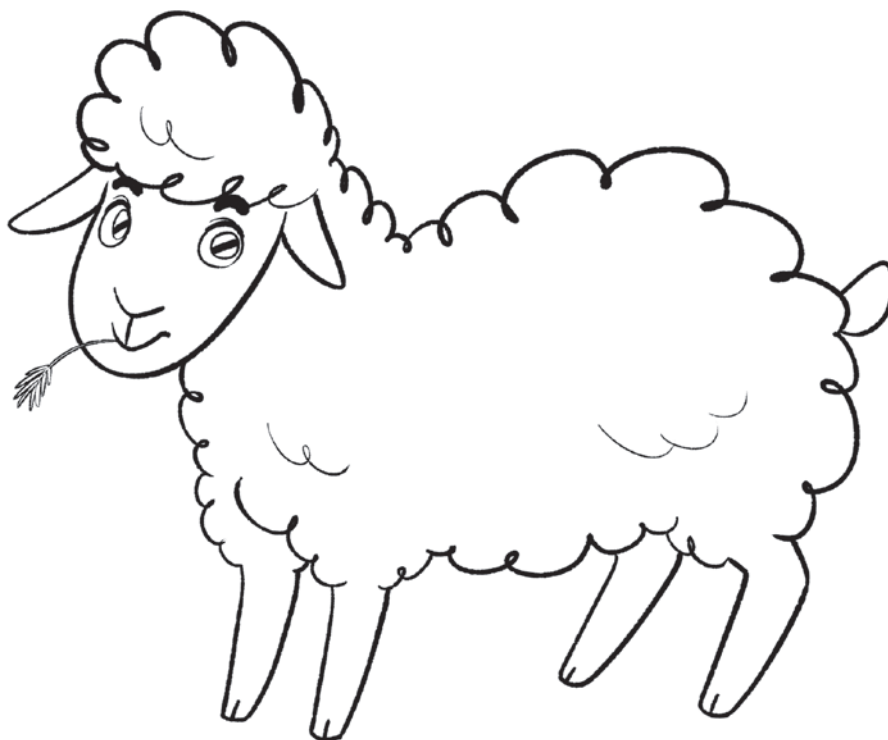


---

---

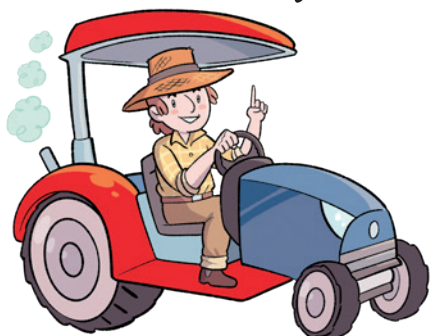
---

---

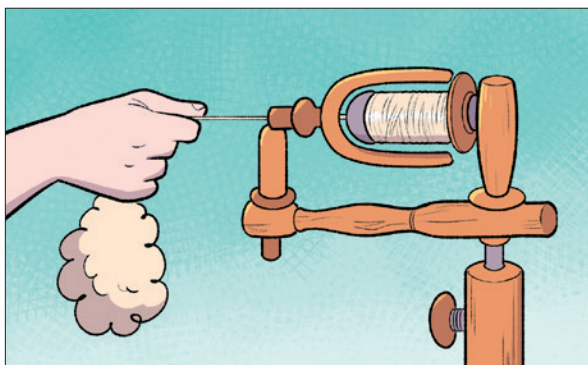


## LA STORIA

L'INVERNO STA ARRIVANDO  
E IL FREDDO COMINCIA A FARSI  
SENTIRE! DEVO PROCURARMI  
UN PO' DI **LANA** PER FARMI  
UN **MAGLIONE!**



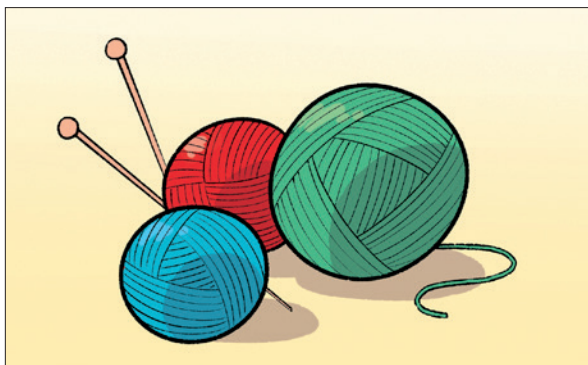
LA LANA È PRODOTTA DALLE PECORE.  
OGNI PECORA VIENE **TOSATA** E IL SUO PELO  
VIENE RACCOLTO E LAVATO.



IL PELO TAGLIATO, ANCORA TUTTO  
AGGROVIGLIATO, VIENE **FILATO**...



...POI VIENE **TINTO DI TANTI COLORI DIVERSI**  
E STESO AD ASCIUGARE...

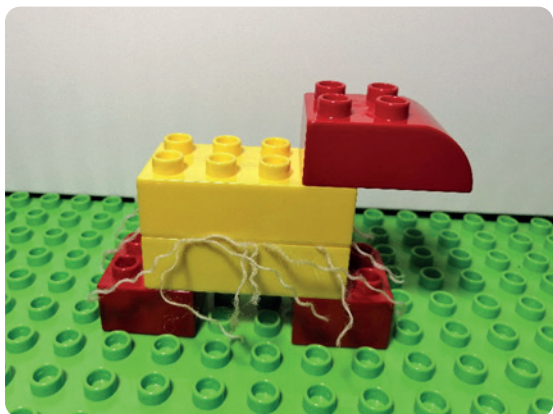


...E ALLA FINE LO SI ARROTOLA IN **GOMITOLI**.

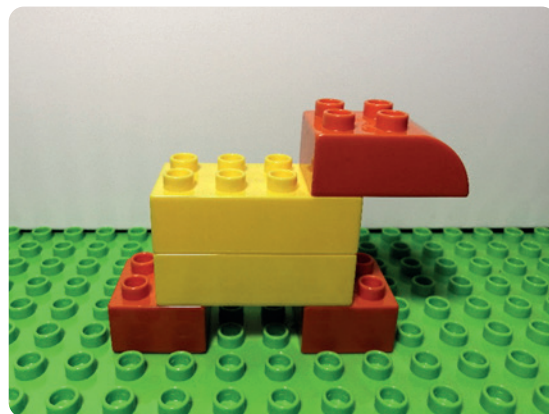


CON I GOMITOLI DI LANA POSSO  
CONFEZIONARMI **UN BEL MAGLIONE CALDO!**

## LA MISSIONE



PECORA CON IL PELO **LUNGO**



PECORA CON IL PELO **CORTO**



AIUTAMI A **TOSARE LE  
PECORE CON IL PELO LUNGO.**  
RACCOGLI TUTTO IL PELO  
IN UN CONTENITORE:  
CI FARÒ UN MAGLIONE!

SERVE AIUTO?

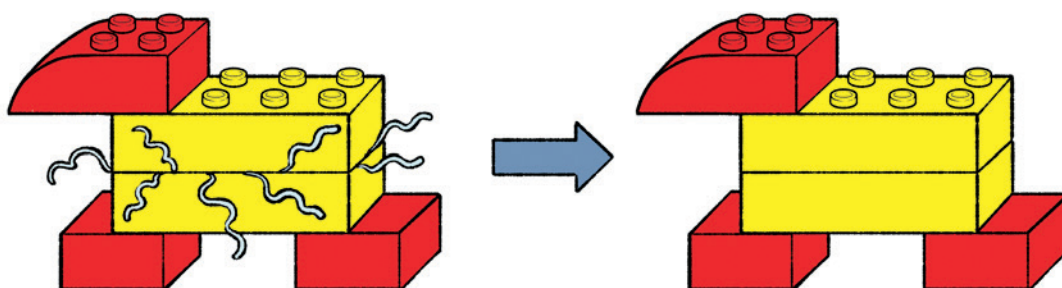


## UN AIUTO DALL'ORSETTO LEO

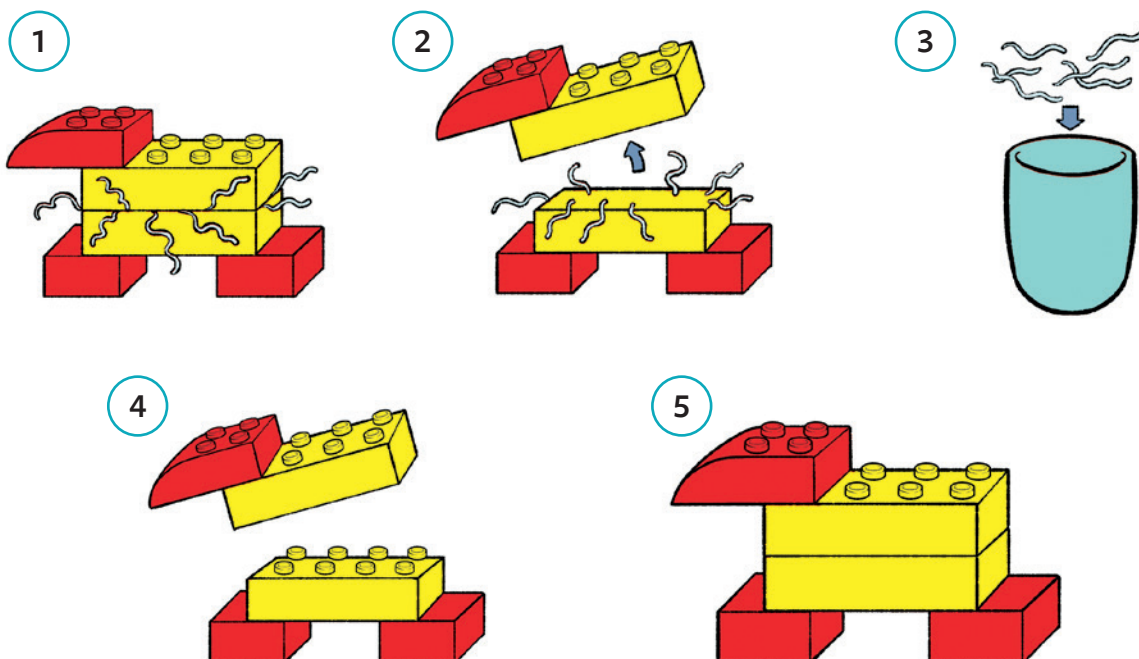


SONO LEO  
E ARRIVO IN TUO  
AIUTO!  
**TOSIAMO UNA  
PECORA!**

### COSA FARE



### COME FARE



## 2 Chicchirichì

Questa attività, pensata in forma di *problem solving*, stimola l'organizzazione dello spazio, il confronto tra i blocchi secondo il criterio di altezza (alto/basso) e l'utilizzo di abilità di motricità fine. Favorisce inoltre lo sviluppo delle abilità costruttive 2D, a partire dalla costruzione in senso verticale (la prima direzione investita nello sviluppo costruttivo).



**MACROAREA** Abilità costruttive 2D



**TIPOLOGIA DI COMPITO** Prassico-costruttivo 2D verticale, *problem solving*



**FUNZIONI COGNITIVE E ABILITÀ COINVOLTE**

- Confronto visivo
- Motricità fine
- Abilità costruttive
- Abilità visuo-spaziali



**OBIETTIVI DELL'ATTIVITÀ**

- Confrontare a seconda della relazione spaziale (alto/basso)
- Sviluppare abilità prassico-costruttive 2D in senso verticale (costruzione di una torre)
- Stimolare motricità fine e coordinazione bimanuale (assemblare i mattoncini con un equilibrio precario)
- Comprendere il problema e individuare una strategia risolutiva (*problem solving*)



**COME PROPORRE L'ATTIVITÀ**

Presentare al bambino il gallo costruito secondo il modello della figura 1 e disposto al centro della base, circondato da case, come nella figura 2. Le case possono essere costruite come si preferisce, a condizione che siano più alte del gallo. Presentare al bambino il problema della fattoria (ci sono delle case nuove e il gallo non vede più il sorgere del sole). Chiedergli di risolvere il problema del gallo fornendogli mattoncini verdi 2x2. Lasciare al bambino il tempo che gli serve per comprendere il problema e trovare in autonomia una strategia risolutiva. Facilitare la comprensione del compito solo se necessario.

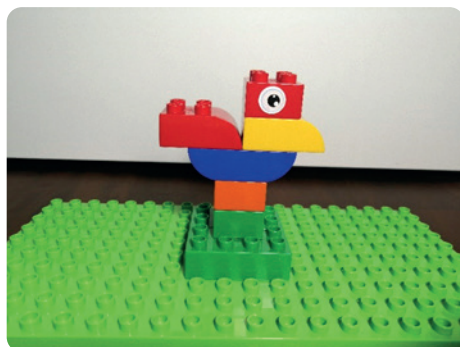


Fig. 1 Gallo.



Fig. 2 Gallo in mezzo alle case.

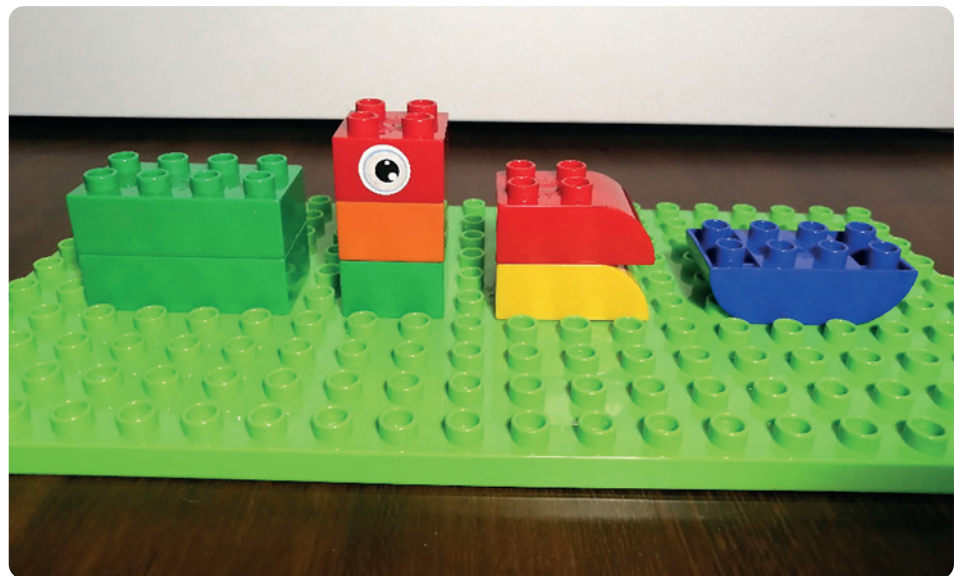


## MATERIALE

Per la costruzione del gallo e della base della torre servono (figura 3):

- base d'appoggio
- 1 mattoncino giallo 3x2 curvo superiormente
- 1 mattoncino rosso 3x2 curvo superiormente
- 1 mattoncino blu 4x2 curvo inferiormente
- 1 mattoncino rosso 2x2 con occhio (per l'occhio si può usare un adesivo)
- 1 mattoncino arancione 2x2
- 1 mattoncino verde 2x2 (di cui 1 utilizzato per la costruzione della base della torre e 7 dati in dotazione al bambino)
- 2 mattoncini verdi 4x2.

Serve inoltre un numero variabile (a seconda dell'altezza delle case) di mattoncini verdi 2x2, che il bambino potrà usare per alzare la torre.



**Fig. 3** Materiale necessario per costruire il gallo e la base della torre.



## FACILITAZIONI

- L'Orsetto Leo aiuta il bambino a comprendere e a ricordare *cosa deve fare* e *come deve fare* attraverso le immagini (si veda la scheda «Un aiuto dall'Orsetto Leo», n. 2).
- Stimolare l'attività di confronto secondo il criterio dell'altezza, ponendo in relazione il gallo con ciascuna casa, in ordine di altezza crescente.
- Favorire la risoluzione autonoma del problema ponendo al bambino domande relative alla strategia risolutiva, come: «A cosa possono servire questi mattoncini verdi? Dove li puoi mettere?».
- Facilitare il compito prassico-costruttivo presentando case di altezza inferiore e riducendo di conseguenza il numero di mattoncini messi a disposizione per la costruzione della torre.
- Per facilitare l'organizzazione spaziale e limitare l'affaticamento motorio, ridurre il numero di case presenti.

# LA CARTOLINA



CIAO! SONO  
**SAM IL FATTORE**,  
E HO TANTO  
LAVORO DA FARE!  
RAGGIUNGIMI AL  
**POLLAIO!**

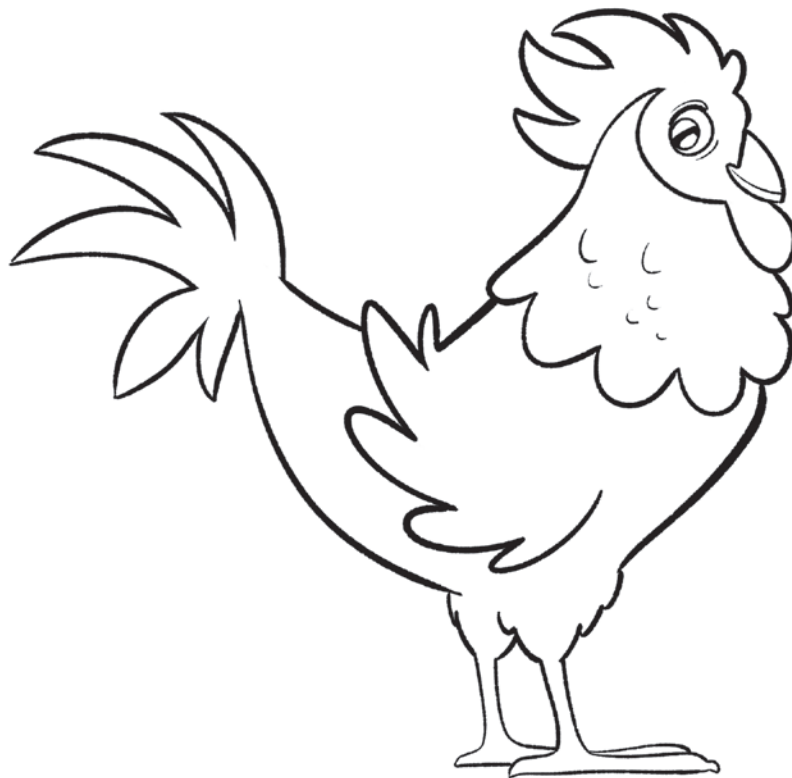


---

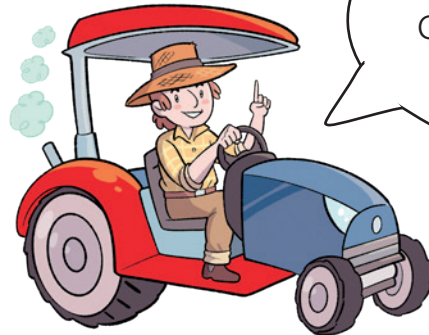
---

---

---



## LA STORIA



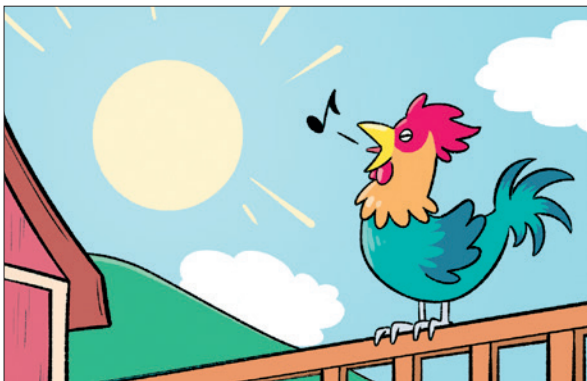
OGNI MATTINA  
COMINCIO LA GIORNATA  
CON UNA SVEGLIA SPECIALE:  
IL MIO GALLO CHE CANTA  
**CHICCHIRICHÌ!**



**DI NOTTE**, QUANDO IL CIELO È SCURO,  
TUTTI GLI ANIMALI DELLA FATTORIA  
DORMONO.



**ALL'ALBA**, IL SOLE SORGE E ILLUMINA IL  
CIELO.



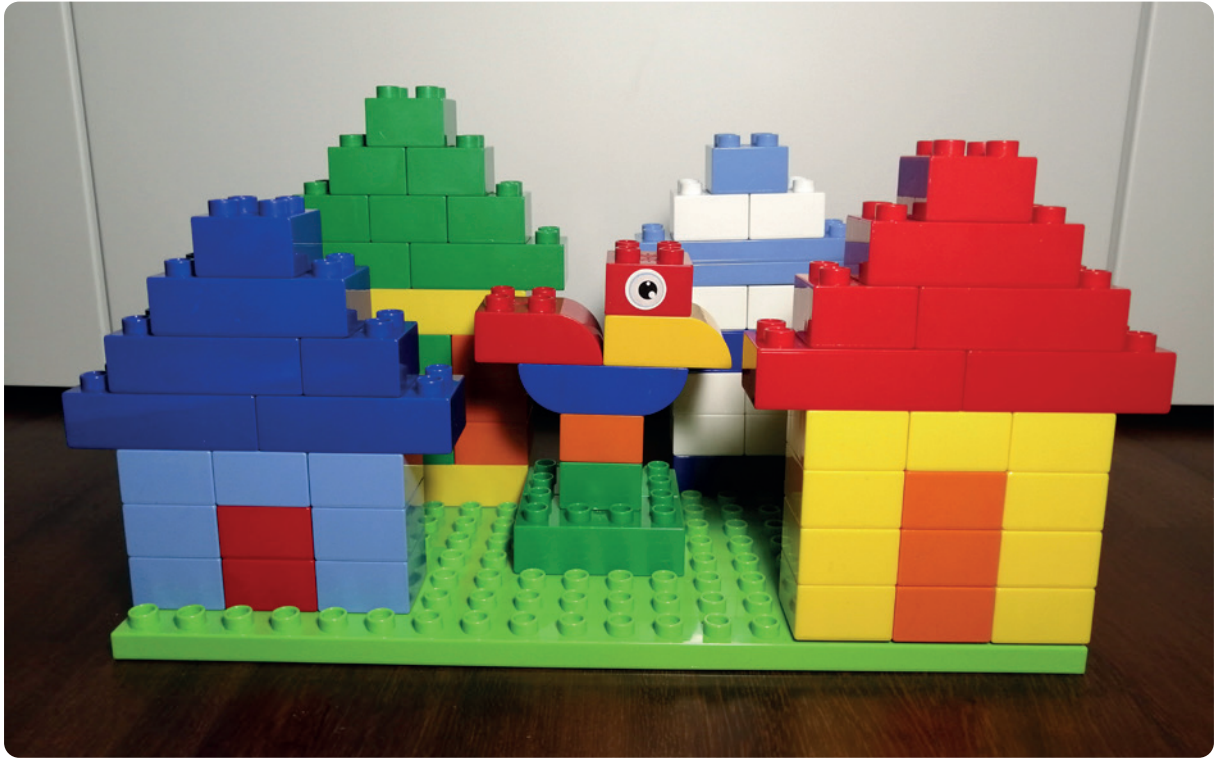
IL GALLO È IL PRIMO A SVEGLIARSI, E  
QUANDO VEDE LA LUCE DEL SOLE CANTA:  
«**CHICCHIRICHÌ!**».



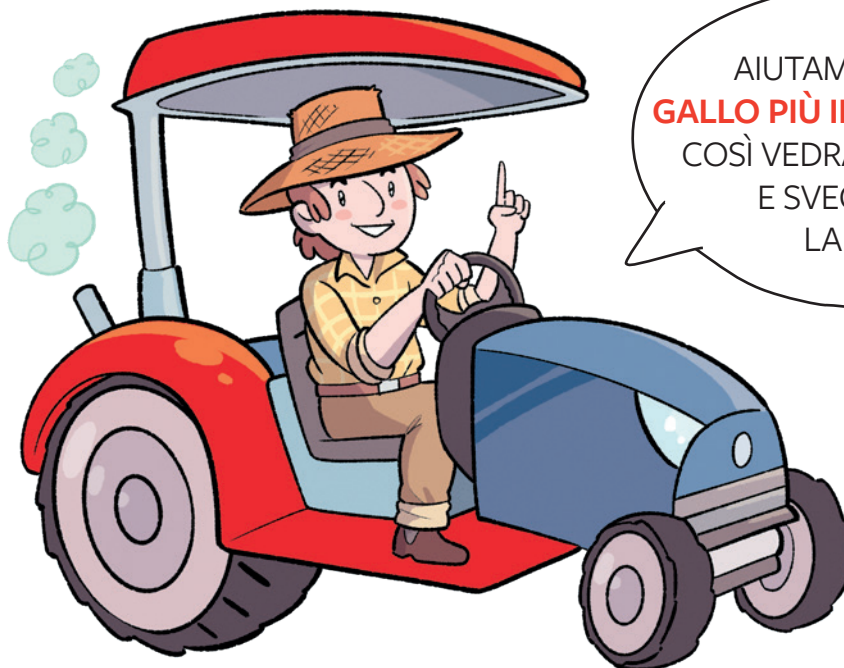
TUTTI GLI ANIMALI SENTONO IL CANTO DEL  
GALLO: VUOL DIRE CHE È GIORNO! **È ORA DI  
SVEGLIARSI!**



## LA MISSIONE



DA UN PO' DI GIORNI NELLA FATTORIA IL GALLO NON CANTA: LA SUA TORRE È TROPPO BASSA E LE NUOVE CASE COSTRUITE LÌ VICINO GLI IMPEDISCONO DI VEDERE IL SOLE CHE SORGE. MA COSÌ NON SI SVEGLIA PIÙ NESSUNO!



AIUTAMI A **PORTARE IL GALLO PIÙ IN ALTO DELLE CASE.** COSÌ VEDRÀ IL SOLE SORGERE E SVEGLIERÀ TUTTA LA FATTORIA!

SERVE AIUTO?

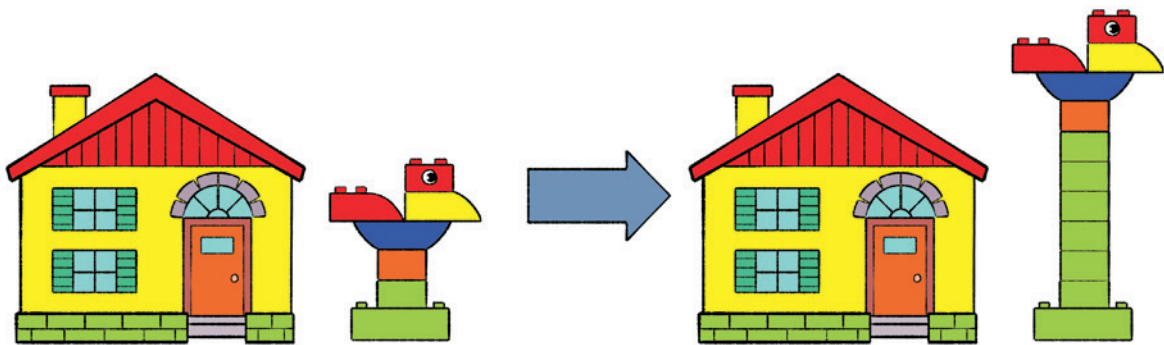


## UN AIUTO DALL'ORSETTO LEO



SONO LEO  
E ARRIVO IN TUO  
AIUTO!  
**COSTRUIAMO UNA  
TORRE ALTA!**

### COSA FARE



### COME FARE

