

100 giochi e attività abilitative per l'autismo

Sviluppare abilità motorie, cognitive e sociali

Valerio Trione

MATERIALI
NEUROSVILUPPO



Erickson

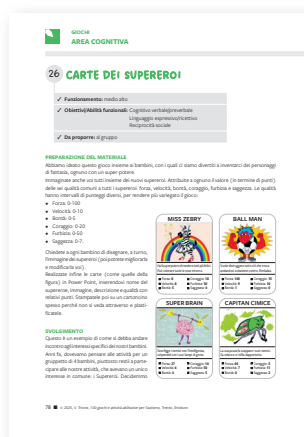
IL LIBRO

100 GIOCHI E ATTIVITÀ ABILITATIVE PER L'AUTISMO

Molto spesso insegnanti e educatori/educatrici si chiedono cosa possono fare con bambini/e e ragazzi/e con autismo, quali attività e giochi possono proporre loro per potenziarne l'autonomia, facendoli divertire mentre apprendono abilità di tipo cognitivo, sociale e motorio. Dall'esperienza sul campo dell'autore nasce questo volume, che propone 100 attività da fare con persone con autismo di tutte le età, facili da svolgere e altamente generalizzabili, anche grazie alle numerose fotografie che illustrano passo dopo passo come allestire il setting e preparare i materiali.

Più e meno strutturate, da proporre al singolo o in gruppo e distinte per grado di funzionamento e obiettivo, le 100 proposte comprendono sia giochi che attività abilitative su area sensomotoria, motoria e cognitiva, motricità fine, numeri e autonomie.

Tutte le proposte possono essere realizzate con materiale di recupero e facilmente reperibile. Possono inoltre essere adattate, personalizzate e mirate, a seconda delle persone e del contesto.



Carte dei supereroi



Lettere fatte di bambini



Barattoli di assemblaggio



Spazzolo i denti

L'AUTORE



VALERIO TRIONE

Educatore professionale con un Master universitario di II livello sull'Analisi del Comportamento Applicata (ABA), ha svolto attività di formazione a insegnanti, genitori e operatori e lavora dal 2003 presso il servizio DH VEGA del Presidio Sanitario San Camillo di Torino, dove si occupa di bambini e ragazzi autistici dai 6 anni in su.

€ 24,50



www.erickson.it

INDICE

7 Introduzione

GIOCHI

15 Premessa e indicazioni metodologiche

33 Area sensomotoria

49 Area cognitiva

91 Area motorio-sportiva

ATTIVITÀ ABILITATIVE

141 Premessa e indicazioni metodologiche

151 Motricità fine

161 Abilità cognitive

187 Numeri

203 Autonomie

progetto in mano all'architetto, deve acquistarli (con soldi ahimè finti) dal magazzino, pagando il prezzo segnato su un menu preparato da noi (figura 3).

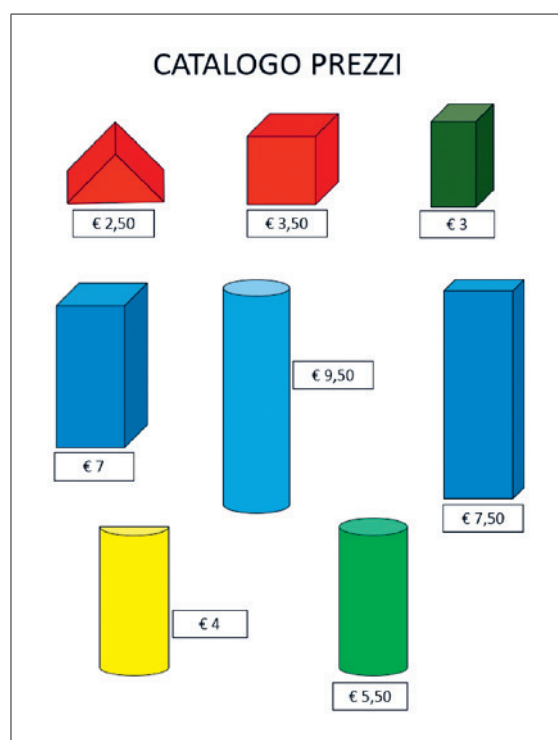


Fig. 3
Il menu dei prezzi («Gioco dell'architetto»).

STRUTTURARE UN GIOCO

È importante ricordare e sottolineare come tutte le attività vadano proposte in modo chiaro e comprensibile per i bambini, che tendono a perdersi in quello che per noi può sembrare un bicchier d'acqua, ma che per loro è spesso più simile a un vasto e profondo oceano. La parola d'ordine per semplificare loro la vita e per metterli in condizione di sfruttare tutte le loro potenzialità è *strutturazione*.

Un esempio classico è quello relativo all'attendere il proprio *turno*. In locali come le palestre — vaste, piene di stimoli molto interessanti e con un'acustica certamente non ideale — diventa quasi impossibile trattenerli mentre attendono impazientemente di affrontare un percorso o di lanciare la palla. Possiamo allora predisporre delle «sale d'attesa»: una semplice fila di sedie che specifichino in modo concreto il concetto di *aspettare*. Con i bimbi più piccoli possiamo adoperare un materassino morbido, per permettere loro di sdraiarsi o, comunque, di stare più comodi (visto che stare seduti non è sempre il loro forte); se ne possedete soltanto uno, il materassino dev'essere abbastanza ampio da permettere ai bambini di non entrare continuamente in contatto, infastidendosi e distraendosi reciprocamente. Nei casi in cui l'attesa sia brevissima — ovviamente è sempre preferibile non farli aspettare troppo a lungo — possiamo usare dei cerchi, posti in fila, in cui ognuno starà in piedi, scalando in quello più avanti quando il primo della fila sarà chiamato a partire per giocare (come nel gioco «Palla Muro», a p. 118).

TABELLA RIASSUNTIVA DEI GIOCHI

AREA SENSO-MOTORIA		
Gioco	Obiettivi	Funzionamento
1. TUBO DELL'ACQUA	Attenzione Contatto Reciprocità sociale Motricità fine	basso
2. BASTONE DELLA PIOGGIA	Attenzione Percezione	basso
3. GIOCHI DI LUCI	Attenzione Percezione	basso
4. GIOCO DEL LENZUOLO	Emozione Contatto Espressione emotiva	basso
5. TRACCIATI SENSORIALI	Attenzione Percezione Motricità fine Imitazione visuo-motoria	basso
6. PERCORSI TATTILI	Percezione Motricità globale e fine	basso
7. GIOCO TATTILE	Attenzione Percezione Associazione	medio basso
8. MEMORY SONORO	Attenzione Percezione Cognitivo verbale/preverbale	alto, medio alto
9. LA SCATOLA MISTERIOSA	Attenzione Percezione Intenzione Motricità fine	medio, medio basso (in gruppo), basso (singolo)
10. MEMORIA DI RITMI	Attenzione Associazione Cognitivo verbale/preverbale Intenzione Motricità globale Motricità sociale	alto, medio alto
AREA COGNITIVA		
Gioco	Obiettivi	Funzionamento
11. TOMBOLE-LOTTO	Associazione Comunicazione	medio, medio basso
12. GIOCO DELL'OCA SENZA NUMERI	Percezione Associazione Cognitivo verbale/preverbale	medio
13. GARA DELLE BIGLIE	Attenzione Contatto Reciprocità sociale	basso, medio basso

14. GARA DELLE TROTTOLE	Attenzione Contatto Motricità fine Reciprocità sociale	medio
15. CERCO GLI INGREDIENTI	Associazione Cognitivo verbale/preverbale Reciprocità sociale	medio alto
16. GARA DEL LEGARSI LE SCARPE	Motricità fine Imitazione Reciprocità sociale	medio alto
17. NOMI/COSE/ANIMALI	Associazione Cognitivo verbale/preverbale	medio, medio alto
18. CACCIA AL TESORO CON IMMAGINI	Cognitivo verbale/preverbale Associazione Comunicazione Percezione Reciprocità sociale	medio, medio alto
19. GARA DEI CALENDARI	Attenzione Associazione Cognitivo verbale/preverbale	medio alto
20. BATTAGLIA NAVALE GIGANTE	Comunicazione Cognitivo verbale/preverbale Linguaggio espressivo/ricettivo Reciprocità sociale	medio alto
21. BATTAGLIA NAVALE DI GRUPPO	Comunicazione Cognitivo verbale/preverbale Linguaggio espressivo/ricettivo Reciprocità sociale	medio alto, alto
22. QUIZZONE DELL'OCA	Comunicazione Cognitivo verbale/preverbale Linguaggio espressivo/ricettivo Reciprocità sociale	medio alto, alto
23. LA BOMBA!	Comunicazione Cognitivo verbale/preverbale Linguaggio espressivo/ricettivo Reciprocità sociale Emozione	medio alto
24. DISEGNARE IN MASCHERA	Comunicazione Cognitivo verbale/preverbale Motricità fine Linguaggio espressivo/ricettivo Reciprocità sociale	medio alto, alto
25. QUALE MASCHERA È?	Linguaggio espressivo/ricettivo Comunicazione Cognitivo verbale/preverbale Reciprocità sociale	medio alto
26. CARTE DEI SUPEREROI	Cognitivo verbale/preverbale Linguaggio espressivo/ricettivo Reciprocità sociale	medio alto

27. INDOVINA IL PERSONAGGIO	Linguaggio espressivo/ricettivo Comunicazione Cognitivo verbale/preverbale Reciprocità sociale	medio alto, alto
28. CRUCIVERBA (CON CHIAVE)	Cognitivo verbale/preverbale Linguaggio espressivo/ricettivo	medio alto, alto
29. SPESOPOLY	Associazione Cognitivo verbale/preverbale Reciprocità sociale	medio alto, alto
30. I MODI DI DIRE DEGLI ANIMALI	Cognitivo verbale/preverbale Linguaggio espressivo/ricettivo Reciprocità sociale	alto
31. GIOCO DELLE EMOTICON	Emozione Linguaggio espressivo/ricettivo Comunicazione Cognitivo verbale/preverbale Reciprocità sociale	medio alto, alto
32. GARA DEL DIZIONARIO	Cognitivo verbale/preverbale Linguaggio espressivo/ricettivo Reciprocità sociale	alto
AREA MOTORIO-SPORTIVA		
Gioco	Obiettivi	Funzionamento
33. PERCORSI A OSTACOLI	Motricità globale Attenzione	basso
34. PERCORSI DI MINIGOLF IN COPPIA	Motricità globale Attenzione Reciprocità sociale Comunicazione	medio, medio alto
35. PERCORSO DEI MARINES	Motricità globale Attenzione Reciprocità sociale	medio alto, alto
36. PERCORSO CON MONOPATTINO E BOTTIGLIETTE	Motricità globale Attenzione Reciprocità sociale	medio
37. GINCANA CON SEDIA DA UFFICIO	Motricità globale Attenzione Reciprocità sociale	medio, medio alto
38. VASSOI CON CORDE	Motricità fine e globale Attenzione Reciprocità sociale Comunicazione	medio, medio alto
39. PERCORSI CON PROVE DI GRUPPO	Cognitivo verbale/preverbale Linguaggio espressivo/ricettivo Reciprocità sociale Comunicazione Motricità fine e globale	alto



10 MEMORIA DI RITMI

✓ **Funzionamento:** alto, medio alto.

✓ **Obiettivi/Abilità funzionali:** Attenzione
Associazione
Cognitivo verbale/preverbale
Intenzione
Motricità globale
Motricità sociale

✓ **Da proporre:** al gruppo.

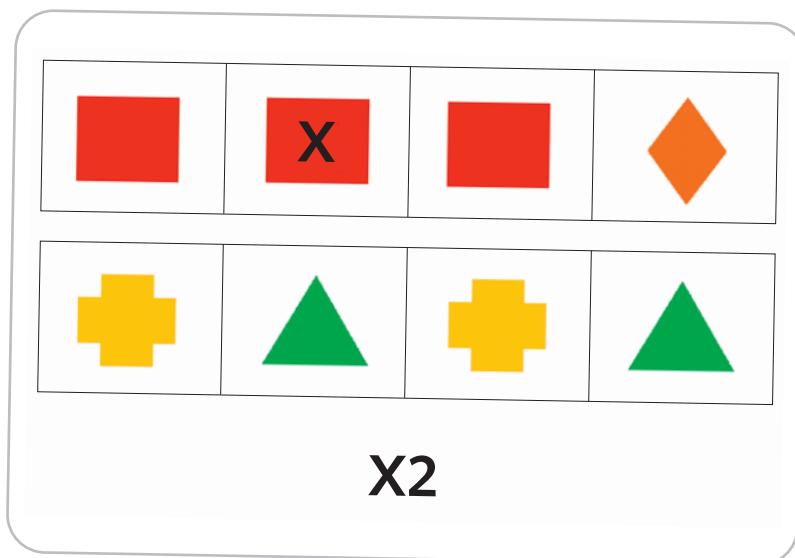
PREPARAZIONE DEL MATERIALE

Per prima cosa, occorre stilare una legenda: individuate dei simboli semplici (ad esempio, quadrato rosso, cerchio blu, triangolo verde, croce gialla, rombo arancione, ecc.) e accoppiateli alle parti del corpo o agli oggetti su cui battere le mani (cosce, petto, tavolo, ecc.). Potete includere nella legenda anche dei trattini per indicare il silenzio e il quadrato con una X nel centro per battere sulle cosce le mani incrociandole tra loro (come nella figura).

Preparare quindi dei fogli che riportino delle sequenze di stimoli; utilizzate i simboli inseriti nella legenda e indicate, per ogni gesto, quante volte va ripetuto. In fase iniziale utilizzate delle sequenze più semplici, ad esempio solo con i primi due simboli, mentre in seguito utilizzatene di più complesse.

SVOLGIMENTO

L'obiettivo è quello di allenare l'attenzione attraverso l'utilizzo del corpo e memorizzare l'associazione simbolo-gesto: il bambino dovrà battere le mani dove indicato sulla legenda in corrispondenza di ogni simbolo. L'attività si può svolgere in gruppo, sistemandosi in cerchio, o individualmente, con il bambino seduto di fronte all'adulto. Presentate il foglio con la legenda simbolo-gesto per fare in modo che venga memorizzata correttamente. Dopodiché mostrate le sequenze di stimoli con l'indicazione del numero di volte in cui dev'essere ripetuta la sequenza. I partecipanti devono svolgere i movimenti corretti nella giusta sequenza.





Se necessario, iniziate facendo da modello per i movimenti e procedendo a un ritmo molto lento, lasciando in vista la legenda.

VARIANTI

I simboli astratti possono essere sostituiti da altri disegni o figure. È meglio però che non ricordino i movimenti da effettuare: l'esercizio deve allenare la memoria dei bambini, che devono ricordare l'associazione tra simbolo e movimento.

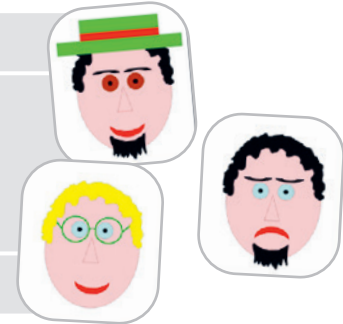
Potete anche usare le carte del gioco UNO. Giratele una per volta di fronte ai bambini: se la carta è rossa, i bambini devono applaudire (una sola volta); se è blu devono battere le mani sul tavolo; se è verde devono fare un saltello sulla sedia (le nostre sedie, quando ci si siede sopra, emettono un soffio che fa molto ridere i nostri bambini); se è gialla non devono muoversi (per lavorare sulla capacità di inibizione); se è nera (il Jolly o il famigerato +4) tutti si devono alzare e cambiarsi di posto, girando in senso antiorario. Si tratta di un ottimo gioco per stimolare l'attenzione sostenuta di un gruppo nutrito di bambini.

LEGENDA	
	COSCE
	MANI
	PETTO
	COSCE INCROCIATO
	TAVOLO
	BOCCA
---	SILENZIO



27 INDovina IL PERSONAGGIO

- ✓ **Funzionamento:** medio alto, alto.
- ✓ **Obiettivi/Abilità funzionali:** Linguaggio espressivo/ricettivo
Comunicazione
Cognitivo verbale/preverbale
Reciprocità sociale
- ✓ **Da proporre:** alla coppia.



PREPARAZIONE DEL MATERIALE

Create con PowerPoint delle facce molto stilizzate e con caratteristiche ben definite, in modo da diminuire il range di possibili domande e risposte. Ogni faccia, della stessa forma ovale, ha necessariamente occhi, naso e bocca (che può essere felice o triste); può avere capelli, baffi, barba e sopracciglia (all'insù o all'ingiù) e può indossare occhiali o un cappello. Elementi uguali hanno forma uguale e possono essere presenti o meno in tutti i personaggi. Ovviamente non vi sono due visi identici. La pelle può essere rosa o marrone, ma evitiamo sfumature che potrebbero confondere i partecipanti.

Nell'esempio riprodotto nell'immagine, i volti sono prettamente maschili. Questa necessità era legata a una difficoltà tecnica (riprodurre con il programma delle differenze tra uomini e donne che non fossero stereotipate) e alla volontà di non aumentare eccessivamente la gamma di domande possibili, inserendo ulteriori particolari (fiocchetti, cravatte, monili vari, trucchi, ecc.).

Stampate le carte su carta spessa, in modo che non si veda il volto in trasparenza quando le carte sono girate. È sempre preferibile plastificare tutto il materiale.





Scegliete dei nomi corti e semplici da leggere, anche se si tratta di un elemento non indispensabile, visto che non è necessario saper leggere per giocare: la sola carta rimasta sul proprio tavolo può essere mostrata senza nominarla.

Create infine delle mascherine inserendo in fogli trasparenti per plastificatrice una sola caratteristica per volta (ad esempio, solo la sagoma dei baffi; solo la sagoma dei baffi neri, solo la sagoma dei baffi biondi, ecc.).



SVOLGIMENTO

Questa è la versione facilitata del gioco «Indovina Chi?». Due bambini sono seduti al proprio banco, uno di fronte all'altro. Davanti a sé hanno sparse le immagini di alcuni visi (gli stessi per entrambi i giocatori). Ognuno sceglie da un terzo mazzo (con le stesse immagini) una carta. Lo scopo del gioco è capire quale figurina possiede l'avversario, andando per esclusione.

Ogni giocatore, a turno, può porre una domanda circa una caratteristica dell'aspetto del personaggio avversario (ad esempio, «Ha i capelli biondi?»): in base alla risposta è possibile eliminare tutte le figurine che posseggono (o non posseggono) quella caratteristica. Il primo giocatore che rimarrà con un solo volto sul tavolo avrà indovinato la figurina dell'avversario e sarà il vincitore.

Per facilitare il compito ai bambini, che spesso si confondono quando devono girare le facce che hanno o NON hanno la caratteristica oggetto della loro domanda, create delle mascherine trasparenti con una sola caratteristica (ad esempio, baffi, barba, occhiali, ecc.), da sovrapporre a un ovale neutro (bianco) o da eliminare in caso questa non sia presente nel personaggio da indovinare.

Se il bambino chiederà: «Il tuo personaggio ha i baffi?» e la risposta sarà affermativa, allora potrà prendere la mascherina con i baffi neutri (bianchi: non sono presenti personaggi con questo colore di capelli/baffi/barba) e sovrapporla all'ovale della faccia. Se chiederà: «Ha i baffi neri?» e la risposta sarà «Sì», allora prenderà la mascherina con i baffi neri. Se la risposta sarà «No», allora scarterà la mascherina in questione.

Man mano che si va avanti con le domande, si viene a comporre un vero e proprio identikit, a cui fare riferimento per girare le carte che non vi corrispondono.





64 ASSEMBLAGGIO CON VITI E BULLONI

✓ **Funzionamento:** medio basso, medio.

✓ **Aree coinvolte:** Motricità fine
Attenzione
Imitazione visuo-motoria

PREPARAZIONE DEL MATERIALE

Costruite una tavola orizzontale con cartone robusto o legno; fissatevi quindi delle viti con colla e nastro adesivo. Sovrapponete eventualmente un ulteriore strato di cartone o legno.

Scegliete dei dadi con alette, più semplici da avvitare rispetto alle semplici viti. Se invece optate per le viti, prestate attenzione che non siano appuntite.

La tavola verticale necessita di essere più robusta, poiché occorre praticarvi dei fori che non si devono allargare con l'usura, ed è quindi preferibile costruirla in legno. Se si utilizza il cartone, i fori vanno rivestiti di colla vinilica che, asciugandosi, li renderà più resistenti.

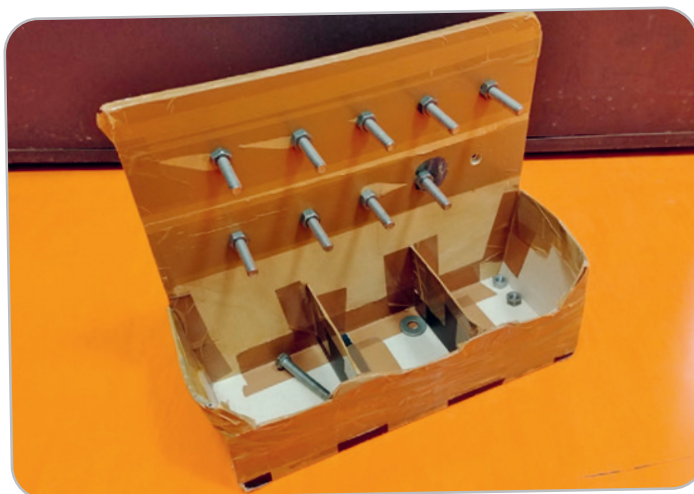
SVOLGIMENTO

Il bambino deve avvitare fino in fondo un dado su ogni vite posta su una tavola orizzontale. Utilizzando una tavola verticale forata, il compito è più complesso: si deve inserire da un lato la vite e poi, tenendola ferma con una mano, con l'altra vi si deve avvitare il dado. Si può ulteriormente complicare il compito chiedendo al bambino di inserire tra tavola e dado una rondella.

VARIANTI

Lo stesso lavoro può essere creato con le bottiglie: avvitare e svitare tappi sarà un'azione molto più frequente nella vita di un bambino, e molto più utile per avere accesso alle bevande più gradite.

Se si vuole lavorare in modo ancora più specifico sull'utilizzo di entrambe le mani,





oltre che l'impiego di una tavola verticale, si possono creare semplici assemblaggi di viti e rondelle, magari aggiungendo qualche elemento (nell'esempio si sono utilizzate perle di plastica).

Per i più bravi, si possono proporre assemblaggi di tasselli con gancio corto, utilizzati solitamente per il fissaggio di lampade, specchi e mobili; sono costituiti da una sottile vite, una rondella, un tassello di plastica e un piccolo dado rotondo. Occorre prestare più attenzione perché i dadi sono piuttosto piccoli e più difficili da maneggiare: possono cadere facilmente e dunque essere persi sotto i mobili.

È possibile organizzare una variante dell'attività utilizzando gli omini delle costruzioni. Procuratevi un buon numero di componenti (teste, gambe, busti, capelli) e inseritele negli scomparti della scatola, nell'ordine

consigliato di assemblaggio. Il lungo scomparto trasversale serve per contenere gli omini completati.

Il bambino deve unire gambe, corpo, testa e capelli (o copricapo) per ottenere un personaggio. Tendenzialmente non si richiede di associare le parti tenendo conto del colore delle stesse, ma non è assolutamente raro vedere bambini che si sforzano di farlo di loro spontanea volontà.

