

Laboratorio di grafo-motricità

Attività e giochi di disegno e pregrafismo

Gloria Argentieri

MATERIALI
NEUROSVILUPPO



Erickson

IL LIBRO

LABORATORIO DI GRAFO-MOTRICITÀ

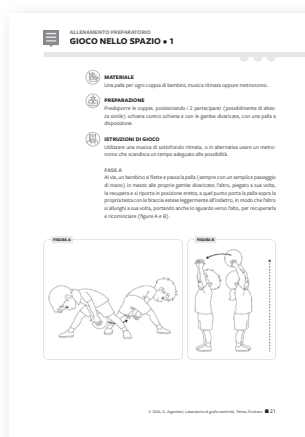
Disegnare è una tappa evolutiva importante nello sviluppo di un bambino, perché rappresenta uno dei principali strumenti di comunicazione non verbale e di espressione di sé fortemente collegata all'area affettivo-relazionale, prassico-motoria, visiva e visuo-percettiva, nonché all'autostima. Per questo è fondamentale incoraggiare anche i più piccoli che hanno «paura del foglio bianco» a tracciare linee e forme via via più complesse per arrivare a realizzare un disegno completo e/o complesso di grande soddisfazione.

Un libro che aiuta a costruire abilità grafiche partendo dalla più piccola traccia, attraverso un percorso che sostiene la motivazione e la pianificazione visuo-spaziale.

Dall'allenamento preparatorio con attività psicomotorie per integrare direzioni e lateralità, alle moltissime attività — inserite in una simpatica cornice narrativa — per iniziare a delineare in modo guidato e graduale:

- visi e ritratti
- schema corporeo
- forme geometriche
- paesaggi
- primi elementi di pregrafismo (tragitti, traiettorie, curve, ecc.).

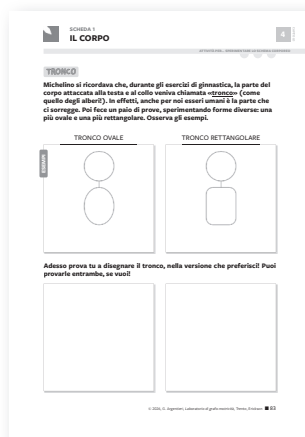
Con uno stile semplice ma accattivante, i bambini e le bambine impareranno che non solo il disegno può dare grandi emozioni, ma che sarà più facile affrontare l'approccio alla scrittura e ai prerequisiti nell'avviamento alla scuola primaria.



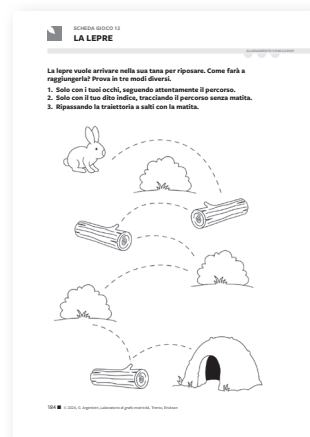
Allenamento preparatorio



La storia di Michelangelo



Schema corporeo



Pregrafismo

L'AUTRICE



GLORIA ARGENTIERI

Terapista della Neuropsicomotricità dell'età evolutiva, si è occupata per 15 anni di riabilitazione di bambini e bambine con disturbi del neurosviluppo, in particolare tra i 2 e gli 8 anni. Specializzata in ambito pedagogico, come esperta nella relazione educativa a orientamento biopsicosociale, con esperienza pluriennale nell'outdoor education. Appassionata di libri e giochi, crea libri per bambini/e e testi operativi per genitori, insegnanti e terapisti/e.

€ 21,50



www.erickson.it

INDICE

- 7 Introduzione
- 17 Bibliografia
- 19 Allenamento preparatorio – Attività corporee nello spazio per integrare direzioni e lateralità
- 33 Schede operative
- 35 Cap. 1 Attività per... iniziare a sperimentare – *Io odio disegnare!*
- 53 Cap. 2 Attività per... iniziare a combinare – *Chi non prova non scopre!*
- 65 Cap. 3 Attività per... sperimentare il viso – *L'autoritratto*
- 81 Cap. 4 Attività per... sperimentare lo schema corporeo – *Il ritratto*
- 91 Cap. 5 Attività per... sperimentare le forme – *Occhi curiosi*
- 147 Cap. 6 Attività per... sperimentare paesaggi e materiali – *Mani creative*
- 167 Cap. 7 Conclusione – *Io amo disegnare!*
- 171 Allenamento conclusivo – Attività carta e matita per il pregrafismo



ALLENAMENTO PREPARATORIO

**Attività corporee nello spazio
per integrare direzioni e lateralità**

**MATERIALE**

Una palla per ogni coppia di bambini; musica ritmata oppure metronomo.

**PREPARAZIONE**

Predisporre le coppie, posizionando i 2 partecipanti (possibilmente di altezza simile) schiena contro schiena e con le gambe divaricate, con una palla a disposizione.

**ISTRUZIONI DI GIOCO**

Utilizzare una musica di sottofondo ritmata, o in alternativa usare un metronomo che scandisca un tempo adeguato alle possibilità.

FASE A

Al via, un bambino si flette e passa la palla (sempre con un semplice passaggio di mano) in mezzo alle proprie gambe divaricate; l'altro, piegato a sua volta, la recupera e si riporta in posizione eretta; a quel punto porta la palla sopra la propria testa con le braccia estese leggermente all'indietro, in modo che l'altro si allunghi a sua volta, portando anche lo sguardo verso l'alto, per recuperarla e ricominciare (figure A e B).

FIGURA A

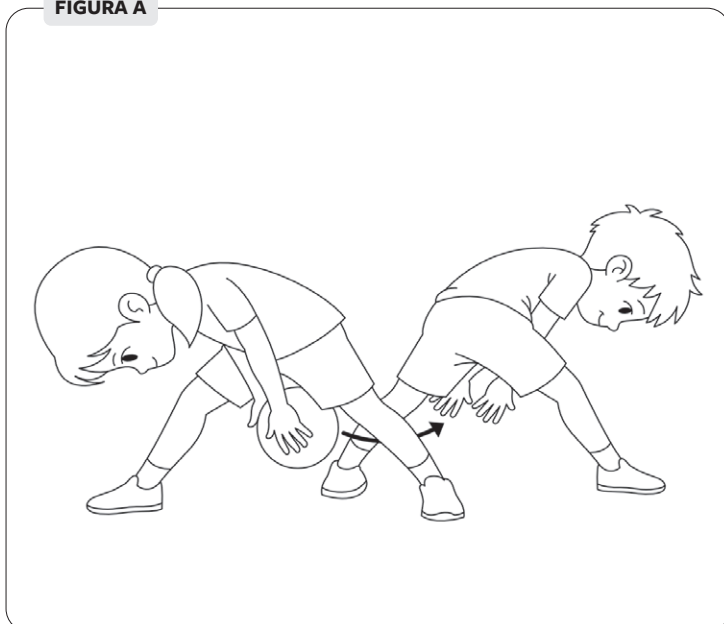
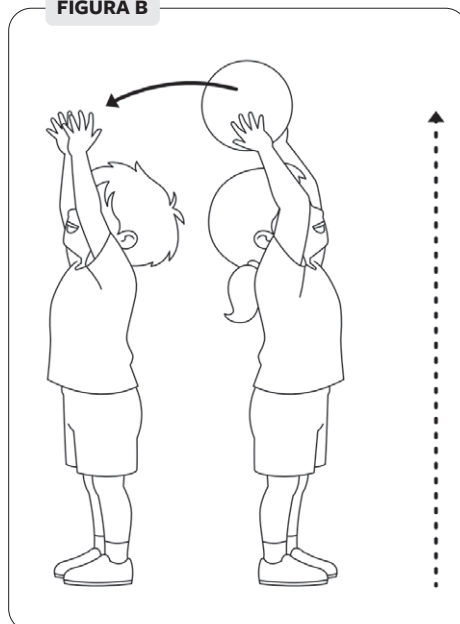


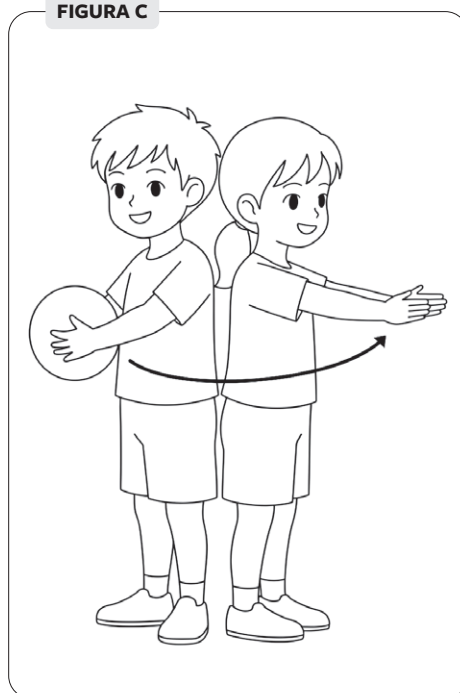
FIGURA B



**FASE B**

Una volta allenato lo spazio alto-basso, allenarsi anche nello spazio sinistra-destra.

Al segnale dell'insegnante, i bambini iniziano a passarsi la palla seguendo una cadenza e un ritmo prestabiliti. Un bambino la consegna al compagno alla propria destra; l'altro la riceve con un semplice passaggio di mano sulla sinistra e si orienta quindi verso il lato opposto (figura C). A sua volta, la riconsegna alla destra, mentre il primo si è nel frattempo ruotato verso sinistra per riceverla nuovamente, riprendendo così il giro.

FIGURA C



«Ma come maestra? Non sei arrabbiata?»

«Io arrabbiata? E perché mai? Io odio stirare invece! Piuttosto, mi interessa molto sapere: *Perché tu odi disegnare?*»

Michelino dovette pensarci un attimo, anche se si sentiva già molto meglio, per essersi tolto quelle parole che pesavano come un grande sasso sul suo cuore.

«Beh ecco... io... lo odio perché... NON SONO CAPACE!»

Era la prima volta che lo diceva ad alta voce.

La maestra fece un grande sorriso e disse:

«Capisco. Questo pensiero non deve essere affatto facile da portare con sé. Voglio dirti una cosa, Michelino, non succede solo a te, sai, di credere di non essere — o, peggio, di non poter mai diventare — capace in qualcosa. Eppure non hai neanche idea di quale *superpotere creativo* abbiamo dentro, ognuno di noi!».

«Davvero?»

«Già! E ti dirò di più: *non è possibile che tu non sappia disegnare!*» disse la maestra.

«In che senso non è possibile? Io davvero non sono capace», sempre più confuso.

«Il fatto è che... *quando crei qualcosa con il colore o con una matita, TUTTO è DISEGNO!*»

Michelino voleva dimostrarle che si sbagliava. Disegnò allora un puntino sul foglio e disse:

«Maestra vuoi dire che questo *inutile* puntino è disegno?!».

«Inutile un puntino? Niente affatto! Assolutamente sì, Michelino, è disegno anche questo! Benissimo!» replicò con un grande sorriso.

Che assurdità pensò il bambino, riprese la matita in mano e tracciò un piccolo trattino orizzontale.

«E anche questo *stupido* trattino sarebbe disegno?!»

«Certamente! E i trattini non sono mai stupidi, anzi sono *indispensabili*. Ben fatto!»

La maestra gli diede una pacca sulla spalla e... si allontanò.

Lo lasciò lì col suo puntino e il suo trattino.
Le sue idee erano completamente rimescolate. Che confusione!
Ma la cosa davvero più strana era che ora aveva la sensazione che la sua mano avesse tipo... *voglia di muoversi*.
Fissò il suo foglio, poi la sua mano, poi si guardò in giro.
Avrebbe potuto tornare alle costruzioni ma aveva il *desiderio* di restare lì, nell'angolo dell'arte, per fare giusto un piccolo, piccolissimo, insignificante (o forse no) esperimento creativo.
Quando terminò tutte le sue prove, con la mano stanca, rimase a osservare il suo lavoro e si sentì incredibilmente soddisfatto! Qualcosa *c'era*!
Lo portò alla maestra: i suoi occhi si illuminarono, e quella luce arrivò dritta al cuore di Michelino, come un treno ad alta velocità!
«Sono molto fiera di te! Ti sei davvero impegnato a creare qualcosa con piccoli segni!
Ricordati sempre: **CHI NON PROVA... NON SCOPRE!**».

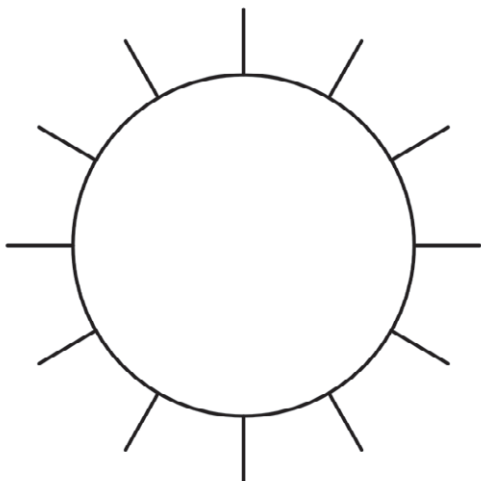




IL SOLE

Michelino ha pensato: «Provo, questa volta, ad aggiungere tanti trattini intorno al cerchio».

ESEMPIO



Wow! Sembra
un sole... sei
d'accordo?



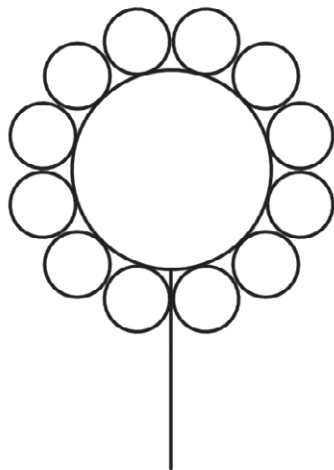
Tocca a te! Fai qualche prova nello spazio qui sotto.



IL FIORE

Michelino ha pensato: «Stavolta intorno al cerchio, provo ad aggiungere tanti cerchietti...».

ESEMPIO



Questa combinazione
somiglia a... un fiore!
Non trovi?



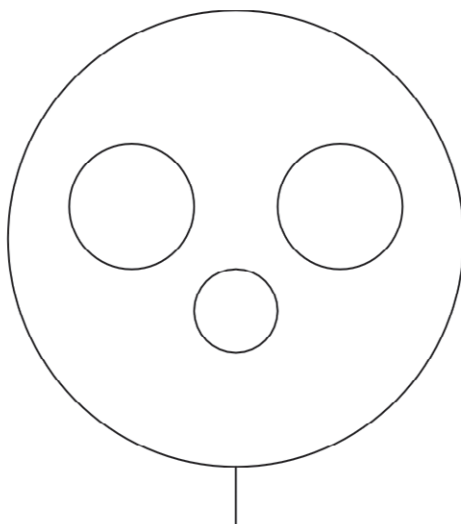
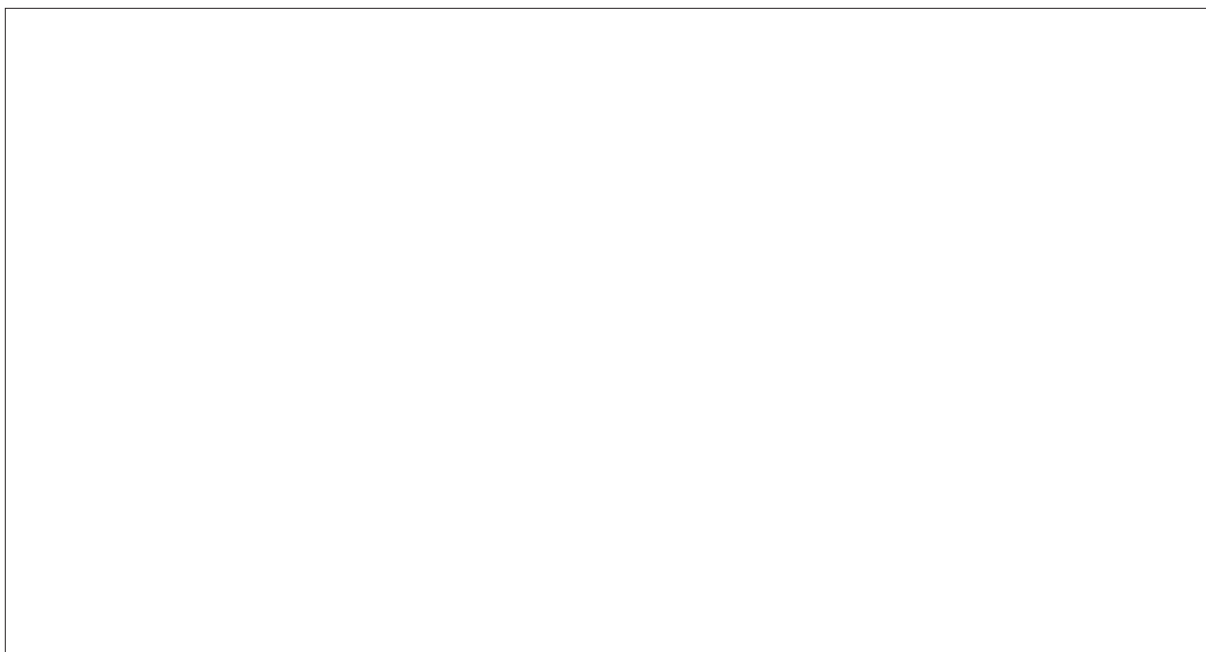
Tocca a te! Fai qualche prova nello spazio qui sotto!



DUE OCCHI E UN NASO

Osserva l'esempio e disegna: Michelino ha posizionato i cerchietti dentro al cerchio più grande.

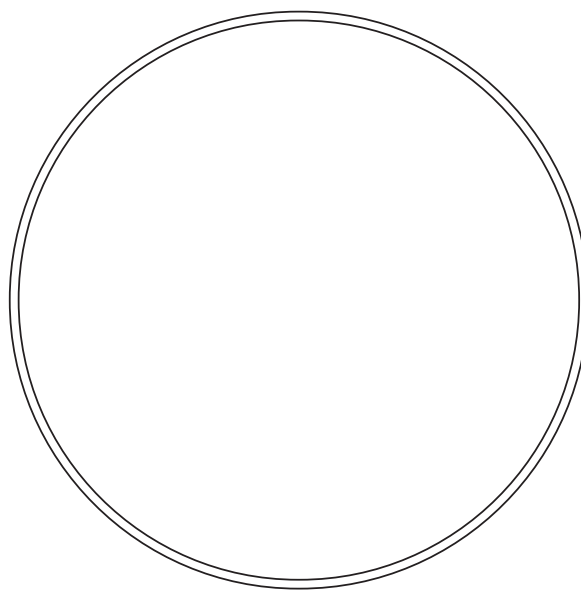
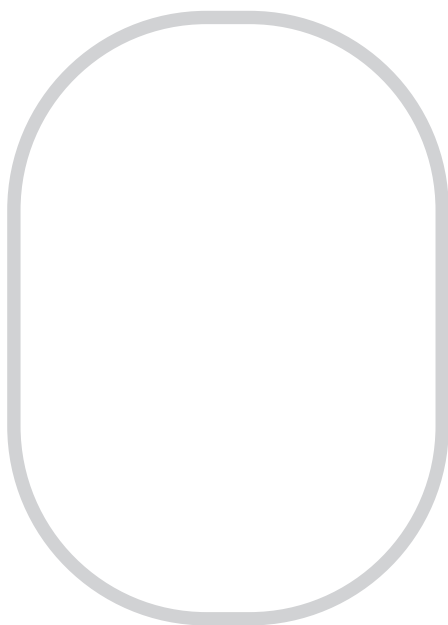
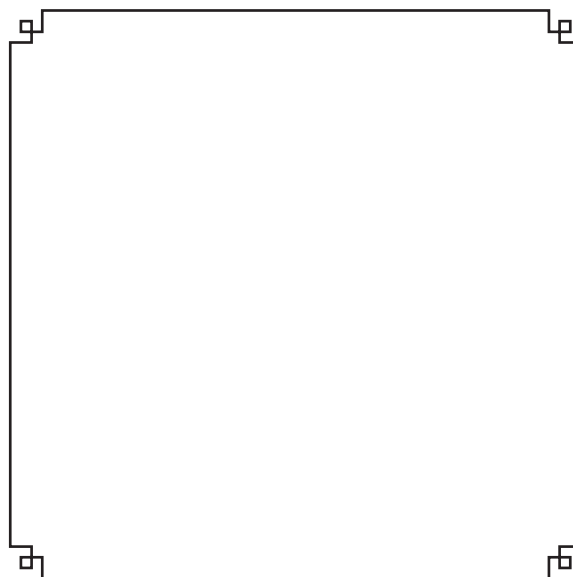
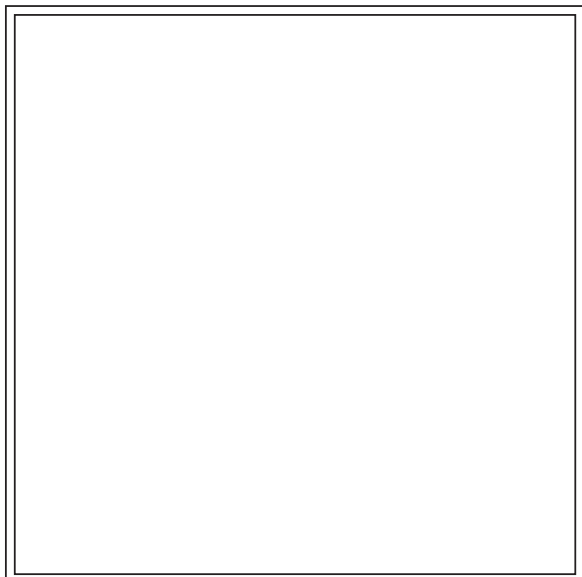
ESEMPIO

**Prova tu!**

Continua allo stesso modo con gli altri esempi di Michelino: prima osserva e poi disegna.



È il momento di sbizzarrirti con gli autoritratti! Ogni opera è unica al mondo!



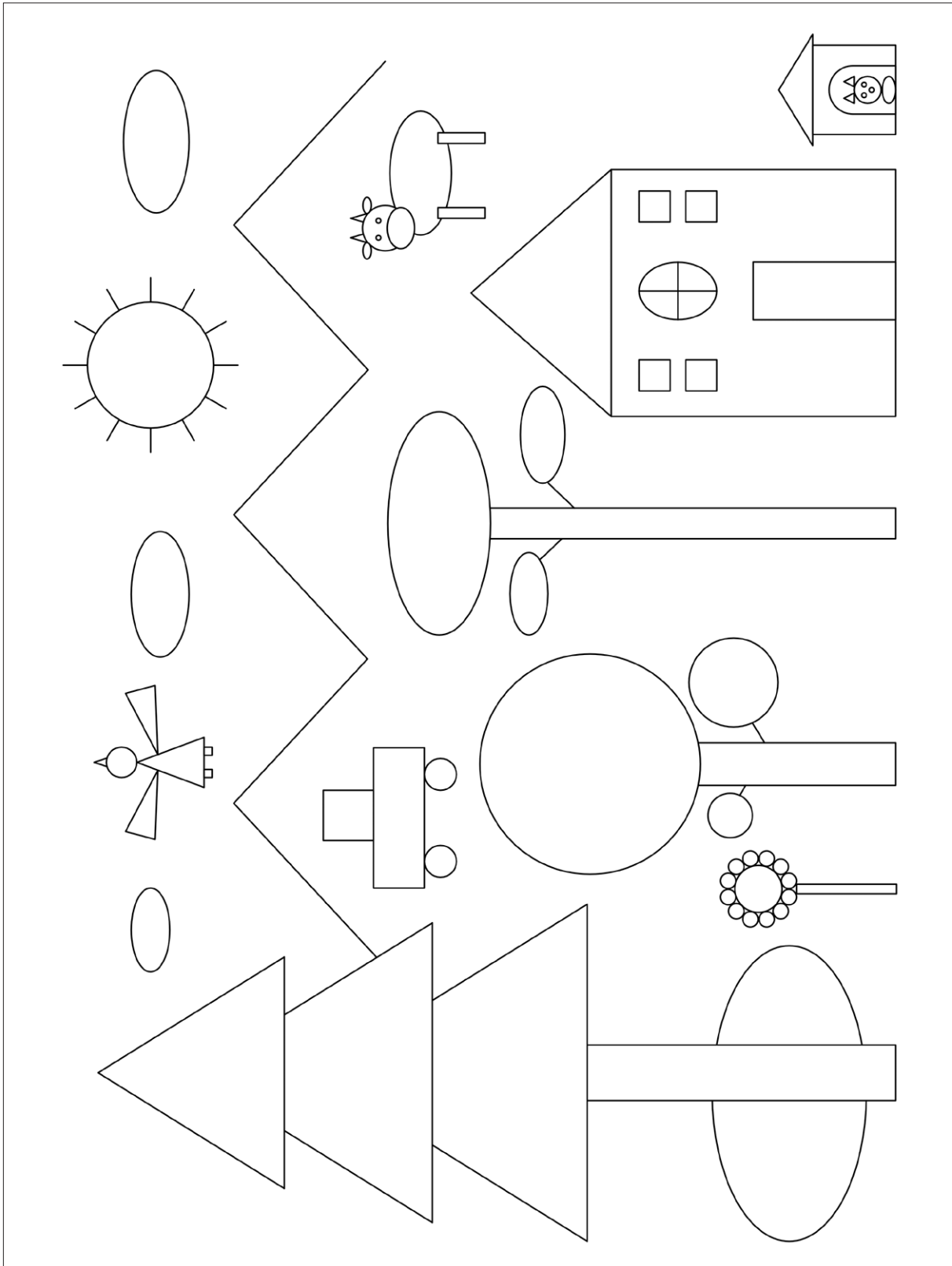
CURIOSITÀ!

Ti piacerebbe vedere l'autoritratto di qualche grande pittore? Chiedi ai tuoi genitori o alla tua maestra di farti vedere gli autoritratti di VAN GOGH, PABLO PICASSO e FRIDA KAHLO: guarda quanti esperimenti facevano su di loro, proprio come hai fatto tu!



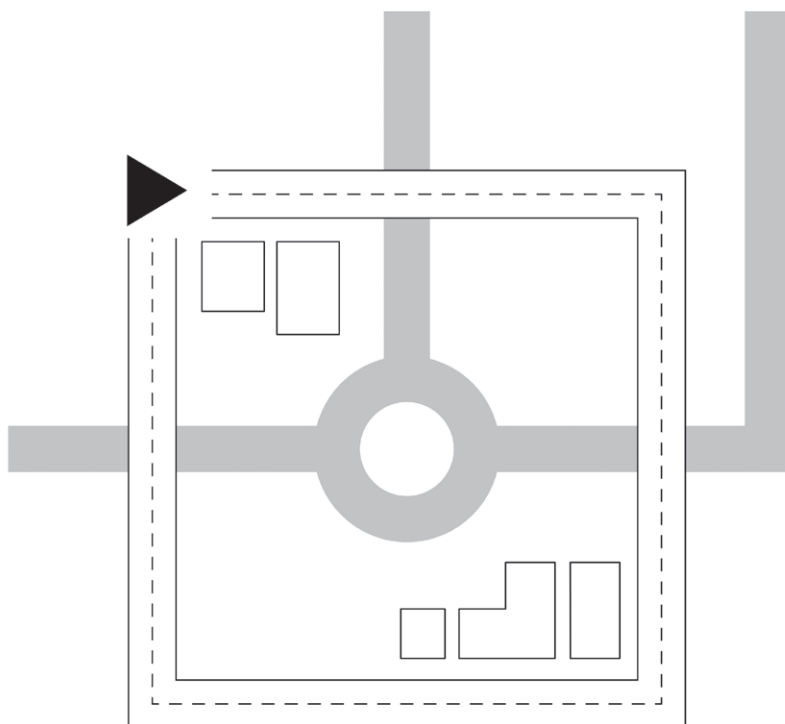
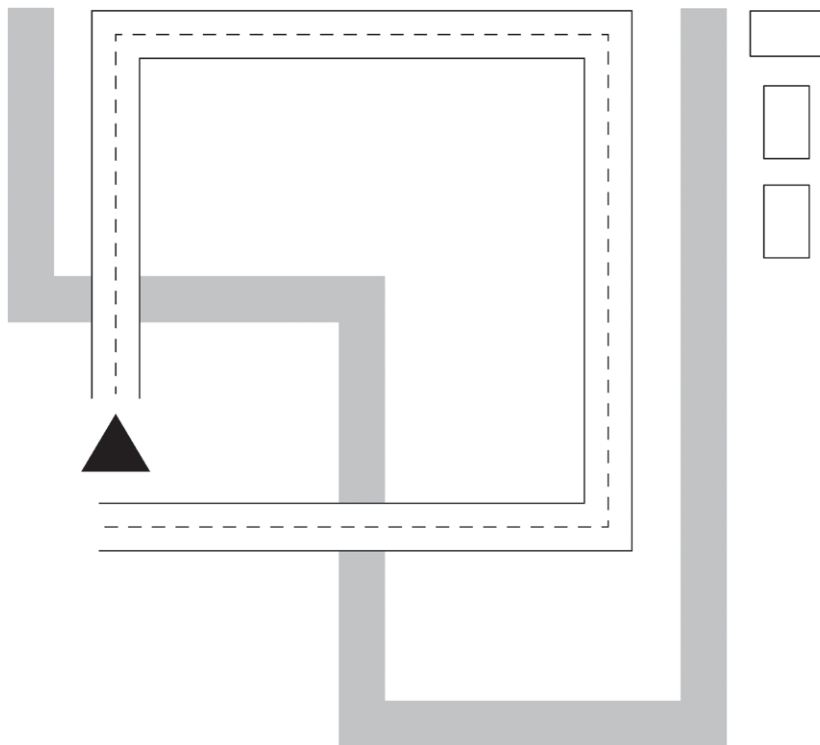


Ricerca e colora i rettangoli all'interno di questo paesaggio geometrico.





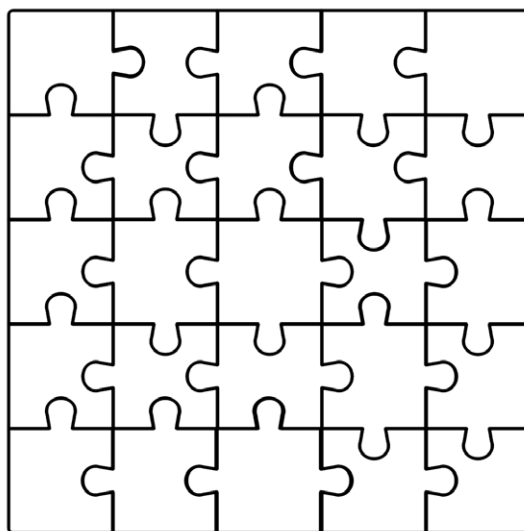
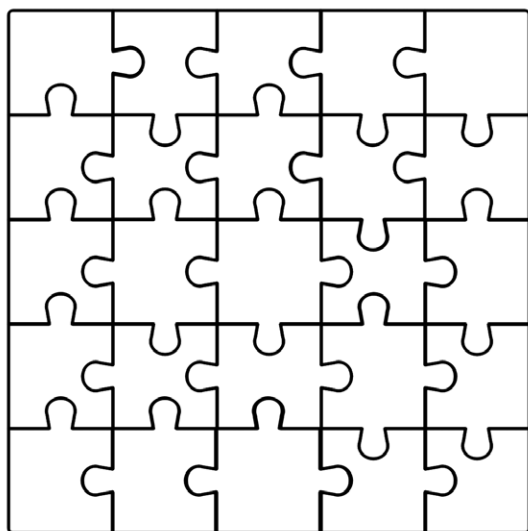
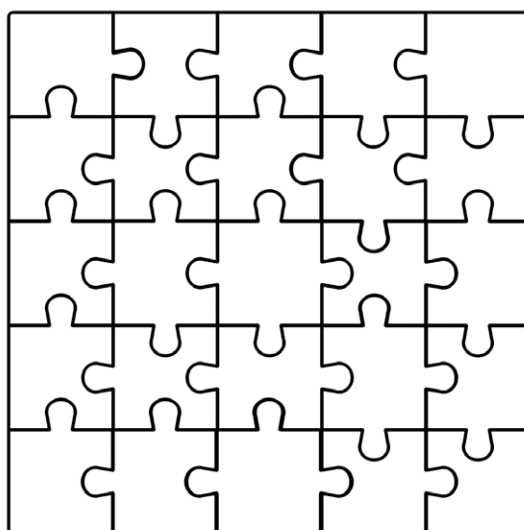
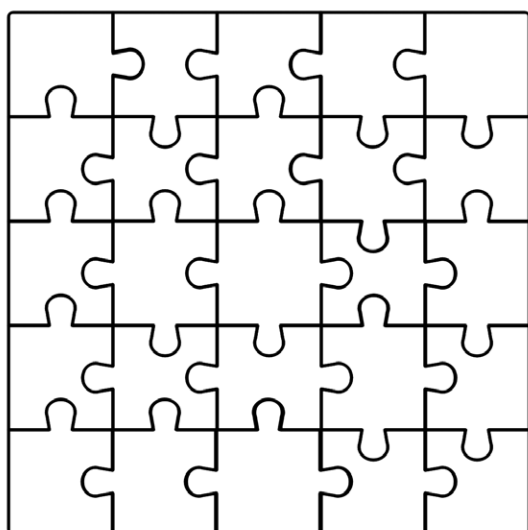
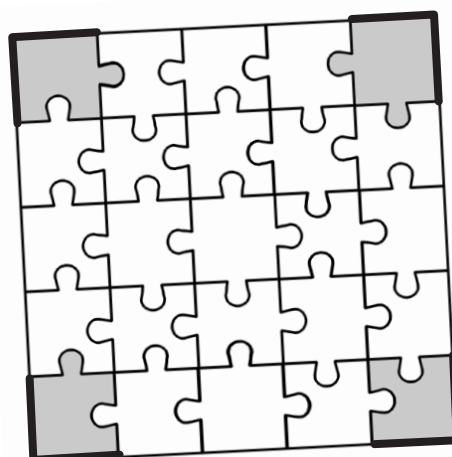
Traccia i quadrati all'interno dei circuiti, seguendo la linea tratteggiata.





Di ogni puzzle, colora solo i 4 pezzi angolari! I colori scegli tu!

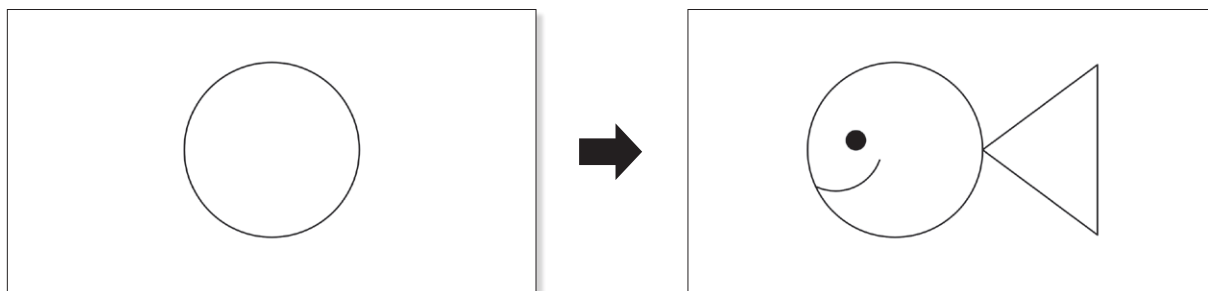
Infine ripassa con il pennarello nero solo i bordi esterni di ogni angolo.



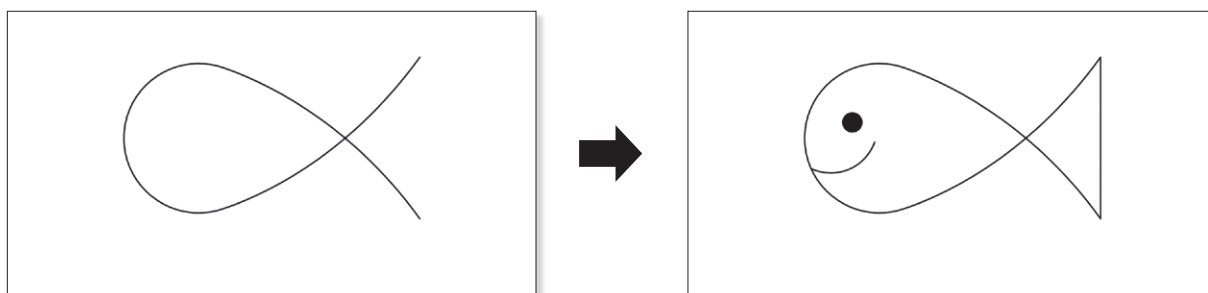


PESCIOLINI

Michelino si mise a fare esperimenti per creare alcuni abitanti del mare: i pesci!
Nel primo provò a fare il corpo con un cerchio, e poi un triangolo per la coda.

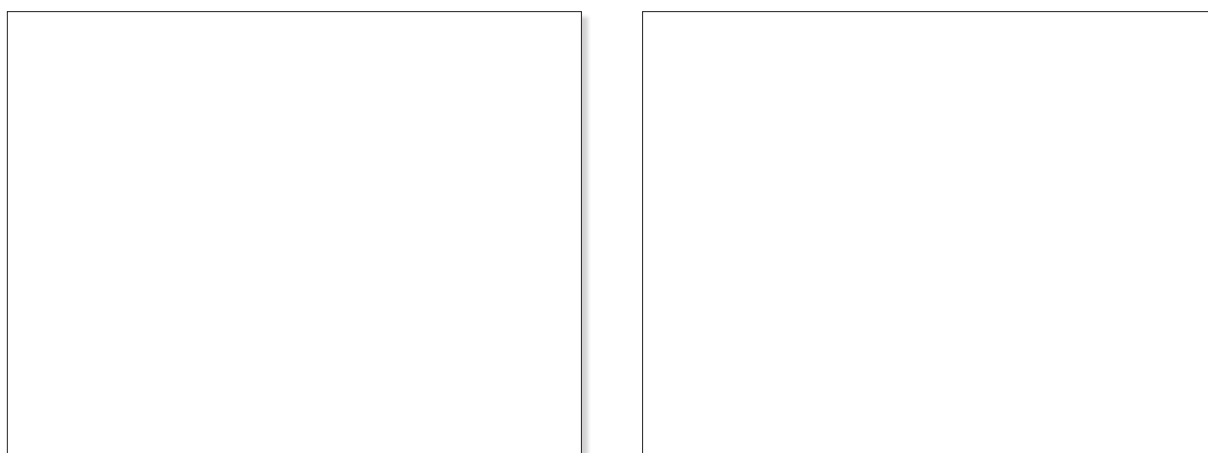


Nel secondo provò un unico movimento incrociato, dopodiché bastava chiuderlo e il gioco era fatto.



Riempì il suo mare di pesciolini, alcuni piccoli, alcuni medi, alcuni grandi.

Prova tu!



Quali tipi di pesci o creature marine ti piacerebbe disegnare? Fai tutti gli esperimenti necessari per capire come si fa!

Adesso prendi un foglio bianco e disegna il tuo mare.



Ecco alcuni modi di sperimentare la tua creatività attraverso l'utilizzo dei gessi.

MATERIALE

Per queste creazioni serviranno:

- cartoncino nero
- nastro adesivo di carta
- set di gessetti
- acqua.

SFUMARE IL GESSO

Fissa il cartoncino nero al tavolo con del nastro adesivo di carta. Strofini il gesso sul foglio, usa i colori che preferisci, con movimenti orizzontali decisi. Dopo aver strofinato, usa le dita per sfumare bene il colore. Osserva l'effetto che ottieni.

POLVERE DI GESSO

Frantuma dei gessi, poi usa la polverina ottenuta per colorare, sfumando infine con le dita.

GESSI BAGNATI

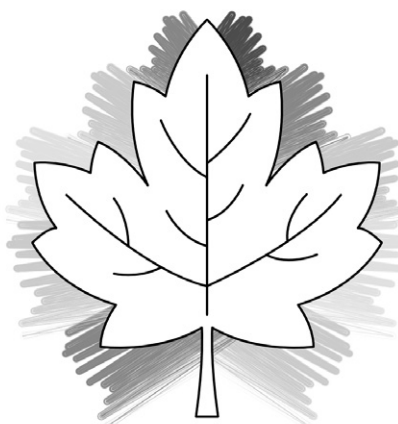
Immergi i gessi nell'acqua. Prova poi a usarli per colorare delle superfici come mattonelle, asfalto, sassi, ecc. Osserva l'effetto brillante che ottieni e scopri come una semplice secchiata di acqua pulisce via tutto.

CONTORNO DI UNA FOGLIA

Fissa il cartoncino nero al tavolo con del nastro adesivo di carta, poi fissa una foglia sul cartoncino.

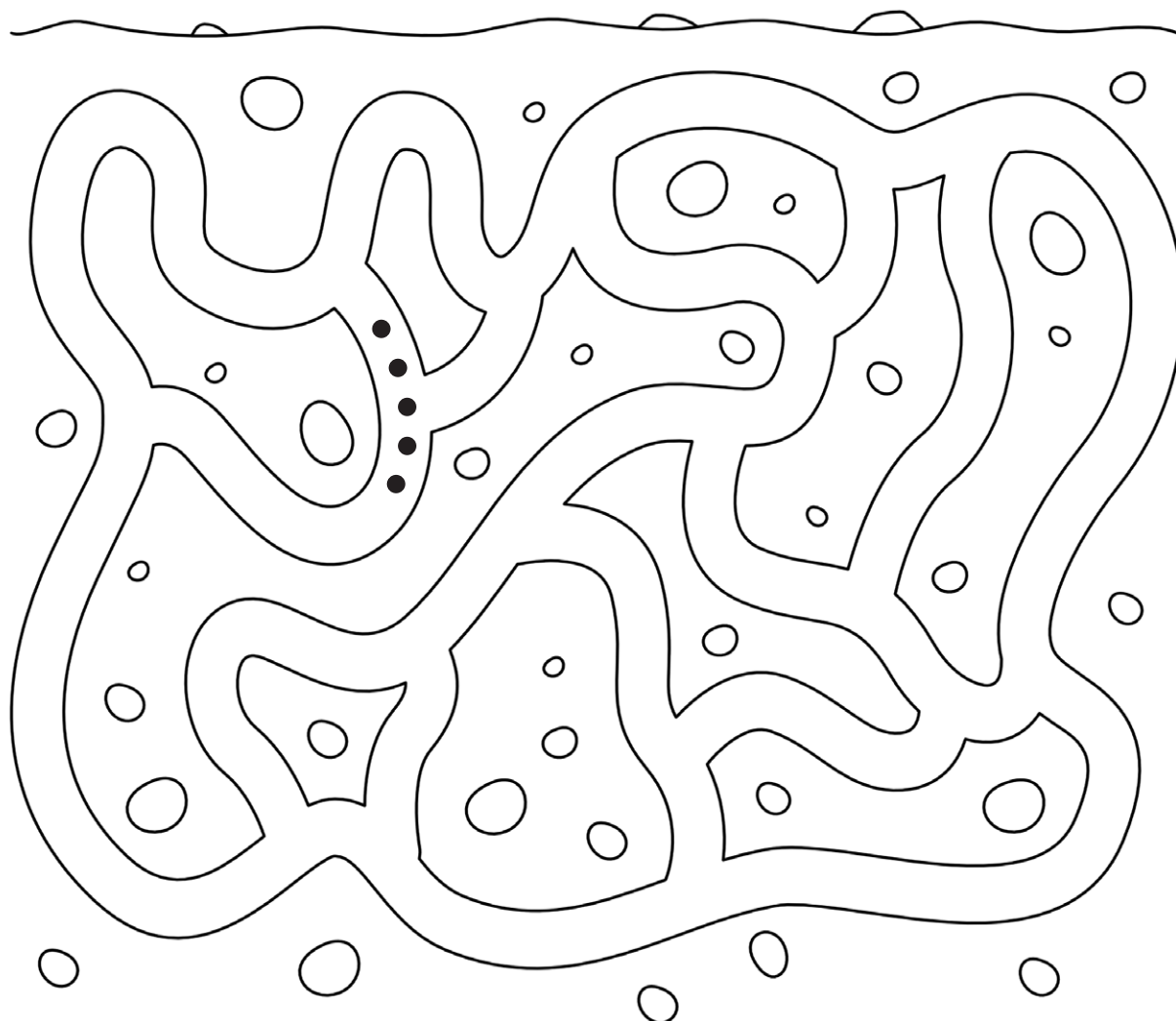
Usa dei gessetti colorati per creare un contorno colorato a zig zag intorno alla foglia. Sfuma bene con il dito tutto il contorno, espandendo il colore.

Infine, toglila foglia e osserva l'effetto finale.



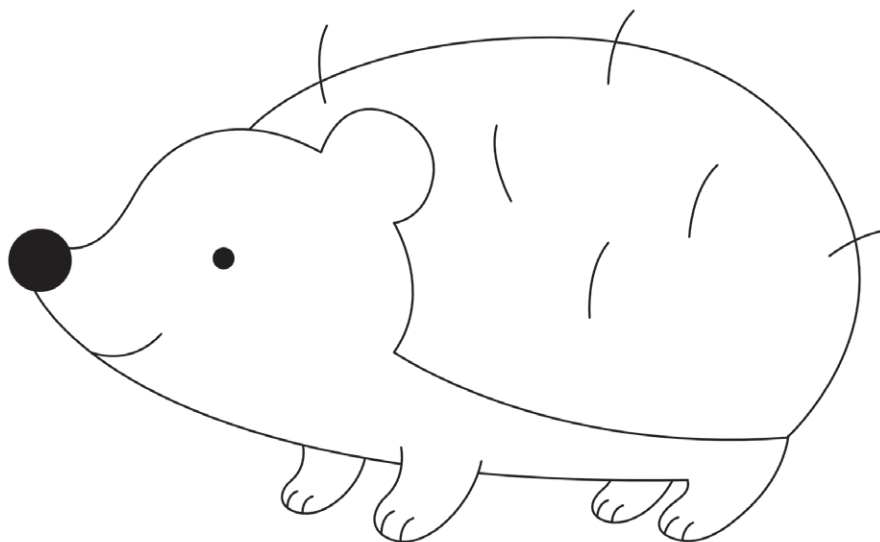


Disegna delle file di formiche all'interno dei passaggi del formicaio, usando tanti piccoli puntini in serie per rappresentarle.





Disegna gli altri aghetti del riccio.



All'interno di ogni aculeo dell'istrice, traccia una riga per tutta la lunghezza, come nell'esempio.

