GIOCHIAMO A CASA!

ATTIVITÀ PER I BAMBINI PIÙ PICCOLI

PARTE 2 DI 3

CUCÙ

Per lo svolgimento dell'attività del cucù è possibile porsi o a breve distanza dal bambino o in una posizione ravvicinata (vis-a-vis). Una volta individuata la posizione più favorevole si può scegliere di svolgere l'attività solo con le mani oppure coprendosi il volto con un oggetto (ad es.: un fazzoletto di stoffa, una copertina, un foulard, un peluche, o un giocattolo che piace al bambino, ecc.).
Il genitore può iniziare l'attività coprendosi il volto (con le mani o con un oggetto) e, dopo una breve attesa di qualche secondo, scoprirlo dicendo: "cucù!" ed enfatizzando le espressioni facciali della sorpresa. Se il bambino si mostra interessato all'attività di gioco (ad es.: guarda verso il genitore, sorride/ride, sposta le mani del genitore verso il viso, usa parole o vocalizzi che esprimono divertimento), si suggerisce di ripetere l'attività nello stesso modo.
Durante le esecuzioni successive è possibile però attendere per un tempo gradualmente più lungo prima di scoprire il volto e dire "cucù!"; in questo modo si potrà dare al bambino la possibilità di partecipare più attivamente al gioco, ad esempio avvicinandosi al genitore per spostare le mani dal viso o per provare a dire la parola "cucù". Nel momento in cui il bambino appare poco interessato all'attività (ad es.: non guarda più il partner comunicativo o il materiale di gioco; si allontana dall'attività; guarda un altro gioco; ecc.) si può concludere il gioco verbalizzando ad alta voce "basta" e/o facendo vedere il simbolo CAA.

Ampliamento routine: una volta che l'attività del cucù è stata proposta per varie volte con le stesse modalità, e quindi le diverse azioni da svolgere sono state ben comprese dal bambino, si potranno introdurre alcune piccole novità o ampliamenti. Ad es.: è possibile aiutare il bambino a dirigere l'attività di gioco, sollecitandolo a fare a sua volta il cucù o supportandolo fisicamente nel coprirsi il volto con le mani o nel porre una stoffa o un oggetto davanti al viso. Anche in questo caso si consiglia di prestare attenzione ai segnali comunicativi del bambino (ad es.: spostare o allontanare la stoffa o l'oggetto dal viso, sorridere/ridere, dire "cucù", approssimare la parola o vocalizzare altri suoni di divertimento) e riproporre l'attività nello stesso modo se quest'ultimo sembra interessato.

NASCONDINO

Inizialmente il genitore potrà coprire il bambino con un lenzuolo o una piccola coperta e poi dire: "dov'è *nome del bambino* ?". Dopo un breve momento di attesa potrà togliere la coperta e, enfatizzando l'espressione di sorpresa, potrà dire: "eccoti!" / "trovato!". Gradualmente, una volta che il bambino ha compreso bene le regole del gioco, si potrà aumentare il momento di attesa prima di scoprire il bambino; in questo caso potrebbe essere utile scandire il tempo contando fino a 5 o a 10.

Successivamente, si potrebbe svolgere l'attività con entrambi i genitori: un adulto si nasconde mentre l'altro supporta il bambino a contare e cercare il genitore nascosto. Il genitore che aiuta il bambino potrebbe dire con tono giocoso "dov'è finita la mamma/il papà? prova a cercarlo". Il genitore nascosto, invece, potrebbe incuriosire il bambino muovendo leggermente la coperta sotto cui è nascosto. Una volta che il bambino si avvicina e sposta o toglie la coperta per scoprire il genitore, enfatizzare questo momento sia con le azioni (ad es.: alzando le braccia in segno di vittoria) che con le parole (ad es.: dicendo "evviva, mi hai trovato!"). Se il bambino si mostra interessato a continuare l'attività (ad es.: guarda il genitore, sorride/ride, porta di nuovo la coperta sulla testa, dice "ancora" / "nascondino") riproporre la routine di gioco allo stesso modo.

Una volta che il bambino ha sperimentato il gioco del nascondino e ne ha compreso le regole di base, è possibile aiutarlo ad ampliare la routine di gioco; ad esempio se è disponibile l'altro genitore, un fratello o un'altra figura adulta presente potrebbe aiutare il bambino a porsi in un punto specifico dello spazio e iniziare a contare. Per identificare il punto nella stanza in cui bisogna mettersi per contare è possibile attaccare un cartello identificativo, che raffiguri ad esempio una casetta "base". Inoltre si suggerisce al genitore di supporto di stare vicino al bambino durante la conta, aiutarlo a contare fino a 5 o 10 e guidarlo alla ricerca dell'altro genitore nascosto (ad es.: dicendo: "dai andiamo a cercare la mamma/il papà; dove sarà?; guarda vedo una coperta muoversi/ecc.), magari aiutandosi anche con l'indicazione del luogo verso cui dirigersi.

Dopo che anche questa modalità è stata sperimentata, si potranno individuare insieme al bambino alcuni luoghi specifici dove è possibile nascondersi (ad es.: dietro le tende, sotto il tavolo, nell'armadio, sotto il letto, ecc.). Si consiglia di proporre pochi nascondigli alla volta (magari 3 o 4) e di dare al bambino la possibilità di sperimentarli per un paio di volte prima di inserirne di nuovi. Una strategia utile potrebbe essere quella di elencarli (o raffigurarli con immagini o foto) prima di cominciare il gioco, così che il bambino sappia prima in quali posti può dirigersi per cercarvi.
Una volta che il bambino ha sperimentato anche questa modalità di gioco, potrà essere lui stesso a nascondersi, magari inizialmente accompagnato da uno dei due genitori, da un fratello o da un'altra figura adulta che lo aiuti a gestire il tempo di attesa (ad es. dicendo "guarda che adesso la mamma/il papà conta fino a 5 e poi ci viene a cercare/senti sta arrivando, chissà se ci trova?").

Infine sarà possibile chiedere al bambino quale ruolo vuole assumere nel gioco (contare o nascondersi) oppure si potrà introdurre una semplice conta per scegliere il turno di gioco.

PRENDI - SCAPPA

Inizialmente si consiglia di proporre l'attività del prendi-scappa ponendosi ad una breve distanza dal bambino e, quando quest'ultimo si mostra interessato al proprio partner di gioco (ad es.: se sorride e/o guarda il genitore), correre verso il bambino, anticipando il momento della rincorsa attraverso gesti, espressioni facciali e parole. Ad esempio il genitore potrebbe mettere le mani aperte vicino al viso, enfatizzare l'espressione di sorpresa sul volto, accennare un piccolo salto e dire "ti prendo!"/ "arrivo!"/ "vengo a prenderti!". Quando il bambino si mostra interessato all'attività di gioco (ad es. guarda il genitore, ride, inizia a correre o cerca di spostarsi per non farsi prendere), avvicinarsi velocemente e prenderlo tra le braccia o fargli il solletico dicendo: "ti ho preso!".

Riproporre l'attività seguendo le stesse modalità se il bambino manifesta di voler giocare ancora (ad es.: guarda il genitore e ride, continua a correre e si volta a guardare il genitore, dice o approssima "ancora", ecc.). Gradualmente è possibile introdurre dei piccoli elementi, come ad esempio dire "pronti, attenti... via!" prima di rincorrere il bambino, sollecitandolo a dire o approssimare il "via", oppure fare il vola-vola o dei piccoli salti subito dopo aver preso il bambino. Nel momento in cui quest'ultimo appare poco interessato all'attività (ad esempio: non guarda più il partner comunicativo o il materiale di gioco; si allontana dall'attività; guarda un altro gioco; etc..) si può concludere il gioco verbalizzando ad alta voce "BASTA" e/o facendo vedere il simbolo CAA.
Dopo che il bambino ha sperimentato per alcune volte questa modalità di gioco, è possibile gradualmente aumentarne la complessità. Ad esempio si può iniziare a chiedere al bambino di fare a turno nello svolgimento dell'attività di gioco: una volta sarà il genitore a rincorrere il bambino e la volta successiva toccherà invece a quest'ultimo cercare di prendere il genitore; in questo caso si suggerisce inizialmente di facilitare il bambino accennando una breve corsa e facendosi prendere subito dopo.
Per supportare il bambino nella comprensione del turno si potrebbe proporre il gioco mettendo un foulard o un fazzoletto di stoffa attaccato alla maglia o ai pantaloni di chi deve scappare, definendo come regola del gioco che per vincere il turno bisogna riuscire a prendere il foulard.
Gradualmente si potrà eliminare l'uso del foulard e passare all'utilizzo delle foto del genitore e del bambino, indicando a turno quella corrispondente alla persona che dovrà "prendere" e dicendo "adesso tocca alla mamma"/ "adesso tocca a *nome del bambino*". Successivamente quando il bambino avrà compreso maggiormente il concetto di turno, potrebbe bastare l'indicare sè stessi o il bambino, dicendo rispettivamente "ora tocca a me" o "ora tocca a te". Dopo che l'attività è stata sperimentata diverse volte si potrebbero inserire dei nuovi elementi come ad es. delle "tane" dove non è possibile prendere l'avversario. Si consiglia di utilizzare degli elementi concreti o degli spazi della stanza che possano delimitare l'area della "tana". Ad es. si possono usare dei cerchi, dei cuscini, l'area sotto il tavolo, il divano, ecc. Si consiglia di individuare prima questi luoghi ed elencarli (a voce oppure facendo delle foto o dei disegni).

Ampliamento routine: Potrebbe essere utile e motivante introdurre dei giocattoli che piacciono al bambino (ad es.: peluches, marionette, bambole, trenini, macchinine, ecc.) e che possono essere animati per fingere che siano questi ultimi a volerlo rincorrere e prendere oppure a scappare via per non farsi prendere.

GIOCHI SUL LETTO, SALTI, CAPRIOLE

Suggeriamo di svolgere questa attività con bambini che non sono particolarmente sensibili a livello vestibolare, ovvero a cui piace sperimentare la sensazione di essere "sospeso nel vuoto" (ad es.: durante attività come vola-vola). Sul letto si possono svolgere diverse attività divertenti come ad esempio i salti e le capriole. Per svolgere l'attività dei salti, il bambino è in piedi sul letto e il genitore, invece, si posiziona in piedi di fronte a lui, vicino al letto. Il genitore prende le mani del bambino e, quando il bambino guarda anche solo brevemente il genitore, quest'ultimo verbalizza con tono giocoso "salti" e lo supporta nell'eseguire il movimento del saltare sul letto.

Il genitore accompagna con la voce le azioni che il bambino esegue; nello specifico, quando il bambino salta, il genitore dice ad alta voce con tono divertito "salti / che salto alto / come salta"; dopo circa 5-6 salti, il genitore anticipa verbalmente che ci si sta per fermare dicendo "eeeeeh stop!" e aiuta il bambino a fermarsi. Il genitore attende per qualche momento in modo da cogliere i segnali comunicativi emessi spontaneamente dal bambino sia verbali che non verbali per richiedere la prosecuzione dell'attività (ad es.: guarda il genitore, porge le mani al genitore, produce approssimazioni di parole o parole, ripete i suoni/ parole prodotti dal genitore durante il gioco, molleggia sulle gambe, ecc.); se il bambino mostra interesse e divertimento per l'attività, il genitore verbalizza "ancora salti / pronti, attenti... via!" e ripete la routine di gioco con le stesse modalità. Allo stesso modo si potrebbe svolgere l'attività delle capriole sul letto; anche in questo caso il genitore verbalizza tutte le azioni che sono necessarie per lo svolgimento dell'attività: inizialmente si può verbalizzare "testa giù" e accompagnare fisicamente il bambino nel movimento di posizionare la testa vicino ai piedi; successivamente il genitore supporta il bambino nell'eseguire la capriola e verbalizza con tono divertito "che bella capriola / capriola".
Quando il bambino ha sperimentato alcune volte l'attività, il genitore può esprimere solo verbalmente le istruzioni del gioco accompagnandole con dei gesti, nello specifico, l'adulto dice "testa giù" e indica verso il pavimento, attende per un momento e se necessario si può continuare ad accompagnare fisicamente il bambino nel movimento di posizionare la testa vicino ai piedi e proseguire con la routine di gioco. Entrambe le attività sono particolarmente divertenti e movimentate e portano il bambino a sperimentare una forte attivazione emotiva, per questo motivo è importante che il genitore supporti il bambino nel regolare il proprio stato emotivo svolgendo questa attività per un tempo limitato (al massimo 10 min.), verbalizzando le emozioni che il bambino sperimenta (ad es.: "sei felice / come ti diverti / ti piace il gioco dei salti/capriole") e alternando momenti in cui si svolge l'attività a momenti di breve pausa in cui l'adulto può dire ad alta voce "adesso facciamo una pausa e dopo ricominciamo, se vuoi". Se il bambino sembra interessato all'attività (ad es.: guarda il genitore, sorride/ride, produce vocalizzi e/o approssimazioni di parole, imita i gesti) si può continuare a svolgere la routine di gioco; al contrario, se il bambino appare poco interessato all'attività (ad es.: non guarda più il partner comunicativo; si allontana dall'attività; guarda un altro gioco; ecc.) si può concludere la routine di gioco verbalizzando ad alta voca "basta" e/o facendo vedere il simbolo CAA.

Ampliamento routine: se il bambino si mostra particolarmente divertito dall'attività, gradualmente, si potrebbero inserire piccole variazioni nel gioco proposto. Ad es.: durante il gioco dei salti il genitore potrebbe far fare al bambino qualche salto piccolo e poi un grande salto in alto oppure un grande salto giù dal letto. Anche in questo caso è bene attendere per un breve momento prima di riproporre nuovamente l'attività, in modo da aspettare un segnale comunicativo spontaneo del bambino che indichi la volontà di continuare o interrompere la routine di gioco.

AEROPLANINO

Il genitore si sdraia in posizione supina sul letto, prende il bambino in braccio in modo tale che sia di fronte a sé e lo solleva facendolo volare come un aeroplanino; per rendere l'attività maggiormente motivante il genitore può verbalizzare le azioni eseguite dal bambino con tono giocoso: si potrebbe dire con tono divertito "vola / come voli in alto / sembri un aereo / vruuum". Successivamente il genitore accompagna il bambino dolcemente giù sul letto e attende un qualsiasi segnale comunicativo mostrato spontaneamente dal bambino per esprimere l'intenzione di continuare o interrompere la routine di gioco: se il bambino sembra interessato all'attività (ad es.: guarda il genitore, sorride/ride, produce vocalizzi e/o approssimazioni di parole, ecc.) si può continuare a svolgere la routine di gioco; al contrario, se il bambino appare poco interessato all'attività (ad es.: non guarda più il partner comunicativo; si allontana dall'attività; guarda un altro gioco; ecc.) si può concludere il gioco verbalizzando "basta" e/o facendo vedere il simbolo CAA.

CANZONCINE

Per svolgere questa attività, consigliamo di cantare canzoncine che sappiamo piacere al bambino e di non utilizzare video o canzoni riprodotte da dispositivi elettronici (computer/cellulare). La routine di gioco delle canzoncine può essere svolta sia da seduti che in piedi; se la canzone non prevede dei gesti, il genitore può eseguire semplici azioni a ritmo di musica (ad es.: battere una mano su una superficie; battere i piedi, battere le mani, saltare, ecc.). Con le canzoni animate (ad es. "il cocomero tondo tondo"), il genitore inizia a cantare e ad eseguire i gesti della canzoncina, enfatizzandone i movimenti. Se il bambino sembra interessato all'attività (ad es.: guarda il genitore, sorride/ride, produce vocalizzi e/o approssimazioni di parole, imita i gesti) il genitore può continuare a cantare e ad eseguire i gesti della canzoncina. Durante lo svolgimento dell'attività il bambino potrebbe imitare i gesti prodotti dal genitore; nel caso in cui presenti difficoltà nell'esecuzione motoria dei vari gesti, il genitore può aiutarlo durante la loro produzione. Infine il bambino potrebbe mostrare particolare divertimento soprattutto durante lo svolgimento di una specifica canzone; in questo caso, si potrebbe mostrare il simbolo CAA di "ancora" e/o verbalizzare "ancora", cantare la stessa canzone per 2-3 volte e successivamente cambiare canzoncina.

Prima di cambiare canzone è importante che il genitore dica ad alta voce al bambino "adesso basta canzoncina *x*, facciamo la canzoncina *y*/ adesso cambiamo canzone". Nel momento in cui il bambino appare poco interessato all'attività (ad es.: non guarda più il partner comunicativo; si allontana dall'attività; guarda un altro gioco; ecc.) si può concludere la routine di gioco verbalizzando ad alta voca "basta" e/o facendo vedere il simbolo CAA.

Ampliamento routine: in base alla motivazione e alle capacità del bambino, il genitore potrebbe cantare una canzoncina che piace particolarmente al bambino e creare dei momenti di attesa in cui quest'ultimo può completare la canzoncina con dei versi, parole o approssimazioni di parole. Ad esempio, ne "La vecchia fattoria", il genitore può cantare il testo della canzone e aspettare che il bambino verbalizzi "hia-hia-oh / oh"; oppure l'adulto potrebbe nominare un animale della fattoria e attendere che il bambino riproduca il verso dell'animale nominato.

GIROTONDO

È possibile, gradualmente e a seconda della motivazione del bambino, introdurre nuovi elementi o nuove proposte. Ad esempio, si potrebbe svolgere insieme al bambino il gioco del "girotondo". Il genitore e il bambino si tengono per mano, uno di fronte all'altro; l'adulto si posizione alla stessa altezza del bambino e canta la canzone del girotondo, girando in tondo insieme al bambino. Al termine della canzoncina ci si ferma e ci si accovaccia per terra (contestualmente a quando si recita la frase finale della canzoncina "e tutti giù per terra"). Il genitore potrebbe accompagnare con i gesti e con la voce le sequenze del gioco, ovvero potrebbe indicare verso il pavimento e verbalizzare "giù" prima di accovacciarsi e potrebbe indicare verso il soffitto e verbalizzare "su" quando è il momento di rialzarsi e ricominciare la routine di gioco. Anche in questo caso si consiglia di prestare attenzione ai segnali comunicativi emessi spontaneamente dal bambino sia verbali che non verbali (ad es.: guarda il genitore, sorride/ride, porge le mani verso il genitore, produce dei gesti e/o suoi prodotti dal genitore, verbalizza approssimazioni di parole o parole); se il bambino mostra interesse e divertimento per il gioco, riproporre l'attività nello stesso modo.
Nel momento in cui il bambino ha sperimentato per più volte l'attività di gioco, si potrebbero inserire piccole variazioni; si potrebbe, ad esempio, svolgere la routine di gioco con un massimo di tre/ quattro persone (ad es.: entrambi i genitori e/o l'adulto che si occupa di lui; oppure un genitore il bambino e il/la fratello/sorella). In questo caso, ricordiamo che solo uno dei genitori deve gestire l'attività come precedentemente spiegato, fornendo al bambino tutte le indicazioni necessarie; gli altri partecipanti possono semplicemente cantare la canzone. Infine, si potrebbe svolgere il gioco del girotondo alternando momenti in cui si gira in tondo con un'andatura normale a momenti in cui si può eseguire il girotondo saltando.

TORRE

Questa attività può essere svolta sia per terra che a tavolino: è importante che lo spazio in cui si svolge l'attività non presenti troppi oggetti da dover utilizzare durante lo svolgimento del gioco. Il genitore si posiziona di fronte al bambino e gli fornisce alcuni pezzi di torre. Dopo avergli lasciato un po' di tempo per esplorare il materiale di gioco (guardarli/manipolarli), il genitore può aiutare il bambino a costruire la torre, posizionando un pezzo sopra l'altro. È importante che inizialmente il genitore supporti il bambino nella costruzione della torre, in questo modo, da una parte il bambino può sentirsi competente nell'attività che sta svolgendo e dall'altra la torre non cadrà prima che il bambino scelga intenzionalmente di farla cadere (non è importante che si costruisca l'intera torre). L'adulto verbalizza "su" tutte le volte in cui il bambino posiziona un pezzo della torre. In alternativa il genitore potrebbe costruire la torre posizionando un pezzo ogni volta in cui il bambino presenta un qualsiasi segnale comunicativo che indichi la volontà di continuare la routine di gioco (sguardo, gesto, vocalizzo e/o parola) e verbalizzando con tono divertito "su" ogni volta in cui posiziona un pezzo della torre sopra l'altro. Una volta costruita l'adulto può accompagnare questo momento con la voce verbalizzando alcune caratteristiche della torre (ad es.: "è alta"; se sono rappresentati degli animali si possono nominare) o semplicemente verbalizzando "torre" con tono giocoso. Per rendere maggiormente divertente l'attività, il genitore, una volta costruita la torre, potrebbe far finta di farla cadere verbalizzando "oh-oh / oh no, sta per cadere" e attendere che il bambino si avvicini per buttarla giù.
Se il bambino si mostra divertito e interessato all'attività, si potrebbe riproporre il gioco della torre con le stesse modalità, porgendo questa volta al bambino solo l'ultimo pezzo della torre e aiutandolo nel posizionarlo. In alternativa si potrebbe costruire la torre insieme al bambino posizionando i pezzi a turno. In quest'ultimo caso si potrebbe supportare la comprensione del concetto di alternanza del turno,verbalizzando di volta in volta il nome della persona a cui tocca posizionare il pezzo ("tocca a nome del bambino / tocca a mamma/papà). Se il bambino sembra interessato all'attività (ad es.: guarda il genitore, sorride/ride, produce vocalizzi e/o approssimazioni di parole, imita i gesti) si può continuare a svolgere la routine di gioco seguendo queste modalità; in caso contrario si può conclude il gioco verbalizzando ad alta voca "basta" e/o facendo vedere il simbolo CAA.

Ampliamento routine: Se il bambino si mostra particolarmente interessato al gioco della torre, gradualmente si potrebbero inserire delle variazioni nel gioco, ad esempio si potrebbe buttare giù la torre con le mani, coi piedi, buttando giù un pezzo alla volta col dito, soffiando, direzionando una macchinina o una palla verso la torre, ecc.

COSTRUZIONI

L'adulto si siede di fronte al bambino e dispone solo alcuni pezzi di costruzione. Dopo avergli lasciato un po' di tempo per esplorare il materiale di gioco (guardarli e/o manipolarli), il genitore può aiutare il bambino a posizionare un pezzo di costruzione sopra l'altro: inizialmente potrebbe essere utile fornire al bambino aiuto nell'eseguire l'azione in modo da supportare la comprensione della sequenza di azioni che compone l'attività. L'aiuto fornito può essere dato con indicazioni verbali (ad es.: il genitore indica, toccando, la costruzione su cui posizionare il nuovo pezzo e verbalizza "metti su / metti qui") oppure, se necessario, aiutando fisicamente il bambino nell'esecuzione dell'azione del mettere un pezzo di costruzione sopra un altro. Se il bambino mostra interesse per l'attività, il genitore può tenere in mano, al lato del viso e all'altezza degli occhi, un pezzo di costruzione e attendere che il bambino lo richieda attraverso un segnale comunicativo (sguardo, gesto dell'indicazione o allungare il braccio, parole o approssimazioni di parole). Se il bambino cerca di afferrare l'oggetto prima che il genitore glielo porga, consigliamo di anticipare l'azione e dare il pezzo di costruzione prima che il bambino lo afferri. Nel momento in cui il bambino prende il pezzo di costruzione, il genitore può verbalizzare "dammi" oppure può nominare una caratteristica fisica del pezzo di costruzione che il bambino ha preso; in quest'ultimo caso, consigliamo di cominciare denominando il colore del pezzo di costruzione.

In base all'interesse e motivazione del bambino, si potrebbero inserire variazioni nel gioco. Nello specifico l'adulto può mostrare al bambino, uno per volta, due pezzi di costruzione di diverso colore, dicendo ad alta voce il colore del pezzo di costruzione mostrato (ad es.: il genitore ha in mano un pezzo giallo e uno rosso; il genitore prima mostra il pezzo giallo e verbalizza "giallo", successivamente mostra il pezzo rosso e verbalizza "rosso"); il genitore deve attendere che il bambino indichi o allunghi il braccio verso il pezzo di costruzione che quest'ultimo preferisce; in alternativa, si potrebbe chiedere al bambino di indicare il colore nominato dall'adulto. Inoltre si potrebbe svolgere l'attività delle costruzioni a turno: il genitore e il bambino possono posizionare un pezzo ciascuno alla volta. Per supportare il bambino nella comprensione del turno, il genitore può verbalizzare "tocca a *nome del bambino* o tocca a mamma/papà". Infine, in base alla motivazione del bambino, alle sue capacità ed età, si potrebbero inserire altri oggetti nel gioco: ad es. si potrebbe costruire un ponte o una pista e far passare sotto o sopra una macchinina; si potrebbe costruire un aereo e far finta di farlo volare, ecc.

TRAVASI

Suggeriamo di proporre questa attività se il bambino è interessato al materiale di gioco e se non presenta una forte o eccessiva sensibilità rispetto alla consistenza tattile e/o all'odore e/o all'esplorazione orale o visiva del materiale. Per svolgere l'attività è possibile utilizzare diversi materiali, ad es.: farina, riso, legumi, sabbia/sabbia magica, coriandoli, acqua, ecc. Inoltre possono essere impiegati diversi utensili: cucchiai di varie dimensioni, scodelle, bicchieri, contenitori, barattoli di vetro, ecc. Per svolgere l'attività è utile predisporre il materiale di gioco su un tavolo, utilizzando una vasca o una bacinella abbastanza grande, all'interno della quale si potrà versare il materiale sensoriale scelto e si potranno posizionare i diversi utensili. Si suggerisce di utilizzare pochi oggetti per volta durante lo svolgimento dell'attività.

Inizialmente si possono proporre al bambino semplici azioni, come ad es.: utilizzare un bicchiere per prendere un po' di farina, portarlo in alto, svuotarlo nuovamente nella vasca. Si consiglia di accompagnare le azioni con delle semplici parole che le descrivano (ad es: prendi, su, alza, giù, cade, dentro, fuori, ecc.) oppure di denominare gli oggetti che si stanno utilizzando (ad es: farina, bicchiere, cucchiaio, ecc.). Dopo aver proposto l'azione da svolgere un paio di volte, è possibile chiedere al bambino di provare a farla a sua volta o, se necessario, aiutarlo fisicamente a svolgerla (prendendo la mano del bambino e aiutandolo a tenere il bicchiere per riempirlo e svuotarlo). Se il bambino mostra interesse per l'attività (ad es. se guarda il genitore, se ride/sorride, se cerca di prendere nuovamente il bicchiere o se usa parole come "ancora" o approssimazioni di parole che indicano la volontà di proseguire), riproporla seguendo le stesse modalità. Una volta che questa prima azione viene padroneggiata dal bambino, si potranno inserire dei nuovi elementi, come ad esempio: utilizzare un cucchiaio piccolo o grande per riempire delle ciotole o dei barattoli di diverse dimensioni; utilizzare due bicchieri (uno più piccolo e uno più grande) per versare la farina da un bicchiere all'altro; se si utilizzano legumi si può proporre di contare il numero di legumi messi in ciascun contenitore; se si usano palline di carta o coriandoli di diverso colore possono essere messi in contenitori dei colori corrispondenti; ecc. Inoltre si potrebbe proporre al bambino di svolgere l'attività a turno: prima il genitore e poi il bambino. Per supportare il bambino nella comprensione del turno si potrebbero usare le foto del genitore e del bambino, indicando a turno quella corrispondente alla persona che dovrà "prendere", e dicendo "adesso tocca alla mamma"/ "adesso tocca a *nome del bambino*".

Successivamente, quando il bambino avrà compreso il concetto di turno, potrebbe bastare anche solo indicare sè stessi o il bambino, dicendo rispettivamente “ora tocca a me” o “ora tocca a te”.

Nel momento in cui il bambino appare poco interessato all’attività (ad es.: non guarda più il partner comunicativo o il materiale di gioco; si allontana dall’attività; guarda un altro gioco; ecc.) si può concludere il gioco verbalizzando ad alta voce “basta” e/o facendo vedere il simbolo CAA.

Ampliamento routine: una volta che le diverse azioni con gli utensili sono state proposte, potrebbe essere utile e motivante inserire degli altri oggetti come ad esempio: formine, rastrelli, palette, imbuti, ecc. Anche in questo caso si consiglia di proporre pochi oggetti alla volta e di introdurre una o massimo due novità ogni volta che si svolge con il bambino l’attività dei travasi.

Un altro elemento che potrebbe permettere di ampliare l’attività dei travasi e suscitare l’interesse del bambino è quello di introdurre alcuni giochi come: animaletti, macchinine e camion, palline, ecc. In questo modo il genitore potrà proporre altre azioni, come ad es.: dare da mangiare agli animali; costruire delle piste per le macchinine; trasportare la sabbia o altro materiale con il camion; nascondere le palline o altri piccoli oggetti e poi cercarli come fosse una caccia al tesoro, ecc.

Per quanto riguarda i travasi con l’acqua, invece, si possono introdurre attività come: fare il bagnetto agli animaletti o alle bambole, inserendo anche spugnette, vecchi contenitori di shampoo e/o di sapone e un asciugamano; fare l’autolavaggio alle macchinine; colorare l’acqua con l’uso di coloranti alimentari e buttarci dentro palline o oggetti dello stesso colore; usare le cannucce di plastica per fare le bolle; mettere dentro le mani o i piedi e giocare a batterli sull’acqua per fare gli schizzi.

MEMORY SONORO

Per preparare il "memory sonoro" servono 4 barattoli o contenitori e 4 elementi che possano produrre un suono diverso, come ad esempio: fagioli, riso, acqua, monetine. Si dispongono i 4 contenitori davanti al bambino e uno alla volta si riempiono con un differente tipo di materiale. Per eseguire questa prima parte dell’attività è possibile mettere gli oggetti nei barattoli con le mani oppure utilizzare un cucchiaio piccolo o grande; si consiglia di supportare il bambino se mostra difficoltà nel padroneggiare movimenti fini delle mani o nell’uso del cucchiaio, in modo da non rendere per lui il gioco meno motivante.

Una volta preparati i diversi contenitori, questi potranno essere utilizzati come strumenti musicali, semplicemente scuotendoli e incoraggiando o supportando il bambino nel fare lo stesso. Inoltre, si potranno gradualmente proporre altre azioni come: scuoterli veloce o piano; scuoterli al “via” e fermarsi allo “stop”; scuoterli in alto sulla testa oppure a destra e a sinistra; scuoterli a turno.

Si potrebbe organizzare il "memory sonoro" utilizzando dei barattoli o dei contenitori non trasparenti. In questo caso andranno preparati 4 barattoli per il bambino e 4 per il genitore o chi partecipa all’attività. A turno i partecipanti dovranno scuotere un barattolo e gli altri dovranno indovinare a quale materiale corrisponde il suono, quindi scuotendo il proprio barattolo con lo stesso materiale all’interno. Eventualmente se il bambino è più facilitato dal vedere i materiali contenuti all’interno dei barattoli, si potranno usare contenitori di vetro e si potrà proporre l’attività come un gioco di associazione in cui il bambino deve prendere e scuotere lo stesso oggetto utilizzato dal genitore.

Facci sapere quali giochi sono piaciuti di più.

Ai prossimi giochi presto in arrivo!

AlberoBlu
COOPERATIVA SOCIO-SANITARIA