



Servizio
Sanitario
della
Toscana

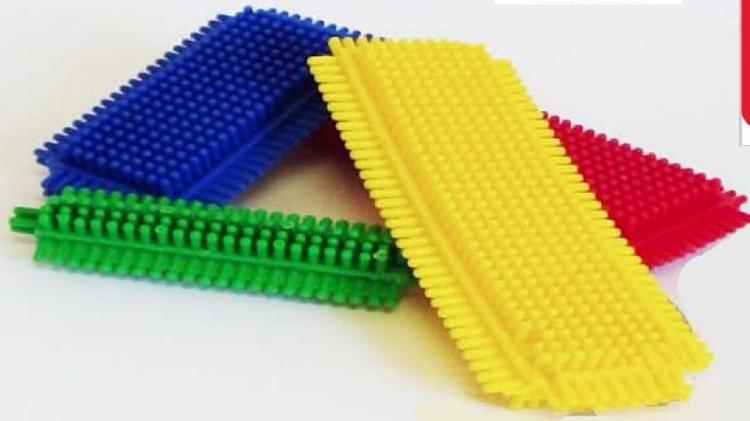


Con il patrocinio di

REGIONE
TOSCANA



Guida informativa



Gioca con me!

Attività consigliate per promuovere lo sviluppo delle abilità prassiche



Giochiamo insieme!

Cari genitori,

questo libretto nasce con l'intento di offrire spunti e idee per giocare con i vostri figli in modo semplice, creativo ed ecologico.

Idee che non devono diventare esercizi o prove ludiche da far sperimentare ai vostri bimbi come a scuola o in terapia, ma esperienze piacevoli di scambio, scoperta e conquista di abilità.

Idee da costruire insieme che possono essere spunti per quei pomeriggi da trascorrere in compagnia, che aiutano ad evitare l'esposizione prolungata alla televisione e che rafforzano l'autostima e il proprio senso di efficacia.

L'importanza del gioco

*I giochi dei bambini non sono giochi e bisogna
considerarli come le loro azioni più serie*

Michel de Montaigne

Attraverso il gioco

il bambino scopre e sperimenta:

- il suo corpo
- la relazione con l'altro e con gli oggetti
- lo spazio circostante In questo modo apprende competenze necessarie ad uno sviluppo armonico (emotivo-relazionale, cognitivo, linguistico, motorio-prassico)

Mettiti in gioco

Quando giochi con il/la tuo/a bambino/a:

- posizionati alla sua altezza
- ricerca il suo sguardo
 - osserva cosa fa
- dagli il tempo di sperimentare
- offrigli la possibilità di imitarti sintonizzati sulle sue emozioni e...

Divertiti

I bambini devono esplorare e conoscere con tutti i sensi

Per questo nei primi due anni di vita è importante offrire e condividere oggetti reali

L'Organizzazione Mondiale della Sanità ha pubblicato alcune raccomandazioni: i neonati e i bambini NON dovrebbero essere lasciati a guardare passivamente la televisione, lo smartphone, il tablet o il computer. Le nuove linee guida stabiliscono che PRIMA DEI DUE ANNI D'ETÀ i bambini NON dovrebbero mai trascorrere del tempo stando seduti passivamente davanti ad uno schermo. Il limite invece per i bambini dai 2 ai 4 anni d'età è un'ora al giorno, ma in generale sarebbe meglio meno tempo ancora.

Internet e tecnologie

Si, ma...

come fonte di idee e spunti per costruire
nuovo materiale di gioco per il tuo bambino



Il cestino dei tesori

Dai 6 mesi



È un'attività da proporre ai bambini sopra i 6 mesi, ossia da quando riescono a stare seduti da soli ed il loro interesse per il mondo che li circonda aumenta sensibilmente. Un'esperienza unica grazie alla quale possono scoprire ed esplorare il mondo sensorialmente. Attraverso la manipolazione i bambini possono scoprire molto di un determinato oggetto, come il peso, le dimensioni, la forma, il rumore... Se ben organizzato, il cestino dei tesori può diventare occasione di scoperta e promuovere la concentrazione e la coordinazione oculo-manuale.

Cosa mettere dentro un *cestino dei tesori*

- OGGETTI DI ORIGINE NATURALE: pigne, conchiglie, castagne, pietre di fiume, spugne naturali, gusci di noce di cocco;
- OGGETTI DI MATERIALI NATURALI: gomitoli di lana e cotone, sotto pentole in paglia, pennelli da barba, spazzolino da denti, pettini in legno, spazzole in setole naturali;
- OGGETTI DI LEGNO: sonagli, mollette da bucato, anelli delle tende, cucchiai, portauova;
- OGGETTI DI METALLO: mazzi di chiavi, catenelle, fruste da cucina, pentolini, scatole dei sigari, coperchi dei vasetti di marmellata, piccole grattugie, formine per biscotti, tappo da vasca con catenella;
- OGGETTI MORBIDI: in pelle, tessuto, gomma, pelo: piumino per cipria, pezzi di tubi di gomma, palla da tennis, borsette in pelle con cerniera, pacchetti ben cuciti di tessuto con lavanda, timo, chiodi di garofano, calzascarpe di osso.

Il cestino dei tesori



Alcuni esempi

- PER L'INTEGRAZIONE VISTA/UDITO/TATTO: sonagli, mazzi di chiavi, imballi di plastica a bolle d'aria, stagnola...
- PER L'INTEGRAZIONE VISTA/TATTO: peluches, carta vetrata, giocattoli di gomma, sabbia, legumi, farine diverse, pasta cruda, schiuma da barba...
- PER L'INTEGRAZIONE TATTO/GUSTO/OLFATTO: panna, carote, pasta di sale...

E se li mette in bocca?

Per un bambino piccolo l'esplorazione con la bocca degli oggetti è una cosa normale, è il suo primo modo di conoscere il mondo (sempre sotto attenta supervisione di un adulto).

Presca a pinza

Dare al bambino la possibilità di attivare la presa a pinza con piccoli oggetti commestibili, per esempio: palline di cereali o pezzettini di biscotto

Dai 9 mesi



Per rafforzare la presa a pinza:



Recuperare dei pezzetti di plastica con le pinze



Creare cornici costituite da mollette sui barattoli di plastica

Inserire, ovetti

Far inserire ovetti di plastica in un contenitore nel cui coperchio è stato praticato un foro

Dai 10 mesi



Oggetti quotidiani per l'uso delle mani

Dai 18 mesi



Aprire e chiudere il velcro delle scarpe

Dai 20 mesi



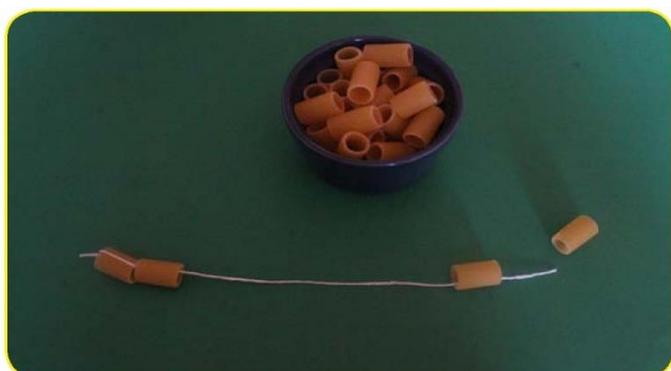
Aprire e chiudere una zip (borse, cappotti, zaini etc)

Dai 24 mesi



Avvitare e svitare il tappo di una bottiglietta

La collana



Dai 24 mesi

Realizzare una collana con la pasta (per esempio mezze maniche) e un filo rigido (per esempio spago da cucina immerso nel vinavil e lasciato asciugare) oppure una stringa da scarpe

La collana con la pasta ed i bottoni

Dai 24 mesi



Infilare dei bottoni o pasta sempre più piccola, in una stringa delle scarpe o in uno spago da cucina

Il gioco dell'”inserire”



Inserire tappi di penna biro nella fessura corrispondente di un barattolo



Inserire dischetti nella fessura corrispondente

Inserire tappi di sughero nella fessura corrispondente



Dai 24 mesi



Inserire delle perline dentro spiedini bloccati in una pallina di pasta modellabile/pasta di sale



Inserire bastoncini nella fessura corrispondente

Gli incastri

Dai 24 mesi

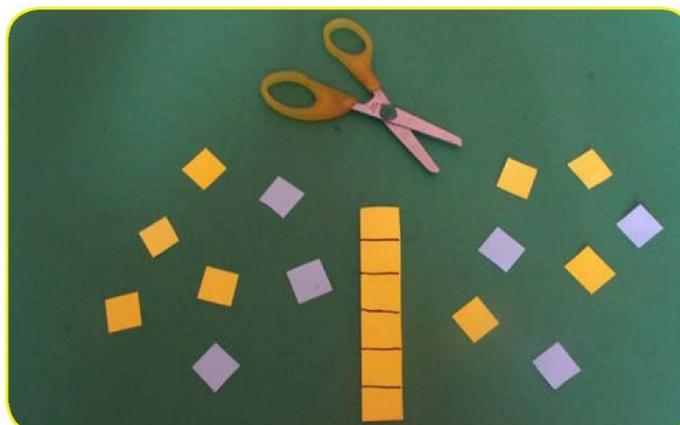


Pasta da manipolare



Manipolare altro materiale facilmente modellabile o pasta di pane

Qualche idea con le forbici



Ritagliare i coriandoli stando sulla riga

Dai 36 mesi

Manipolare pasta modellabile o pasta di pane per creare dei "serpenti" oppure tagliare il materiale modellabile con forbici a punta arrotondata per preparare degli "gnocchi" o delle "caramelle" da far mangiare a un pupazzo



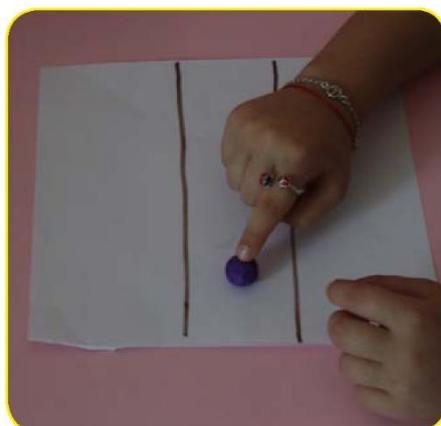
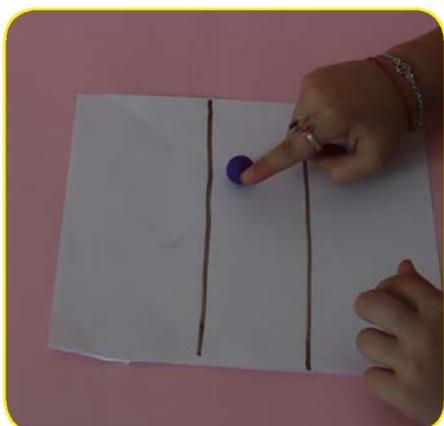
I chiodini

Dare al bambino la possibilità di inserire i chiodini nella tavoletta in ordine sparso, o in fila, o seguendo un modello

Dai 24 mesi



Il percorso



Preparare su un foglio un percorso, spingere con un dito una pallina/biglia fino a farla arrivare alla meta

I bulloni

Dai 36 mesi



Il gioco delle marionette



Giocare con pupazzetti a dito che devono:

- salutarsi con un bacio (opporre il pollice alle altre dita)
- trasportare qualche piccolo oggetto insieme (opporre il pollice alle altre dita)
- fare l'inchino (flettere ogni dito)
- svegliarsi (dal pugno chiuso estendere ogni dito)
- far eseguire questi movimenti prima una mano per volta e poi con due mani contemporaneamente

Il gioco sopra descritto si può fare, invece che con il guanto, con adesivi di faccine o personaggi attaccati su ogni polpastrello, oppure disegnando con una penna biro delle faccine sui polpastrelli



L'esperienza sensomotoria sostiene e facilita l'organizzazione di azioni sempre più complesse e intenzionali (prassie) che permettono al bambino di: vestirsi/spogliarsi, mangiare e bere da solo, lavarsi, disegnare e scrivere, organizzare lo zaino... ESSERE AUTONOMO

Sfrutta le tue passioni

Potete coinvolgere i vostri bambini in semplici attività della vita quotidiana, a loro piacerà aiutarvi e potranno sviluppare nuove competenze sentendosi gratificati.

In cucina

impastare



mescolare



sgranare legumi



apparecchiare



In giardino

scavare



annaffiare

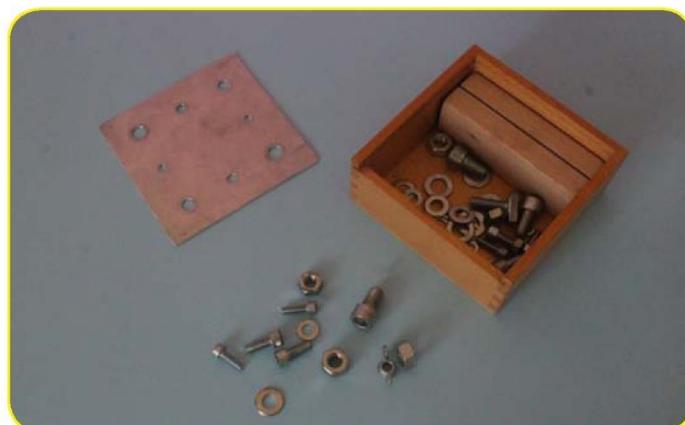


raccogliere fiori e foglie



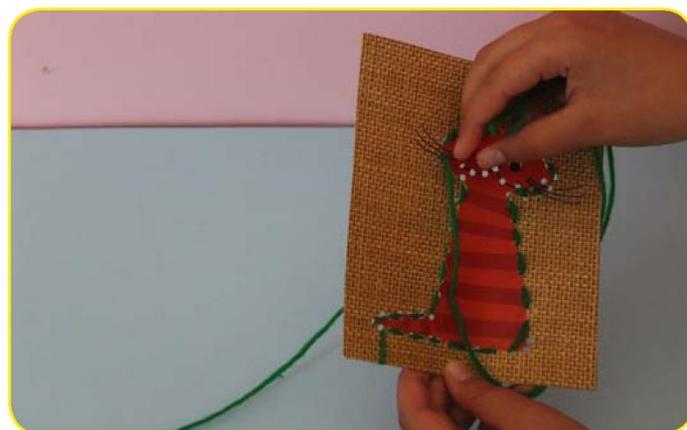
In casa

- Aggiustare le cose (svitare/avvitare)
- Stendere i panni (con le mollette)
- collocare gli oggetti (es. svuotare la busta della spesa o la lavastoviglie)
- Incollare oggetti rotti



Dai 36 mesi

Sperimentiamo anche le cose che potrebbero essere pericolose giocando a fare finta (cucire, piantare chiodi col martello, segare...)



Gioco dei birilli



Giocare con una palla da lanciare con due mani (fino ai 3 anni) o con una mano (dai 4 anni) in direzione dei birilli con lo scopo di buttarne giù il più possibile. I birilli potranno essere sostituiti da bottiglie di plastica da riempire di acqua a seconda della difficoltà



Giochi di lancio e ricezione

Dai 4 anni



Giocare con una pallina e un bicchiere a lanciare e recuperare



Giocare a lanciare freccette o palline cercando di colpire il centro del tabellone per facilitare la presa e la mira



giocare a tennis: prima con un palloncino e poi con una pallina per facilitare la presa



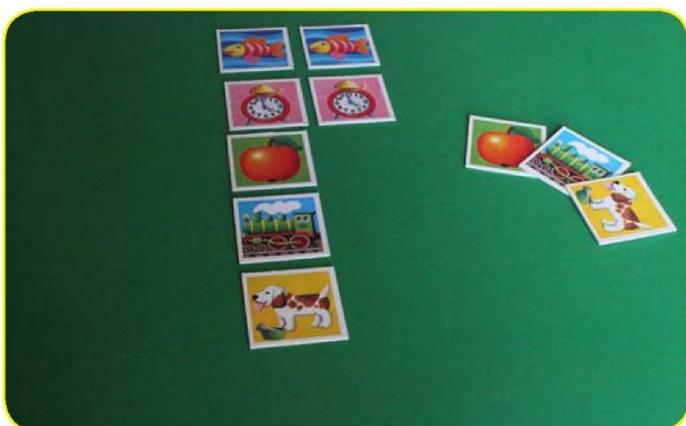
Accartocciare dei pezzi di carta (alluminio o velina) per creare delle palline oppure lanciare le palline realizzate per fare canestro nel secchio

Incastri a due e due e via via più complessi fino alla realizzazione di puzzle

Dai 24 mesi



Tombole di immagini



Giocare a trovare l'immagine uguale o a riempire le caselle con l'immagine corrispondente; questo gioco può essere svolto da soli, in due o in piccolo gruppo. Le immagini possono essere costruite in cartoncino, con foto o disegni stampati



Indovina dove va e come va messo

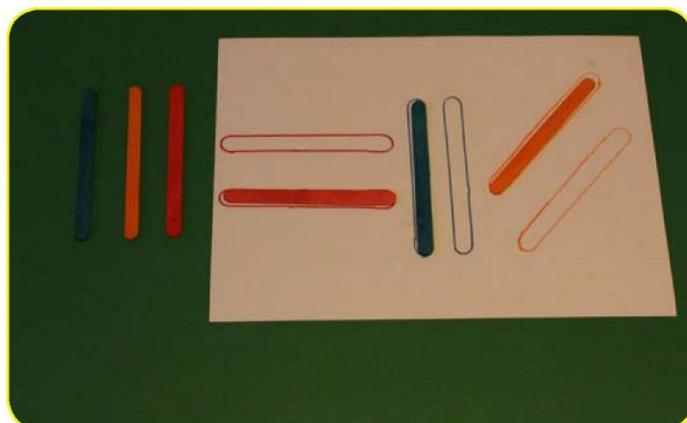
Dai 24 mesi

Il bambino deve collocare il pallino sul colore corrispondente



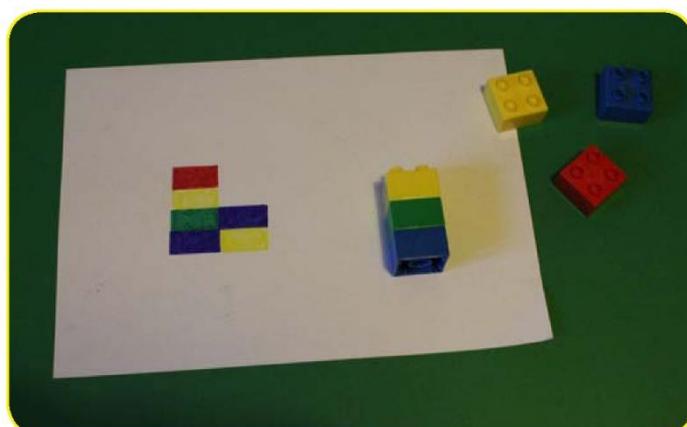
Dai 4 anni

Collocare i bastoncini colorati sulle sagome del colore corrispondente rispettandone la posizione



Dai 4 anni

Con cubetti colorati costruire torri, treni, scale e configurazioni varie, procedendo da quelle più semplice a quelle più complesse (come struttura e numero di elementi). comporre in contemporanea con un cubetto per volta o fornire il modello già costruito prima concreto e poi disegnato



Torre dei cubi

Dai 20 mesi

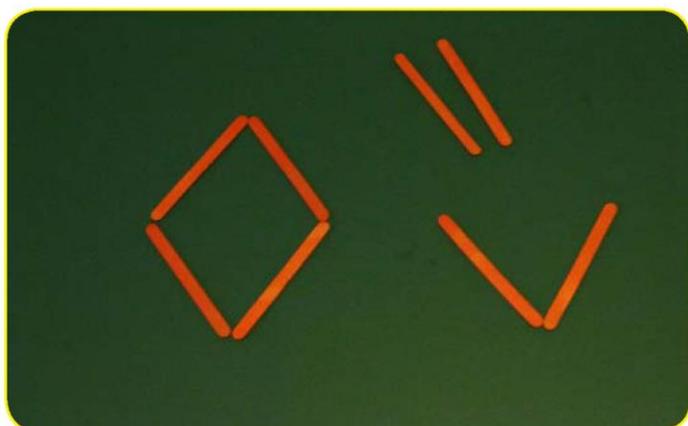
Creare con dei cubetti una torre o un treno



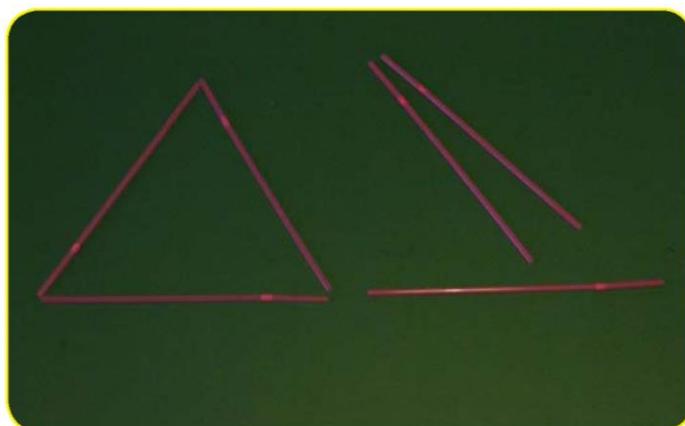
Prassie costruttive con i bastoncini

Dai 4 anni

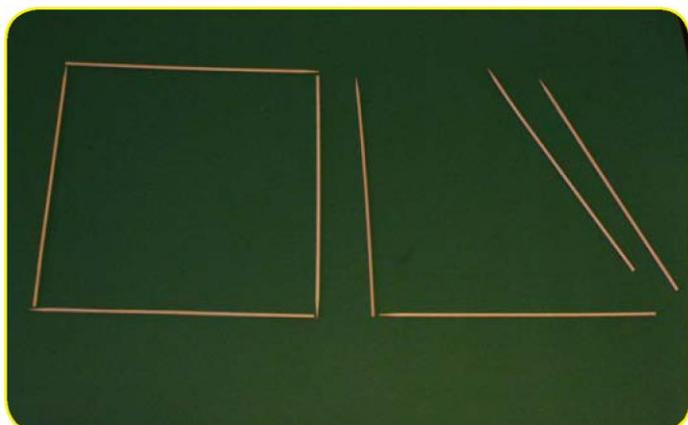
Per copiare le figure geometriche si possono usare:



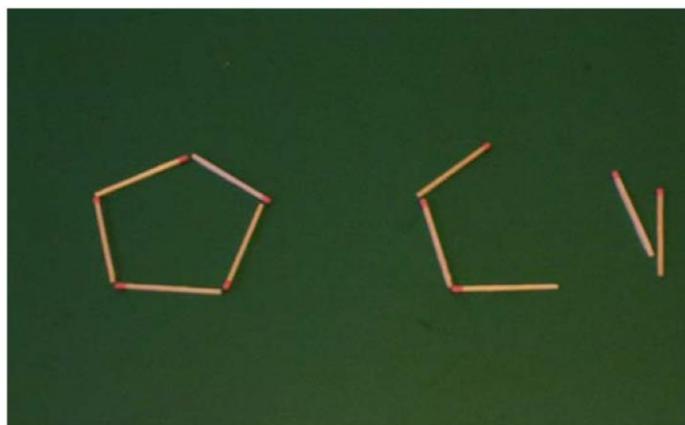
i bastoncini



le cannuce



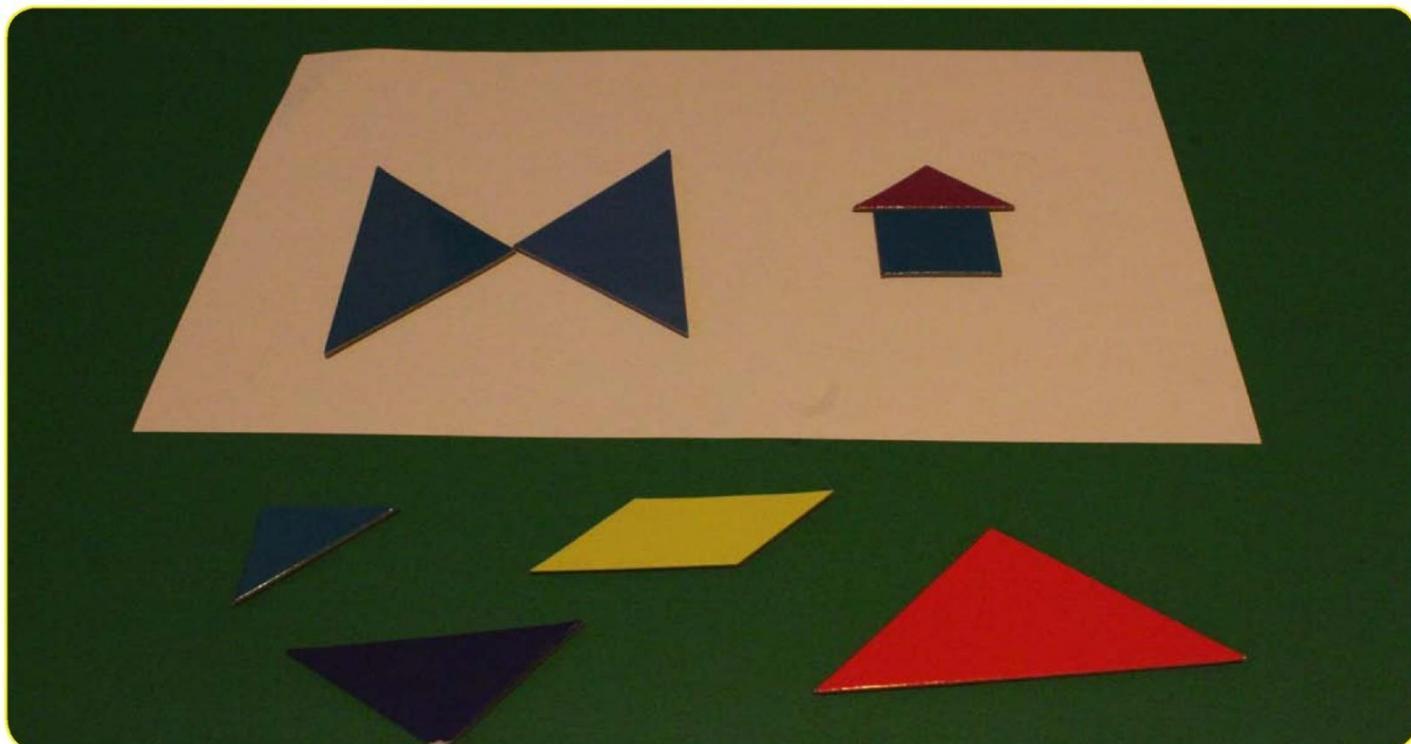
gli spiedini di legno



i fiammiferi

Tangram

Dai 4 anni



Con le forme geometriche è possibile creare delle figure

Dai 5 anni



Con sette tavolette di varie forme è possibile creare una figura utilizzando tutti i pezzi.
Si può cominciare col sovrapporre i vari pezzi e poi riprodurre
Per la riproduzione delle sette forme è possibile cercare su Internet "Tangram da colorare" per trovare foto e sagome da cui prendere spunto

Disegni con la farina di mais

Dai 4 anni



Superfici verticali

Usare lavagne
(nere o bianche),
carta da pacchi
appesa al muro
Far copiare tracce
verticali e
orizzontali, tondi,
croci, casette,
serpenti, nuvole,
etc.



Stencil



A cura dei

Terapisti della neuro e psicomotricità dell'età evolutiva del Servizio Sanitario della Regione Toscana

Con il contributo degli

Ordini TSRM PSTRP di

Firenze, Arezzo, Prato, Pistoia, Lucca, Massa Carrara
Pisa, Grosseto, Livorno
Siena

Immagini di
Caterina Fineschi

TPX 5195 AUSL TC GRAFICA - LM



I suggerimenti contenuti in questa guida sono il frutto dell'esperienza lavorativa di un gruppo di TNPEE (Terapisti della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva) del Servizio Sanitario della Regione Toscana.

Il lavoro del TNPEE ha come obiettivo primario la promozione di uno sviluppo equilibrato ed armonico del bambino nella sua globalità.

Il TNPEE collabora con le équipe multidisciplinari formate dagli operatori sanitari della riabilitazione, dal neuropsichiatra infantile, dallo psicologo e dai professionisti dell'area pediatrica e pedagogica.

Per informazioni e consigli contattate il terapeuta della neuro e psicomotricità dell'età evolutiva presso il Servizio di Riabilitazione funzionale infanzia e adolescenza del vostro presidio di appartenenza.

Ringraziamo tutti i bambini che si sono prestati a fare da modelli per realizzare questa guida

CONSIGLI BIBLIOGRAFICI

"Gioco, creo e imparo", v. Santi, Astro Editore, 2019 "I giochi più stimolanti e creativi da fare con il tuo bambino da 0 a 6" G. Cozza, Newton Compton Editore, 2018

"Il gioco dei bambini", E. Baumgartner, Carocci Editore, Collana Le Bussole, 2010

"Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age", World Health Organization, 2019

Testi sulle attività di Montessori da 0 mesi fino ai 6 anni

CONSIGLI PER NAVIGARE SUL WEB

laminifactory.com/2018/09/5-cestini-dei-tesori-per-bambini-dai-6.html

Social Network Pinterest (digitando ad esempio "giochi motricità fine" oppure "attività grafomotorie")
Nuvoleinscatola.it Passettidalumaca.com