



GUIDA OPERATIVA PER GENITORI DI BAMBINI CON DIFFICOLTA' DI REGOLAZIONE

LE ATTIVITA'

LEGENDA DELLE ATTIVITA'

Le attività proposte sono classificate in relazione al loro principale obiettivo.

BLU

ATTENZIONE

Componenti Intensive (Allerta, Attenzione Sostenuta, Attenzione Uditiva) e
Componenti Selettive (Attenzione Divisa, Attenzione Alternata)

ARANCIONE

INIBIZIONE

Inibizione Linguistica e dello Stimolo Motorio, Resistenza ai Distrattori e alla Interferenza

VIOLA

FLESSIBILITA'

Modificazione Rapida di uno Schema Esecutivo (Switch di Compito) o
di un Focus Attentivo (Shift di Compito)

ROSSO

MEMORIA

Memoria a Breve Termine, Componenti Verbali e Visuo-Spaziali,
Memoria di Lavoro (Abilità di Riaggiornamento delle Informazioni)

GIALLO

PIANIFICAZIONE

Progettazione, Organizzazione, Esecuzione e Monitoraggio dei
Passaggi Risolutivi di un Compito Complesso (Problem Solving)

“SEGUI LA MUSICA”

OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
ATTENZIONE Uditiva
CONTROLLO MOTORIO
FLESSIBILITÀ COORDINAZIONE ED EQUILIBRIO



MATERIALI

Oggetti con suoni caratteristici e riconoscibili



DESCRIZIONE

Viene riprodotta la musica preferita dal bambino che sarà invitato a muoversi e a ballare liberamente. Viene spiegato che ad un determinato suono dovrà svolgere un tipo di movimento specifico. Ad esempio al battito di mani dovrà strisciare, al suono di un campanello dovrà saltare su un piede solo e fermarsi immobile con il suono del fischietto. Dopo alcuni secondi dare il comando stop e il bambino potrà tornare a muoversi liberamente.

“IL BALLO DEGLI ANIMALI”

OBIETTIVI

**ATTENZIONE SOSTENUTA
ATTENZIONE Uditiva
CONTROLLO MOTORIO
COORDINAZIONE ED EQUILIBRIO**



MATERIALI

Base musicale



DESCRIZIONE

Dopo aver analizzato il movimento di alcuni animali (Gatto – 4 zampe; Canguro – salto sulle zampe posteriori; Rana – salto su 4 zampe; Foca – Rotola; serpente – striscia; Gallina – 2 zampe e movimento del collo; Leone- 4 zampe e aggressivo, ecc.) verrà fatta partire la musica. Il bambino si potrà muovere e ballare liberamente per la stanza. Dopo aver ascoltato il suono stimolo (“Pronti”), il genitore nominerà un animale e il bambino dovrà muoversi come quell’animale. Al comando STOP, si ritorna ad essere “Umani”.

“IL GIOCO DEL SACCO”

OBIETTIVI
ATTENZIONE SOSTENUTA
ATTENZIONE Uditiva
CONTROLLO MOTORIO



MATERIALI

Nessuno



DESCRIZIONE

Il bambino si posiziona davanti all'adulto che darà gli ordini di esecuzione corrispondenti a precise posizioni che il bambino dovrà assumere. Potrà dire “sacco pieno” (il bambino dovrà stare in piedi con le braccia alzate), “sacco mezzo” (il bambino si metterà semi accovacciato abbracciando le ginocchia) e infine “sacco vuoto” (il bambino si metterà accucciato a terra). Mano a mano che passa il tempo si aumenta la velocità degli ordini.

“SIT VOLLEY”

OBIETTIVI

**ATTENZIONE SOSTENUTA
COORDINAZIONE
CONTROLLO MOTORIO
EQUILIBRIO
FLUENZA VERBALE**



MATERIALI

Un palloncino o una palla leggera

DESCRIZIONE

Seduti sul pavimento, posizionarsi di fronte al bambino. Il gioco consiste nel passarsi il palloncino cercando di non farlo cadere e di non perdere l'equilibrio. Contare insieme o in modo alternato i passaggi.



VARIANTE

Ad ogni tiro bisogna dire il nome di un oggetto appartenente ad una categoria semantica scelta in precedenza, ad esempio gli animali

“DOVE SONO?”

OBIETTIVI

ALLERTA
ATTENZIONE UDITIVA
ORIENTAMENTO ATTENTIVO
PERCEZIONE SPAZIALE



MATERIALI

Benda per gli occhi, oggetti con rumori caratteristici e riconoscibili.



DESCRIZIONE

Il bambino è seduto al centro della stanza con gli occhi bendati, il genitore si posiziona in una direzione (davanti, dietro, destra e sinistra). Dopo lo stimolo (“Pronti”) viene fatto ascoltare un suono (Una voce che richiama il suo nome, fruscio della carta, campanello). Il bambino dovrà indovinare da dove proviene il suono (avanti, dietro, destra, sinistra).

Variante: Si utilizzano diversi strumenti musicali e il bambino dovrà indovinare non solo la direzione ma anche il tipo di strumento utilizzato.

“AL BUIO”

OBIETTIVI

ALLERTA
ATTENZIONE UDITIVA
ORIENTAMENTO ATTENTIVO
PERCEZIONE SPAZIALE
COMPRESIONE VERBALE



MATERIALI

Benda per gli occhi, oggetti di uso quotidiano

DESCRIZIONE

In uno spazio ben delimitato vengono posizionati degli ostacoli come sedie, cuscini e oggetti simili per creare un piccolo percorso che il bambino potrà osservare e cercare di memorizzare. Il bambino si posiziona bendato al punto di partenza e seguendo esclusivamente le indicazioni del genitore (esempio: un passo in avanti, un passo a destra, un passo per scavalcare un ostacolo, striscia sotto l'ostacolo) dovrà arrivare fino al punto finale prestabilito. Al termine si invertono i ruoli con il genitore bendato e il bambino che darà le indicazioni.



“PASSA LA FACCIA”

OBIETTIVI

**ATTENZIONE SOSTENUTA
CONTROLLO MOTORIO**



MATERIALI

Nessuno



DESCRIZIONE

Per fare questo gioco occorre essere almeno in 3 persone. Ci si siede uno dietro l'altro, il bambino sarà seduto al centro. L'ultimo sceglierà un'espressione facciale chiara, al suo via il bambino si volterà per vederla e poi dovrà rifarla allo stesso modo e farla vedere alla persona seduta davanti. L'ultima persona rifarà l'espressione facciale e la persona che ha iniziato verifica se è uguale a quella fatta da lui.

SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Quando si mostra l'espressione facciale scegliere pochi movimenti chiari e rimanere fermi come una statua. Per aumentare la complessità si può aggiungere all'espressione facciale un gesto con le mani.

“ASCOLTA LE PAROLE”

OBIETTIVI

**ATTENZIONE
SOSTENUTA**



MATERIALI

Lista di parole e numeri

DESCRIZIONE

L'adulto legge una lunga e monotona lista di numeri, nomi di animali o oggetti, al bambino. Ogni volta che viene pronunciata una parola target il bambino batte la mano sul tavolo.



SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Come variante del gioco, si può far ascoltare una canzone e il bambino dovrà contare quante volte viene pronunciata una determinata parola all'interno del testo.

“GIOCO DELL’ESPLORATORE”

OBIETTIVI
ATTENZIONE SOSTENUTA
MOTRICITA' FINE
RAPPRESENTAZIONE



MATERIALI

Sacco o scatolone, giocattoli o oggetti di uso comune, foglio e matite



DESCRIZIONE



Per la preparazione di questo gioco sarà necessario mettere alcuni oggetti all'interno di un sacco. Successivamente cominciamo ad estrarre un oggetto per volta e nel frattempo chiediamo al bambino di memorizzare la maggior parte di essi. Dopo averli presentati, possiamo lasciarli per un breve periodo alla vista del bambino. Passato il tempo che abbiamo stabilito, riponiamo gli oggetti all'interno del sacco e chiediamo al bambino di disegnare la maggior parte degli oggetti che ricorda.

“BARRAGE”

OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
SCORRIMENTO SINISTRA DESTRA



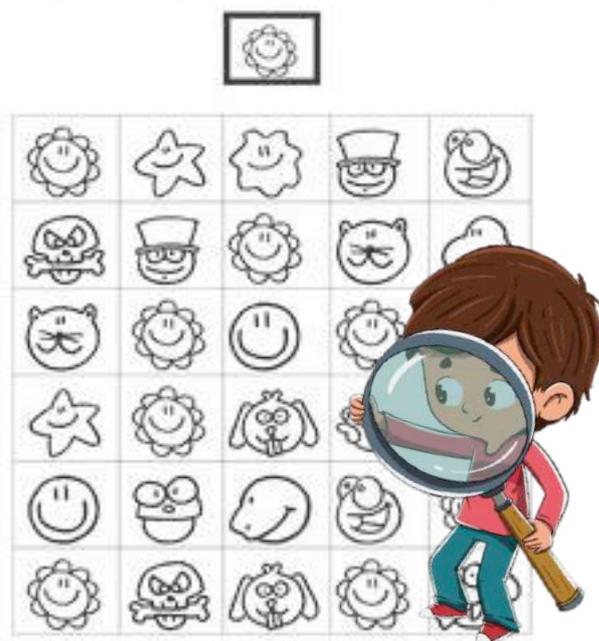
MATERIALI

Carta e pennarelli

DESCRIZIONE

Selezionare 4 o 5 oggetti diversi e disegnarli in modo alternato ripetendoli più volte, distribuendoli su 4 o 5 righe per ogni foglio. Nella parte alta disegnare uno di questi oggetti che diventerà il “bersaglio” del gioco.

Invitare il bambino ad analizzare ogni rigo cercando l’oggetto bersaglio e a barrarlo ogni qualvolta lo riesca ad individuare.



SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Seguire il seguente link:
<https://youtu.be/rKGOKFjTuc>
Per avere accesso ad un video
con una spiegazione pratica e
dettagliata di questa attività

“LO LEGGO SUL MURO”

OBIETTIVI
ATTENZIONE SOSTENUTA
FLUENZA VERBALE
INIBIZIONE
SCORRIMENTO SINISTRA DESTRA
CONTROLLO ESECUTIVO

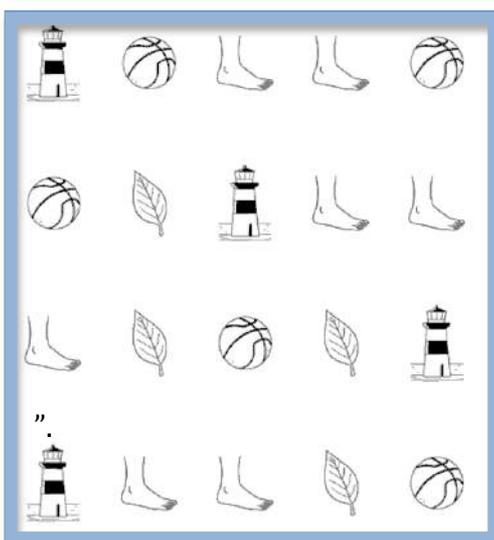


MATERIALI

Carta e pennarelli

DESCRIZIONE

Disegnare semplici oggetti in sequenza distribuendoli su 4 o 5 righe composte da 5 oggetti per riga. Selezionare 4 oggetti diversi e disegnarli in modo alternato, poi appendere il foglio al muro. Invitare il bambino a nominare gli oggetti in sequenza come se li stesse “leggendo” cercando di essere il più veloce possibile. Fornire al bambino un oggetto bersaglio, ad esempio in corrispondenza del “piede”, dovrà battere le mani e non dire niente.



SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Creare più fogli e appenderli in più punti della casa, il bambino dovrà eseguirli in sequenza correndo da una postazione all'altra.

Cerchiare l'oggetto che dovrà essere sostituito dal battito delle mani, o creare serie composte da due soli oggetti che il bambino dovrà leggere al “contrario”.

“PIRIPICCHIO PIRIPACCHIO?”

OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
ALLERTA
INIBIZIONE



MATERIALI

NESSUNO



DESCRIZIONE

Il bambino dovrà alzare le braccia quando il genitore dirà “Piripicchio” e abbassarle quando dirà “Piripacchio”.

Il genitore dà a piacimento i due comandi, potendo ripetere lo stesso comando più volte; può pronunciare la prima parte della parola (Piri...) e aspettare qualche secondo per pronunciare la seconda parte della parola (...picchio o ...pacchio).

SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Una volta che il bambino ha capito il gioco e ha ripetuto le sequenze più volte, il genitore può assumere la posizione giusta o inversa da quella da lui indicata. In tal modo viene aumentata la difficoltà del gioco.

“GIOCO DEL SEMAFORO”

OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
INIBIZIONE
CONTROLLO MOTORIO



MATERIALI

Cartoncini colorati



DESCRIZIONE

Il gioco consiste nel raggiungere un obiettivo prefissato nella stanza, ad esempio un gioco di grande interesse per il bambino; ma per raggiungerlo dovrà essere molto attento e concentrato e a non commettere errori! Costruiamo una paletta con un foglio di colore rosso e una di colore verde. Nella fase iniziale, il bambino potrà raggiungere l'obiettivo in 10 passi, seguendo le regole generali del semaforo, se alziamo la paletta verde può compiere un passo altrimenti se alziamo quella rossa dovrà fermarsi. Successivamente, la regola verrà cambiata e quindi il bambino potrà fare un passo avanti solo se la rispetterà. La nuova regola che vige è la seguente: se alziamo la paletta rossa il bambino potrà avanzare di un passo mentre se alziamo quella verde dovrà rimanere fermo. Se commette un errore dovrà tornare indietro.

“BLU O ROSSO?”

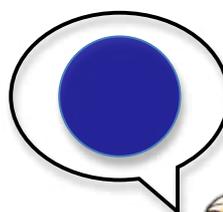
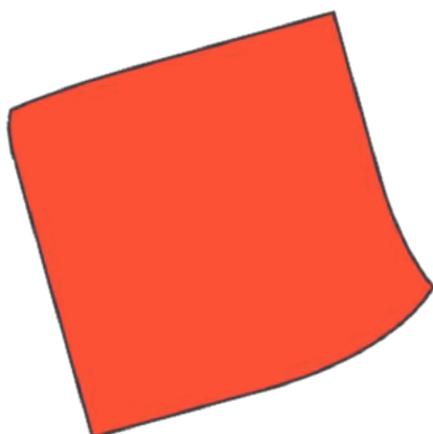
OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
INIBIZIONE



MATERIALI

Cartoncini colorati



DESCRIZIONE

Il gioco consiste nel prestare molta attenzione a non commettere errori e ad inibire una risposta abituale. Coloriamo due fogli, uno di rosso e uno di blu. Quando alziamo il foglio blu il bambino dovrà dire “ROSSO”, mentre quando alziamo il foglio rosso dovrà dire “BLU”. Per aumentare la motivazione, inseriamo la variabile sfida! Chi commetterà meno errori? Mammà, Papà o il bambino?

“SE FACCIIO TIP, TU FAI TAP”

OBIETTIVI

INIBIZIONE
ALLERTA
ATTENZIONE



MATERIALI

NESSUNO

DESCRIZIONE

L'attività si può svolgere intorno ad un tavolo, in posizione frontale rispetto al bambino.

1. Presentare un gesto al bambino (ad esempio <<battere la mano sul tavolo>>) spiegando che, ogni volta che vedrà fare quel gesto, dovrà rispondere eseguendone un altro che gli mostreremo (ad esempio <<battere il pugno>>)
2. Viene fornita una consegna verbale, se necessario rinforzata anche dal supporto visivo facendo vedere al bambino cosa deve fare: “quando faccio questo [far vedere il gesto], tu dovrai fare questo [far vedere il gesto].
3. Se necessario, ripetere più volte per assicurarsi che il bambino abbia compreso la consegna. Sia il bambino che l'adulto dispongono le mani sul tavolo prima di cominciare l'attività.

SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Per favorire l'inibizione della risposta automatica è possibile fornire un indizio visivo o verbale. Per aumentare la complessità del compito, è possibile sia incrementare la velocità nella presentazione dei gesti. Volendo si possono cambiare anche i gesti da proporre coinvolgendo altre parti del corpo ad esempio pugno con pollice in alto, battere le mani, battere i piedi, chiudere gli occhi, schioccare la lingua.

“NON FARE COME ME”

OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
ALLERTA
INIBIZIONE



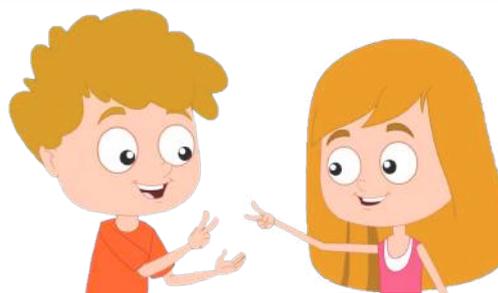
MATERIALI

NESSUNO

DESCRIZIONE

Posizionarsi ad un tavolino seduti di fronte al bambino. Si spiegherà che quando il genitore batterà il dito 1 volta sul tavolo, lui dovrà battere 2 volte. Mentre quando il genitore batterà il dito sul tavolo 2 volte, lui dovrà battere 1 volta”.

Al segnale di via, il genitore dovrà proporre sequenze alternate di queste due possibili azioni, con ritmo incalzante.



SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Inserire altri elementi, sia gestuali che riferiti ad altre parti del corpo, come ad esempio un movimento a livello del viso (“se chiudo un occhio, tu fai la linguaccia”), per cercare di spostare il focus attentivo del bambino.

“IL MONDO AL CONTRARIO”

OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
 INIBIZIONE



MATERIALI

Immagini che rappresentano coppie di elementi opposti (ad esempio: “freddo/caldo”)

DESCRIZIONE

Viene presentata un ‘immagine alla volta.

Ad ogni immagine presentata il bambino deve denominare l’elemento opposto rispetto a quello rappresentato.

Ad esempio se la carta rappresenta “freddo”, il bambino dovrà dire “caldo”.

SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Può essere utile iniziare prima con una sola immagine (ad esempio: “caldo”) ed allenare il bambino a nominare sempre l’elemento opposto “freddo”. Una volta che il bambino avrà compreso il compito e si sarà allenato allora possiamo inserire la seconda immagine (ad esempio: “freddo”) e quindi passare ad una modalità alternata di presentazione (“caldo/freddo”) per poi aggiungere progressivamente altri elementi (ad esempio “grande/piccolo”).

<u>grande/piccolo</u>		
<u>pesante/leggero</u>		
<u>bianco/nero</u>		
<u>maschio/femmina</u>		

“SCARTO O NON SCARTO”

OBIETTIVI

ATTENZIONE INTENSIVA
ATTENZIONE SELETTIVA
INIBIZIONE
CONTROLLO ESECUTIVO



MATERIALI

Foglio di carta, pennarelli



DESCRIZIONE

Il gioco consiste nel produrre una risposta in corrispondenza di un suono e inibirlo in corrispondenza di un altro. Prepariamo un foglio con dieci file di caramelle, tutte le volte che produciamo un suono, come ad esempio “battere una volta sul tavolo”, il bambino dovrà tracciare un segno su una caramella mentre quando “battiamo due volte” dovrà inibire la risposta, pertanto non dovrà segnare la caramella.

INVENTIAMO?"

OBIETTIVI

ATTENZIONE SELETTIVA
FLESSIBILITA' COGNITIVA



MATERIALI

Nessuno



DESCRIZIONE

Presentiamo al bambino una serie di frasi che dovrà completare con delle parole che non sono legate al contenuto della frase. Ad esempio "il gatto è un" il bambino dovrà completarla con una parola che non è semanticamente collegata al contesto della stessa, quindi: "Il gatto è una balena". Il bambino commetterà un errore se completerà la frase in modo corretto ("il gatto è un animale"). Per motivarlo al gioco possiamo inserire la variabile "sfida"! Chi commetterà meno errori?

“ANDIAMO A FARE LA SPESA”

OBIETTIVI
FLESSIBILITA' COGNITIVA
MEMORIA DI LAVORO
ATTENZIONE

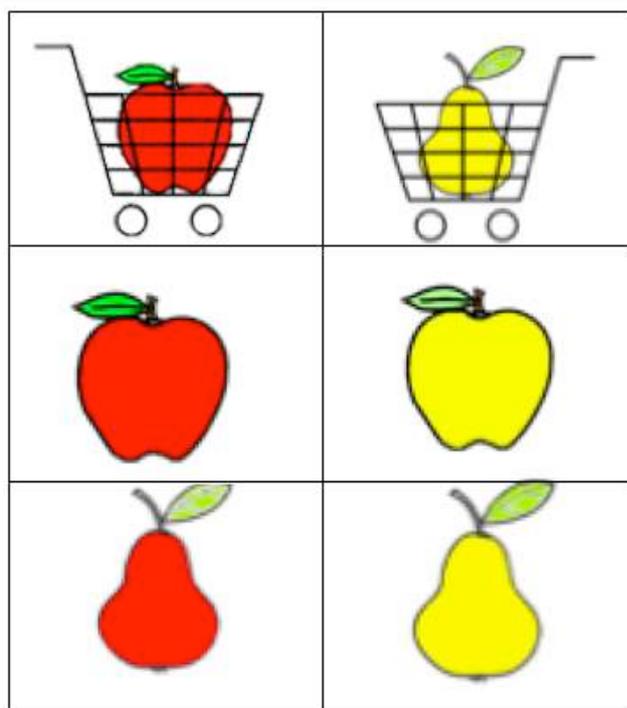


MATERIALI

- ✓ 2 contenitori (possono essere piatti, cestini, bicchieri) che saranno i carrelli della spesa. Contrassegnare i cestini rispettivamente con l'immagine di una mela rossa e di una pera gialla
- ✓ 20 (minimo) immagini in cui le variabili (pera/mela e rosso/giallo) sono ricombinate

DESCRIZIONE

Presentare la consegna in un contesto di gioco (ad esempio “Luca va a fare la spesa con la mamma e il papà. La mamma fa la spesa della frutta e il papà fa la spesa dei colori”). Presentare al bambino un'immagine dicendogli il criterio con il quale volete che sistemi la spesa (“*questo va nel carrello della frutta*” oppure “*questo va nel carrello dei colori*”). Se il criterio è *carrello della frutta* il bambino deve inserire l'immagine nel carrello seguendo il criterio appaiamento <tipologia di frutta>: ad esempio se l'immagine è una pera gialla andrà nel carrello in cui è rappresentata la pera. Se il criterio è *carrello dei colori* il bambino deve inserire l'immagine nel carrello seguendo il criterio appaiamento <tipologia di colore>: ad esempio se l'immagine è una mela rossa andrà nel carrello in cui è rappresentata la frutta rossa.



“PAPPAGALLO AL SEMAFORO”

OBIETTIVI

**FLESSIBILITA'
COGNITIVA**



MATERIALI

Il disegno o il pupazzo di un pappagallo, una paletta rossa e una paletta verde e immagini di parole ad alta frequenza.

DESCRIZIONE

Al bambino viene fornita la seguente consegna: *“Facciamo il gioco del pappagallo e del semaforo. Tu sei il pappagallo chiacchierone, io il semaforo. Attento pappagallo chiacchierone: puoi dire il nome della figura solo quando il semaforo è verde.”* Si mostra una paletta colorata al bambino e si gira una carta del mazzo: se la paletta è verde, il bambino può denominare la carta, se è rossa deve restare in silenzio.



SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Si può pensare ad attività alternative modificando e ricombinando tra loro i domini di riferimento sia per la presentazione degli stimoli, sia per le risposte da elicitare. Lo stimolo può essere di carattere uditivo-non verbale (il suono di uno strumento), uditivo verbale (una parola), visivo (un'immagine) oppure motoria (un gesto). Anche la risposta del bambino può essere verbale, visiva o motoria.

“LETTERE O NUMERI?”

OBIETTIVI

ATTENZIONE INTENSIVA
FLESSIBILITA'
INIBIZIONE
CONTROLLO ESECUTIVO



MATERIALI

Foglio di carta, pennarelli, cartoncino



DESCRIZIONE

Prepariamo dei cartoncini di numeri da 1 a 5 e di cinque lettere. Presentare i cartoncini uno alla volta al bambino in rapida successione. Nella fase iniziale del gioco, quando il bambino vedrà il cartoncino con su scritto un numero dovrà dire “NUMERO”, quando invece vedrà il cartoncino con una lettera dovrà dire “LETTERA”. Successivamente, nella seconda fase del gioco il bambino dovrà riuscire a non confondersi, perché il criterio è stato cambiato! Quando presentiamo il cartoncino con un numero il bambino dovrà dire “LETTERA” mentre quando vedrà il cartoncino con una lettera dovrà dire “NUMERO”.

“SONO BUONO O CATTIVO?”

OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
FLESSIBITA' COGNITIVA
MEMORIA A BREVE TERMINE



MATERIALI

Due peluche o due personaggi.

DESCRIZIONE

Spiegare al bambino che uno dei due peluche è buono e bisogna fare sempre quello che dice mentre l'altro è cattivo e quindi non bisogna mai fare quello che dice. Preparare una lista di azioni da leggere, muovendo in modo alternato uno dei due personaggi. Il bambino dovrà eseguire o non eseguire i comandi in base a quale personaggio abbia “parlato”. Le azioni dovranno essere compiti motori che contengano gli schemi di base come correre, saltare, strisciare, rotolare o in equilibrio su un piede.



“COSA E’ CAMBIATO NELLA STANZA?”

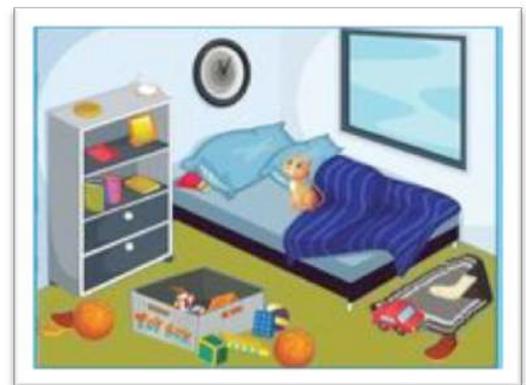
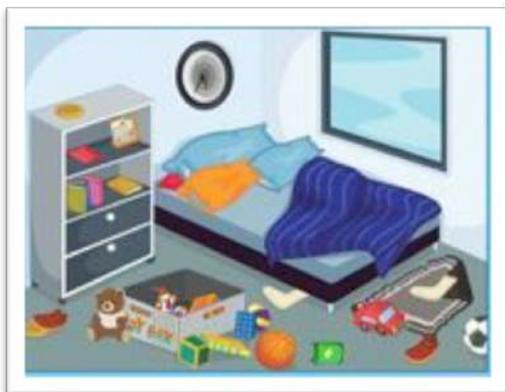
OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
MEMORIA A BREVE TERMINE



MATERIALI

Nessuno



DESCRIZIONE

L'obiettivo dell'attività consiste nel ricordare la maggior parte degli oggetti che sono stati spostati nella stanza. Il gioco inizia facendo osservare al bambino la stanza di gioco chiedendogli di memorizzare la maggior parte degli oggetti e la loro posizione. Successivamente il bambino uscirà dalla stanza e mamma o papà dovranno spostare alcuni oggetti. Al ritorno il bambino dovrà guardare attentamente la stanza e ricordare gli oggetti che sono stati spostati.

“OGGETTI SCOMPARSI”

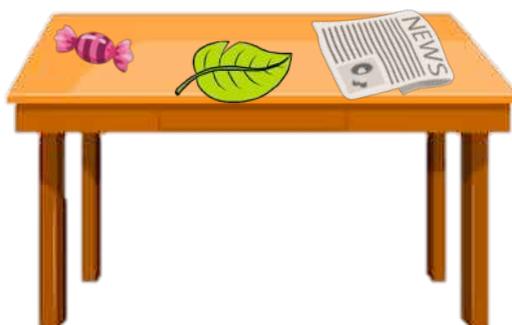
OBIETTIVI

**MEMORIA DI LAVORO
VISUO-SPAZIALE**



MATERIALI

Oggetti di piccolo volume (moneta, foglia, gomma, matita, caramella) e un foglio di giornale o tovaglia



DESCRIZIONE

Il genitore predispose su un tavolo i diversi oggetti mentre il bambino è girato. Il bambino avrà 1 minuto di tempo per osservare tutti gli oggetti, poi il genitore li coprirà con il foglio di giornale o la tovaglia. Il bambino dovrà elencare quanti più oggetti ha osservato.

SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Per aumentare la complessità si può chiedere al bambino di elencare gli oggetti nello stesso ordine in cui sono stati allineati.

Una volta che il bambino ha capito il gioco e ha ripetuto le sequenze più volte, il genitore può assumere la posizione giusta o inversa da quella da lui indicata. In tal modo viene aumentata la difficoltà del gioco.

“PASSA E RICORDA”

OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
MEMORIA A BREVE TERMINE
MEMORIA DI LAVORO



MATERIALI

Una palla o un altro oggetto da lanciare.



DESCRIZIONE

Preparare una frase da 4 o 5 elementi (ad esempio: “il topo mangia il formaggio”) e posizionarsi in piedi di fronte al bambino. Il genitore lancerà la palla al bambino e nominerà il primo elemento della frase (“il”); il bambino prenderà la palla e la rilancerà al genitore ripetendo il primo elemento. Ora il genitore, dopo aver ricevuto la palla, dovrà rilanciarla nuovamente ma ripetendo solo il secondo elemento (“topo”). Il bambino riceverà e lancerà la palla e ripetendo il primo e il secondo elemento insieme (“il topo”).

Si continua così con il terzo elemento (“mangia”) con il bambino che ripeterà i tre elementi insieme (“il topo mangia”), fino a quando non siano stati detti tutti gli elementi della frase. Strutturare e proporre più frasi in ogni sequenza di gioco.

“LA CASA DEGLI ANIMALI”

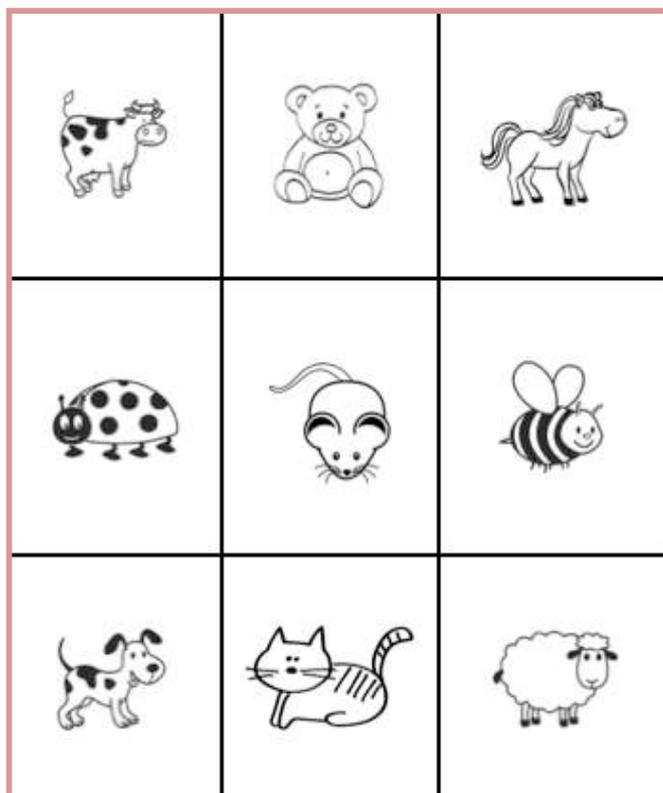
OBIETTIVI
MEMORIA DI LAVORO
VISUO SPAZIALE



MATERIALI

Creare su un foglio una matrice 3x3 quindi con nove caselle e disegnare all'interno di ogni casella un animale diverso.

DESCRIZIONE



L'adulto tocca due animali e il bambino deve riprodurre la sequenza nello stesso ordine in cui è stato proposto. Si può aumentare la complessità quando vediamo che il bambino ripete correttamente la sequenza per almeno tre volte consecutive. Passare quindi ad una sequenza di 3 animali poi 4 e così via. Una volta che il bambino riprodurrà correttamente la sequenza di 9 si passa all'ordine inverso. Si riparte da una sequenza di 2 e si chiede al bambino di riprodurre la sequenza nell'ordine inverso a quello proposto. Nella matrice si possono inserire anche stimoli diversi come colori e oggetti.

“ATTENTO ALLA FORMA”

OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
MEMORIA VISUO-SPAZIALE

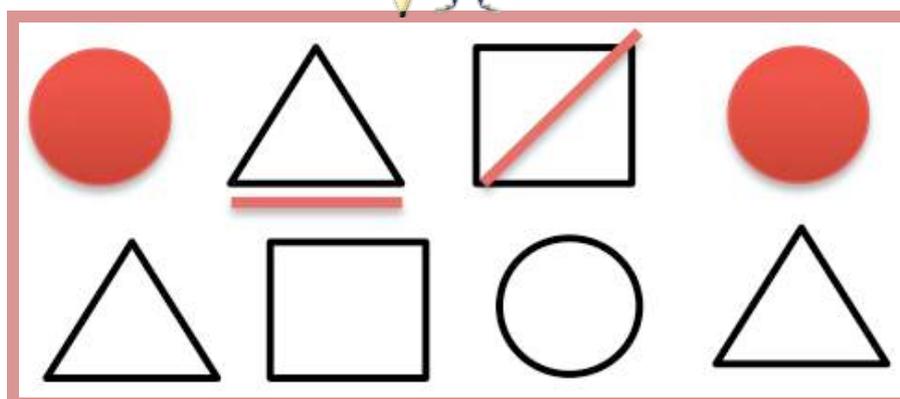


MATERIALI

Creare su un foglio una sequenza alternata di simboli (cerchio, triangolo, quadrato)

DESCRIZIONE

Spiegare al bambino che ogni simbolo dovrà essere segnato in modo diverso:
sottolineare il triangolo, barrare il quadrato, riempire il cerchio.



“TERRA, MARE, CIELO”

OBIETTIVI
MEMORIA DI LAVORO
VISUO-SPAZIALE



MATERIALI

1 foglio con scritto TERRA, 1 foglio con scritto MARE, 1 foglio con scritto CIELO, strisce di carta su cui è scritto il nome di un animale o disegnato un animale, colla



DESCRIZIONE

Il genitore sistema sul tavolo le strisce con i nomi degli animali e dice «terra, mare, cielo» alternando a suo piacere le parole. Il bambino quando sente la parola dovrà scegliere un animale corrispondente e attaccarlo sul foglio corrispondente.

SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Per aumentare la complessità del compito, è possibile incrementare la velocità nella presentazione della consegna verbale

“LA RISPOSTA SBAGLIATA”

OBIETTIVI

ATTENZIONE SOSTENUTA
COMPrensione VERBALE
MEMORIA A BREVE TERMINE
MEMORIA DI LAVORO
GESTIONE DELL'INTERFERENZA



MATERIALI

Fogli e penne



DESCRIZIONE

Preparare una lista di 10 o più domande, antepo-
nendo alla formulazione due possibili risposte. Il bambino dovrà pronunciare sempre la risposta sbagliata. Bisognerà essere attenti a tenere un ritmo incalzante nella formulazione delle domande, strutturare le domande sulle conoscenze specifiche del bambino in modo che per lui sia facile individuare la risposta corretta e quindi pronunciare quella sbagliata. Cercare inoltre di creare accostamenti divertenti per il bambino.

Esempio: neri o rosa, i tuoi capelli sono? – formaggio o McDonald, ai topi cosa piace mangiare?

“PREPARIAMO I BISCOTTI”



OBIETTIVI
ATTENZIONE INTENSIVA
PIANIFICAZIONE
MANIPOLAZIONE
MEMORIA A BREVE TERMINE



MATERIALI

Piano di lavoro, matterello, formine, teglia, carta forno, Ciotola grande, ingredienti per la ricetta.

DESCRIZIONE

Presentare al bambino una lista scritta di tutti gli ingredienti e del materiale occorrente per la realizzazione della ricetta.

Preparare tutto l'occorrente insieme al bambino prendendo un elemento per volta. Al termine dell'operazione si può rileggere la lista e fare il modo che il bambino controlli che ci sia ogni elemento nominato.

Successivamente dividere i passaggi in semplici comandi da leggere a voce alta in modo che siano facilmente comprensibili, suddivisi tra bambino e genitore.

SUGGERIMENTI E STRATEGIE:

Strutturare i vari passaggi con semplici frasi come quelle in esempio:

- Metti la farina e lo zucchero nella ciotola
- Apri le uova e mettile nella ciotola
- Mamma (o papà) aggiunge il burro fuso
- Adesso con le mani impastiamo insieme gli ingredienti
- Stendiamo l'impasto con il matterello (far scorrere sul palmo delle mani aperte)
- Fai le forme che preferisci con le formine
- Metti i biscotti sulla teglia un po' distanziati tra loro
- Aspettiamo 15 minuti (Timer sonoro) e i biscotti saranno pronti!

“PREPARIAMO LA PASTA DI SALE”

OBIETTIVI

ATTENZIONE INTENSIVA
PIANIFICAZIONE
MANIPOLAZIONE
MEMORIA A BREVE TERMINE



MATERIALI

1 tazza di farina, 1 tazza di acqua, 1 tazza di sale grosso, formine, tempere, pennelli.

DESCRIZIONE

Presentare al bambino una lista scritta di tutti gli ingredienti e del materiale occorrente per la realizzazione della pasta di sale. Creare l'impasto aggiungendo gli ingredienti in base alla consistenza che si preferisce ottenere.

Il manufatto ottenuto potrà essere lasciato asciugare in forno a bassa temperatura o all'aria aperta. Completata l'essiccazione, si può procedere con la pittura servendosi delle tempere.

SUGGERIMENTI E STRATEGIE:

Strutturare i vari passaggi con semplici frasi come quelle in esempio:

- Metti la farina, il sale e l'acqua nella ciotola
- Adesso con le mani impastiamo insieme gli ingredienti
- Fai le forme che preferisci con le formine o con le mani
- Aspettiamo che si asciughino al sole
- Coloriamo le forme con le tempere