I GIOCHI PER IMPARARE A SVILUPPARE LE CAPACITA' INTELLETTIVE

Manuale pratico per sviluppare competenze e abilità cognitive

CENTRO AMALTHEA
MILANO

Le abilità intellettive

Il cervello coordina tutto il funzionamento dell'organismo, le funzioni fisiche e quelle cognitive. Le **funzioni cognitive** sono abilità organizzate dal cervello che regolano il rapporto con l'ambiente esterno. Sono capacità che si acquisiscono fin dalla nascita e che vanno costantemente rinforzate nel corso del tempo e in caso di età avanzata anche ri-abilitate.

Le abilità cognitive che i bambini sviluppano e perfezionano nei primi anni di vita sono, nello specifico:

- Il ritmo
- La capacità di tracciare segni
- L'attenzione
- Il ragionamento
- La capacità di esprimersi

Possiamo supportare i bambini e sostenerli nel conoscere e affinare fin dall'inizio queste abilità e in particolare aiutarli a sviluppare quelle di base, chiamate **PREREQUISITI**, per favorire un incontro positivo con l'ambiente e (soprattutto) con la scuola.

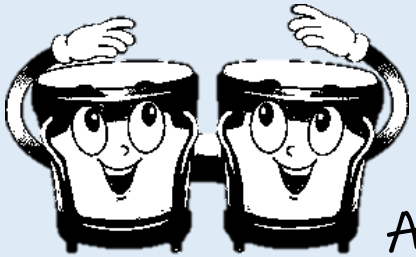
Il ritmo

Il bambino piccolo è dotato di uno spontaneo senso del **ritmo**, ma è importante aiutarlo a prendere coscienza, attraverso il movimento, che ci sono sequenze rapide e lente.

Il senso del ritmo è strettamente connesso alla comprensione della lingua parlata: un'attenzione per la componente ritmica, potrebbe rendere più solide le associazioni suono-significato che sono essenziali per l'apprendimento del linguaggio.

- MEMORIA
- SVILUPPO MOTORIO
- SVILUPPO DEL LINGUAGGIO
- COMPRENSIONE TESTI

LA LINGUA PARLATA E' UNA SUCCESSIONE DI SEGNALI SONORI CHE HANNO RITMI E CADENZEQUINDI E' IMPORTANTE CHE IL BAMBINO SCOPRA E SAPPIA RIPRODURRE SEQUENZE RITMICHE.



Attività pratiche

Obiettivo: aiutano il bambino ad acquisire sensibilità al ritmo e alle sue variazioni, all'intensità dei suoni, delle parole, delle frasi; questo permetterà una lettura viva e ricca di musicalità.

A chi sono rivolte: bambini a partire dai 3 anni

Materiali: posate, coperchi, bicchieri, monete, vaso, figli di carta e tutto quello che potete reperire a casa.

PRONTI, PARTENZA, VIA!!!

Attività:

1 Battete sul tavolo a un ritmo regolare e chiedete al bambino di camminare seguendolo. Il ritmo può essere lento o veloce. Non sempre il bambino riesce a camminare a tempo o a correre se il ritmo cambia e non serve spiegarglielo. Per riuscirvi senza sforzo e saper dire se il ritmo è lento, normale o veloce, occorre provare molte volte.

2 Battere le mani e chiedete al bambino di camminare seguendo il tempo:

- Come un soldatino di legno (tutto rigido);
- Come una ballerina (sulle punte);
- Come un'ochetta (dondolando).

3 Il batterista: il bambino canta e batte sul tavolo, con le mani, il ritmo della sua canzone preferita.

4 Il bambino cammina battendo le mani o due cucchiai di metallo.

5 Cammina seguendo il ritmo regolare che voi battete sul tavolo, con un cucchiaio di legno; quando fate un colpo forte, fa un salto, poi alla ripresa del ritmo cammina come prima (e così via).

6 Quando battete sul tavolo con un cucchiaio di legno un ritmo di marcia, il bambino cammina; quando battete un ritmo accelerato, corre.

7 Quando batte le mani, cammina in avanti, "seguendo" il ritmo: quando batte su una pentola, cammina all'indietro.

8 Battete di seguito ritmi lenti, veloci, medi (di marcia). Il bambino potrà camminare secondo i diversi tempi; quando smetterà di battere, correrà a sedersi sulla sedia.

9 Se battete un ritmo regolare di marcia, il bambino cammina intorno a due sedie accostate; se accelerate, si mette a correre per tutta la stanza.

10 Battete insieme due coperchi. IL bambino continua a camminare finchè il suono non smette.

11 L'orchestra dei bicchieri: Il bambino canta una sua canzone preferita battendone il ritmo su tre bicchieri, uno vuoto, uno pieno e uno mezzo pieno.

12 Scegliete tre canzoni diverse, una lenta (barcarola), una vivace (per la corsa), una poco veloce (per camminare). Mentre cantate l'una o l'altra, proponete al bambino di muoversi per la stanza, "come dice la canzone".

13 Il bambino può camminare come un orso, pesantemente, quando sente suoni gravi e lenti (colpi sulle ginocchia); saltellare come un passerotto sei suoni sono leggeri, pizzicati (con un cucchiaio su una bottiglia); come una tartaruga (suoni strisciati: una mano su una coscia).

14 Le maracas: mettete alcune monete in un barattolo che si chiuda. Proponete al bambino di camminare piano o forte secondo il tempo che create scuotendo ritmicamente il recipiente. Con il bambino create maracas diverse con più barattoli (in vetro, in plastica) e variandone il contenuto. Anche lui le userà con piacere.

15 Chiedete al bambino di battere forte le mani quando usate le maracas dal suono forte, e di batterle piano quando il suono è leggero (cioè la maracas è suonata meno forte e contiene qualcosa di meno rumoroso).

16 Mostrategli un solo oggetto e lui batterà le mani una volta; mostrategliene due ed egli batterà due volte, e così via.

17 Battete le mani e chiedete al bambino di seguire il ritmo bucherellando un foglio con uno spillo. Battete le mani sempre più in fretta.

18 Pronunciate lentamente una parola molto lunga e chiedete al bambino di tracciare una linea sul foglio per tutta la sua durata. Alternate con una parola breve. Esempi: continuamente, mai; Mediterraneo, Po.

19 Battete insieme due coperchi: se li batte forte il bambino mette sul tavolo un cucchiaio grande, se fate piano mette sul tavolo un cucchiaino.

La capacità di tracciare segni

Il bambino partendo dal gesto primitivo, impulsivo in cui tutto il corpo partecipa alla riuscita di una traccia, sino ad arrivare ad un gesto più consapevole, in cui mente e corpo procedono paralleli per ottenere un **segno** pensato, più raffinato. Lo sviluppo della capacità rappresentativa dipende sia dallo sviluppo dell'apparato motorio, sia dallo sviluppo della percezione, che alla nascita è parziale e che si affina con l'età.

Questa capacità richiede alcune abilità fondamentali:

- CONOSCENZE
- COMPETENZE EMOTIVE, AFFETTIVE, COGNITIVE ED ESPRESSIVE
- CREATIVITA'

IL BAMBINO NON PUO' SCRIVERE TRA DUE RIGHE RAVVICINATE SENZA AVER PRIMA A LUNGO DISEGNATO, RIEMPITO CONTORNI, TRACCIATO LINEE, IN UNO SPAZIO PRIMA GRANDE POI PICCOLO.

Attività pratiche

Obiettivo: preparare il bambino direttamente alla scrittura: segni e disegni sono all'origine della scrittura.

A chi sono rivolte: bambini a partire dai 3 anni

Materiali: pennarelli, fogli di dimensioni e formati diversi e tutto ciò che può essere reperibile in CASA.

PRONTI, PARTENZA, VIA!!!

Attività:

1 Proponete al bambino di disegnare la lana che si è ingarbugliata.

2 Tracciate percorsi con un pastello a cera; con una matita fine; con un pennarello.

3 Disegnate alcuni fiori e una piccola ape. Proponete al bambino di disegnare i giri che questa fa da un fiore all'altro.

4 Proponete al bambino di disegnare un fiammifero piccolo, uno medio, uno grande; un soldino piccolo, uno medio, uno grande.

5 Partendo dal basso del foglio il bambino disegna la strada seguendo le indicazioni che gli date voi. Per esempio: vai in su, gira a destra, Sali ancora, gira a sinistra, scendi, gira a destra, ecc. (Da fare solo se il bambino conosce concetti topologici).

6 Il bambino traccia il contorno della mano (o del piede) posati su un foglio.

7 Il bambino incolla su un foglio alcune figurine ritagliate, per esempio: un cane, una ciotola; un ombrello, una signora; un vaso un fiore. Poi le collega fra loro solo con un dito, poi con il pennarello.

8 Disegnate alcune case, il bambino può tracciare il fumo che esce dal camino o la strada che arriva alla porta.

9 Disegnate qualche aquilone, e il bambino potrà disegnare i fili per tenerli.

10 Soprattutto lasciatelo disegnare con piacere, senza chiedergli sempre "Che cos'è?" o "Cosa hai fatto?" (E' come dirgli "Il disegno è incomprensibile"). Non insegnategli a disegnare e non disegnate in sua vece. La sola cosa importante è che non manchino fogli, matite colorate, pennarelli e che non perda il gusto di disegnare.

L'attenzione

L'**attenzione** è un processo cognitivo che permette di organizzare le informazioni provenienti dall'esterno e di regolare i processi mentali in base ad esse.

E' una facoltà essenziale nell'apprendimento, che permette al bambino di concentrarsi e di imparare a memoria.

Questa capacità richiede alcune abilità fondamentali:

- TEMPI LUNGHI O BREVI
- CONCENTRAZIONE
- PIANIFICAZIONE
- ORGANIZZAZIONE
- ASTRAZIONE
- CATEGORIZZAZIONE
- ASSOCIAZIONE

Attività pratiche

Obiettivo: aiutare il bambino a provare piacere nel fermare la propria attenzione e di memorizzare.

A chi sono rivolte: bambini a partire dai 3 anni

Materiali: matita, posate, libri di storie, bottoni, stuzzicadenti e tutto ciò che può essere reperibile in CASA

PRONTI, PARTENZA, VIA!!!

Attività:

1 In un momento in cui tutto è tranquillo, con il bambino si ascoltano i rumori dentro e fuori case si prova dopo un po' a sussurrare il nome (è come il gioco del silenzio in usi nelle scuole Montessori).

2 Chiedetegli di camminare mentre voi battete le mani. Quando voi smettete, anch'egli si ferma di colpo. Fate poi uno scambio di ruolo (lo aiuterà a capire meglio come si fa).

3 Il telefono senza fili: parlate al bambino sussurrando e chiedetegli di ripetere quello che ha capito.

4 Sedetevi difronte a lui e fate alcuni gesti con le mani. Il bambino osserva e poi vi imita. Per esempio: chiudere e aprire le mani, allungare le dita, salutare, chiudere e aprire i pollici, suonare il piano sulle ginocchia, ecc.

5 Si cammina per la stanza senza far rumore.

6 La bacchetta magica: il bambino corre nella stanza. Quando voi alzate una matita, deve ferasi di colpo.

7 Mostrate al bambino alcune posizioni da eseguire in un certo ordine. Per esempio: sdraiato a pancia in giù, in ginocchio, sdraiato sul dorso; in piedi, sdraiato sul dorso, dietro la sedia; spalle al muro, in ginocchio, faccia al muro. Dopo avervi osservato, proverà a ripeterle.

8 Quando battete le mani, il bambino cammina come un gatto; quando vi fermate, fa un salto come un coniglio. Quando battete le mani, sta fermo come una statua; quando vi fermate, cammina. Ripetete più volte di seguito.

9 Quando mostrate un cucchiaio, il bambino cammina come una giraffa con il collo allungato; quando mostrate una forchetta si siede su una sedia; quando mostrate un coltello, striscia sul ventre come un coltello.

10 Proponete al bambino di allineare sul tavolo, da sinistra a destra, vari bottoni in un certo ordine. Per esempio: uno azzurro, uno rosso, uno azzurro, uno rosso, ecc.; uno rosso, due azzurri, uno rosso, due azzurri, ecc.

11 Insieme con il bambino trovate nei suoi libri figure di animali a due zampe, a quattro zampe; alberi, fiori, frutti.

12 La mano che parla: quando mostrate la mano chiuso a pugno il bambino mette sul tavolo u bottone; quando mostrate la mano aperta, mette uno stuzzicadenti; quando mostrate due dita, mette una matita.

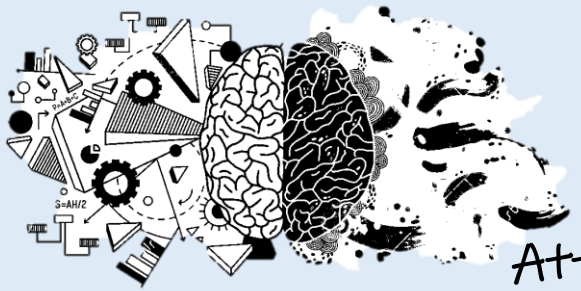
13 Mettete in un certo ordine un cucchiaio, una forchetta e un coltello. Togliete dal tavolo le posate e chiedete al bambino di rimetterle nello stesso ordine.

Il ragionamento

Il **ragionamento** è una competenza grazie alla quale il bambino pensa, dialoga, risolve i problemi, riflette e utilizza in maniera costruttiva le informazioni che ritrova nella memoria e che arrivano dall'esterno.

Il bambino ha bisogno anzitutto di conoscere e di identificare le cose che lo circondano; imparare a che cosa servono e quale rapporto ci sia tra loro.

INSEGNARE A USARE, MA SOPRATTUTTO A SVILUPPARE LE ABILITÀ COGNITIVE E TRASVERSALI DI UN ALUNNO È MOLTO IMPORTANTE, PERCHÉ PROPRIO SU QUESTA CAPACITÀ IL DISCENTE ASSUMERÀ TUTTE LE CONOSCENZE SPECIFICHE DEL SAPERE, RIUSCIRÀ AD ADATTARE LA SUA MENTE A CONTESTI E METODI DIFFERENTI E A TRASFERIRE I SUOI SCHEMI GENERALI DI RAGIONAMENTO IN AMBITI SPECIFICI. OVVERO, SVILUPPERÀ QUELL'ABILITÀ CHE CON UN NOME MODERNO E ANGLOSASSONE CHIAMIAMO PROBLEM SOLVING



Attività pratiche

Obiettivo: dare l'occasione al bambino di riflettere, rendendolo più abile nell'inquadrare e nel risolvere i vari problemi.

A chi sono rivolte: bambini a partire dai 3 anni

Materiali: forme geometriche di carta, bottoni, pennarelli, riviste, libri di fiabe, stoffe e tutto ciò che può essere reperibile in CASA.

PRONTI, PARTENZA, VIA!!

Attività:

1 Riconoscere le forme geometriche. Mostrate al bambino un cerchio di cartone, ditegli il nome esatto (cerchio) e proponetegli di percorrerne il contorno con il dito o due dita. Può provare a farlo rotolare a terra. Mostrategli un quadrato, nominatelo, fategli seguire il contorno con il dito, sentendo i quattro angoli e i quattro lati uguali. Questo non rotola! Fate lo stesso con un triangolo e con un rettangolo.

2 Mettete davanti al bambino le varie figure geometriche: ditegli i nomi più volte. Quando le conosce con una certa sicurezza, può chiedere a voi, indicando l'una o l'altra: "Questa come si chiama?". Poi lo farete voi a lui.

3 Chiedete al bambino di trovare in casa oggetti che abbiamo la forma: di un cerchio; di un quadrato; di un triangolo; di un rettangolo.

4 Il bambino vi aiuta a riordinare i bottoni. Mettete da un lato un bottone rosso pronunciando bene il nome del colore e chiedete al bambino di tirare fuori tutti bottoni rossi. Scegliete un bottone blu e chiedetegli di tirare fuori tutti i blu. Continuate con i gialli, con i bianchi, i verdi, ecc. Poi chiedete al bambino di mostrarvi i bottoni rossi, gialli, blu, ecc.

5 Chiedete al bambino di trovare in casa oggetti rossi, blu, gialli, verdi, ecc. Se il bambino non ricorda il colore, mostrandogli un bottone rosso e chiedetegli di trovare tutto quello che è rosso come un bottone.

6 Chiedete al bambino di disegnare e di colorare vari bottoni blu, gialli, rossi, ecc.

7 Suggerite al bambino di ritagliare da una rivista oggetti, rossi, blu, gialli… Il bambino può incollare le figurine nel suo quaderno riunendole per colore in ogni pagina.

8 Il bambino ritaglia dalle riviste e incolla sul suo quaderno: animali, cose da magiare, vestiti, mobili, oggetti con le ruote (biciclette, passeggini, auto, ecc.). Chiedete al bambino di dirvi i nomi di tutto quello che ritaglia e incolla.

9 Insegnare al bambino il suo nome e cognome, la sua età, il suo indirizzo e il suo numero di telefono, il nome dei suoi genitori.

10 Insegnare al bambino i nomi degli animali e dei loro piccoli.

11 Chiedete al bambino di dire nomi di cose che sono calde (alimenti, oggetti) e di cose fredde.

12 Insegnare al bambino il nome esatti e la funzione degli elettrodomestici.

13 Cercate insieme con il bambino, nelle riviste, le immagini di mezzi di trasporto che conosce, distinguendo quelli da quelli lenti. Fate lo stesso con le figure di animali o fotografie.

14 Parlare al bambino degli alimenti che prendiamo dagli animali: le uova dalle galline, il latte dalla mucca e quindi yogurt e formaggio. Il pane invece…

15 Insegnare al bambino i nomi delle "case" degli animali. Il cane sta nella cuccia, l'uccellino nel nido, la mucca nella stalla, il coniglio nella conigliera, il cavallo nella scuderia, ecc.

16 Chiedete al bambino di elencarvi i nomi degli alimenti dolci e salati che gli piacciono.

17 Proponete di elencare i nomi degli animali che vivono nella fattoria, nella giungla, in casa, ecc.

18 Invitatelo a cercare nomi di animali che corrono, che strisciano, che saltano, ecc.

19 Quando leggete al bambino una storia di animali, discutetene poi con lui. Per esempio: qual è il più veloce, qual è il più grosso, se ha la pellicce o le penne…

20 Proponete al bambino di elencare i nomi di tutto quello che c'è in bagno, in cucina, nel soggiorno, prima guardando, altre volte a memoria.

21 Raccogliete vari campioni di stoffa e chiedete al bambino di trovare gli uguali di seta, di lana, di cotone. Con il vinavil il bambino può incollarne piccoli ritagli sul suo quaderno.

22 Chiedete i nomi di animali che sono più piccoli del cane, più grandi del gatto, più piccoli del topo, più grandi di un asino, ecc.

23 Trova gli amici: fate vedere al bambino alcune figure di una rivista e chiedetegli con che cosa le metterebbe insieme. Per esempio: calze, piede; anello, dito; cappello, testa; lampadina, lampada; ecc.

24 Chiedete al bambino che cosa pensa gli servirebbe per costruire una cuccia per il cane; preparare una torta, fare un vestito alla bambola, ecc.

25 Mettere sul tavolo, alla rinfusa, tre diversi utensili da cucina, tre indumenti, tre giocattoli, tre oggetti di cancelleria e chiedete al bambino di mettere insieme le cose che "vanno d'accordo": per esempio il bicchiere, il piatto e la pentola; la gomma, la matita e la cucitrice.

Spazi e funzioni della casa

•Collega ogni disegno al nome dell'ambiente della casa che rappresenta.

CUCINA

SOGGIORNO

CAMERA DA LETTO

CAMERETTA

BAGNO

STUDIO

Spazi e funzioni della scuola

•Collega ogni disegno al nome che rappresenta (a sinistra) e alla sua funzione (a destra).

PALESTRA

Ci si va per leggere e prendere libri in prestito.

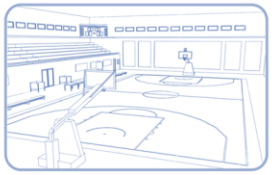
BIBLIOTECA

Ci si fanno attività sportive.

GIARDINO

Ci si va quando scappa la pipì.

AULA


Ci si mangia tutti insieme.

MENSA

Ci si svolgono le attività di classe.

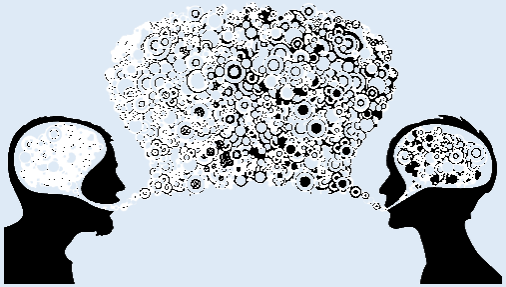
BAGNO

Ci si fanno la ricreazione e i giochi all'aperto.

La capacità di esprimersi

La **capacità di esprimersi**, e in particolare il linguaggio, sono lo strumento per comunicare il pensiero. Esprimersi, parlare significa emettere una successione di suoni: anche un bambino può rendersene conto.

L'ADEGUATA CAPACITÀ DI LINGUAGGIO È UNA DELLE GARANZIE PER IL BENESSERE SOCIO – AFFETTIVO E PER L'APPRENDIMENTO SCOLASTICO.



Attività pratiche

Obiettivo: aiutare il bambino a scoprire gli organi della fonazione, ad articolare bene le parole, a usare i termini giusti e ad arricchire il proprio vocabolario, anche in vista della scuola.

A chi sono rivolte: bambini a partire dai 3 anni

Materiali: Specchio, bambola o

PRONTI, PARTENZA, VIA!!!

Attività:

1 Il bambino si guarda allo specchio. Aiutatelo a trovare e a riconoscere tutto quello che lo aiuta a parlare: lingua, denti, labbra, palato…

2 Chiedete al bambino di emettere suoni mettendo la punta della lingua dentro i denti superiori. Ne esce il rumore di un martelletto: "T T T".

3 Con le labbra unite si fa il rumore che evidenzia una cosa buona che si mangia: "MMM …"

4 Con i bordi della lingua sul palato viene fuori il verso della gallina: "CH CH CH"

5 Con le labbra socchiuse si soffia sulla candela, ma con i denti di sopra sul labbro inferiore si pronuncia la: "F F F …" o si imita il rumore del vento: "V V V …"

6 Con i denti chiusi e le labbra semiaperte si fa il rumore della sega: " S S S .."; si imita l'ape: "Z Z Z…"; si dice di stare zitti : "SC SC SC …".

7 Con le labbra sporte in fuori in bambino imita:

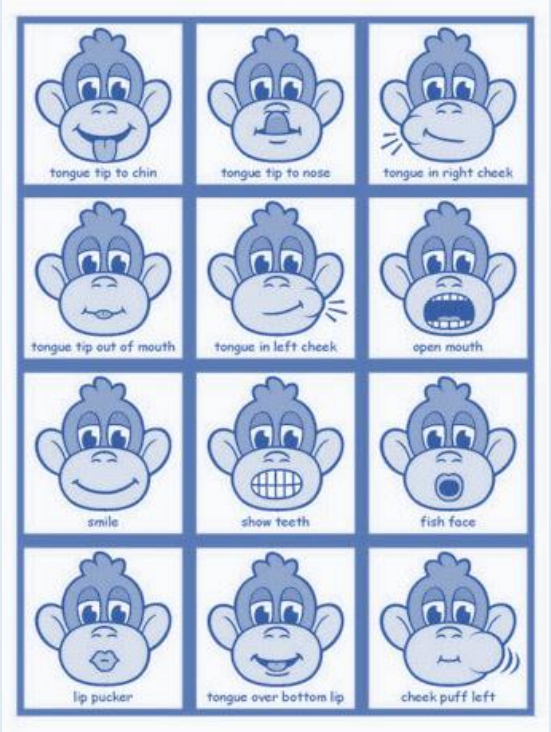
- Il vento: " U U U …";
- Un motorino: "R R R …";
- Il verso del topo: "I I I …";
- Si fa dormire la bambola o l'orsacchiotto: " A A A …";
- Ci si finge sorpresi: "O O O …".

8 Insieme al bambino divertitevi a trovare nelle parole i suoni che conosce e che imita. Per esempio: "Se dico 'ruota', senti 'R, R, R' come il motorino?".

9 Il bambino fa parlare la sua bambola o l'orsacchiotto. Se il bambino si esprime usando parole distorte, ditegli il termine usato, ripetendo la frase dopo di lui, naturalmente con dolcezza e senza farlo sentire un incompetente.

10 Il bambino ritaglia dalle riviste illustrazioni di vario genere: insegnandogliene i nomi. Questo arricchisce il suo vocabolario. Poi il bambino può incollare le figure sul suo quaderno e può "leggerle". Quado le conosce molto bene, può dirvi i nomi più in fretta che può.

11 Il bambino guarda una figura e prova a inventare una storia.

12 Chiedete al bambino se ricorda tutti i suoi vestiti, i vestiti che si mette di inverno, i vestiti del papà, i vestiti di quando piove, ecc.

13 Proponete al bambino di raccontare un programma che ha visto in tv e ascoltatelo attentamente.