

Cap. 12 - Giocattoli e giochi

Tra i giochi che i bambini comunemente fanno, e i giocattoli che si trovano in commercio, vi sono risorse preziose per abilitare all'uso delle mani e favorire il coordinamento occhio mano, con in più la possibilità preziosa di imparare a giocare con i compagni. In questi inserti ne illustreremo alcuni, sempre soltanto come spunto per le ricerche specifiche che saranno svolte per ciascun bambino/ragazzo in relazione alla sua situazione, alle sue possibilità, ai suoi obiettivi.

Questi giochi non richiedono particolari abilità comunicative, né verbali né di altro tipo, per cui sono adatti anche a ragazzi con limitate possibilità. Anche giocati in coppia o in squadra non richiedono vaste competenze di questo tipo. Nel caso di giochi con altri è richiesta la capacità di fare a turno e di saper perdere senza fare drammi.

IL TIRO AL BERSAGLIO



www.sensorycorner.co.nz

Questo è un bersaglio da appendere al muro, fatto con un materiale tipo Velcro. Anziché giocare con le freccette, si gioca con dei sacchettiini di semi fatti apposta per potersi attaccare facilmente al materiale del bersaglio.

Rispetto alle comuni freccette, questa soluzione ha il vantaggio derivante dalla più facile impugnatura dei sacchetti, che richiedono una presa semplice a mano piena anziché una presa fine tra pollice e indice.

Inoltre i sacchetti sono comunque meno pericolosi di una freccetta e non possono causare danni anche in caso di un lancio fuori controllo.

Tiro a segno in forma giocosa e con struttura diversa da quella dei cerchi concentrici.



<http://funandfunction.com>

TIRO AGLI ANELLI



<http://www.1888toys.com>

Anche di questo gioco esistono innumerevoli varianti, anche come tipico “gioco da spiaggia”. Fornisce l’opportunità di esercitare un tipo di presa in sé semplice (presa a mano piena). Ma per lanciare l’anello occorre un colpo secco di polso. L’abilità centrale è comunque quella del coordinamento occhio mano per centrare il piolo.

CIBO AL VOLO



<http://www.1888toys.com>

Questo gioco (facilmente replicabile con cartone da imballaggio e scatole da scarpe) consiste nel lanciare dei sacchetti di semi dentro l’apertura praticata in ciascun animale.

La presa del sacchetto e il lancio sono diversi da quelli richiesti per il tiro al bersaglio.

Viene esercitato il coordinamento occhio mano variando gli altri giochi, quindi evitando la noia e favorendo la generalizzazione.

Ecco una versione un po’ più adulta dello stesso gioco. Il principio è lo stesso ma il contesto è meno infantile quindi più adatto a ragazzi più grandi.



<http://www.1888toys.com>

Una variante del tiro agli anelli più complessa e quindi più adatta a ragazzi con maggiori abilità.



<http://www.playingiseducational.info>

LA PALLA-CONO

Questo è un gioco piuttosto conosciuto e non abbastanza sfruttato ai nostri fini. Consiste in un piccolo “cono” con una pallina legata al cono stesso. L’impugnatura del cono ha un pulsante che, premuto, attiva un meccanismo di espulsione della pallina. Il gioco consiste nel riprendere al volo la pallina usando il cono.

Il gioco comporta un livello di abilità fino motoria non particolarmente complesso (impugnare il cono e premere il bottone di espulsione) ma per converso richiede grande coordinamento occhio-mano e velocità di riflessi.

La gara può essere con se stessi (quante volte riesco a riprendere la pallina senza farla cadere?) oppure con altri (chi fa più lanci e riprese senza far cadere la pallina?)



www.bi2bisonline.com

LA PALLA-ANELLO

Questo gioco è simile a quello presentato sopra ma qui non c'è espulsione meccanica della pallina (che quindi va lanciata con un colpo di polso) e il cono è sostituito da un anello. L'impugnatura è sempre abbastanza facile (è una impugnatura a mano piena) ma il movimento e lo stimolo per il coordinamento occhio-mano sono diversi. Occorre anche stabilità per non far cadere la pallina.



www.bi2bizonline.com



LA PALLA-SOFFIO

Interessante variazione sul tema: la palla si fa saltare soffiando nella pipetta e poi bisogna muovere velocemente la testa per riacchiapparla. E' un gioco non facile ma che veicola moltissimi apprendimenti.

www.thisnext.com

DIABLO

Ecco un gioco ben conosciuto anche se poco praticato in Italia; viene chiamato *diablo*. E' un gioco molto complesso che quindi è riservato a ragazzi molto abili e veloci.

Si tratta di far scorrere il diablo sulla fune in modo da fargli prendere rotazione quindi lanciarlo e riprenderlo, sempre con la fune.

Si possono fare acrobazie, usare della musica e coreografarla e così via.



www.bi2bizonline.com

IL CRICKET E IL GOLF (FORME SEMPLIFICATE)

L'immagine presenta un set da cricket. Ci sono anche versioni più piccole, che possono essere usate anche su un grande tavolo o sul pavimento.

Nella versione semplice che può essere utile alle situazioni di cui stiamo parlando, si tratta di far correre una pallina sotto i ponticelli. La pallina viene colpita con una mazza di legno.

L'impugnatura è a due mani che devono muoversi in modo coordinato e quindi non è delle più semplici. Il coordinamento occhio-mano serve a colpire la palla e a mandarla nella direzione voluta.



www.bi2bisonline.com



<http://www.1888toys.com>

Se all'inizio il passaggio sotto i ponticelli risulta troppo difficile, si possono usare oggetti più grandi per avere comunque una direzione nella quale far andare la pallina.

Il minigolf costituisce una interessante variante per esercitare abilità simili a queste. Se le buche del golf sono troppo piccole, possono essere sostituite con altri tipi di bersagli.

Questa è una variante per bambini. Si tratta di ponticelli a forma di animale abbastanza grandi rispetto alle palle, quindi più facili da centrare.



LA PALLA-RETE

Anche questo gioco fornisce possibilità interessanti. L'impugnatura della rete è, tutto sommato, semplice perché si tratta di una impugnatura a mano piena.

Ma il gioco richiede abilità nel tendere le braccia e nell'aprirle/chiuderle nella giusta misura per tendere la rete (quindi per lanciare la pallina) e nell'allentarla (quindi per meglio raccogliere la pallina senza farla cadere).

Il controllo occhio-mano viene potentemente esercitato, come in tutti questi giochi di "lancio e acchiappo".
finire dovunque.

www.dazadi.com

Alla fine si comprende che per riuscire nel gioco, gli occhi devono seguire la pallina e quindi il cervello deve sistemare le mani e le braccia e lo strumento coordinandoli rispetto alla posizione in aria della pallina (e alla previsione di dove cadrà).

In questo caso il gioco si complica in quanto la pallina non è legata e quindi può Anche qui si può giocare sulla doppia sfida: quella con se stessi (migliorare il proprio record di lanci) e con gli altri (che lancia per un maggior numero di volte senza far cadere la pallina).



www.ascoeducational.co.uk

Giochi collaborativi di coppia o a quattro che consentono di applicare abilità fine motorie e di coordinamento occhio mano con i compagni



<http://www.childcareland.com>



<http://conningsbynet.co.uk>

I PESCATORI E I PESCI

La pesca con il magnete costituisce un gioco molto interessante e semplice da preparare. Esistono versioni che si acquistano ma questa nella foto è una soluzione “fatta in casa”. Le forme sono ritagliate da cartoncino rigido, a ciascuna è incollato un magnete. La canna da pesca è formata da una bacchetta con un filo di nylon con attaccato un anellino di ferro.

Avvicinando l’anellino di ferro a un cartoncino, il magnete si attacca.

Le varianti sono infinite. Si possono sostituire le forme di cartoncino con tappi di sughero e i magneti con ganci ed anelli acquistabili in ferramenta.

Usando forme di gomma e un retino si può pescare nell’acqua.

Cambiano le abilità fino motorie in gioco così come il tipo di controllo che l’occhio esercita sulla mano.

Sono ottimi pretesti per gare di “pesca” in piccoli gruppi.

IL BOWLING

Nell'immagine sono rappresentati due esempi di un gioco che si richiama al bowling. Di questo gioco esistono innumerevoli varianti, che consentono di scegliere il tipo adatto alle più diverse situazioni ed età.

Il gioco consiste ovviamente nel colpire e abbattere con la palla quanti più birilli possibili.

La palla dovrebbe essere lanciata con una mano sola, perché in questo modo il lancio è più efficace. La palla deve rotolare a terra.

Per questo è importante che la palla sia della dimensione e del peso giusto rispetto alla mano che la deve impugnare.

Il gioco è nato per essere una sfida. Si può fare con due giocatori, uno contro l'altro, oppure a squadre.



<http://www.peanutgallery.com.au>

LA PENTOLACCIA

Anche questo è un gioco vecchio come il mondo e che compare in tantissime diverse varianti.

Questa variante, pensata per bambini molto piccoli, è adatta ad un livello molto iniziale.

Infatti richiede la capacità di colpire con un oggetto qualunque (da un cucchiaino di legno da cucina ad un righello) delle pentole di metallo appese ad un filo. Il segnale che il bersaglio è stato colpito è dato dal bel suono che emette il metallo.

Il pentolame può essere sostituito o integrato usando delle latte di vario tipo e genere purché dotate di manico o comunque "legabili" al filo.

Le impugnature sono molto semplici. Il fatto che il filo è posto all'altezza dei bambini non richiede posture difficili o faticose.

Ma il coordinamento occhio-mano viene assai esercitato perché, dopo il primo colpo, il vasellame comincia a ondeggiare e più si colpisce più l'insieme entra in movimento.



<http://conningsbynet.co.uk>

LE API NEL FAVO



Questo gioco è interessante perché fornisce un senso (appunto: di gioco) all'esercitazione dell'abilità fino motoria di afferrare oggetti piccoli con le pinze.

Qui le pinze sono rese indispensabili dal fatto che, con le dita, sarebbe quasi impossibile infilare le api nelle loro celle.

C'è anche l'aggiunta del fatto che le api vanno inserite con la testa in avanti e quindi richiedono che ci sia la capacità di distinguere i segni degli occhi (molto piccoli) e di capire come vanno afferrate le api per inserirle nel verso giusto.

Il gioco in sé, una volta imparato, si rivela noioso perché non consente ulteriori varianti. Si potrebbe però fare una "sfida tra alveari" per vedere quale riesce a mettere a letto tutte le api dopo che l'ape regina ha dato il segnale "NANNA!".

<http://www.ape2zebra.com>

Un gioco simile a questo può essere realizzato in casa usando dei cartoni da uova e degli oggetti tipo soldatini o automobiline.

NUTRIRE GLI ANIMALI

Questo gioco ha degli aspetti in comune con quello precedente. Infatti si tratta di afferrare oggetti con delle pinze e infilarli in una apertura. In questo caso gli oggetti sono piuttosto grandi come pure le aperture. Quindi l'abilità fino motoria e il coordinamento occhio mano sono di livello più semplice. Ci sono però varianti importanti. Qui si tratta di dare a ciascun animale il cibo giusto.



<http://www.sensorycorner.co.nz>

Quindi bisogna riconoscere il coniglietto e dagli le carote e così via. Il livello cognitivo è quindi più complesso del precedente.

Il gioco può essere arricchito costruendo nel cartone da imballaggio delle sagome di altri animali. Disegni in bianco e nero sono scaricabili da tanti siti Internet per bambini, anche stranieri. Una volta realizzata la sagoma dell'animale da nutrire, la si incolla sul lato di una scatola da scarpe (che diventa il contenitore per il cibo).

Per arricchire la scelta di cibi si possono usare i cibi di plastica che sono collegati a tanti giochi per bambini tipo *il tuo supermercato*. Vengono venduti a sacchetti e ce ne sono davvero di tanti tipi.

Questo consente la generalizzazione dell'abilità e anche di variare il gioco per evitare la noia e la "stagnazione" dell'apprendimento.



<http://www.1888toys.com>

Kit per realizzare (con un apposito materiale e gli stampi) delle riproduzioni di farfalle e di altri animali (vedi sotto e altri nel sito) che poi vanno colorati. E' una attività che si può collegare all'ambito didattico anche per ragazzi più grandi, che così potrebbero contribuire ad una ricerca della classe o presentare un proprio lavoro.

Alcuni ragazzi autistici si appassionano assai di diversi argomenti (magari soltanto di quelli). Questa può essere una occasione per partire dai loro interessi e poi allargare il campo ad altre esperienze.



<http://childrensfurniture.guidestobuy.com>

Ecco un altro esempio di lavoro fino motorio collegato ad una finalità più adulta: costruire un mulino a vento. Ci sono in commercio altri tipi di costruzioni simili.

Anche in questo caso, il mulino a vento potrebbe essere il contributo del ragazzo autistico ad una ricerca della classe sulle energie rinnovabili, ad esempio.



<http://www.1888toys.com>

Questo serpentone illustra bene l'idea della nostra dispensa. Qui ci sono tante allacciature diverse. Ma anziché allacciare per nessuna ragione, il bambino impara ad allacciarle per rimettere insieme il serpentone e ha anche necessità (aiutandosi con il colore) di far corrispondere le due parti dell'allacciatura nel modo giusto.



I miei appunti