

**iMATERIALI**  
Erickson

Strumenti per la didattica, l'educazione,  
la riabilitazione, il recupero e il sostegno  
Collana diretta da Dario Ianes

Emanuela Corti

# **GIOCHI E ATTIVITÀ DI PREGRAFISMO**

**Sviluppare i prerequisiti di scrittura per la scuola dell'infanzia**

*Illustrazioni di Ilaria Introzzi*

**Erickson**

# Indice

<b>7</b>	Introduzione
<b>11</b>	Mi presento...
<b>17</b>	<b>UNITÀ 1</b> 1, 2, 3... Si parte!
<b>33</b>	<b>UNITÀ 2</b> Facciamo festa!
<b>49</b>	<b>UNITÀ 3</b> Una giornata... quasi tranquilla!
<b>65</b>	<b>UNITÀ 4</b> Una missione spaziale!
<b>81</b>	<b>UNITÀ 5</b> Ma che freddo fa?
<b>97</b>	<b>UNITÀ 6</b> Invenzioni... da matti!
<b>113</b>	<b>UNITÀ 7</b> Tra leoni, giraffe e delfini!
<b>129</b>	Arrivederci!

# Introduzione

## L'idea

*Giochi e attività di pregrafismo* è una raccolta organizzata di attività di grafomotricità e prescrittura destinata a bambini in età prescolare o in contesto di recupero e riabilitazione. L'eserciziario nasce come un progetto frutto del pensiero e della collaborazione con alcune terapisti della neuro e psicomotricità. Più volte si era condivisa la necessità di avere a disposizione uno strumento che potesse rendere esercizi ripetitivi e meccanici, spesso considerati noiosi, maggiormente coinvolgenti e stimolanti per tutti quei bambini che in terapia hanno come obiettivo il miglioramento delle abilità grafomotorie. A questo si aggiungeva la percezione che fosse necessario incontrare l'individualità di ciascuno sfruttandone le potenzialità. La stessa abilità, si osserva quotidianamente, può trovare strade diverse per essere acquisita. Così prendeva forma l'idea di un eserciziario che raccontasse una storia e offrisse all'operatore la possibilità di far leva in maniera duttile su varie modalità di apprendimento, l'idea di uno strumento che non fosse solo una raccolta di esercizi.

Questo primo pensiero è andato successivamente evolvendosi con l'inizio dell'attività lavorativa, la quale ha anche permesso di sperimentare sul campo la prima bozza del lavoro e di avere la possibilità di un confronto con colleghe rispetto a punti di forza e mancanze. Primi successi si sono rivelati l'entusiasmo dei bambini durante l'attività e la possibilità per le terapisti di avere tra le mani uno strumento malleabile, fonte di creatività e fantasia che potesse essere plasmato a discrezione in funzione delle necessità.

## Una storia tutta da vivere

L'eserciziario racconta di Lollo, un supereroe ancora piccolo e impacciato, poco padrone dei suoi superpoteri. In molti, però, chiedono già il suo aiuto: c'è bisogno di lui per piccole e grandi imprese da portare a termine. Ma da solo Lollo non ce la fa: come a tutti i bambini, anche a un super bambino come lui piace stare in compagnia. Così cerca qualcuno che gli dia una mano; cerca, insomma, un bambino che diventi suo amico e si tuffi con lui in tante straordinarie avventure.

L'idea di una semplice ma simpatica trama che legghi le schede del percorso, rendendole parte di una storia, rappresenta il tentativo di motivare il bambino a completare materiali che potrebbero altrimenti risultare noiosi e ripetitivi. Un contesto giocoso è sempre vincente e può essere strumento nelle mani di insegnanti o terapeuti per strutturare le attività in maniera creativa. La storia che ogni scheda abbozza può essere ampliata dal racconto dell'adulto, le situazioni possono essere sottolineate, amplificate o drammatizzate. È noto quanto il narrare si faccia amare e catturi l'attenzione. Finire poi dentro la storia può aggiungere passione. Nelle schede il bambino e il supereroe si troveranno infatti ad affrontare insieme problemi a volte strani, a volte divertenti, che coinvolgono personaggi originali: lo scienziato pazzo, la mamma mostro, gli abitanti del Polo Nord e molti altri ancora.

## Struttura e obiettivi

Le schede si caratterizzano per *ripetitività* all'interno del capitolo e per *novità* nelle attività che propongono e negli obiettivi che intendono perseguire.

L'eserciziario raccoglie:

- *schede specifiche tratto grafico*: le avventure sono costruite in modo tale da allenare il bambino a tracciare i diversi tipi di linee. Nelle prime quattro unità si affrontano rispettivamente le linee *orizzontali*, *verticali*, *spezzate* e *curve*. A partire dall'unità 5 i bambini si cimentano invece con alcune *forme geometriche*: cerchio, quadrato e triangolo. Ciascuna scheda, a fondo pagina, riproduce uno specchietto in cui Lollo suggerisce e richiama al bambino il nome del tipo di linea utilizzata. La precisione lessicale è uno degli obiettivi da non trascurare. Nelle prime schede, inoltre, il supereroe spiega al bambino il tipo di linea, mentre nelle ultime gli chiede di definirlo, in modo da poter verificare l'assimilazione del concetto;
- *schede «gioco»*: ogni unità offre schede con labirinti o semplici giochi e attività che possono costituire uno svago rispetto alle schede prettamente grafomotorie. Potrebbero essere funzionali al potenziamento di abilità come l'attenzione visiva oppure la capacità di cogliere relazioni;
- *schede rilassamento*: in queste schede l'attenzione non si focalizza solo sul gesto grafico, limitato alla mano e al polso, ma si estende a tutto il corpo, in particolare all'arto superiore. Lollo consiglia al bambino di fermarsi ogni tanto, fra un'avventura e l'altra, e concedersi un momento in cui rilassarsi. Il bambino potrà dedicarsi al «relax» nella stanza di terapia, negli spazi dell'aula scolastica, sul pavimento di casa, con un cartellone grande appeso a muro oppure semplicemente con un foglio steso sul pavimento e un pastello a cera. Il bambino dovrà riprodurre in modo continuo per qualche minuto il segno proposto dal supereroe. È l'occasione per creare uno stacco, uno spunto offerto all'insegnante o al terapeuta per dare vita a un'attività fatta solo di movimento, di ricerca della fluidità, un momento che può diventare speciale se accompagnato, ad esempio, da una base musicale e se presentato come qualcosa di un po' magico;
- *schede allenamento*: ancora una volta non è il tavolo lo spazio di lavoro. Le schede allenamento, infatti, raccolgono brevi filastrocche in rima che aiutano

a individuare sul proprio corpo o nello spazio le linee e le forme proposte nel capitolo. L'intento è quello di rinforzare i concetti già appresi agganciando in particolare coloro che imparano con uno stile che fa del movimento la propria forza;

- *scheda finale*: chi porta a termine un percorso ha diritto a un premio. Ecco allora una medaglia che il bambino potrà ritagliare e tenere come ricordo delle imprese compiute. Sulla medaglia è riprodotto il disegno del supereroe e di un bambino dalle caratteristiche ancora indefinite che potrà essere modificato a piacimento. Il tentativo è quello di offrire uno strumento per raccontare i risultati raggiunti, per sostenere l'autostima e il senso di competenza, per parlare di punti di forza e di debolezza.

## Un esercizario per chi?

Il volume potrà essere utilizzato sia con bambini che frequentano la scuola dell'infanzia sia con bambini che si trovano a dover intraprendere un percorso grafomotorio in un settore di riabilitazione. Nel primo caso potrebbe essere utilizzato nel gruppo classe in un momento preciso della giornata in modo sistematico e regolare. Nel secondo caso in modo funzionale alle necessità. Sarà quindi uno strumento malleabile nelle mani del terapeuta che potrà escludere alcuni apprendimenti, rinforzarne altri, utilizzare tutti gli stimoli oppure limitarsi ad alcuni. Sappiamo che ogni bambino porta con sé un mondo emotivo e cognitivo diverso: c'è chi ha bisogno di tempi prolungati dedicati al rilassamento globale e segmentario; c'è chi ha bisogno di soffermarsi per tempi dilatati su apprendimenti semplici di base; chi potrà trarre frutto anche dalle proposte di arricchimento cognitivo e lessicale; chi si lascia coinvolgere nel gioco, chi impara con il movimento, chi con la verbalizzazione e l'ascolto, chi attraverso la ripetitività. All'interno del volume ci sono piccoli spunti che possono rispondere a tutti questi tipi di bisogno. Le singole schede sono organizzate secondo una sequenza logica e già pronta all'uso. Solo la creatività e la competenza di insegnanti e terapisti, ma anche di genitori appassionati, saprà trasformarla in altri itinerari, in altri percorsi capaci di incontrare l'individualità e l'unicità del bambino che si ha di fronte.

## Pensieri

Un semplice tratto grafico, come potrebbe essere la linea, nasconde diverse abilità: equilibrio, coordinazione, ritmo, percezione di sé, forza, controllo motorio, oltre che motivazione ed entusiasmo. Migliorare il tratto grafico significa quindi operare su una serie di fattori complementari tra loro, sulla globalità del bambino che anche attraverso piccoli segni esprime le sue potenzialità e le sue difficoltà. Solo un approccio che tenga conto di tutto il bambino nel suo insieme può essere efficace per raggiungere obiettivi e mete incoraggianti.

Anche l'espressione grafica, così naturale, non in tutti i bambini progredisce da sola. Eppure è insostituibile, costituisce il prerequisito indispensabile per un qualsiasi percorso di espressione della persona oltre che di apprendimento scola-

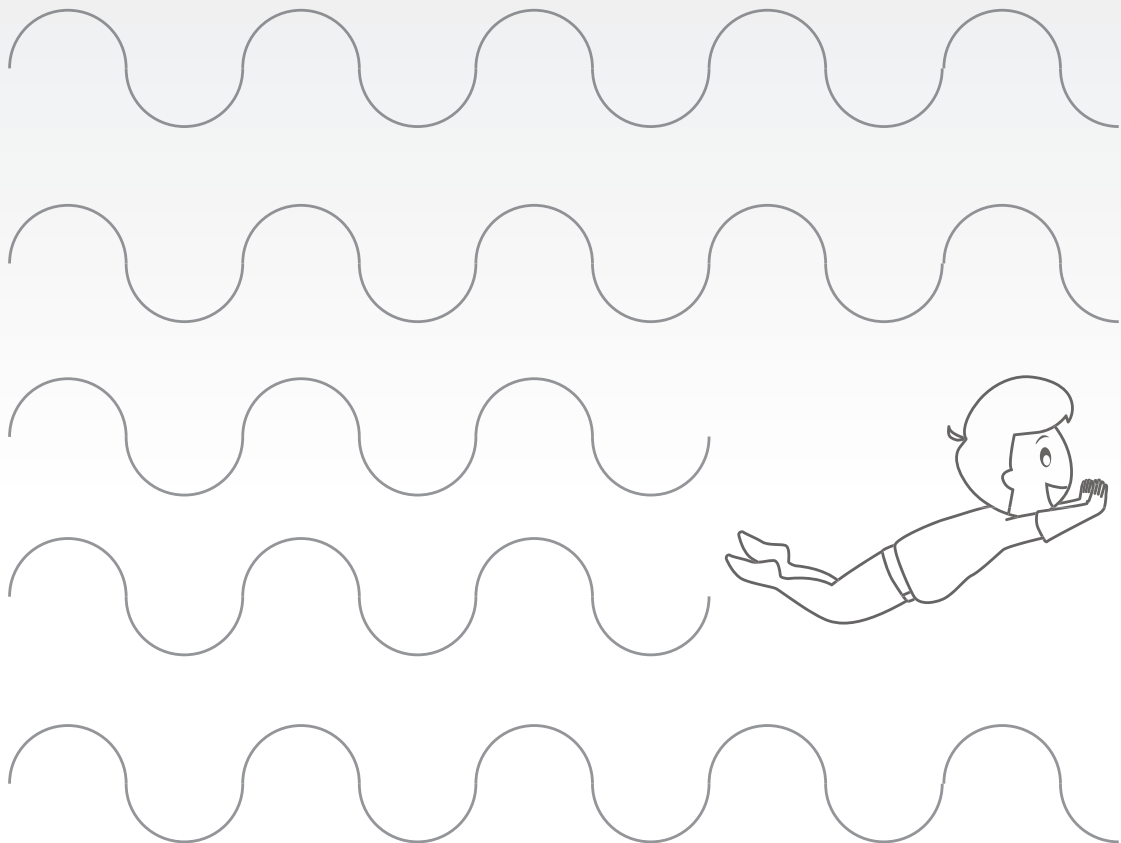
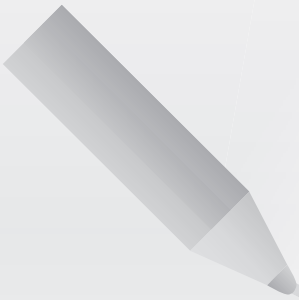
stico. È un primo passo, uno dei tanti, verso la conquista di sé, un passo importante che offre un aiuto alla scoperta del mondo, del proprio e di quello che ci circonda.

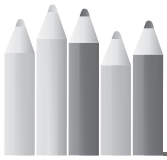
Ricordando che:

L'uomo è come un albero. Ti metterai davanti a un albero e spierai continuamente come cresce e di quanto è cresciuto? Non vedrai nulla. Ma curalo sempre, taglia ciò che in esso è inservibile, proteggilo dagli insetti nocivi; a tempo debito sarà diventato grande. Così l'uomo: è solo necessario superare gli impedimenti affinché egli raggiunga la sua altezza, ma non si deve esaminare a ogni momento quanto egli sia cresciuto. (Uri Regev)

# Unità 4

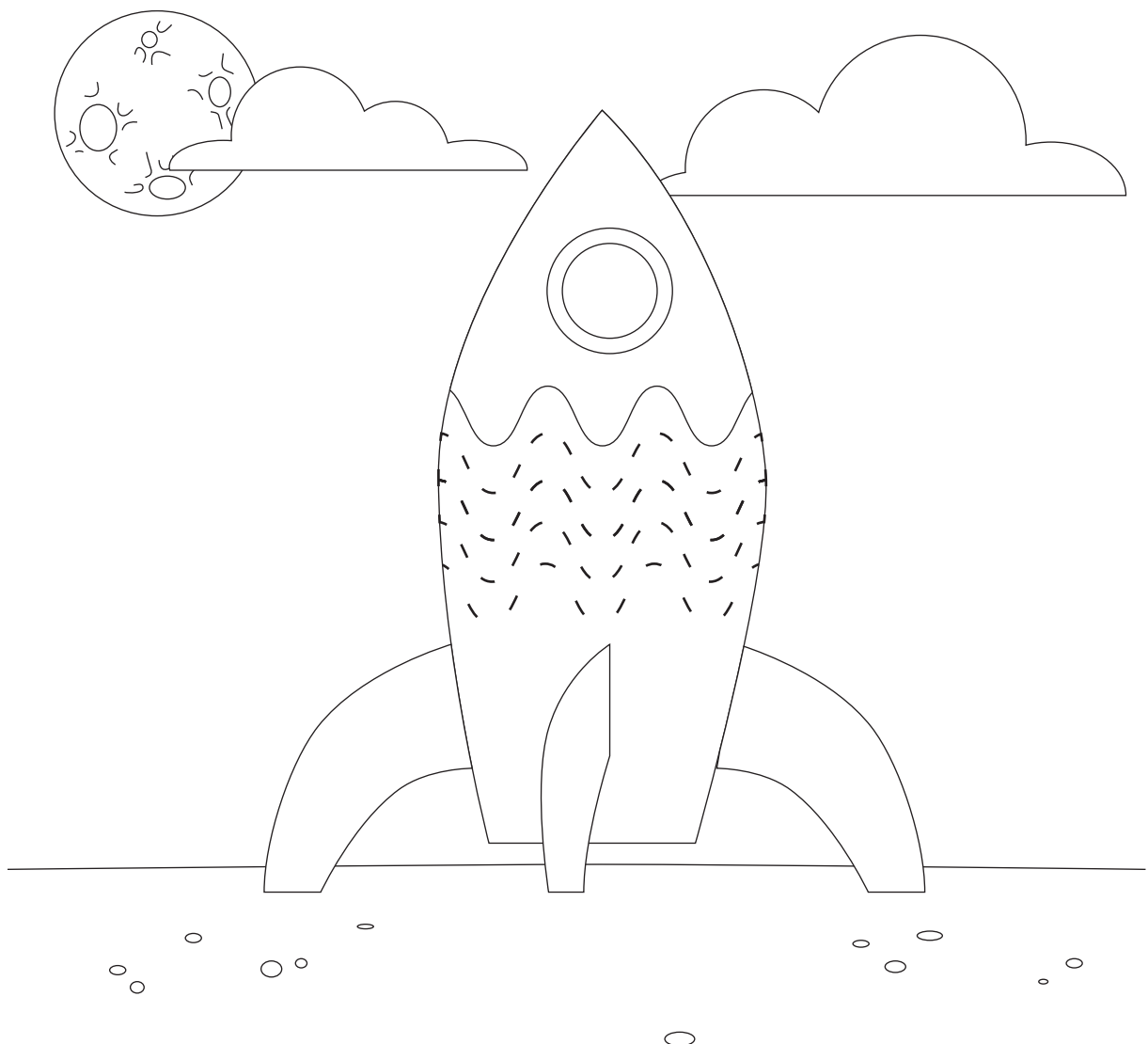
**Una missione  
spaziale!**





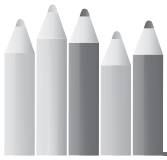
ATTENZIONE AMICO MIO! SAI COSA CI ASPETTA OGGI? SEI MAI STATO SULLA LUNA? NO? PREPARATI ALLORA PERCHÉ OGGI FAREMO UN GIRO NELLO SPAZIO PER MIGLIORARE LE NOSTRE TECNICHE DI VOLO! GUARDA! PARTIREMO CON QUESTO RAZZO SUPERSONICO. TI PIACE?

► UNISCI IL TRATTEGGIO E COMPLETA IL RAZZO.



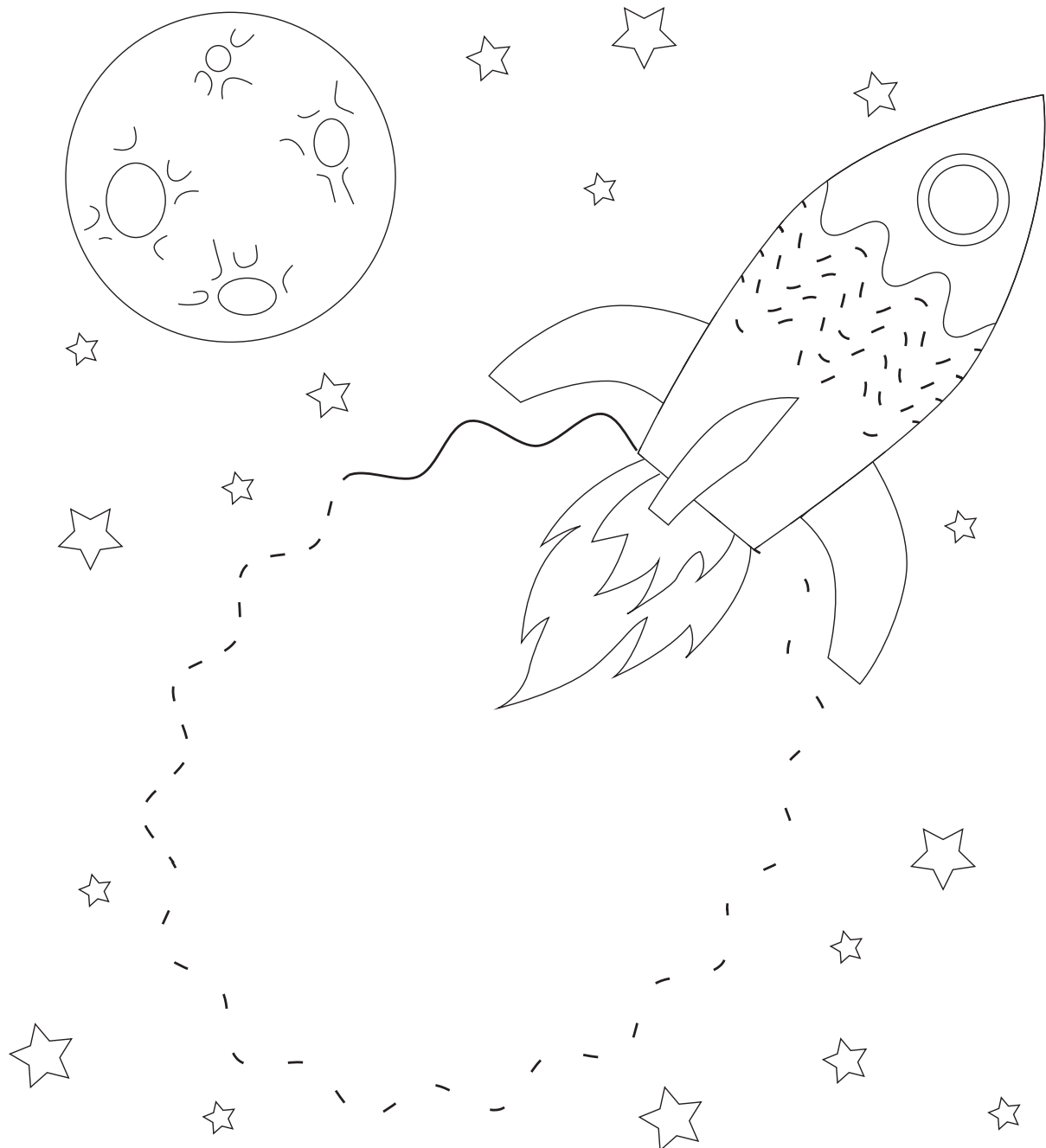
**PER IL RAZZO  
ABBIAMO USATO  
LE LINEE CURVE**



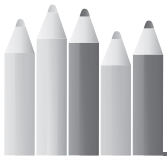


3, 2, 1... SI VOLA!

► UNISCI IL TRATTEGGIO E SCOPRI IL DISEGNO.

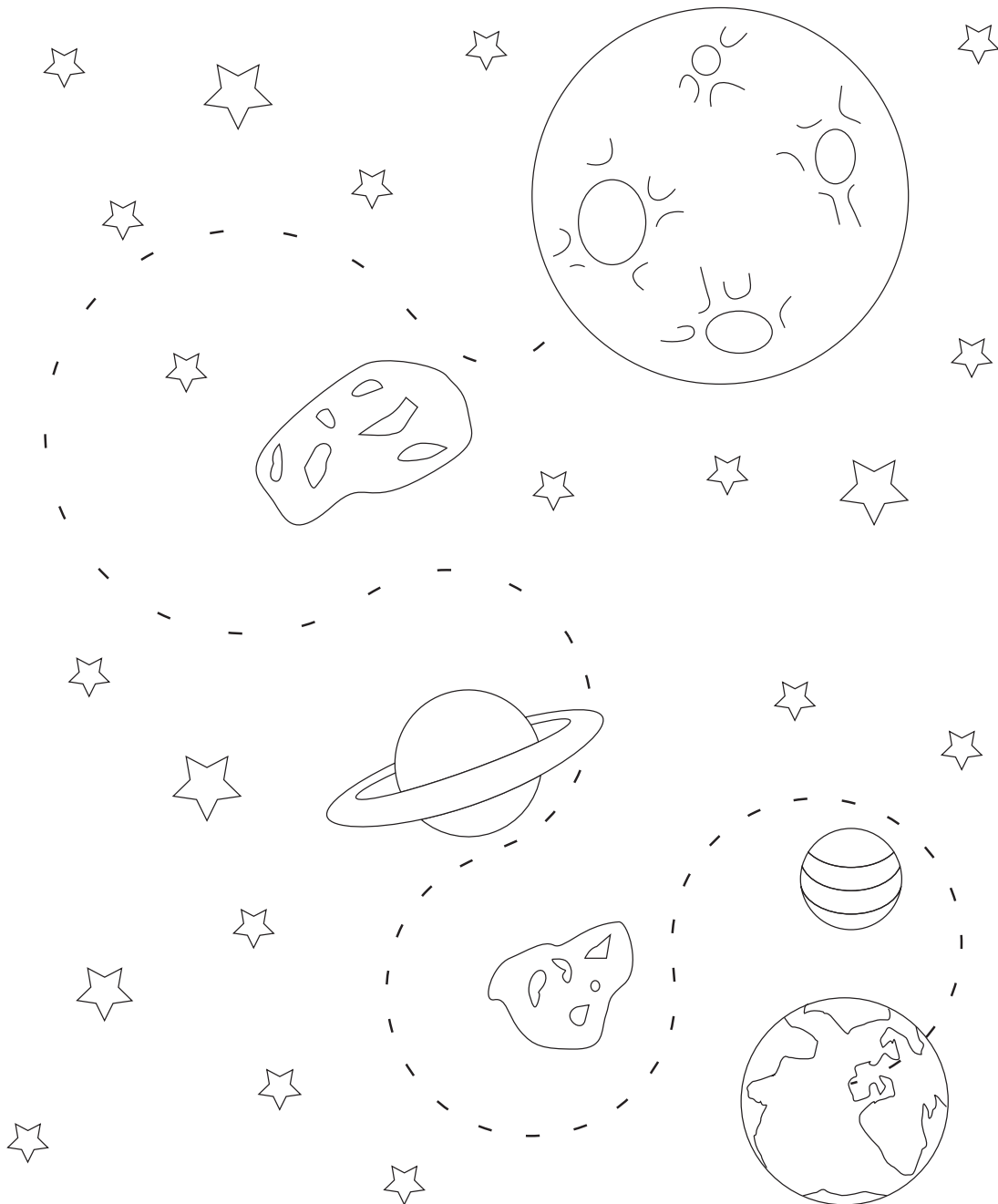


**PER IL RAZZO  
ABBIAMO USATO  
LE LINEE CURVE**

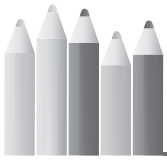


HAI VISTO CHE LUNGA STRADA ABBIAMO PERCORSO? E CHE SPETTACOLO INTORNO A NOI!

► UNISCI IL TRATTEGGIO E SCOPRI IL PERCORSO.

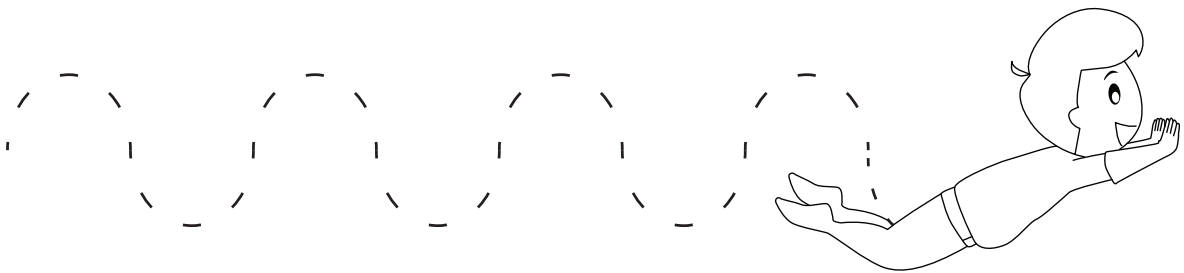


**PER TRACCIARE LA  
NOSTRA STRADA ABBIAMO  
USATO UNA LINEA CURVA**

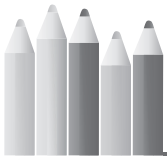


E ORA È ARRIVATO IL MOMENTO DI ALLENARCI! SCENDIAMO A FARE QUALCHE ACROBAZIA!

► UNISCI IL TRATTEGGIO PER FARE LE ACROBAZIE.

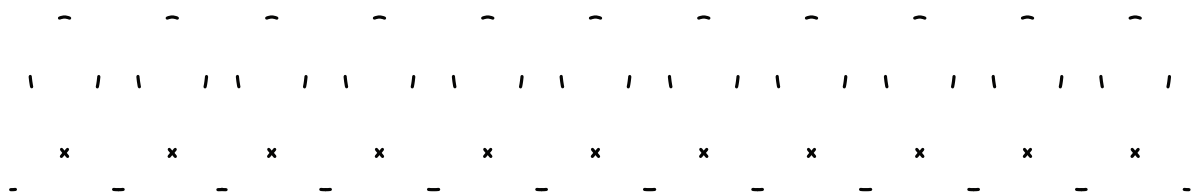
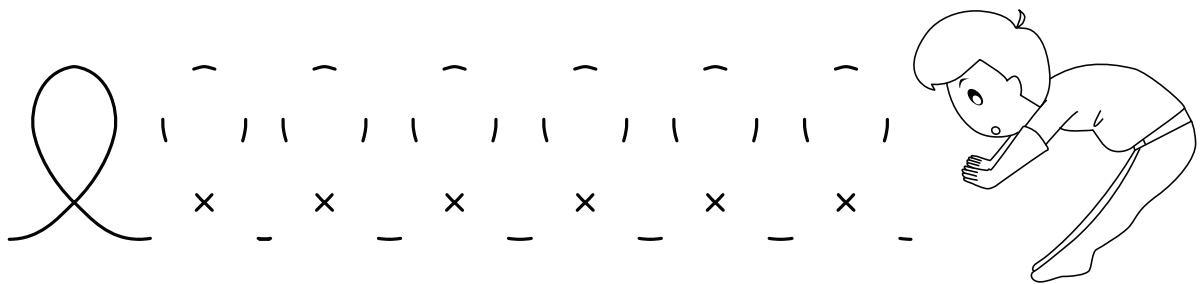
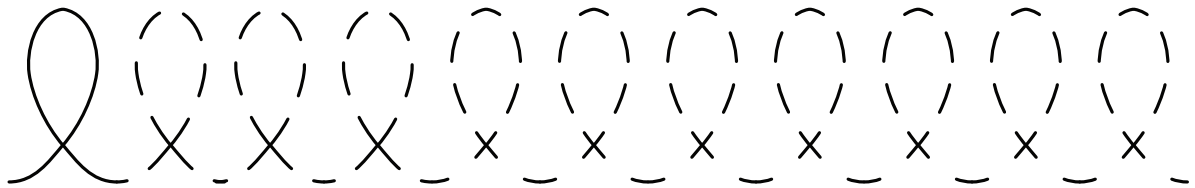


**PER FARE LE ACROBAZIE  
ABBIAMO USATO  
LE LINEE CURVE**

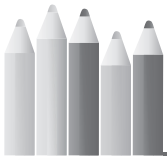


E POI... GIRAVOLTE!

► UNISCI IL TRATTEGGIO PER FARE LE GIRAVOLTE.



**PER FARE  
LE GIRAVOLTE ABBIAMO  
USATO LE LINEE CURVE**



OH NO! GUARDA TUTTI QUESTI VOLI COME MI HANNO RIDOTTO I CAPELLI! E NON RIDERE, SAI!

► UNISCI IL TRATTEGGIO PER VEDERE LA MIA PETTINATURA.



**PER DISEGNARE  
I MIEI CAPELLI ABBIAMO  
USATO UNA LINEA CURVA**