



SERVIZIO SANITARIO REGIONALE
EMILIA-ROMAGNA
Azienda Unità Sanitaria Locale di Reggio Emilia
IRCCS Istituto in tecnologie avanzate e modelli assistenziali in oncologia









Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche

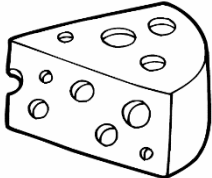
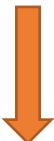
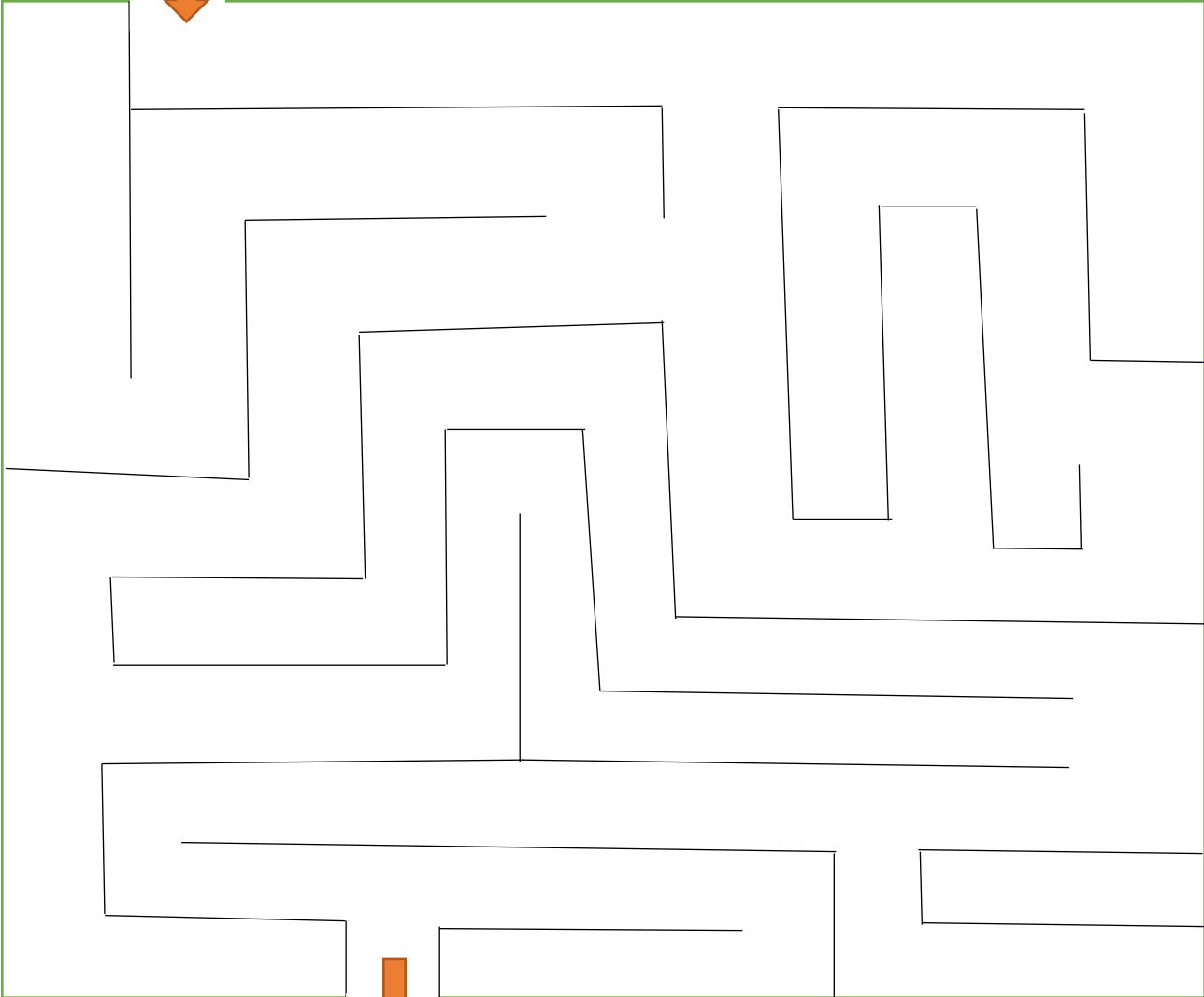
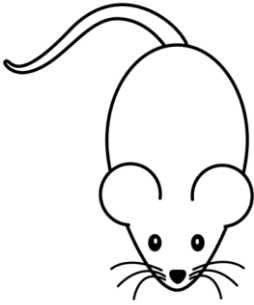
Struttura Operativa Complessa di
NEUROPSICHIATRIA dell'INFANZIA e ADOLESCENZA
Programma Autismo
Centro Autismo

ESEMPI DI ORGANIZZAZIONE SETTIMANALE

Nelle prossime pagine è rappresentato un esempio di planning che potete fare voi genitori per organizzare le attività di gioco per il vostro bambino durante la settimana. All'interno troverete attività di esempio riconducibili a diverse aree (coordinazione grossomotoria, finomotoria, memoria/attenzione/pianificazione, ...), ma è da considerare che possono, anzi devono, essere personalizzate sui bisogni ed interessi del vostro bambino. Anche il bambino può contribuire alle scelte delle attività, disegnando/scrivendo e attaccando nella tabella le immagini e/o le parole. In questo modo per il bambino sarà possibile prevedere nel tempo attività piacevoli, posticipandone lo svolgimento ed equilibrandole nell'arco della settimana. In questo modo il bambino sarà facilitato nella previsione delle attività nel tempo e contemporaneamente sarà aiutato a gestire in modo funzionale i possibili imprevisti che potranno capitare.

	LUNEDI'	MARTEDI'	MERCOLEDI'	GIOVEDI'	VENERDI'	SABATO	DOMENICA
Coordinazione grossomotoria	Camminare a granchio dalla camera da letto alla cucina e viceversa	Gioco dello specchio: il bambino esegue gli stessi gesti dell'adulto	Jumping jacks 	Fare un giro in bicicletta nel giardino oppure in alternativa fare il gioco della bicicletta con l'adulto 	Strisciare per terra come i soldati	Prendi gli oggetti sparsi nel pavimento muovendoti solo sulle ginocchia 	Salta la corda 
Coordinazione finemotoria	Pitturare con i cotton fioc: intingere la punta nel colore e utilizzarla per fare un disegno con i puntini	Giocare con lo spruzzino d'acqua: far cadere dei giocattoli/lattine spruzzandoli	Usare le fustelle oppure tagliare pezzetti di carta colorata ed incollarli per fare un bellissimo disegno.	Fare un serpente con il didò e tagliarlo in tanti pezzettini con un coltello non affilato o con una forbice.	Attacca 10 mollette sui vestiti della mamma o del papà. Poi mamma o papà le attaccheranno a te	Disegna con un contagocce: mettere 1 parte di tempera e 4 di acqua, prelevare e fare delle macchie di colore sul cartoncino	Infila i chiodini oppure costruisci una torre con dei mattoncini Lego: seguire uno schema di colori in ripetizione
Memoria attenzione pianificazione	Riordinare i giochi in camera.	Pulire la camera 	Giocare con le carte (allegato 3) 	Ascolta una storia e batti sul tavolo quando senti nominare dei colori (allegato n°4)	Disegna ciò che ti dice l'adulto	Prepara la tavola prima della cena	Gioca a memory
Coord. Visuo/motoria	Fare un labirinto (allegato N°1)	Disegnare un 8 nell'aria	Giocare a seguire la luce della torcia con gli occhi	Costruire un sacchetto di fagioli e poi lanciarlo per fare canestro	Collegare i puntini (allegato n°6)	Copia un disegno	Cerca oggetti nel foglio (allegato n°8)
Sensoriale	Fare lo slime (allegato n° 1)	Pitturare con il ghiaccio (allegato N° 2)	Lavare dei giocattoli	Fare un esperimento (allegato n° 5)	vaschetta sensoriale (allegato n°7)	Gioca a giro tondo	Battaglia con i cuscini

Allegato n° 1: labirinto



Allegato n° 2 : Pitturare con il ghiaccio

Colorare un po' d' acqua con le tempere e versare nel contenitore per i cubetti di ghiaccio. Mettere in freezer e lasciar congelare completamente.

Prendere un cartoncino e... usare la fantasia!!

Alternativa: al posto del cartoncino usare una vaschetta con della schiuma da barba e strofinare i cubetti sulla schiuma.. vedrete che effetti!

Allegato n° 3 : Carte “uno”

Mescolate il mazzo di carte usando solo i numeri (in base al bambino scegliere quanti numeri utilizzare). Associare ad alcuni di questi numeri un gesto (es. n.1=battere le mani, n.2 niente, n.3=battere sul tavolo...)

Mostrare al bambino una carta alla volta sul tavolo e verificare se il gesto che avevate deciso corrisponde.

Allegato n° 5: Esperimento “temporale”

Cosa serve:

un vasetto di vetro

acqua

schiuma da barba

colorante alimentare blu

contagocce o cucchiaino

Procedimento:

Riempire il vaso con l'acqua quasi fino al bordo. Metterci sopra molta schiuma fino a superare il bordo, stando attenti che non coli fuori.. avete creato la nuvoletta.

Ora con il contagocce fate cadere alcune gocce del colorante blu sopra alla schiuma da barba e state a vedere

Allegato n°7: “vaschetta sensoriale”

In un contenitore di plastica inserire degli oggetti e materiali vari, di piccole dimensioni, che possano stimolare i sensi del bambino.

E' necessario mettere degli elementi di base nei quali far nuotare gli elementi più grandi che abbiamo scelto, ad esempio: acqua, sabbia, terra, caffè, farina, riso, pasta, mais, ghiaia, bottoni, cotone, ecc

I materiali più grandi da aggiungere possono essere di vario tipo a seconda di cosa avete in casa, ad esempio: animali in miniatura, conchiglie, numeri e letterine, macchinine, cubetti di ghiaccio, sassi, ecc

Allegato n° 4

Tratto da "favoledellabuonanotte.com"

STORIE DI TUTTI I COLORI

Nel sottobosco c'era un regno di folletti verdi. Erano tutti verdi come l'erba e non solo, avevano anche un fantastico berretto a punta verde. Erano tutti laboriosi e felici.

Questo regno era vicino ad un fiume calmo e lento che con le sue acque preziose, permetteva ai folletti verdi di coltivare tanti alberi da frutto che nella giusta stagione davano ai piccoli tanta buonissima frutta.

Un giorno la tempesta imperava e il fiume era agitato e scorreva impetuoso. Durante questa tempesta il fiume portò nel regno dei folletti verdi una grande foglia che trasportava 10 piccoli folletti rossi tutti bagnati, affamati e molto raffreddati.

Appena arrivati molti si presero cura di loro procurando da mangiare, coperte e medicine. Nessuno però li ospitò a casa loro, e quindi furono costretti a dormire fuori (e per fortuna faceva ancora caldo).

Il tempo trascorreva e le cose andavano sempre peggio. Non solo nessuno li aveva ospitati, ma iniziavano a non ricevere più provviste e medicine.

I piccoli folletti rossi erano costretti sempre a stare fra di loro e a dormire in funghetti senza cappello, perché i folletti verdi non li invitavano mai né alle loro feste né ai loro giochi e soprattutto non facevano mai alcun lavoro insieme.

Si abituarono così tanto a vivere separati che anche se vivevano nello stesso regno sembravano essere due mondi diversi. Madre natura vide quella brutta situazione e non fu affatto felice, pensò...

Sono tutti figli delle mie fatine del sottobosco e non possono essere così divisi.

All'improvviso un vento fortissimo si scatenò sul regno dei folletti verdi e tolse il cappello a tutti i funghetti.

Ora tutti i folletti, sia quelli verdi che quelli rossi non avevano un tetto per ripararsi. La differenza era che i folletti rossi dovevano ripararsi anche prima e avevano imparato a costruire i cappelli dei funghetti con le foglie.

Vedendo che i folletti verdi erano in difficoltà decisero di aiutarli e iniziarono a lavorare insieme per mettere i tetti a tutti i funghetti, e riuscirono a terminare il lavoro appena in tempo per ripararsi dall'acquazzone più forte degli ultimi secoli.

Terminato l'acquazzone fecero una grande festa tutti insieme con canti e balli e dal giorno successivo tutti andarono a lavorare... Lavoravano insieme rossi e verdi senza distinzione.

I terreni che coltivavano diedero ancora più frutti che bastarono per tutti e da quel momento tutti capirono che era meglio stare insieme e fare le cose insieme piuttosto che essere divisi.

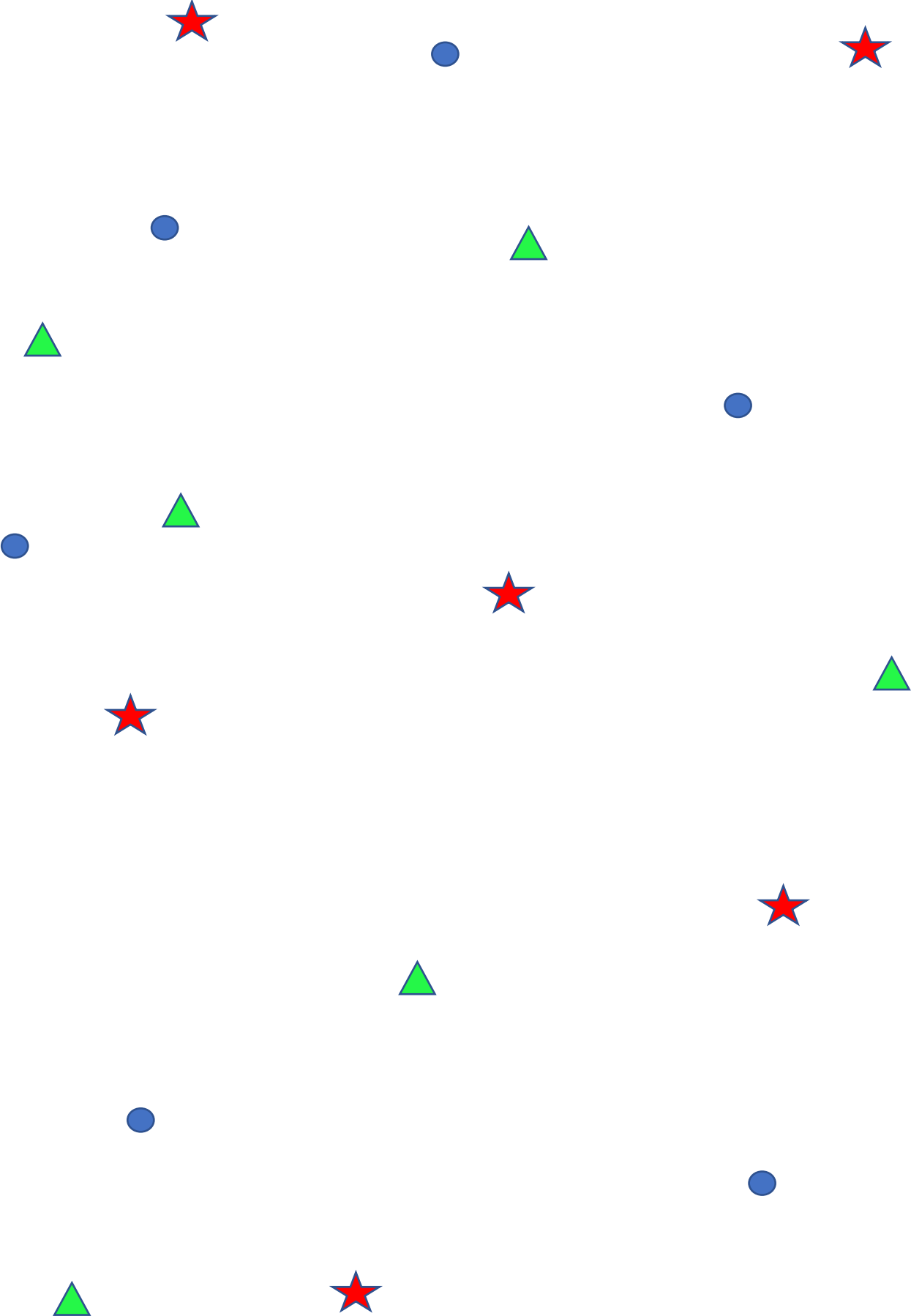
Ognuno di loro aveva qualcosa da insegnare agli altri!

Da quel giorno arrivarono in quel regno folletti azzurri, viola e fucsia e tutti vivevano d'amore e d'accordo.

Da allora quella parte del sottobosco si chiama il regno dei mille colori... È il più ricco e più bello di tutti...

Ed è il posto dove ogni folletto sogna di andare a vivere...

Allegato n° 6: Utilizzando colori differenti, unisci i simboli uguali



Allegato n° 8: Trova e Cerchia l'oggetto richiesto dall'adulto

