



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

## COSTRUIAMO IL GIOCO DELL'OCA

### COSA SERVE:

- Fogli di carta e cartoncino
- Matite, penne, pennarelli
- Forbici
- Colla
- .....

### PROCEDIMENTO:

#### 1) Come costruire il tabellone

La realizzazione di questo gioco ha diverse varianti, quindi ognuno può realizzarla come più ritiene giusto/divertente: infatti potrà dare le grandezze, i colori e la forma che più gli piacciono.

Si parte con il disegnare una spirale o forma pseudo-spirale su tutto il foglio (la grandezza del foglio o del cartoncino decidetela voi, A3, due A3 uniti, un cartoncino bianco o colorato, in base al materiale che già disponete in casa in questo momento). La spirale andrà divisa in caselle con una certa distanza una dall'altra in modo che si possa inserire il numero e il disegno. Il numero delle caselle va stabilito in base ai tempi d'attenzione e alla collaborazione del bambino da 10 a 20.

Una volta creata la spirale e suddivisa, si parte con la numerazione da 1 a .... Ogni casella disegnata avrà un simbolo ed un disegno (a nostro piacimento). Sulla prima verrà scritto VIA e sull'ultima HAI VINTO o disegnato un TROFEO.

Ad esempio si può lavorare sulle categorie; disegnare alternando nel tabellone un mela, un gatto, una maglietta o quello che ritenete più adeguato alle caratteristiche del bambino. Quando la pedina finirà sulla maglietta il giocatore dovrà dire il nome di un vestito che verrà segnato su un foglio e non potrà essere più detto nuovamente, sulla mela bisognerà dire il nome di un frutto, sul gatto il nome di un animale e via dicendo. Se il bambino è in grado di leggere scrivete delle parole sulle caselle del tabellone, al posto dei disegni.

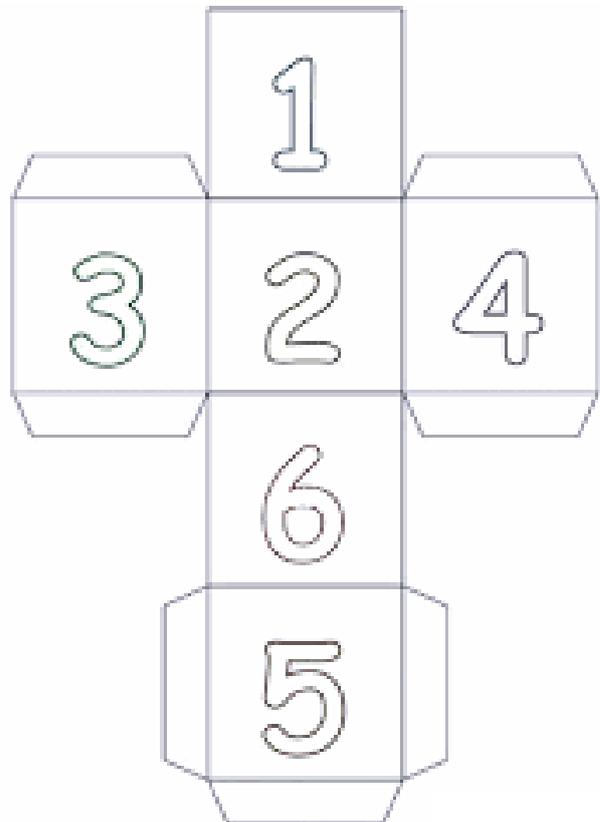
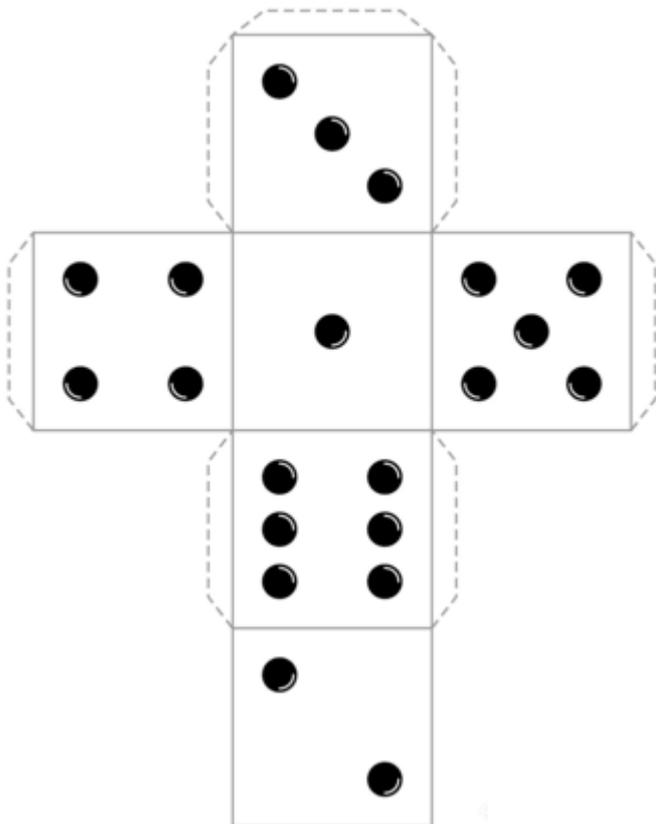
Sul tabellone si potranno aggiungere il disegno dei dadi e questo indica che su quella casella si dovrà ritirare o il segno di STOP per indicare di restare fermo un turno.





### 3) Dado

Per il dado, vale lo stesso suggerimento delle pedine, potete prenderli in prestito da altri giochi o costruirlo. Se decidete di costruirlo considerate che sarà un lavoro di maggiore precisione..



#### **4) Come giocare**

Tutte le pedine verranno poste sulla casella di VIA a turno i giocatori lanceranno il dado e avanzeranno per il numero delle caselle indicato; se si capita su una casella categoria bisognerà dire il nome di FRUTTO/VESTITO o ANIMALE, se si capita sulla casella dello STOP si starà fermi un turno; se si capita sulla casella dei dadi occorrerà ritirare il dado e avanzare.

Vince il giocatore che per primo raggiunge la casella del HAI VINTO/ disegno del TROFEO.

#### ***Consigli***

Il consiglio è quello di creare questo gioco insieme al vostro bambino e di scegliere insieme le varie componenti e modalità di realizzazione.

#### ***Possibili varianti del gioco dell'oca***

Per rendere un po' più facile e divertente il gioco al posto delle categorie potete mettere imitazioni di movimenti del corpo (salta, batti la mani, fai la linguaccia), imitazioni sonore (ad esempio disegnatte papera e sulla casella bisogna fare il verso della papera)

Per i più esperti potete inventare degli indovinelli (Chi costruisce le case?), delle similitudini (L'erba è verde come...?), delle analogie (Se il coniglio mangia la carota...il cane...?), e chi più ne ha ne metta, largo alla fantasia!

Per i più pigri esistono diversi siti da cui stampare altri modelli già fatti e pronti per essere utilizzati. Vedi sotto l'esempio nella foto.

Buon divertimento!

DIMMI UNA COSA...

