



**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
Neuropsichiatria dell'infanzia e dell'adolescenza
Servizio di Montecchio Emilia e Castelnovo ne' Monti**

UN GIOCO TANTE IDEE

Palla/palline

- Schiacciare le palline morbide/sensoriali
- Farla rimbalzare sul tavolo
- Farla rotolare sul tavolo
- Lanciarla
- Farla rimbalzare a terra
- Lanciarla dentro alle scatole
- Utilizzarla con la pista
- Metterla dentro alle scatole di formine
- Farla saltare in aria con il lanciapalline (bicchiere e palloncino)
- Far cadere i birilli con la palla
- Scambi di palla (lanciando, coi piedi, facendola rotolare)
- Fare canestro
- Fare goal
- Mettere le palline colorare nella scatola del colore corrispondente
- Cantare "palla pallina" e lanciarla al momento giusto
- Bersaglio con palline



- Soffiare una pallina da ping pong con la cannuccia

Didò

- Premere con il dito
- Fare i buchi con il coltello
- Fare le formine
- Fare serpente (poi farlo dondolare, tagliarlo con le forbici, tagliare con il coltello...)
- Fare palline (e poi lanciarle, farle rotolare...)
- Fare il gelato
- Fare la torta di compleanno
- Fare la pizza
- Fare le stradine con la rotella
- Fare forme complesse, ad esempio un bimbo o una macchina
- Pongo come base, mettere cannucce in verticale e infilare maccheroni
- Pongo e chiodini da infilare per fare una torta o per dividere per colore
- Completare immagini con il pongo (es. viso senza bocca, farla col pongo)
- Metterlo su unghie e fare la strega
- Fare le forme lavorando sugli attributi: grande/piccolo, lungo/corto, intero/spezzato...



Colori

- Usare pennarelli, pastelli, pastelli a cera, tempere per scarabocchiare o colorare
- Usare lavagna luminosa per disegnare
- Far rotolare i pennarelli
- Usare pennello ad acqua
- Disegnare con la biro
- Acquerelli



- Tappi sulle dita
- Dividere per colore
- Disegni animati con pennarello da lavagna, piatto ceramica e acqua

Macchinina

- Farle muovere sul tavolo, tappeto
- Farle cadere dal tavolo
- Usare la pista
- Metterle nei cerchi e farle girare
- Fare le file
- Farle scontrare
- Metterle nel garage, costruirlo anche con rotolo scottex
- Macchina telecomandata
- Fare la gara
- Macchinina giù per la rampa (coperchio inclinato)
- Macchinina luminosa su pista luminosa da montare
- Seguire una strada di cartone
- Macchinine che scrivono con pennarelli attaccati
- Passarla su parti del corpo del bambino
- Contare fino a tre prima di farle partire, scontrare....



Pezzi e cubi

- Fare le file
- Fare la torre da solo o a turno (e al tre si può buttare giù)
- Infilarli nelle scatole
- Buttarli dentro a un buco (es. scatola rotonda di legno)
- Farli cadere



- Abbinarli per colore o per forma
- Costruire forme più complesse
- Copiare da modello (disegnare costruzioni e fornirle come copia)
- Fare i ritmi (con altri cubetti uguali da copiare, oppure disegnare)

Sabbia magica

- Fare le formine
- Farla cadere dall'alto sulle mani
- Riempire i coni
- Appiattirla
- Fare forme e poi distruggerle
- Metterla col cucchiaino dentro agli stampini
- Sabbia con le ruspe-macchinine



Bolle

- Soffiare
- Muovere il braccio o fare una giravolta per farle uscire
- Seguirle con lo sguardo e acchiapparla/scoppiarla con il bastoncino o col dito
- Fare le bolle con l'imbuto
- Fare alcune e cercarle di unirle col bastoncino (grappolo di bolle)
- Fare la tempesta di bolle: soffiare tante bolle e con una rivista sventolare dal basso verso l'alto (le bolle volano veloci e sparse)
- Fare domande o richieste divertenti prima di fare le bolle (es: indovinelli o chiedere di saltare, toccarsi la testa...)



Costruzioni

- Fare una torre
- Seguire le istruzioni per fare una torre uguale
- Seguire istruzioni per fare una immagine più complessa
- Figurine attaccate ai pezzi delle costruzioni, creare un animale
- Dividerli per colore, per esempio sulla ruota di cartone colorata o seguendo le forme su dei fogli



Gioco funzionale con oggetti o personaggi

- Piatto e forchetta → Mangiare
- Bicchiere → Bere
- Letto/cuscino → Dormire
- Saltare
- Cucchiaino e bicchiere → Mescolare
- Correre
- telefono → portare all'orecchio (Telefonare)
- Pettine → Pettinarsi
- Cadere
- Cibo (ad. Esempio pane) e coltello → Tagliare
- Collana/bracciale/anello → Mettere intorno al collo/polso/dito
- Bandiera → Sventolare
- Trombette → Soffiare



Gioco simbolico/funzionale con più istruzioni o storie

- Parrucchiere
- Estetista

- Dottore
- Cucinare
- Andare a fare la spesa
- Andare al ristorante
- Fare finta di fare le magie e trasformarsi



Animali

- Metterli nel recinto
- Metterli dentro o fuori dalla fattoria
- Farli camminare
- Fare impronte sul didò
- Metterli nei vari ambienti
- Lavorare sui locativi: dare istruzioni su dove mettere o cercare gli animali con sopra/sotto, fuori/dentro, etc...



Giochi di società causa-effetto (es. Otto-maiialotto, Pirata pop-up)

- Mettere i pezzi a turno
- Farsi richiedere i pezzi
- Fare rumori buffi ogni volta che si inserisce un pezzo
- Seguire le regole del gioco

Cerchi (o gettoni o coperchi di vasetti, contenitori)

- Saltare dentro i cerchi
- Rincorrere il bambino e prenderlo col cerchio
- Se usate i coperchi, fate lo slalom
- Farli ruotare sul posto
- Lacciarli in avanti sul pavimento
- Lanciarli in avanti sul tavolo e acchiapparli quando arrivano al bordo per non farli cadere



Chiodini

- Abbinamenti: fare un foglio da attaccare sul supporto con solo qualche buco che colorate in cui infilare il chiodino del colore giusto
- Divisione colori in ciotoline diverse
- Metterli nel didò
- Fare ritmi: iniziare la fila col ritmo voluto (rosso/blu) e far continuare il bambino



GIOCHI FISICI

Saltare

- Saltare nei cerchi (prima liberamente, poi su istruzione, poi su istruzione a due o più step, poi a turno coi compagni)
- Saltare nei percorsi
- Saltare imitando un animale
- Fare rotolare i cerchi poi saltarci dentro
- Spingere i cerchi che rotolano
- Saltare sul letto o sul tappeto elastico
- Saltare con un piede/a piedi pari per un certo numero di volte



Giochi fisici sociali

- Solletico
- Farsi tirare dai piedi
- Fare cavallino
- Farsi tirare per le braccia
- Fare vola vola



- Cucù
- Rincorrersi/correre e fermarsi su istruzione
- Girotondo
- Rotolare sul tappeto
- Altalena oppure farsi dondolare da due persone con la coperta
- Girare mentre si corre
- Giochi di imitazione motoria
- Ballare poi fermarsi allo stop/ballare imitando l'altro
- Farsi spingere e girare sulla sedia con le ruote



Giochi di movimento più complessi in gruppo

- Rubabandiera
- Nascondino
- Uno due tre stella
- Palla avvelenata
- Bowling
- Twister
- Fare una gara: ad esempio vince chi porta più oggetti nella scatola corretta

