

Giochi che sviluppano le capacità attente

1. Quale parola manca?

Questo gioco consiste nel dire tre parole, scelte casualmente, e poi farle ripetere cambiando ogni volta l'ordine **omettendo sempre una parola diversa** (*è molto importante non usare le immagini!*).

Potete anche divertirvi, dopo un po' di tempo che ci state giocando, a sbagliare di proposito le parole, cambiandole completamente, e vedere la reazione del bambino che solitamente è tra il perplesso e il divertito!

Esempio:

Parole: *mamma - cane - palla*

Ripetete solo due parole e chiedete: "Quale parola manca?"

1° esercizio: *mamma - palla* (manca *cane*)

2° esercizio: *cane - palla* (manca *mamma*)

3° esercizio: *palla - cane* (manca *mamma*)

4° esercizio: *mamma - cane* (manca *palla*)



2. Cosa dice questa storia?

Leggete una piccola storia e alla fine del racconto fate delle **domande pertinenti** al racconto di difficoltà sempre maggiore man mano che il bambino è allenato.

Esempio:

"C'era una volta una graziosa volpe dal manto marrone e lucente
che viveva in una piccola casetta in mezzo al bosco.
Un bel mattino di primavera l'animale uscì dalla propria abitazione
con l'intenzione di procurarsi una preda per il mezzogiorno".

1^ domanda: *di che colore era la volpe?*

2^ domanda: *dove si trovava la casetta?*

3^ domanda: *la volpe è uscita di mattina o di sera?*

3. Contare da uno a dieci

Contate da 1 a 10 omettendo un numero sempre diverso ad ogni esercizio (se *volete, potete aiutarvi con lo schema qui sotto*): il bambino dovrà dirvi quale numero non avete pronunciato, solo **alla fine della sequenza**.

Esempio:

1 2 3 4 ? 6 7 8 9 10
1 ? 3 4 5 6 7 8 9 10
1 2 3 ? 5 6 7 8 9 10
1 2 3 4 5 ? 7 8 9 10
1 2 3 4 5 6 7 ? 9 10
1 2 3 4 5 6 7 8 9 ?
1 2 3 4 5 6 ? 8 9 10

4. Disegna per me!

Dettati ideografici: descrivete al bambino un oggetto con molti dettagli e chiedetegli di disegnarlo solo dopo aver finito di parlare, aumentate il numero di particolari gradualmente, ovviamente non importa che il disegno sia perfetto, ma che il bambino **ricordi i particolari e provi a disegnarli**.

Esempio:

1° livello: **Disegna un albero con le mele**
2° livello: **Disegna un secchiello con il manico e una stella disegnata sopra**
3° livello: **Disegna un bambino con maglietta, pantaloni lunghi, cappellino e con in mano una racchetta**
4° livello: **Disegna due bottiglie, una lunga e stretta, l'altra corta e larga, quella lunga disegnala piena di acqua.**

5. Quante volte l'ho detto?

Leggete una lista di 9/10 parole (potete poi aumentarne il numero una volta presa dimestichezza con il gioco), una di queste parole viene ripetuta: chiedete al bambino di individuare quante volte una determinata parola è stata ripetuta.

Esempio:

LISTA 1
MOLLA PELLE **PALLA** POLLO SOLE ALBERO RANA **PALLA**

LISTA 2

CUORE CANE **LIBRO** CULLA SALE **LIBRO** GIOCO **LIBRO**

LISTA 3

LETTO LUCE **LETTO** - **LETTO** DITO TEMPO **LETTO** - **LETTO**

6. Parole assurde:

Leggete un testo, durante la lettura solo ogni tanto sostituite una parola di senso compiuto con una che non ha nulla a che vedere con il racconto. Dite al bambino di seguire il racconto fino alla fine contando le *parole assurde* che ha notato.

Potrebbe non seguire la storia perché concentrato sul conteggio delle *parole assurde*, se poi riesce anche a comprendere e ricordare il senso di quello che avete letto, beh, chapeau! Avete un piccolo genio in casa.

Esempio:

*“C’era una volta un falegname di nome Geppetto. Aveva costruito un burattino di **TORTA** e l’aveva chiamato Pinocchio.*

*“Come sarebbe bello se fosse un **DIVANO** vero!” sospirò quando finì di dipingerlo. Quella notte, una buona fatina esaudì il suo desiderio.*

“Destati, legno inanimato, la vita io ti ho donato!”

*esclamò toccando Pinocchio con la **PADELLA** magica.*

*“Pinocchio, dimostrati bravo, coraggioso, disinteressato,” disse la Fata, “e un **TERMOMETRO** sarai un bambino vero!”.*