

## Pappagallo Ripetente

<i>Autori gioco</i>	Docenti: Pasino, Pippi, Ponticello, Prato, Prebbenna, Zampiga
<i>Contesto in cui proporre il gioco</i>	SCUOLA
<i>Fascia età bambini giocatori</i>	3-10 anni
<i>Abilità cognitive coinvolte</i>	Memoria, Memoria visiva, Memoria di lavoro, Aggiornamento in memoria di lavoro, Attenzione, Inibizione, Capacità di passare da un compito ad un altro, Capacità di controllarsi
<i>Apprendimenti</i>	Abilità di base
<i>Gioco con difficoltà graduabile</i>	Si
<i>Gioco con feedback</i>	Sonoro
<i>Gioco pensato per bambini con</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo tipico (no disabilità),</li> <li>• Difficoltà/disturbo di attenzione con o senza iperattività,</li> <li>• Disturbo oppositivo/provocatorio,</li> <li>• Disturbi della Comunicazione,</li> <li>• Disturbo Specifico dell'Apprendimento,</li> <li>• Disabilità motoria,</li> <li>• Disabilità cognitiva,</li> <li>• Disturbo dello Spettro Autistico</li> </ul>

### DESCRIZIONE ATTIVITÀ

#### GIOCO BASE

I bambini sono disposti in cerchio; vengono fornite delle carte (con immagini rappresentanti gesti, parole, suoni, versi, numeri, in base anche all'età dei bambini) e, a turno, ogni bambino deve pescarne una e riprodurre (o ripeterne) il contenuto. Il giocatore successivo dovrà riprendere l'azione/la parola del compagno precedente prima di eseguire la propria. I giocatori dovranno memorizzare la sequenza prestabilita fino a quando uno non sbaglierà.

#### VARIANTI

*Variante 1:* Il bambino, a turno, deve ripetere la sequenza di parole, suoni, versi, o numeri, in ordine inverso rispetto all'ordine presentato dai compagni in precedenza

*Variante 2:* Il bambino, a turno, deve ripetere le parole, i suoni, i versi, o i numeri presentate prima una volta prima di lui, poi due volte prima di lui

*Variante 3:* Si possono "mischiare le carte", ovvero presentare per esempio sia le carte parole sia le carte versi, ma i bambini devono "ignorare" le carte parole e riprodurre solo i versi rappresentati dalle carte versi

*Variante 4:* Si può inserire un timer per dare un tempo per la ripetizione delle parole, dei suoni, dei versi, o dei numeri.

## MATERIALI

Carte illustrate/stimoli visivi e/o uditivi. Lim (timer).

### Link a materiali utili:

<https://docs.google.com/presentation/d/147pMmSrHxk5pusCwpnehgtwfZQE0CF1v/edit?usp=sharing&oid=114404189484982295193&rtpof=true&sd=true>



Quest'opera è distribuita con Licenza

Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale