



Daniela Oddone e Veronica Saccà

# POTENZIAMENTO DELLA MOTRICITÀ FINE

Giochi e attività per bambini dai 2 ai 6 anni

*i***MATERIALI**

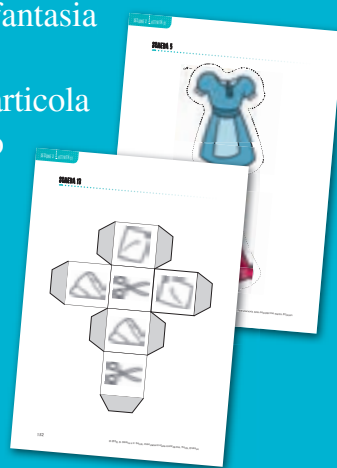
Erickson

**L**e abilità fino-motorie sono alla base delle azioni che compiamo quotidianamente, come vestirsi, allacciarsi le scarpe, scrivere, ecc., e vanno quindi favorite e rinforzate fin dalla prima infanzia, per accompagnare al meglio la crescita di ogni bambino. Questo è lo scopo del presente volume, che propone giochi e attività da svolgere con materiali fai da te, volti a migliorare la precisione, le capacità manuali e la coordinazione occhio-mano, oltre che a favorire la creatività, le capacità attentive, la fantasia e l'immaginazione.

Preceduto da un breve inquadramento teorico, il libro si articola in tre sezioni, una per ogni fascia di età dello sviluppo psicomotorio:

- **SEZIONE 1 – 2-3 anni:** attività per favorire la coordinazione, aumentare l'attenzione, l'inseguimento visivo e la manualità;
- **SEZIONE 2 – 3-4 anni:** attività per migliorare la capacità coordinativa specifica di controllo e regolazione dei movimenti del braccio e della mano;
- **SEZIONE 3 – 5-6 anni:** attività per sviluppare i pre-requisiti fino-motori necessari all'apprendimento della scrittura.

Corredato di più di 20 schede e materiali operativi a colori, tra cui un tabellone per un originale gioco da tavola, *Potenziamento della motricità fine* è un valido strumento per genitori, educatori, insegnanti della scuola dell'infanzia, operatori e terapisti che lavorano con bambini con difficoltà di apprendimento e può essere utilizzato sia a casa, sia in ambito educativo e riabilitativo.



ISBN 978-88-590-1783-7



9

€ 23,00

# INDICE

- 7 Introduzione
- 9 Lo sviluppo della motricità nel bambino
- 13 Bibliografia
- 15 **SEZIONE 1 – 2-3 anni**
- 55 **SEZIONE 2 – 3-4 anni**
- 89 **SEZIONE 3 – 5-6 anni**
- 111 **SCHEDA**
- 159 **APPENDICE** Istruzioni per la preparazione dei materiali

# Introduzione

## Da dove nasce il volume e come si struttura

Il presente volume nasce dal desiderio e dalla collaborazione di due neuropsicomotriciste che hanno sentito la necessità di mettere insieme la loro esperienza e il loro lavoro per suggerire a genitori e operatori proposte semplici, da attuare con materiali fai da te, e spunti per finalizzare alcuni giochi del quotidiano.

Le attività proposte sono organizzate in tre sezioni, ognuna delle quali è dedicata alle diverse fasce di età dello sviluppo psicomotorio.

Va precisato che tale sviluppo è caratterizzato da tutte quelle competenze e abilità posturali, motorie, cognitive e relazionali che il bambino acquisisce nei primi anni di vita attraverso varie fasi. Nonostante, in questo arco di età, le fasi di sviluppo si succedano con modalità e in epoche sufficientemente definite, bisogna tenere presente che ogni bambino ha i suoi tempi. Quindi non ci si deve allarmare se, ad esempio, un bambino inizia a camminare a 13, a 14 o a 15 mesi anziché a 12. Le tappe dello sviluppo psicomotorio sono illustrate da apposite tabelle in cui vengono indicate le diverse età nelle quali un numero statisticamente significativo di bambini compie determinati progressi (Saccà, 2013). Queste tabelle non vanno prese «alla lettera»: soltanto lo specialista che conosce bene il bambino potrà valutarne il corretto sviluppo psicomotorio.

Il volume si apre con una breve descrizione di che cosa si intenda per motricità e per motricità fine. Seguono, come detto, tre sezioni, in cui dopo una sintetica presentazione vengono descritte varie attività sotto forma di gioco. Per ognuna sono specificati: durata, numero dei partecipanti e materiali da utilizzare, oltre naturalmente alla spiegazione di come l'attività stessa vada preparata e poi messa in pratica. Completano il volume le *schede*, fotocopiable, da utilizzare nei giochi con i bambini (le stesse schede sono disponibili e scaricabili online, all'indirizzo indicato all'inizio del libro), un'*appendice* con alcune istruzioni per la preparazione dei materiali su cui si basano molte attività e degli *allegati* da ritagliare e conservare per essere utilizzati più volte (tra cui il tabellone e le tessere per un originale gioco dell'oca).

I giochi proposti intendono favorire e rinforzare le abilità fino-motorie. Sono perciò finalizzati a migliorare la precisione, le capacità manuali, la coordinazione occhio-mano. Inoltre favoriscono la creatività, le capacità attentive, la fantasia e l'immaginazione. Nella maggior parte dei casi si tratta di attività ispirate alla vita quotidiana, ovvero alle azioni che ogni giorno svolgiamo, e che anche i bambini

imparano nel corso del tempo, come vestirsi e svestirsi, stendere i panni, cucinare, allacciare i bottoni e chiudere le zip, mettere in ordine le proprie cose.

Insieme alle abilità socio-emotive e alla curiosità, la motricità fine è una delle competenze che andrebbero maturate nel corso della scuola dell'infanzia. Ad esempio, se i bambini non sviluppano un adeguato controllo dell'uso delle dita per potere impugnare una matita, si troveranno in difficoltà in molte attività previste nel primo anno della scuola primaria.

Va specificato che le attività proposte nel presente volume non possono comunque sostituirsi in alcun modo a un intervento neuropsicomotorio, ma costituiscono un percorso per l'arricchimento delle funzioni motorie da adattare caso per caso a seconda delle potenzialità e/o delle difficoltà del bambino.

## **A chi è indirizzato questo libro?**

Le attività proposte possono essere utilizzate con bambini dai 2 ai 6 anni sia in ambito educativo, sia in ambito riabilitativo, sia a casa. Il materiale richiesto è povero e facilmente reperibile, proprio per facilitarne l'utilizzo in qualunque contesto.

Il volume è pensato in primo luogo per i genitori, i quali potranno coinvolgere i propri figli in attività molto divertenti che allo stesso tempo favoriscono l'apprendimento e il rinforzo di abilità della vita quotidiana.

Si rivolge poi a educatori e insegnanti, sia curricolari sia di sostegno. La suddivisione dei giochi in sezioni secondo le fasce di età facilita l'organizzazione delle attività da svolgere con i bambini, permettendo di distribuirli in piccoli gruppi omogenei.

Infine, il volume è indirizzato a terapisti che, come noi, operano quotidianamente con i bambini e necessitano di attività di semplice realizzazione ma in grado di stimolare in maniera mirata determinate competenze. Ogni esercizio è accompagnato da indicazioni su età e obiettivi da perseguire, rendendo il gioco uno strumento importante in ambito terapeutico e consentendo di fare emergere eventuali difficoltà nello sviluppo psicomotorio.

Oltre a offrire le descrizioni sintetiche di numerose attività «pronte all'uso», il libro intende essere anche uno spunto per la costruzione di ulteriori percorsi, approfondimenti e giochi, lasciando libero spazio all'esperienza e alla creatività di genitori, educatori e bambini stessi.



## INTRODUZIONE

Nella fascia di età fra i due e i tre anni, il bambino si troverà ad affrontare attività per le quali dovrà esser in grado di:

- costruire una torre con tre cubi;
- inserire quattro anelli in un perno;
- inserire alcuni chiodini colorati nei fori di un apposito pannello;
- girare due o tre pagine di un libro alla volta;
- scarabocchiare;
- ruotare una manopola (ad esempio quella di una radio);
- dipingere, sia pure facendo dei semplici tratti, muovendo tutto il braccio e cambiando mano;
- infilare quattro perle di grandi dimensioni;
- svitare giocattoli a incastro;
- tagliare con le forbici;
- tenere i pastelli stringendoli tra le dita e non con il pugno della mano;
- usare una sola mano nella maggior parte delle attività;
- riprodurre i tratti di penna circolari, verticali e orizzontali;
- arrotolare, fare a pezzi, premere e unire pezzi di plastilina;
- usare la prensione a pinza per sollevare un oggetto;
- imitare movimenti circolari, con il braccio e con la mano.

Per favorire l'apprendimento delle abilità sopra elencate troverete di seguito tante proposte semplici, da attuare con il fai da te, e spunti per finalizzare alcuni giochi del quotidiano:

1. TRAVASI DI SOLIDI E LIQUIDI (Attività 1-3)
2. INFILARE (Attività 4-9)
3. SVITARE (Attività 10-14)
4. TIMBRINI (Attività 15-17)
5. MOLLETTE (Attività 18-20)
6. CHIODINI (Attività 21-22)
7. PASTA DA MODELLARE (Attività 23)
8. COLORI A DITA (Attività 24)
9. GIOCHI CON LA CARTA (Attività 25-27)
10. VARIE (Attività 28-31)

### *Perché sono importanti questi giochi?*

Tutte le attività proposte, seppur diverse tra di loro, hanno come obiettivo comune quello di favorire la coordinazione occhio-mano, aumentare l'attenzione, l'inseguimento visivo e la manualità, la conoscenza dei prerequisiti di base (concetti dimensionali, conoscenza dei colori, associazione di immagini e colori, turnazione). Alcune possono esser inserite all'interno di attività ludiche per favorire il gioco simbolico, come ad esempio l'*attività 7* della sezione «Infilare», in cui i bambini possono trasformare l'attività nel gioco della «principessa», del «negozio» o della «famiglia»; o ancora l'*attività 14* della sezione «Svitare», in cui i bambini possono trasformare l'attività nel gioco simbolico genitore-figlio o nel gioco «mi trucco tra amiche» o «faccio finta di esser grande», ecc.

## TRAVASI DI SOLIDI E LIQUIDI

I travasi si possono realizzare con vari materiali, solidi o liquidi, spostandoli da un contenitore all'altro o direttamente o attraverso l'utilizzo di vari oggetti. Si consiglia di supervisionare costantemente i bambini durante le attività.

### ATTIVITÀ 1

#### Durata

Da 15 a 30 minuti

#### Numero partecipanti

Da un bambino a piccoli gruppi di massimo sei bambini

#### Materiale

- Materiale per la preparazione: nessuno
- Contenitori di vario tipo: ciotole; scatole
- Oggetti per il travaso: cucchiai; palette; imbuti
- Materiali da travasare: pasta piccola; sale grosso; farina gialla (per polenta)

#### Svolgimento

Disporre i materiali scelti su un tavolo in modo che ogni bambino abbia a disposizione sia i contenitori e gli oggetti per il travaso sia il materiale da travasare. Chiedere al bambino o ai bambini di spostare, ad esempio, la farina gialla dal proprio contenitore a quello vuoto utilizzando il cucchiaino o la paletta. Se all'inizio il bambino mostra delle difficoltà nell'utilizzare questi oggetti, aiutarlo a travasare accompagnandone il movimento, in modo che apprenda il gesto; successivamente, lasciarlo fare in autonomia, mantenendo un minimo di supervisione.



#### Variante

Per allenare la coordinazione occhio-mano e bimanuale e rendere il movimento ancora più preciso, è possibile svolgere questa attività utilizzando un imbuto di media

dimensione. Al bambino verrà quindi chiesto di tenere con una mano l'imbuto sopra il contenitore vuoto e di travasare il materiale con l'altra, attraverso l'uso del cucchiaino.

## ATTIVITÀ 2

### Durata

Da 15 a 30 minuti

### Numero partecipanti

Da un bambino a piccoli gruppi di massimo sei bambini

### Materiale

- Materiali per la preparazione: nessuno
- Oggetti per il travaso: bottiglie da 200 ml; bicchieri; ciotole
- Materiali da travasare: acqua (colorata con coloranti alimentari); cartoncini con i colori primari

### Svolgimento

Disporre i materiali scelti su un tavolo in modo che ogni bambino abbia a disposizione un contenitore vuoto, un contenitore pieno di acqua e gli oggetti per il travaso. Chiedere al bambino di spostare l'acqua colorata, utilizzando un bicchiere o una bottiglia, dal contenitore pieno a quello vuoto.

### Variante

I travasi con l'acqua colorata si possono trasformare in un ottimo gioco per l'acquisizione della conoscenza dei colori e l'appaiamento degli stessi. A ogni bambino verranno quindi dati quattro recipienti contenenti acqua colorata con i colori primari (rosso, giallo, verde e blu) e quattro recipienti vuoti con attaccato sopra il cartoncino colorato. Proseguire chiedendo al bambino di travasare l'acqua colorata, utilizzando un bicchiere o una bottiglia, nel rispettivo contenitore in modo da accoppiare i colori. In questo modo si allenano le abilità cognitive di apprendimento/riconoscimento dei colori.





## MOLLETTE

Siamo in grado di eseguire le azioni della vita quotidiana perché abbiamo sviluppato nel corso degli anni determinate abilità fino-motorie. Spesso definiamo queste azioni banali e le diamo per scontate. Invece lo sviluppo delle competenze dalle quali queste azioni dipendono è cruciale per la crescita del bambino. Le mollette possono essere un valido strumento per il raggiungimento di tale scopo, in quanto favoriscono la coordinazione manuale bilaterale e la coordinazione occhio-mano.

### ATTIVITÀ 11

#### Durata

Da 20 a 40 minuti

#### Numero partecipanti

Da un bambino a piccoli gruppi di sei bambini

#### Materiale

- Materiale per la preparazione: Scheda 5; scatola/scatolone; cutter; colla a caldo; cordoncino; stoffe colorate (panno, lana cotta); carta crespa colorata o colori a tempera (se si vuole foderare/colorare la scatola come in figura); nastro adesivo da pacchi trasparente
- Materiale da pinzare: Scheda 5
- Oggetti per pinzare: mollette da bucato preferibilmente piccole

#### Preparazione

Procurarsi una scatola di cartone senza coperchio (grande o piccola), eliminare la parte centrale del lato lungo lasciando più cartone ai lati e meno in basso, come mostrato in figura. Nei due lati corti della scatola, praticare tanti fori quanti fili da stendere si decide di inserire, avendo cura di lasciare un piccolo margine in alto. Proseguire inserendo un filo alla volta nei fori e fissando subito con la colla a caldo. I fili dovranno essere ben tesi ma non troppo, altrimenti il cartone si piega. Per rendere il gioco più accattivante è possibile colorare la scatola utilizzando dei colori a tempera o foderarla con la carta crespa, rinforzandola poi con il nastro adesivo da pacchi trasparente. Si consiglia di preparare il materiale un giorno prima, in modo che sia ben asciutto.

Ritagliare le sagome della Scheda 5. Volendo, le stesse sagome si possono utilizzare come modello da ritagliare su pezzi di stoffa colorata.

#### Svolgimento

Posizionare lo «stendino» al centro del tavolo, distribuire a ciascun bambino i vestitini ritagliati della Scheda 5 e le mollettine. Chiedere ai bambini, uno alla volta, di prendere con una mano il vestitino scelto, avvicinandolo al filo, e con la mano dominante la molletta, che andrà a fissarlo sul filo per «stenderlo». Questa attività si presta facilmente ad essere inserita all'interno di un gioco simbolico.



## ATTIVITÀ 12

### Durata

Da 15 a 20 minuti

### Numero partecipanti

Piccoli gruppi da due a quattro bambini

### Materiale

- Materiale per la preparazione: Allegato D; fermacampione; mollette da bucato; forbici; pennarello indelebile
- Materiale da pinzare: ruota dell'Allegato D
- Oggetti per pinzare: mollette da bucato

### Preparazione

Ritagliare la ruota dell'allegato D e la rispettiva freccia, praticare un foro al centro della ruota e fissare la freccia utilizzando un fermacampione. Con un pennarello indelebile scrivere su ogni molletta i numeri da 1 a 10.

### Svolgimento

Disporre al centro del tavolo di ogni gruppo una ruota con accanto le mollette. Chiedere, a turno, ai bambini di far ruotare la freccia. Questa si fermerà in corrispondenza di uno dei dieci settori (gli «spicchi») in cui è suddiviso il cerchio. I bambini dovranno trovare la molletta con il numero corrispondente allo spicchio segnato dalla freccia e pinzarla al posto giusto. In questo modo si allenerà la capacità di riconoscere la corrispondenza simbolo-quantità.



**ATTIVITÀ 12****Durata**

Da 10 a 20 minuti

**Numero partecipanti**

Piccoli gruppi di sei bambini

**Materiale**

- Materiale per la preparazione: forbici; carte del gioco dell'oca (Allegato G); tabellone del giro dell'oca; dado; segnaposti

**Preparazione**

Ritagliare le carte dell' Allegato G, prendere il tabellone del giro dell'oca e procurarsi un dado e dei segnaposti (ad esempio, le sorprese degli ovetti). Se si organizzano più gruppi, preparare tante copie del giro dell'oca quanti sono i gruppi (il tabellone è disponibile anche nelle risorse online).

**Svolgimento**

Disporre al centro del tavolo il giro dell'oca con le carte ritagliate precedentemente. Assegnare a ogni bambino un segnaposto e posizionarlo nella casella di partenza. Stabilire chi tirerà il dado per primo e come procederà il turno. Proseguire dando il via al gioco. I bambini dovranno tirare il dado e spostare il proprio segnaposto come in un normale gioco dell'oca, facendo attenzione alle caselle speciali. Quando capiteranno nella casella con il simbolo della manina, pescheranno una carta ed eseguiranno il gesto disegnato in maniera corretta (si veda l' Appendice 4). Se il gesto non sarà corretto, resteranno fermi il turno successivo.

**ATTIVITÀ 13****Durata**

Da 5 a 10 minuti

**Numero partecipanti**

Da un bambino a piccoli gruppi di due/tre bambini

### Materiale

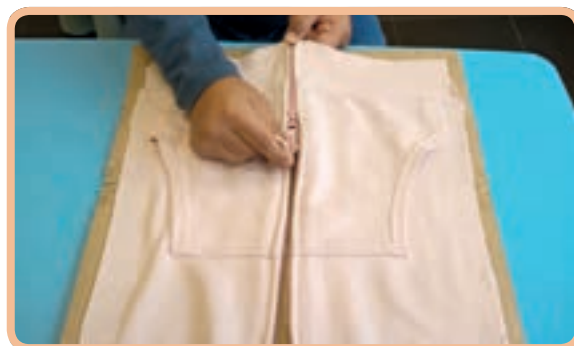
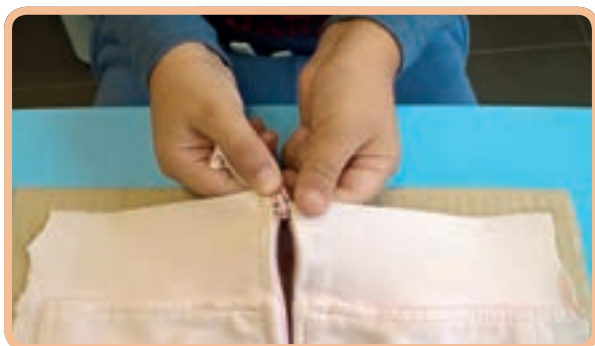
- Materiale per la preparazione: cerniere colorate (varie lunghezze e materiali); giacche/felpa inutilizzate; cutter; colla a caldo; cartone
- Materiali da manipolare: cerniere

### Preparazione

Utilizzare un cartone abbastanza grande, come ad esempio il lato di una scatola, e incollarvi sopra, con la colla a caldo, la cerniera di una vecchia felpa o di una giacca inutilizzata. Tagliare ai lati della cerniera, lasciando 5-6 cm di stoffa per lato, e incollarla lasciando libero il lembo con la cerniera. Per far durare di più l'attività e non far annoiare il bambino, si possono creare diverse tavole con diversi tipi di cerniere.

### Svolgimento

Disporre sul tavolo la tavola del vestiario precedentemente creata. Chiedere al bambino di agganciare la cerniera, inserendone le estremità, e poi di chiuderla. All'interno del piccolo gruppo si possono creare delle squadre e chiedere ai bambini di chiudere la cerniera il più velocemente possibile, dando così il via a un gioco di squadra.



### ATTIVITÀ 14

#### Durata

Da 5 a 10 minuti

#### Numero partecipanti

Da un bambino a piccoli gruppi di due/tre bambini

#### Materiale

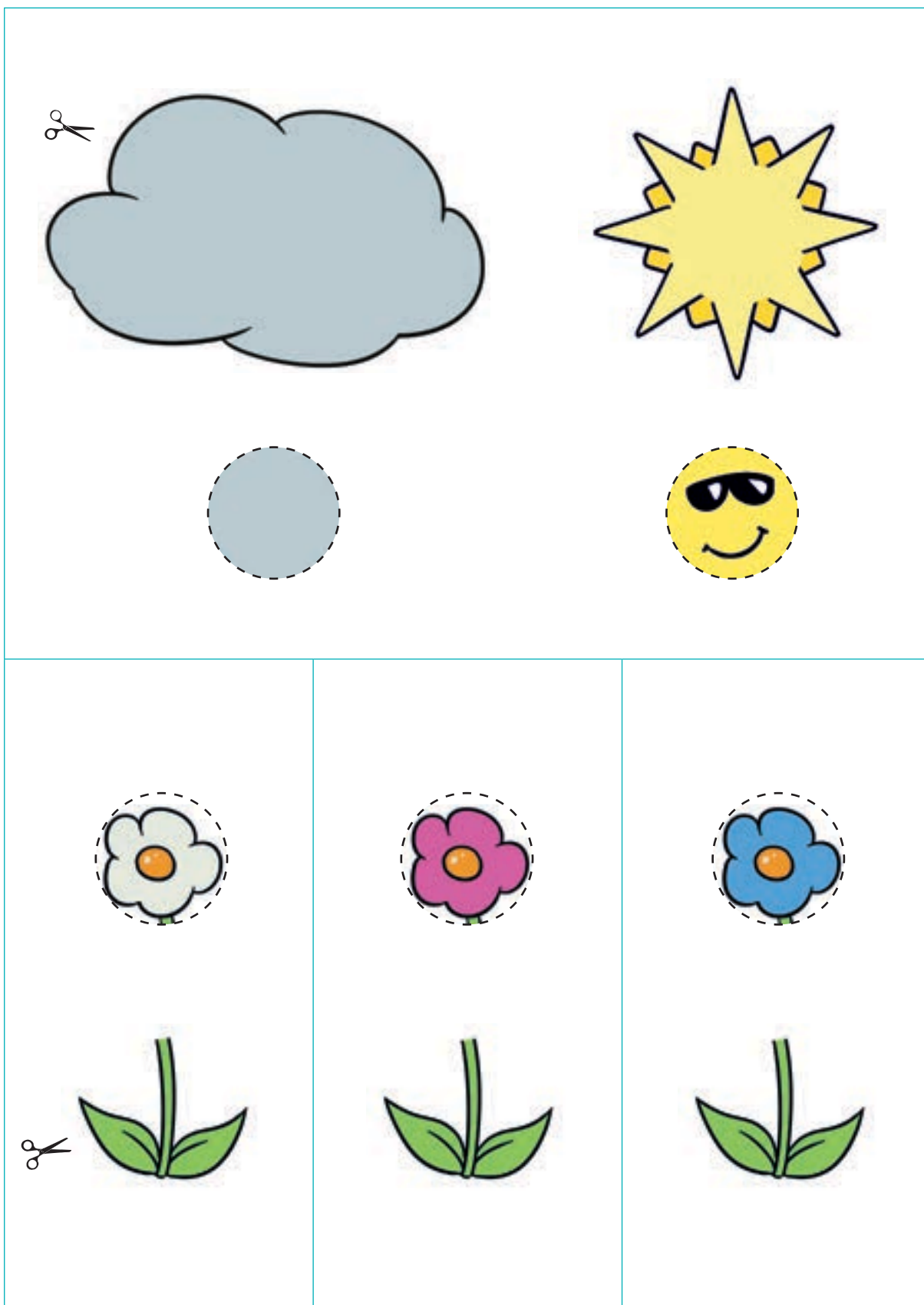
- Materiale per la preparazione: nessuno
- Materiali da manipolare: cintura larga; cuscino

#### Svolgimento

Avvolgere un cuscino con una cintura larga e disporlo sul tavolo di fronte a ogni bambino. Chiedergli di chiudere la cintura eseguendo i tre gesti necessari, come mostrato nelle figure.

Se il bambino mostra difficoltà, aiutarlo mostrandogli lentamente i movimenti necessari per allacciare la cintura. Se ci fosse bisogno, guidarlo accompagnandone i gesti.

SCHEDA 1





### 3. SCATOLA

Si può costruire una «superscatola» utilizzabile in diverse attività. Ogni lato della scatola si presterà a un utilizzo diverso.

Procurarsi: una scatola di cartone, scegliendo la dimensione più comoda (noi consigliamo di media grandezza); colori a tempera (naturali e atossici); puntine grandi colorate; colla vinilica; foglio di polistirolo; cutter; cannucce colorate grandi e piccole; penna; forbici; palline da ping pong; corda; mollette; velcro; colla a caldo.

a) Dipingere con i colori a tempera uno dei due lati più corti della scatola (noi abbiamo utilizzato rosso, giallo, blu e il verde per questo lato). Una volta asciutto, infilare e incollare con la colla vinilica le puntine grandi lungo due file parallele. Le puntine saranno a una distanza di circa 3 cm l'una dall'altra (si veda la figura).

Dal lato interno, incollare con la colla vinilica, in corrispondenza delle puntine, un foglio di polistirolo, in modo da coprire le punte delle puntine.



- b) Su uno dei due lati grandi della scatola, disegnare con una penna dei fori seguendo il contorno delle cannuce (grandi e piccole). Con l'aiuto di un cutter, praticare dei fori in corrispondenza dei punti disegnati, accertandosi che le cannuce passino senza troppa difficoltà. Una volta effettuati tutti i fori, dipingere il lato di scatola con un colore a piacimento (noi abbiamo scelto il giallo). Le cannuce dovranno esser tagliate in modo che la loro lunghezza non sia inferiore a 5-7 cm.



- c) Prendere l'altro lato corto della scatola e disegnare nella parte alta e centrale un foro di circa 6 cm di diametro. Dipingere tutto il lato con un altro colore (nel nostro caso, rosso). Una volta asciutto, attaccare sulla scatola dei pezzetti di velcro in modo che sia esposto il lato ruvido; l'altro lato del velcro va incollato nelle palline da ping pong (come in figura).

