

# Mosquito

 2-4



## Contenuto

- Personaggi in plastica morbida (mela, ape, ...)
- Carte da gioco
- Gettoni segnapunti



## Funzionamento

Ad ogni giocatore viene assegnato lo **stesso numero di carte** (che verranno mantenute impilate coperte).

Ad ogni turno, i **giocatori rivelano nello stesso momento la prima carta della propria pila**.

A seconda della figura rappresenta sulle carte, i giocatori dovranno **compiere azioni differenti** (schiacciare la zanzara, spostare l'ape sul fiore o prendere la mela).

Il **giocatore più rapido riceve un gettone**, il giocatore che sbaglia scarta un gettone.

La partita termina quando si esauriscono le pile di carte di fronte ai giocatori. **Vince chi ha più gettoni**.



## Acqua in bocca

Assegnate a ciascuna immagine un gesto (Esempio: battere le mani ogni volta che compare la mela). Il terapeuta rivela in successione le carte (formando una pila davanti al/alla bambino/a), il/a bambino/a deve eseguire il gesto associato. Il medesimo gioco può essere eseguito con compiti verbali al posto che motori. Una volta che il bambino ha automatizzato il compito, variate i compiti da svolgere implementando la difficoltà (Esempio: "Quando vedi la mela, dici zanzara; quando vedi l'ape, dici mela". Un compito verbale altamente stimolante per il bambino è anche "solo" pronunciare il nome della penultima carta impilata).



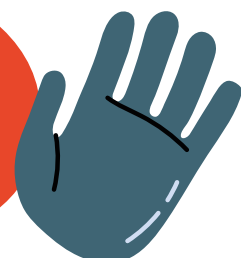
## Categorie

Giochiamo con le regole proposte da Djeco ma **ATTENZIONE!** Se non ci sono simboli in comune nel momento in cui tutti i giocatori rivelano contemporaneamente la prima carta del mazzo, bisogna pronunciare il nome di un elemento che fa parte di una categoria stabilita in precedenza (Esempio: oggetto che inizia con la sillaba BA, animale della fattoria, professione, ...).



## Cambia mano

Giochiamo con le regole proposte da Djeco ma **ATTENZIONE!** la ZANZARA deve essere schiacciata sempre e solo con la mano destra; la MELA invece sempre e solo con la mano sinistra.

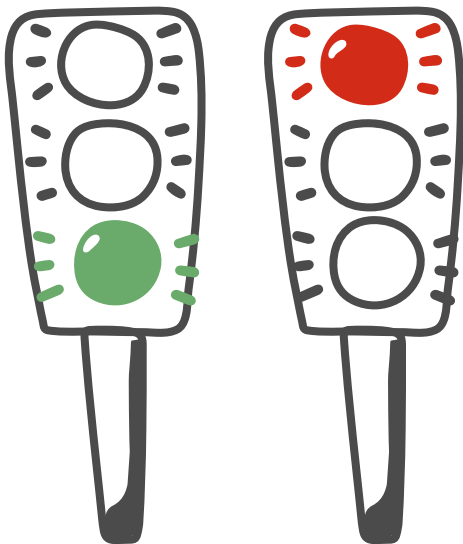


## Fono-mosquito



L'obiettivo del trattamento logopedico è la pronuncia di un particolare fonema o l'identificazione di una sillaba.

Si stabilisce l'abbinamento simbolo carta-SILLABA/FONEMA (Esempio: quando vengono rivelate contemporaneamente due api bisogna pronunciare una parola che inizia con GE) e si inizia a giocare con le medesime regole del gioco classico: al posto che afferrare/spostare/schiacciare gli oggetti, vince il gettone il giocatore che pronuncia per primo la parola che inizia con la SILLABA/FONEMA target del percorso logopedico.



## Semaforo

Ponete sul piano di gioco il semaforo che trovate negli ALLEGATI. Mentre **giocate** ad **Acqua in bocca** (pag 2), **mostrate alternativamente il semaforo verde e quello rosso.** Nel turno del semaforo **verde**, il gioco **procede regolarmente.** Nel turno del semaforo **rosso**, le azioni previste **sono sospese.**

## La via di casa

Negli ALLEGATI troverete una semplice **griglia** che potete utilizzare per **lavorare sull'orientamento spaziale**. I materiali a disposizione (personaggi di plastica e gettoni) possono esservi utili per **strutturare i percorsi** (Esempio: *"Che strada deve percorrere l'ape per arrivare al fiore?"*, *"Che strada deve percorrere la zanzara per incontrare tutte le coccinelle?"*, *"Quale è la strada più breve che la coccinella può fare per arrivare al fiore senza essere punta dalle api?"*, *"...?"*). Tra gli ALLEGATI sono presenti **freccie in quattro colori differenti**... Possono esservi utili per **strutturare attività inerenti all'orientamento spaziale**.



## Ognuno al suo posto

Negli ALLEGATI abbiamo inserito **composizioni di tavole per lavorare sulla memoria di lavoro**. Dopo aver lasciato qualche secondo al/ alla bambino/a per **memorizzare la disposizione**, la **tavola viene rimossa dal campo visivo** del/della bambino/a. Il terapeuta domanda la **ripetizione di alcune sequenze secondo ordini differenti** (Esempio: *"Dimmi la prima riga in orizzontale dall'alto al basso"*, *"Dimmi la diagonale da basso-sx verso alto-dx"*, *"..."*).

