



DIRimè Italia, associazione promozione sociale  
Via Beltrami 7-11, 28024 Gozzano (NO)  
[www.dirime.com](http://www.dirime.com)  
[info@dirime.com](mailto:info@dirime.com)



Gargano J. & LeRoux M.  
A Total Approach Center  
9 LaCruie Ave, Suite 103, Glen Mills, PA 19342 (USA)  
[www.atotalapproach.com](http://www.atotalapproach.com)  
[info@atotalapproach.com](mailto:info@atotalapproach.com)



Play Project  
Autism early intervention program  
[www.playproject.org](http://www.playproject.org)

traduzione italiana a cura di Giulia Campatelli

## Giochi e attività basati sulle livelli evolutivi DIRFloortime ®

La maggior parte dei giochi e delle attività è suddivisa in categorie tematiche.  
Intervallo di età: 2-10 anni.

DIR ® è l'acronimo di *Developmental, Individual-Difference, Relationship Based* (Evolutivo, basato sulle Differenze Individuali e sulla Relazione). Il dott. Stanley Greenspan e la dott.ssa Serena Wieder, autori del modello DIRFloortime, hanno concettualizzato questo approccio evolutivo e funzionale che percorre le capacità fondamentali dello sviluppo e integra contributi multidisciplinari e evidenze scientifiche. Per maggiori informazioni sul modello DIRFloortime, visita [www.dirime.com](http://www.dirime.com) oppure [www.icdl.com](http://www.icdl.com)

Le prime 6 capacità evolutive fondamentali del bambino:

1. Autoregolazione e attenzione congiunta
2. Capacità di coinvolgersi nell'interazione con intimità, fiducia e calore
3. Comunicazione intenzionale reciproca
4. Interazioni di Problem solving sociale con uso di gesti comunicativi complessi
5. Uso funzionale del pensiero emozionale e simbolico (es. gioco simbolico)
6. Creazione di ponti logici e emozionali tra idee diverse

DIRimè Italia, associazione promozione sociale modello DIR Floortime  
[www.dirime.com](http://www.dirime.com), [info@dirime.com](mailto:info@dirime.com)

## Attività tattili e scientifiche

Il gioco tattile fornisce opportunità di esplorazione e autoregolazione (cap.1), coinvolgimento sociale (cap.2), apertura e espansione di circoli comunicativi (cap.3) e pone le basi per il problem solving sociale (cap.4), la sequenziazione di azioni e il gioco simbolico. Molti dei materiali suggeriti sono rintracciabili comunemente ove non specificato diversamente. Si consiglia supervisione da parte dell'adulto.

Libro consigliato (in lingua inglese):

"The Ultimate Book of Kid Concoctions", John E. Thomas & Danita Pagel (Amazon)  
Più di 65 ricette tattili da creare con ingredienti casalinghi.



### Giochi d'acqua



#### Suggerimento:

Laschare tempo al bambino per esplorare e familiarizzare con i strumenti di travaso, coloranti per l'acqua, contagocce, contenitori e pennelli, animali, macchinine, ecc. Divertitevi!

### Sabbia Cinetica

- Morbida e elastica, non appiccica alle mani
- Non si asciuga
- Non tossica
- Raccomandata dai 5 anni

### Il piccolo chimico

Semplici esperimenti scientifici per bambini dai 3 ai 12 anni.

### Giocattoli che cambiano colore in acqua fredda/calda

Promuovono l'uso spontaneo del linguaggio e l'apertura di circoli comunicativi.

### Pasta modellabile

- Permette il lavoro sulle cap. 3 e 4
- Ricette faidate e gluten-free disponibili online

### Colori per dita, colori per vetro

Input tattili e visivi per lavorare sull'autoregolazione, il coinvolgimento e creare le basi per le capacità superiori dello sviluppo.

### Attività strutturate-funzionali (es. cucinare)

Cucinare o preparare una torta sono esempi di attività tattili naturali che promuovono la sequenziazione, il problem solving e la condivisione relazionale.

## Attività grosso-motorie



Per le seguenti attività è raccomandata la mediazione del terapista o del genitore. Le attività grosso-motorie sono un'occasione importante di input sensoriale (propriocettivo, vestibolare, etc.) ma favoriscono anche la pianificazione motoria, il controllo posturale così come la modulazione della regolazione fisiologica. Consultare uno specialista nella processazione sensoriale per indicazioni di trattamento dettagliate sui bisogni sensoriali individuali del bambino.

**Skateboard** - Il bambino, anche con i piedi sollevati da terra, può scivolare sul pavimento dritto o ruotare l'eventuale manubrio a destra e sinistra. Superfici lisce aumentano la velocità.

**Monopattino** – scegliere il modello in base all'età, alle capacità di equilibrio e di pianificazione motoria. Si presta per il lavoro sull'autoregolazione.

**Pattine** – da indossare sopra le scarpe; a partire dai 3 anni. Modulare accuratamente la tipologia di pavimento per evitare cadute.

**Moon Shoes/ Moon walkers** – piattaforme rialzate da indossare con o senza scarpe; a partire dai 5 anni.

**Trampoli** – dai 6 anni.

**Trottola da seduto** – trottola su cui il bambino può sedersi e ruotare su sé stesso girando il manubrio centrale. Consigliato per bambini dai 2 anni.

**Pedana basculante** – (scegliere tra le due tipologie, laterale o in rotazione a 360°); consigliato tra i 3 e i 7 anni. Sono disponibili anche versioni elettroniche con suoni e musica in cui al bambino viene chiesto di seguire una sequenza lavorando così sull'attenzione, la coordinazione e la rapidità di risposta.

**Palla Bobath e materiale vario** – chiedere al proprio terapista ulteriori suggerimenti basati sul profilo individuale del bambino

**Tunnel, tenda, vasca con palline** – Si consigliano quegli attrezzi con inserti in rete per permettere di vedere attraverso garantendo più sicurezza al bambino durante le esplorazioni iniziali. Si consiglia anche tende e tunnel di facile apertura e chiusura per i genitori.

## Attività visive – fluorescenti al buio



Giocare al buio crea occasioni di dramatizzazione, incoraggiando il senso di mistero e rafforzando le basi del pensiero.

**Colori fluorescenti** – Disegnare forme e linee che brillano al buio per supportare l'esplorazione visive dell'ambiente. È possibile agitare il pennarello in aria per creare una traiettoria temporanea. Crea le basi per l'aggancio sociale nelle sessioni di Floortime in aree più buie come all'interno della tenda.

**Torce da dita** - Torce colorate da posizionare sopra le dita o afferrare con la mano per vari giochi di luce.

**Mini Plasma Ball** – mini lampade elettriche, conosciute anche come "lampade magiche". Consigliato per bambini dai 5 anni. Toccando il bulbo di vetro, appaiono piccoli lampi elettrici che seguono la superficie toccata; alcuni modelli emettono anche suoni simili a vibrazioni quando si tocca il vetro, permettendo al bambino di modulare la propria voce e il tocco in base ai suoni. Promuove i circoli comunicativi reciproci e il linguaggio, così come le idee simboliche delle capacità 4 e 5.

### Altre idee per divertirsi al buio



Raccogli torce di diverse dimensioni e caratteristiche. Proponi al bambino la caccia al tesoro con l'aiuto delle luci. In commercio si trovano torce in grado di proiettare immagini sulla parete per poter creare storie d'immaginazione. Si raccomanda attenzione alla sicurezza.

## Attività strutturate

Le attività strutturate possono promuovere la turnazione o richiedere di seguire semplici indicazioni. Il grado di interesse dipende interamente dalle preferenze del bambino e dal suo livello di sviluppo.

**Ippopotami affamati** – gara tra ippopotami fissi che “mangiano” le palline al centro. Età: 4+  
Attenzione ai bambini che tendono a mettere gli oggetti in bocca.

**Il gioco dei passi** – il bambino deve camminare, gattonare o saltare per la stanza. Chiedere a un giocatore di darvi il numero dei passi da compiere, scegliere un oggetto che credeate di poter raggiungere nel numero esatto di passi richiesto (es. potete raggiungere il frigo in 9 passi? Potete toccare qualcosa di rosso in 15 passi?). Possibilità di lavorare sui livelli superiori del pensiero e della pianificazione motoria durante il Floortime. Età: 5+.

La **Caccia al Tesoro** è sempre una buona idea e permette di espandere i temi del gioco simbolico (es. alla ricerca del tesoro dei pirati!)



### Costruzioni impilabili

Costruzioni impilabili con animaletti, legnetti o mattoncini.  
Da 1 a 4 giocatori, età 3+

**Costrisci la tua pizza** – Scegli gli ingredienti e la sequenza per costruire la tua pizza. Include spesso cibo giocattolo raffigurante i vari ingredienti.

**Shangai** (e varianti per bambini più piccolo, con animali o mattoncini) – il bambino deve rimuovere un pezzo alla volta senza far cadere l'intera costruzione. Età: 3+

**Acchiappa le farfalle** – gioco di acchiapparello di farfalle o oggetti volante. Fornisce input visivi e la possibilità di giocare sia da solo che in compagnia. Utile per supportare la sequenza di causa-effetto. Età 3+

**Indovina Chi?** – un gioco perfetto per esercitare la deduzione attraverso domande. Due giocatori indovinano l'identità di due personaggi misteriosi utilizzando immagini con volti e accessori diversi e ponendo una domanda per volta a cui è possibile rispondere solo sì/no. Età: 6-12 anni.

### Il gioco dei mimi –

Pescare una carta di un oggetto, un animale o un'azione e mimare per far indovinare gli altri giocatori. Età: 5+.

### Altre idee del centro “A Total Approach”

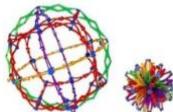
- Il gioco dell'oca
- La pesca magica
- Forza Quattro
- Altri giochi da tavolo

Focus sulle strategie e il pensiero logico:

- Uno
- Master Mind
- Ravensburger Labrynth
- Battaglia navale
- Cluedo

## I preferiti dei bambini del centro “A Total Approach”

Lavorare con idee di gioco che promuovono l'esplorazione (cap.1), approfondiscono la trama simbolica e il pensiero superiore (cap. 4, 5 e 6).



Sfera Hoberman – struttura espandibile

Può essere utilizzata anche come strumento calmante per aiutare il respiro di rilassamento. Caldamente consigliata dai terapisti nel Floortime, può essere utilizzata con bambini dai 2 ai 10 anni. I modelli più piccoli hanno dimensioni dai 10 ai 25 cm mentre quelli più grandi possono raggiungere fino a 70 cm quando espanso. I bambini più piccoli possono dedicarsi al problem solving cercando di entrarci dentro mentre i bambini più grandi possono cercare di infilarci dentro la testa. Anche i bambini con difficoltà di pianificazione motoria si mostrano incoraggiati all'esplorazione e alla messa in atto di strategie di problem solving. La struttura è solitamente abbastanza rigida da permetterne il rotolamento. Si consigliano le dimensioni molto grandi.



Pinza meccanica

Divertitevi a afferrare oggetti con la pinza. Può far anche rumore quando si schiaccia la maniglia. Utile per raggiungere oggetti lontani o posti in alto, nel Floortime promuove il problem solving, la pianificazione motoria, il pensiero astratti e la concatenazione di idee. Consigliata dai 5 anni di età, può interessare anche bambini più piccoli. Può essere uno strumento piacevole per l'ostruzione giocosa dei genitori/compagni di gioco.



Labirinto delle biglie

Molti bambini con livelli di sviluppo diversi mostrano interesse in questa attività che incoraggia il lavoro cooperativo, il problem solving, la sequenziazione delle azioni e l'autostima insieme alla motricità fine. E' possibile costruire il labirinto come si preferisce e osservare le biglie rotolare fino all'uscita (attenzione: le biglie possono essere oggetti pericolosi per i bambini piccoli o che tendono a mettere tutto in bocca).



### Pista delle automobiline

Costruisci una pista flessibile che può ospitare due automobiline. Alcuni modelli brillano al buio o emettono luci oppure offrono parti flessibili che possono essere ruotate a piacimento senza disconnettersi. Questa attività incoraggia le abilità motorie, la creatività, il pensiero logico e l'interazione. Assicurarsi che i pezzi si incastrino facilmente senza la necessità di attrezzi.



### Percorsi a caduta per biglie

Questa attività aiuta nella sperimentazione e nella creazione di strategie cognitive. Unire tra loro elementi diversi per creare percorsi unici e favorire la collaborazione e l'interazione.



### Costruzioni di cartone

Coinvolgimento sociale, anticipazione della sequenza di costruzione e caduta, ragionamento sulle modalità di costruzione per i bambini con accesso a capacità emotive-funzionali superiori. Utilizzabile con bambini dai 2 anni in poi.



### Il dentista coccodrillo (o simili)

In questo gioco il bambino preme i denti del coccodrillo finché la bocca non si chiude improvvisamente. Opportunità di esplorazione e turnazione, anticipazione, gioco simbolico e interazione. Si consiglia di ricorrere regolarmente a questa attività nel Floortime per lavorare sulle capacità 3 e 4. Consigliato con bambini di età superiore ai 4 anni, può aver successo anche con bambini più piccoli con sequenze di gioco più semplici.

## Gioco simbolico



### Castello in legno / Nave dei pirati

Attività molto gradita ai bambini durante le sessioni per espandere le idee nel gioco simbolico arricchendo le storie con personaggi con emozioni positive e negative. Alcuni modelli possono avere luci e suoni: valutarne l'impatto sul profilo sensoriale del bambino.



### Strumenti musicali

Basandosi sugli interessi del bambino e sul suo livello di sviluppo, è possibile includere le percussioni (evitando modelli troppo elaborati e effetti elettronici di luci), un'armonica, trombette, lo xilofono, le maracas, la pianola, ecc. Il gioco musicale è molto spesso una buona modalità per favorire l'aggancio sociale durante il gioco e lavorare sul ritmo e sullo scambio comunicativo reciproco. È possibile incorporare nel gioco la canzone preferita dal bambino per suonare sopra la melodia o cantare.



### Tematiche simboliche

Le attività elencate qui sotto incoraggiano il gioco immaginativo, il senso di Sé del bambino e l'esplorazione di ruoli e aspettative sociali sul comportamento. Si consigliano travestimenti quali maschere, supereroi, principesse, professioni, animali, etc.

### Burattini e pupazzi

Si consigliano animali, personaggi, mostri, etc. I bambini spesso richiedono burattini che riescano a aprire la bocca. Attività utile per il lavoro sulle capacità 4 e 5 durante il Floortime.

### Kit di pronto soccorso / kit Cuoco / kit Meccanico, etc.

Spade in gomma o schiuma espansa, bacchette magiche, etc.

Bambole e accessori, peluches



#### Personaggi di cartoni/film

Personaggi in gomma o plastica per creare storie e avventure seguendo l'interesse del bambino.

**Veicoli** (automobiline, bus, navi, trenini, etc.)

È possibile posizionare i personaggi sui veicoli per espandere le sequenze di gioco e i ponti tra le idee simboliche.

#### Miniature di animali

Offrire animali diversi per caratteristiche (feroci, amichevoli, etc.) come Leoni e tigri, orsi, squali e pesci, elefanti, giraffe, draghi, cavalli, bovini, uccelli, cani e gatti.

#### Casa delle bambole e ambientazioni

Preferibilmente senza animazione elettronica, le case delle bambole sono molto utili così come le fattorie, le stazioni dei treni, le pompe di benzina o gli edifici/garage.

#### LEGO/Playmobil Ambientazioni e edifici

Il mercato offre una vasta selezione di ambientazioni diverse per i personaggi LEGO e PlayMobil per seguire gli interessi del bambino. Queste attività promuovono l'immaginazione, il problem solving interattivo e la creazione di idee e dettagli nelle storie simboliche nelle capacità 4, 5 e 6. Sono consigliate per i bambini che mostrano buone capacità finomotorie nel maneggiare oggetti molto piccoli. I vari set possono riguardare il campeggio, l'ospedale, la clinica veterinaria, i pirati, la grotta dei draghi, i castelli, etc. Costruire il set può richiedere molto tempo e la supervisione di un adulto: è necessario quindi l'accesso ai livelli di pensiero superiore.

#### Cibo giocattolo

Pizza, panini, frutta e verdure, etc.. sono alcuni esempi del cibo giocattolo sul mercato. Alcuni modelli offrono parti distinte unite con il Velcro per permettere al bambino di "tagliare" con le posate giocattolo.

## Materiale emozionale

Segue una lista di suggerimenti per il materiale su base emozionale per i genitori che vogliono supportare i propri bambini nel riconoscimento delle emozioni e nel pensiero emozionale riflessivo.



### Libri per bambini sulle emozioni

Il mercato offre numerosi libri per bambini sul riconoscimento e la gestione delle emozioni; si tratta di preziose risorse per la comprensione di varie situazioni sociali in ambiente protetto e positivo. Raccomandati dai 4 anni di età.



### Kimochi

Le kimochi (nome giapponese per "emozioni") sono pupazzi emozionali colorati, fatti di feltro, dotati da un lato di espressioni facciali e dall'altro del nome dell'emozione raffigurata. Il bambino impara le associazioni, scegliendo l'emozione che più si avvicina all'espressione facciale del pupazzo. L'attività favorisce la riflessione calma e meditativa, supportando la sicurezza e il benessere emotivo se i pupazzi vengono utilizzati in momenti di necessità come oggetti fisici nell'espressione di emozioni nella giornata. Un suggerimento per espandere il gioco: legare un kimochi ad un cappello e mimare quell'espressione facciale mentre lo si indossa.



### Scatoloni

Infine, non dimenticare gli scatoloni che hai in casa! Scatoloni, fili di lana, fiocchi e nastri, carta da regalo e materiale da cancelleria come pennarelli, adesivi, timbri, matite e tempere, piatti e bicchieri in plastica, nastro adesivo.. possono creare momenti creativi e interattivi. Si tratta di un'attività importante per il pensiero rappresentativo e astratto.

Questa guida di attività e giochi è un tributo a tutte le famiglie che hanno partecipato in passato, e che partecipano oggi, al P.L.A.Y. Project, dedicando tanto del loro tempo al gioco per supportare il più alto potenziale dei loro bambini. Grazie!

La traduzione italiana è offerta gratuitamente da DIRimè Italia, associazione di promozione sociale per la diffusione del modello DIR Floortime in Italia tra professionisti, scuole e famiglie, per offrire idee e spunti utili nelle sessioni di Floortime. Per maggiori informazioni sulle nostre attività e progetti, visita [www.dirime.com](http://www.dirime.com)

Buon Floortime a tutti!