

# MODI DINAMICI E CREATIVI PER INSEGNARE LE ABILITÀ DI GIOCO SIMBOLICO A BAMBINI CON AUTISMO

Dal Meeting Point del Lovaas Institute

I copioni di gioco sono spesso un componente importante nell'insegnamento del gioco simbolico creativo e spontaneo. Alcune persone fanno confusione credendo che le risposte a copione risultano in un gioco robotica nonostante i dati di ricerca indichino che le risposte a copione spesso servono come pietre miliari per i commenti spontanei. Per esempio, nel 2000 Sarokoff, Taylor, e Poulson insegnarono a bambini con autismo a impegnarsi in scambi di conversazione usando copioni che furono sfumati nel tempo. I bambini continuarono a impegnarsi in conversazioni a copione dopo che i copioni furono rimossi, ed inoltre aggiunsero un numero importante di commenti spontanei non a copione. (vedi lo studio di Sarokoff, R. A., Taylor, B. A., & Poulson, C. L. del 2001. Teaching children with autism to engage in conversational exchanges: Script fading with embedded textual stimuli. Journal of Applied Behavior Analysis, 34, 81-84.)

I copioni di gioco possono essere lunghi o corti, basandosi sulle abilità attuali del bambino. Di solito, i copioni partono in una forma breve che il bambino può facilmente imparare. Una volta che il bambino ha successo con le interazioni nel copione breve, vengono fatte delle aggiunte per facilitare le risposte spontanee e creative durante il gioco.

Sotto ci sono alcuni esempi di gioco a copione. Alcuni sono esempi classici. Altri sono aggiunte più recenti, basate su interessi correnti di alcuni bambini. Speriamo che questi copioni possano servire come punto di partenza nello sviluppo dei vostri scenari di gioco simbolico.

[WWW.IPPOCRATES.IT](http://WWW.IPPOCRATES.IT)



## **PARRUCCHIERA**

**Personaggi:** Parrucchiera (P), Cliente(C)

**Utensili:** Bigodini, Specchio, Trucco, Phon, Spazzola

1. **P:** Buongiorno, vieni e siediti
2. **C:** Okay
3. **P:** Cosa vuoi che ti faccia?
4. **C:** Vorrei i capelli ricci
5. **P:** Okay (P lavora i capelli)
6. **C:** Che bello, grazie
7. **P:** Sono 10 euro
8. **C:** (conta i soldi)
9. **P:** Ciao, ci vediamo la prossima volta
10. **C:** Ciao, grazie

## **RISTORANTE**

**Personaggi:** Cameriere (C), Cliente (Cl)

**Utensili:** Menu, Cibo finto, Piatti/Bicchieri, Grembiule, Soldi

1. **C:** Ciao, benvenuto nel mio ristorante
2. **Cl:** Ciao
3. **C:** Vieni ti faccio vedere il tavolo
4. **Cl:** Grazie
5. **C:** Ecco il menu. Tornerò più tardi per prendere l'ordinazione (il cameriere va via) (il cameriere ritorna)
6. **C:** Cosa vuoi da mangiare?
7. **Cl:** Voglio (cibo) e (bevuta)
8. **C:** Grazie. Tornerò subito con il pranzo
9. **C:** (Il cameriere torna con il cibo). Ecco il pranzo
10. **Cl:** Grazie. (Il cliente mangia il cibo).
11. **Cl:** Cameriere, vorrei il conto per favore
12. **C:** Sì, arriva subito.  
(il cameriere porta il conto)  
Sono \_\_\_\_\_ euro
13. **Cl:** (il cliente conta i soldi e li dà al cameriere)
14. **C:** Grazie e torna di nuovo.
15. **Cl:** Ciao ciao

**Variazioni:**

[WWW.IPPOCRATES.IT](http://WWW.IPPOCRATES.IT)



- Il cameriere porta il cibo sballato
- Il cameriere rovescia il cibo sul pavimento
- Il cliente chiede il prezzo delle specialità
- Variare il numero delle persone alla festa

## DENTISTA

**Personaggi:** Dentista (D), Paziente (P), Segretaria (S)

**Utensili:** Guanti di gomma, Mascherina, Strumenti dentali, Camice bianco, Telefono, Tavolo/Sedia

1. **P:** Ho un appuntamento per le 2
2. **S:** Si sieda. Il dentista la vedrà subito
3. **D:** Buongiorno, Son oil Dottor (nome). Venga e si sieda.
4. **P:** Okay, grazie
5. **D:** Mi faccia vedere. Apra la bocca.
6. **P:** (Il paiente apre la bocca)
7. **D:** Non ha nessuna carie. Continua a spazzoiarli
8. **P:** Grazie dottore
9. **D:** Ci vediamo tra 6 mesi

### Variazioni:

- Fare un' otturazione
- Fare una radiografia
- Fare la pulizia dei denti

## UFFICIO POSTALE

**Personaggi:** Cliente (C), Postino (P)

**Utensili:** Tavolo/Sedia , Francobolli, Inchiostro, Lettere, Soldi, Cassetta della Posta, Penna/Carta

*Il cliente scrive una lettera ad un amico o la mette in una busta. Poi va all'ufficio postale per spedire la lettera.*

1. **P:** Buongiorno, benvenuto all'ufficio postale. Posso aiutarla?
2. **C:** Vorrei spedire questa lettera a (luogo)
3. **P:** Okay, fanno 55 centesimi
4. **C:** (Il cliente conta il denaro) Ecco a lei
5. **P:** Grazie, ecco il francobollo

[WWW.IPPOCRATES.IT](http://WWW.IPPOCRATES.IT)



6. **C:** Grazie (il cliente mette il francobollo sulla busta).

**Variazioni:**

Lavoro postale "puro".

**Tea Party**

**Personaggi:** Padrone di casa (P), Ospite (O)

**Utensili:** Orsetto, Set da te, Biscotti, Succo

1. **P:** Ciao (nome del bambino), vieni dentro e siediti
2. **O:** Dove devo sedermi?
3. **P:** Vieni a sederti accanto a (nome dell'orsetto di peluche)
4. **O:** Che cosa mangiamo?
5. **P:** Abbiamo te e biscotti (il tutor versa il te)
6. **O:** Grazie
7. **P:** Vuoi latte o zucchero nel te?
8. **O:** Niente, grazie
9. **P:** Quanti biscotti vuoi?
10. **O:** Ne vorrei 2 per favore
11. **P:** Orsetto vorrà niente?
12. **O:** Sì, credo che voglia 2 biscotti anche lui.
13. **P:** Ecco a te  
Ognuno beve il suo te e mangia i suoi biscotti
14. **P:** Grazie a tutti per essere venuti a casa mia per il te.  
Tornerete di nuovo?
15. **O:** Sì, mi piacerebbe molto. Grazie!

**DOTTORE**

**Personaggi:** Dottore (Dr), Paziente (P)

**Utensili:** Camice, Stetoscopio, Abbassa Lingua, Siringa, Sticker

*Il paziente è seduto in una stanza. Il dottore entra nella stanza.*

1. **Dr:** Buongiorno, Sono il Dr. (nome)
2. **P:** Salve, sono (nome)  
(Dr. e il Paziente si stringono la mano)
3. **Dr:** Come si sente?
4. **P:** Sono malato
5. **Dr:** Okay, vediamo un po'.  
(Dr. mette l'abbassalingua vicino alla bocca del paziente)
6. **P:** aahh

[WWW.IPPOCRATES.IT](http://WWW.IPPOCRATES.IT)



7. **Dr:** Okay, adesso faccia un respiro
8. **P:** (Il Paziente fa un respiro)
9. **Dr:** Di nuovo
10. **P:** (Il Paziente fa un altro respiro)
11. **Dr:** Sembra che abbia bisogno di una puntura
12. **P:** Farà male?
13. **Dr:** Soltanto per un'istante  
(Il Dottore fa una puntura al paziente)
14. **Dr:** Tutto fatto
15. **P:** Grazie. Arrivederci.
16. **Dr:** Arrivederci

## POMPIERE

**Personaggi:** Cittadino (C), Pompiere (P)

**Utensili:** Cappello del Pompiere, spruzzino d'acqua, gessetti per disegnare il fuoco

1. **C:** "Oh no! Al fuoco!"
2. **P:** "Non si preoccupi, sto arrivando."  
(Fate il suono della sirena dei pompieri e muovetevi verso il bambino)
3. **C:** "Aiuto, c'è il fuoco"  
(indicando verso il disegno fatto con i gessetti)
4. **P:** "Ti salverò"  
(spruzzate il disegno con i gessetti con lo spruzzino d'acqua)
5. **C:** "Aiuto, c'è un altro fuoco!"  
(Indicando un altro disegno)
6. **P:** "Ti salverò"  
(Spruzzando il secondo disegno)  
Continuare finchè tutti i fuochi sono cancellati.
7. **C:** "Grazie signor Pompiere."
8. **P:** "Prego."

## Variazioni

- Salvare un gattino

*Tradotto da Hope*

Per [www.ippocrates.it](http://www.ippocrates.it) a member of I.A.N. (Italian Autism Network)

[WWW.IPPOCRATES.IT](http://WWW.IPPOCRATES.IT)

