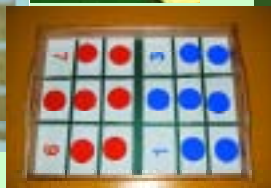
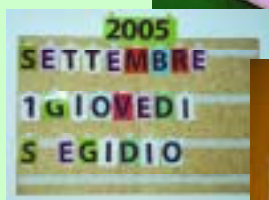


GIOCHI E PASSATEMPI CON I VOLONTARI



A cura di Ivana Zuin e dott.ssa Ilaria Cazzaniga
Lissone 2 Ottobre 2005



INVECCHIARE CREATIVAMENTE, DIVERTENDOSI

...

PER NON INVECCHIARE!

Questo breve manuale illustra alcuni "giochi" ideati dalla nostra volontaria Ivana Zuin per stimolare le capacità residue e creative degli ospiti della casa di riposo "Agostoni" di Lissone.

Le attività ludiche rientrano nel programma di Animazione che cerca di accontentare e valorizzare più persone, nel rispetto dei loro interessi e delle motivazioni individuali.

Nostro obiettivo è creare momenti di serenità e favorire la riscoperta delle proprie capacità intuitive e competitive per "sentirsi sempre in gamba"!

Le attività ludiche proposte rappresentano stimoli sensoriali e cognitivi, volti a far sentire la persona viva nel "qui ed ora" nel tempo presente.

Sentirsi vivi e divertirsi è la ricetta che l'Animazione e i volontari AVO di Lissone vogliono proporre, con la fiducia che nuove idee ci giungano al fine di coinvolgere nuovi ospiti e nuovi volontari.

LA TOMBOLA FIGURATA

Come si gioca

Ogni partecipante sceglie la sua cartella su cui sono rappresentate 3 figure differenti. Ciascun partecipante dovrà denominare ciascun oggetto della sua cartella. Il conduttore del gioco estrae una carta bianca che illustra 1 delle figure riportate sulle cartelle. I partecipanti devono controllare se la figura estratta appartiene alla loro cartella. Il possessore della figura estratta coprirà la sua figura con la carta estratta utilizzando una graffetta.

Vince chi per primo completa la propria cartella.

Abilità cognitive richieste

- discriminazione di figure (percezione)
- denominazione di oggetti (linguaggio)
- manualità (movimento arti superiori)



INDOVINA AL TATTO L'OGGETTO NASCOSTO

Come si gioca

Ciascun partecipante deve scegliere il colore del suo sacchetto. Quando il conduttore dà il via, i partecipanti devono al tatto, riconoscere l'oggetto contenuto, senza sbirciare nel sacchetto! Se nessuno indovina l'oggetto misterioso, il conduttore passa alla fase 2 in cui consente ai partecipanti di indovinare l'oggetto mettendo la mano nel sacchetto.

Abilità cognitive richieste

- discriminazione dei colori (percezione)
- identificazione tattile
- spirito di competizione



L'UOVO NEI COLORI GIUSTI

Come si gioca

I livello

Ogni uovo colorato ha una sua collocazione di colore diverso. Dopo aver capovolto il contenitore delle uova, questo viene aperto e nel lato senza uova, ogni spazio vuoto ha un suo colore. Compito del partecipante è quello di trasferire ciascun uovo nello spazio colorato corrispondente al colore dell'uovo.

II livello

Su ogni uovo è raffigurata una lettera dell'alfabeto. Il partecipante deve disporre le uova in ordine alfabetico. Vince chi completa correttamente l'alfabeto nel minor tempo possibile.

Abilità cognitive richieste

- discriminazione colori
- attenzione visuo-spaziale
- coordinamento visuo-motorio
- memoria



BATTI IL TEMPO COL TAPPO COLORATO

Come si gioca

Si gioca in 2 ed è una sfida all'ultimo tappo.
Ciascun dei 2 giocatori deve alzare 1 tappo alla volta e identificare il numero riportato sul retro. Scopo del gioco è ordinare i tappi dal n. 1 al n. 9, posizionandoli nelle rispettive caselle numerate, nel minor tempo possibile. Vince il giocatore che per primo completa la matrice numerata.

Abilità cognitive richieste

- manualità
- percezione visiva (riconoscimento visivo dei numeri)
- coordinazione visuo motoria
- spirito di competizione



IL CALENDARIO DEL GIORNO... DOPO

Si tratta di un cartellone di cartone su cui sono applicate delle strisce in velcro. Gli ospiti della casa di riposo sono invitati a compilare il calendario indicando:

- giorno, mese, anno
- giorno della settimana
- santo del giorno

la compilazione richiede la ricerca delle lettere dell'alfabeto riportate su dei cartoncini dotate di un inserto in velcro sul retro per poterle applicare sul cartellone.

Abilità cognitive richieste

- orientamento spazio temporale
- attenzione visiva
- manualità
- percezione visiva (riconoscimento visivo dei numeri e delle lettere)
- memoria episodica (rievocazione della storia dei santi)

