



**ISTITUTO BON BOZZOLLA**  
ISTITUZIONE PUBBLICA DI ASSISTENZA E BENEFICENZA

***PROGETTO***  
***“RISCHIA TUTTO”***



***Educatrice: ZANCHETTA ELENA***  
***Educatrice: Dott.ssa MARTIGNAGO CLAUDIA***



# ISTITUTO BON BOZZOLLA

## ISTITUZIONE PUBBLICA DI ASSISTENZA E BENEFICENZA

### ***PROGETTO “RISCHIA TUTTO”***

Al Bon Bozzolla si sente l'esigenza di proporre un'attività che coinvolga il maggior numero di persone possibili con problemi e caratteristiche eterogenee; che non preveda consequenzialità, ma che consenta il coinvolgimento delle persone in qualsiasi momento esse arrivino.

La necessità di questo momento è quella di coinvolgere e stimolare anche le persone con modeste capacità residue senza trascurare chi ha più abilità e chiede di essere impegnato. Per questo motivo si propone il “Rischia tutto” che andrà ad interessare chiunque lo voglia e che valorizzerà il contributo di ognuno in un clima di accoglienza e divertimento.

#### **OBIETTIVO GENERALE**

Divertirsi attraverso il gioco.

#### **OBIETTIVI SPECIFICI**

- Coinvolgere il maggior numero possibile di ospiti alzati e che accettano di partecipare.
- Favorire un clima di divertimento attraverso l'allegria e l'accoglienza valorizzando il contributo di ognuno nel rispetto della libertà di essere attivo o solo spettatore.
- Fornire agli ospiti delle stimolazioni cognitive informali (senza l'uso di griglie di valutazione).

#### **METODOLOGIA**

Questa attività si svolge con un grande gruppo che comprende: ospiti attivi (es. persone con buone e medie abilità socio-cognitive), ospiti parzialmente attivi (es. persone con capacità socio-cognitive scarse), ospiti spettatori (es. persone con deficit cognitivo grave o persone riservate; persone restie ad esporsi in contesto di gruppo). Le persone con minori capacità cognitive e sociali saranno incoraggiate a dare il loro contributo; attraverso la mediazione dell'educatore potranno ricevere stimoli dagli altri ospiti e trarre beneficio dal clima di divertimento.

I giochi di “Rischia tutto” coinvolgono varie aree; si tratta infatti di:

1. giochi di orientamento spazio-temporale;
2. giochi di memoria;
3. giochi di logica;
4. giochi linguistici;
5. giochi sensoriali.

Le attività saranno presentate agli ospiti alcune alla volta e a rotazione.

#### **1. Giochi di orientamento spazio-temporale**

##### Orientamento temporale

L'attività inizia sempre ricordando la data ed il santo del giorno. Ad esempio si effettuano domande:

- in che stagione siamo?
- che feste ci sono prossimamente?
- quali sono le feste più importanti di questo mese?
- quanti giorni ha questo mese?
- trovare le date corrispondenti a delle festività



# ISTITUTO BON BOZZOLLA

## ISTITUZIONE PUBBLICA DI ASSISTENZA E BENEFICENZA

### Orientamento spaziale

Ad esempio si effettuano le domande:

- Dove siamo qui? In che piano ci troviamo? Come si chiama questa stanza e cosa si fa qui?
- In che paese ci troviamo? In che Comune? Provincia? Regione? Come si chiama il capoluogo della nostra Regione? E la capitale d'Italia?
- abbinare il capoluogo di Regione alla Regione corrispondente.

### **2. Giochi di memoria**

#### Cruciverbone

Si preparano per l'attività cruciverba facilitati contenenti parole in italiano e/o dialetto.

### **3. Giochi di logica**

#### Stima

Gli ospiti stimano peso/lunghezza/costo di un determinato oggetto. Ad esempio:

- peso di un piatto pieno di pasta;
- altezza di una persona, lunghezza di un'asta;
- costo di un pacco di caffè.

#### Indovinelli - Proverbi - Filastrocche - Barzellette

Gli ospiti risolvono indovinelli e/o concludono proverbi e filastrocche. Ascolto di barzellette.

### **4. Giochi linguistici**

#### Giochi di parole

- Scrivere sul tabellone tutte le parole che vengono in mente con una lettera scelta in base a diverse categorie:  
Es: nomi di persona, fiori, città, mestieri, auto, oggetti, etc.
- In un insieme di parole trovare quella che non c'entra:  
Es: mela, pera, cinghiale, banana  
letto, comodino, armadio, lavandino  
ruota, finestrini, terrazzo, paraurti  
margherita, azzalea, melo, rosa
- Trovare parole che iniziano con la sillaba finale della parola precedente:  
Es: favola-lavoro-rosario, etc.
- Trovare sinonimi e contrari di alcune parole (anche in dialetto);
- Escludere dalla lista le parole che non fanno parte della stessa categoria.

### **5. Giochi sensoriali**

Si indovinano:

- Profumi di frutti/spezie inseriti in un sacchettino o comunque in un contenitore che non consenta il riconoscimento: caffè, tè, rosmarino, menta, basilico...;
- Oggetti inseriti in un sacchetto coprente che dovranno essere riconosciuti al tatto: gomma da cancellare, forchetta, penna, cotone, chiave, bottiglia, etc.;
- I titoli di alcune canzoni ascoltandone l'inizio.



# **ISTITUTO BON BOZZOLLA**

## **ISTITUZIONE PUBBLICA DI ASSISTENZA E BENEFICENZA**

### **TEMPI E LUOGO**

L'attività si svolge una volta alla settimana, il giovedì dalle 9:45 alle 11:00, presso il salone del primo e del secondo piano.

### **MODALITÀ DI VERIFICA**

- Rilevazione delle presenze attraverso predisposta griglia per verificare l'ampiezza della partecipazione (in media almeno 20 ospiti);
- Rilevazione tramite griglia di osservazione della quantità di episodi di gradimento espresso attraverso il linguaggio verbale e non verbale (in media più della metà degli ospiti partecipanti);
- Osservazione informale dell'impegno e del coinvolgimento nei ragionamenti e nei giochi durante l'attività.

Farra di Soligo, 01.09.2015

Il Servizio Socio-Educativo