

*PERCEZIONE Uditiva*

---



## Un antropologo su Marte

*“Chi di voi ha problemi a capire cosa gli altri dicono?” [Odin]*

*“Io devo pensare a cosa le persone mi dicono ... mi serve un momento per rispondere perchè (oltre a strutturare la risposta che voglio dare e a decidere come voglio darla) I devono scorrere la lista dei possibili significati di ogni parola dato il contesto. E il rumore di fondo mi rende questo impossibile ... Talvolta mentre guido devo spegnere l'autoradio se devo decidere dove devo andare (cosa che non accade se conosco bene la strada” [Nan]*

*“Quando guardo i film preferisco leggere i sottotitoli perché non ho problemi con le parole scritte, mentre le parole pronunciate mi somemrgono e perdo il significato della frase” [SilverProteus]*

*“Io ripeto sempre nella mia mente le parole che gli altri pronunciano perché se non faccio così sento soltanto i rumori di fondo ... (se ci sono rumori di fondo) invece delle parole io sento una varietà di suoni che non hanno senso per me e non suonano come un linguaggio alle mie orecchie. Quando ho un'idea di ciò di cui si parla, allora ascolto meglio anche le parole” [Sora]*

[www.wrongplanet.net](http://www.wrongplanet.net)

Le difficoltà connesse con la percezione uditiva sono già state accennate nelle precedenti parti della dispensa, pertanto qui verranno semplicemente ricordati alcune delle difficoltà più facilmente riscontrabili.

Iper o ipo sensibilità ai suoni, che possono presentarsi anche in modo alternato in momenti diversi. L'ipersensibilità può essere riferita non soltanto alla percezione di suoni che la maggior parte di noi non percepisce ma anche al fatto di sentire in modo rafforzato i suoni, per cui un suono forte può risultare doloroso e spaventoso, soprattutto se improvviso.

Può causare gravissime difficoltà quando fa percepire fortemente i vari rumori delle macchine di cui ci circondiamo e che noi manteniamo sotto la soglia della coscienza: il ronzio del motore del frigorifero, della ventola di un computer, del motore dell'aria condizionata, ecc.

La iposensibilità può far perdere molte informazioni importanti collegate ai suoni, in quanto non consente di rilevare i suoni più deboli o le sfumature (ad esempio le variazioni del tono della voce umana).

Vi può essere difficoltà ad individuare la sorgente di un suono e quindi la sua provenienza, con rischi anche per l'incolumità (ad esempio un bambino autistico con questi problemi potrebbe non collegare il rumore del motore di un'auto che proviene alle sue spalle con la necessità di voltarsi per

assicurarsi che non ci pericolo; ciò non soltanto dal punto di vista cognitivo ma proprio in relazione alla propria struttura percettiva).

Il problema della figura/sfondo, analizzato nel settore dedicato alla percezione visiva, può presentarsi anche per quella uditiva, e può essere collegato a quanto sopra si diceva, cioè alla regolare costituzione delle “soglie uditive”, cioè dei rumori cui facciamo attenzione e di quelli che ignoriamo.

Delle innumerevoli attività che possono essere realizzate per “normalizzare” (per quanto possibile) il funzionamento della percezione uditiva, in questa dispensa si affrontano soltanto le seguenti:

### SUONI PERCEPITI

Gli esercizi da proporre sul suono possono essere graduati secondo questi parametri:

LIVELLO INIZIALE            percezione del suono (c'è o non c'è)

SECONDO LIVELLO        discriminazione del suono (uguale o diverso)

Pertanto affronteremo percorsi didattici per:

- A) INSEGNARE A DISCRIMINARE LA PRESENZA O L'ASSENZA DI SUONO  
(collegati a determinati oggetti)
- B) INSEGNARE A RICONOSCERE DUE SUONI UGUALI IN UN PICCOLO SET  
PREDEFINITO DI OGGETTI SONORI



*Visti i problemi percettivi di molti bambini autistici, il lavoro relativo alla percezione sonora va condotto con molta attenzione per non provocare disagio, sofferenza, rifiuto. Valutare con la famiglia l'uso di tappi per le orecchie o di filtri come quelli che usano i musicisti in sala d'incisione (che non modificano i suoni ma li rendono meno forti)*

## DISCRIMINARE LA PRESENZA O L'ASSENZA DI SUONO IN DETERMINATI OGGETTI

### ESEMPIO DI ATTIVITA' DIDATTICA

<b>ABILITA'</b> 	<b>DISCRIMINARE LA PRESENZA O L'ASSENZA DI SUONO</b>
---	--

<b>OBIETTIVO</b>	<b>Individuare tra due oggetti identici quale sta suonando e quale no.</b>
------------------	--

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Predisporre un set con due carillon identici, uno che sta suonando e l'altro no. Il bambino deve individuare quale dei due sta suonando
FACILITATORE	All'inizio si possono usare i giochi da bambini che mentre suonano si muovono, per rafforzare la percezione usando due sensi. Usare un carillon con un suono che il bambino conosce e che gli piace
PRE-REQUISITI	Conoscere i segnali di VIA e STOP e saperli rispettare essere capaci di indicare
SEGNALE DI PARTENZA	Il via dell'insegnante
SEGNALE DI CONCLUSIONE	lo stop dell'insegnante
RICOMPENSA	Poter ascoltare alcune volte il carillon
AVVIO	(da individuare in situazione)
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	due carillon o due giocattoli sonori identici Si possono usare anche due radioline a transistor identiche
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Ampliare il set con più oggetti tra cui scegliere

Una variante interessante può essere la seguente: il bambino deve battere le mani dopo che le ha battute l'insegnante ma deve fare attenzione perché l'insegnante alcune volte avvicina le mani senza batterle e quindi non c'è suono.

Si possono apportare tutte le varianti cui l'adulto riesce a pensare: suonare un tamurello o avvicinarci soltanto la mano, ad esempio. Oppure usare due campanelle dentro una delle quali è stato inserito del cotone idrofilo e che quindi non suona: il bambino deve battere le mani quando la campanella suona e stare fermo quando l'insegnante usa quella che non suona.

<b>ABILITA'</b>	<b>DISCRIMINARE LA PRESENZA O L'ASSENZA DI SUONO</b>
-----------------	--

<b>OBIETTIVO</b>	<b>Individuare tra due barattoli identici quale scuotendolo produce un suono.</b>
------------------	---

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Predisporre un set con due barattoli di latta identici. In uno inserire alcune caramelle o bottoni o biglie o sassolini. Lasciare l'altro vuoto. Il bambino deve individuare quale dei due scuotendolo produce un suono
FACILITATORE	far riempire al bambino il barattolo
PRE-REQUISITI	Conoscere i segnali di VIA e STOP e saperli rispettare essere capace di scuotere un barattolo
SEGNALE DI PARTENZA	Il via dell'insegnante
SEGNALE DI CONCLUSIONE	lo stop dell'insegnante
RICOMPENSA	Usando all'inizio le caramelle, il bambino può mangiarne una; lodi battimani, ecc.
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	due barattoli di latta identici e alcuni oggetti da inserirci dentro
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Ampliare il set con più barattoli

<b>Giocare con i compagni</b>	
<p>Questo gioco, che il bambino autistico può imparare a fare con alcuni compagni, è collegato alla percezione sonora ma ha anche il pregio di essere un gioco di movimento (e quindi di consentire ai bambini di scaricare le tensioni accumulate durante il lavoro scolastico). Occorre uno spazio libero abbastanza grande da consentire il movimento dei bambini e una musicchetta ritmata che invogli a passeggiare.</p>	<p>La regola è che ci si muove (si cammina, si saltella sul posto con i piedi uniti, si saltella a "zoppo galletto", ecc.) fino a quando dura la musica. Quando la musica si interrompe i bambini rimangono immobili lì dove sono. Poi la musica riprende e si ricomincia.</p>
<p>Per facilitare l'esercizio al bambino autistico segnargli lo spazio entro cui deve saltellare oppure disegnare un percorso per terra su cui i bambini devono muoversi. Lasciare libero il percorso soltanto quando il bambino è in grado di muoversi liberamente. In questo caso inserire il passo successivo: tutti si muovono liberamente ma non devono mai scontrarsi</p>	

<b>ABILITA'</b> 	<b>INDIVIDUARE UN OGGETTO GUIDATI DAL SUONO</b>
---	---

<b>OBIETTIVO</b>	<b>Trovare un oggetto sonoro nascosto sotto un canovaccio</b>
------------------	---

<b>DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'</b>	Il bambino deve trovare un oggetto sonoro che l'insegnante ha nascosto sotto un canovaccio
<b>FACILITATORE</b>	Si può nascondere l'oggetto in presenza del bambino. Si può usare un giocattolo che si muove mentre suona, così il bambino può vedere il movimento Usare un giocattolo che il bambino conosce e che gli piace
<b>PRE-REQUISITI</b>	Conoscere i segnali di VIA e STOP e saperli rispettare essere capaci di indicare aver già affrontato percorsi di acquisizione della persistenza dell'oggetto (cioè che un oggetto continua ad esistere anche se non lo vedo)
<b>SEGNALE PARTENZA</b> DI	via
<b>SEGNALE CONCLUSIONE</b> DI	stop
<b>RICOMPENSA</b>	giocare con il giocattolo così ritrovato
<b>AVVIO</b>	
<b>MODELLAMENTO</b>	
<b>MATERIALE NECESSARIO</b>	Un giocattolo sonoro (eventualmente dotato di movimento) e un canovaccio
<b>TEMPO PREVENTIVATO</b>	
<b>PROSECUZIONE</b>	Nascondere l'oggetto in posti sempre più difficili. Cambiare oggetto.

Questo tipo di esercizi, che deve essere ripetuto molte volte, usando oggetti diversi e vari nascondigli, serve anche a costruire quella capacità cognitiva che si chiama PERMANENZA DELL'OGGETTO, che significa essere consapevoli che un oggetto continua ad esistere anche quando non lo vedo più.

**ABILITA'**  **INDIVIDUARE UN OGGETTO GUIDATI DAL SUONO**

**OBIETTIVO** **Afferrare un oggetto sonoro senza vederlo**

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Il bambino deve afferrare un sonaglio che l'insegnante agita o dietro ad un paravento o davanti al bambino con gli occhi bendati (se lo accetta)
FACILITATORE	usare un sonaglio con un suono preciso e tenerlo fermo
PRE-REQUISITI	Conoscere i segnali di VIA e STOP e saperli rispettare saper afferrare un oggetto
SEGNALE DI PARTENZA	VIA
SEGNALE DI CONCLUSIONE	STOP
RICOMPENSA	Poter giocare con il giocattolo, lodi, battimani, ecc.
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	Un sonaglio
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Per complicare l'esercizio, muovere il sonaglio prima lentamente poi velocemente

 <p>Sonagli <a href="http://www.negoziperlini.com">www.negoziperlini.com</a></p>	 <p>Sonagli in legno naturale <a href="http://www.downtoearthtoy.com">www.downtoearthtoy.com</a></p>
---	--

<b>ABILITA'</b>		<b>IDENTIFICARE SUONI UGUALI</b>
-----------------	---	----------------------------------

<b>OBIETTIVO</b>	<b>Dati tre oggetti sonori, identificare i due che hanno lo stesso suono</b>
------------------	--

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'	Il bambino produce i suoni con gli oggetti e trova i due uguali mettendoli dentro un cerchio colorato.
FACILITATORE	All'inizio si possono usare giocattoli di forma diversa, per aiutare anche con la vista, poi si usano oggetti di forma uguale ma con suoni diversi, tipo le campane montessoriane o quei cilindri che producono suoni di animali se rovesciati. Si possono usare anche semplici scatoline riempite con qualche oggetto.
PRE-REQUISITI	Conoscere i segnali di VIA e STOP e saperli rispettare saper manovrare l'oggetto che produce il suono
SEGNALE DI PARTENZA	VIA
SEGNALE DI CONCLUSIONE	STOP
RICOMPENSA	Poter giocare con il giocattolo, lodi, battimani, ecc.
AVVIO	
MODELLAMENTO	
MATERIALE NECESSARIO	tre oggetti sonori di cui due uguali
TEMPO PREVENTIVATO	
PROSECUZIONE	Per complicare l'esercizio, mettere tanti giocattoli sonori uguali a due a due e chiedere di formare le coppie, inserendole in una struttura suddivise in coppie di quadrati.

**Per rendere più efficace l'esercizio e sviluppare anche la manualità, le scatoline sonore possono essere preparate dal bambino stesso. Si possono prendere, ad esempio, 3 portasapone di plastica identici; dentro due vanno inserite due o tre biglie mentre uno rimane vuoto. Poi i portasapone vengono sigillati con un giro di nastro adesivo per regali (di un bel colore, che si intoni con il colore del portasapone). Si prepara a sinistra della postazione di lavoro un vassoio portavivande con due posti e a destra un vassoio a un posto solo. Il bambino scuote i portasapone uno alla volta. Quello che non suona viene messo da solo a destra, gli altri due a sinistra. Modificare l'esercizio aumentando il numero dei portasapone, variandone i colori, spostando da destra a sinistra il rapporto suona/non suona, ecc.**





[www.onlywood.it](http://www.onlywood.it) giocattoli sonori

Questo tipo di giocattoli suonano se vengono spinti da sotto con il pollice: richiedono quindi un utile esercizio di manualità fine. Ce ne sono altri che suonano tirando un anello cui è legata una cordicella. Anche questo è un esercizio utilissimo di manualità fine (afferrare, tirare verso il basso, lasciar andare)

Utile risorsa per procurarsi oggetti sonori molto robusti e a basso costo è costituita dai giocattoli per animali. Ci sono molte palle sonore più o meno grandi (per cani grandi e piccoli e per gatti), dure e morbide e ci sono giochi che suonano se vengono “strizzate” (devono rispondere al morso dell’animale).

Un esercizio che si può fare è mettere diverse palle dentro un cestino. Il bambino deve “strizzarle” tutte o con una sola mano o con due mani. Quelle che suonano le mette in un cestino rosso a destra e quelle che non suonano in un cestino blu a sinistra.

L’esercizio favorisce anche la sensibilità delle mani e la capacità fino motoria di “strizzare”

## LA PAGINA DEGLI ESERCIZI

### CHE MATERIALE E'?

Si dispongono davanti al bambino diversi oggetti di uso quotidiano che, se percossi, producano suoni. Ad esempio una tazza di ceramica, un vaso di vetro, una pentola d'acciaio, una casseruola di alluminio, ecc. Il bambino deve percuotere i diversi oggetti e poi riconoscerli a occhi chiusi quando l'insegnante li percuote. Si inizia con due oggetti e poi man mano si cresce. Se il bambino non è verbale, la risposta può consistere nell'indicare l'oggetto

### I "RUMOROFONI"

Per aiutare il bambino autistico a fare esperienze con i suoni, occorre costruire insieme a lui degli "oggetti" che producono rumori diversi e che definiamo scherzosamente "rumorofoni".

Il principale tipo di "rumorofono" è costituito da barattoli di latta il cui suono varia in relazione alle dimensioni del barattolo stesso e del tipo di oggetti che viene inserito al loro interno.

Si va dal barattolo piccolo, tipo quello per le prugne secche, a quello medio, tipo quello per caffè, a scatole di latta come quelle per biscotti.			
Si possono inserire al loro interno tipi diversi di oggetti che, scuotendo, producano suoni			
BIGLIE		SASSOLINI	
	GHIAIA	PERLINE	
ASTA CORTA			RISO

	CUS CUS		PALLINI CACCIA	DA
BOTTONI		FAGIOLI SECCHI		

Ricordare che il suono varia anche in relazione al fatto che il barattolo venga più o meno riempito. Fissare il coperchio dopo aver trovato il suono giusto!

Possono essere interessanti “rumorofoni” anche oggetti di uso quotidiano:

due coperchi di latta sbattuti insieme,	un frullino a manovella inserito in un barattolo (cambia il suono in relazione a quanto velocemente ruotiamo il frullino)
una spazzolina di ferro strisciata su una grattugia	una pentola di alluminio colpita con un piccolo mazzuolo di legno, ecc.

Dopo averli realizzati, questi oggetti devono essere usati per produrre ritmi e sequenze sonore. Ad esempio l'insegnante batte due volte su una pentola e il bambino deve scuotere due volte un barattolo, e così via. Chiaramente è molto più interessante se si riesce a coinvolgere qualche compagno, ma ricordare che alcune persone autistiche possono avere un buon senso del ritmo da sole ma non riuscire a coordinarsi con il ritmo delle altre persone (ad esempio possono battere le mani a tempo da sole ma non riuscire a farlo insieme ad altri).

#### GIOCARE CON I COMPAGNI

#### La tavola rotonda dei rumori

**Ci si dispone intorno a un tavolo: ogni bambino ha davanti a sé un “rumorofono”. Si decide la regola: diciamo che si batte due volte e si prosegue sempre più velocemente. Parte il primo bambino battendo due volte i coperchi, poi il secondo colpendo due volte la pentola con il mazzuolo, poi il terzo scuotendo due volte un barattolo, e così via.**

**Cambiando le regole, il tipo di “rumorofono” e la velocità si possono ottenere varianti sufficienti a giocare a lungo senza annoiarsi.**

Un elemento di facilitazione può essere dato dal fatto che l'insegnante punti una bacchetta davanti al bambino che deve suonare, in modo da facilitare al bambino autistico la comprensione di quando tocca a lui.

## I GUANTI, CALZINI, CAPPELLI SONORI

In caso di bambini in situazioni particolarmente complesse che ancora faticano ad usare oggetti in modo finalizzato, può essere necessario trasformare il corpo stesso del bambino in un oggetto sonoro. Si prende un paio di guanti di lana e sulla parte esterna si cuciono dei campanellini. Sulla parte interna si possono cucire dei bottoni metallici. Battendo le mani si ottengono suoni interessanti. Si possono cucire campanellini anche in fondo a ciascun dito (meglio se si riesce a trovarne con suoni diversi) in modo da poter produrre anche piccoli suoni muovendo un solo dito. Allo stesso modo si possono arricchire calzini antiscivolo che producono suoni diversi a seconda di come si cammina o si salta o cappelli di lana, che producono suoni scuotendo la testa. Un piccolo gruppo di bambini può produrre un piccolo concerto semplicemente battendo le mani, saltando o scuotendo la testa.

Interessanti variazioni ai “rumorofoni” sono date da piccoli oggetti come i seguenti:

### **Le scatole del mare**

Si realizzano con comuni scatole di cartone alcune lunghe e strette e altre più larghe, dentro le quali si inseriscono materiali diversi che rotolando producano rumore. Vanno bene piccoli sassi o conchiglie, ghiaia più o meno grossa, grano o granturco, fagioli o ceci, brecciolina per acquari, ecc. Il coperchio si fissa con un giro di nastro isolante. Facendo oscillare le scatole avanti e indietro si ottiene un rumore simile a quello della risacca.



<http://www.ambinfanzia.net/pagine/rumori%20castellano.htm>

### **Le rane**

Servono dei contenitori di plastica per liquidi (vanno bene le bottiglie vuote di detersivo o di shampoo). L'insegnante incide con un taglierino delle tacche su un lato della bottiglia (che deve essere tappata con il suo tappo). Poi il bambino solleva le tacche forzando un poco la plastica in modo che rimanga sollevata.

Usando una bacchetta di legno o di metallo si striscia sopra le tacche generando un rumore gracchiante, che è diverso a seconda della grandezza e del tipo di plastica della bottiglia, del numero di tacche, del materiale di cui è fatta la bacchetta, ecc.

### **Il tamburo di latta**

Occorre un barattolo di latta vuoto e senza coperchio. Sopra l'apertura si tende un guanto di lattice in modo da formare una membrana elastica. Si ferma il guanto con un nastrino. Pizzicando il guanto si ottiene suono che è differente a seconda della dimensione del barattolo

### **Il bottigliofono**

Servono alcune bottiglie da acqua o vino di forme diverse con un tappo ben sigillante e liberate dalle etichette di carta. Dentro le bottiglie si inseriscono livelli diversi di acqua (eventualmente colorata per migliorare l'estetica dello strumento. Percuotendo le bottiglie con una bacchetta di legno o di metallo (va bene anche un ferro da calza impugnato a rovescio) si ottengono suoni interessanti che variano in relazione al tipo di bottiglia ed alla quantità d'acqua che è stata inserita.

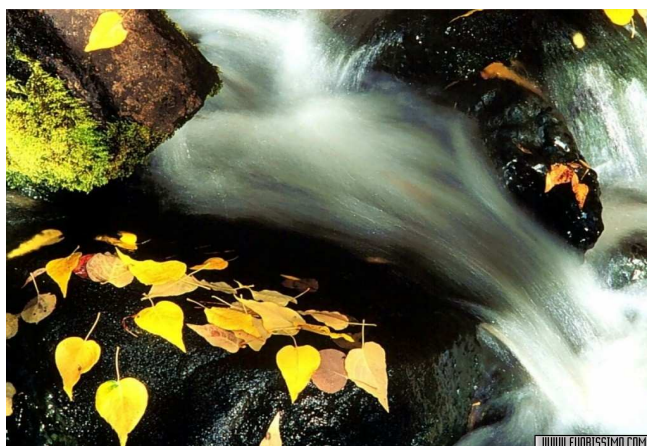
### **Il fantasma incatenato**

Questo "rumorofono" è particolarmente adatto a bambini con poca capacità manuale.

Servono delle bottiglie di plastica con manico, tipo quelle per detersivi o ammorbidenti, di diverso tipo e dimensioni. Dentro ogni bottiglia si sigilla del materiale, ad esempio un pezzo di catena metallica. Afferrare la bottiglia per il manico e scuoterla produce suoni che il bambino impara a discriminare. A esempio può imparare a discriminare tra tre bottiglie identiche, quale non ha niente dentro e non suona, quale ha un pezzo di catena e quale della brecciolina per acquari, ad esempio.

Educazione al suono e alla musica: i suoni dell'acqua

Un esempio di lavoro didattico interessante da realizzare con i compagni è la "caccia" ai rumori dell'acqua, usando ad esempio un buon registratore dotato di microfono. Si registra il gocciolio dell'acqua da un rubinetto, il rumore che fa l'acqua dentro un catino colpendola a mani aperte oppure sciaguattando, si può registrare il suono della pioggia, il suono dell'acqua che scorre sui sassi (si può realizzare anche in classe) e così via. Dal punto di vista cognitivo è importante poi essere capaci di riconoscere, ascoltando i suoni, quale tipo di azione li ha prodotti. I suoni registrati e variamente prodotti possono essere utilizzati come base sonora per un piccolo spettacolo musicale o per un CD con foto e disegni dei bambini.



Con un bambino più abile e con l'aiuto di qualche compagno si può realizzare questo delizioso strumento musicale.

### **Il bastone della pioggia**

Per il bastone della pioggia occorre un tubo di cartone grosso, tipo quelli per conservare i disegni tecnici, apribile e richiudibile da una estremità.

Nel cartone devono essere piantati dei chiodi lunghi un po' meno del diametro del tubo stesso (in modo da non fuoriuscire dall'altra parte) seguendo una linea a spirale lungo l'esterno del tubo.

La capocchia di ogni chiodo deve essere coperta con un poco di nastro adesivo in modo da non potersi sfilare. Nel tubo quindi si infilano o dei legumi secchi (lenticchie, piccoli fagioli) o del granturco o dei pezzetti di metalli diversi



<http://www.ambinfanzia.net/pagine/rumori%20castellano.htm>

Quando si è trovato il suono giusto per quel bastone, si fissa l'estremità apribile con un poco di nastro adesivo. Il tubo è ricopribile con carta da regalo o con adesivi, in modo da renderla più colorata e divertente.

Il tubo si fa suonare rovesciandolo in modo che il contenuto scorra e produca suoni colpendo i chiodi



## Informazioni

I campanelli che sono in commercio sotto la denominazione “campanelli montessoriani” non presentano altre variazioni che quelle di suono e devono essere graduati dai bambini con il solo supporto della memoria. Si tratta, come detto, di una meta più difficile, che può essere perseguita solamente dopo che sono state realizzate esperienze con materiali plurisensoriali.

Nel materiale montessoriano si trovano anche:

### Cilindri diversi per intensità

Bisogna disporre di due set uguali di 6 cilindri ciascuno. I cilindri appaiono tutti uguali. Scuotendoli, essi producono suoni diversi per intensità: si va da un suono lieve ad un suono forte.

Il docente può scuotere un cilindro (del proprio set) e provocare un suono. L'allievo deve ritrovare, nel suo set, il cilindro che produce il suono della stessa intensità.

## I MATERIALI STRUTTURATI

### LABORATORIO DELLE CAMPANELLE

• 58550 GRX 550 - € 90,00  
 Il gioco si propone di far scoprire ai bambini le risorse espressive dello strumento, individuando e riproducendo forme ritmiche semplici.  
 Il sussidio si compone di 8 campanelle (Ø 3 cm) di colore e suono diverso, 8 mazzuoli, 2 poster e una guida didattica.



### Cilindri diversi per altezza di suono

Analogo esercizio si può fare con due set di campanelli che sono invece graduati per altezza del suono: si va dai suoni più gravi a quelli più acuti. La modalità da seguire è la stessa della proposta precedente.

Un materiale utile per aiutare a percepire le variazioni di suono è costituito dallo xilofono. Questo strumento è formato da lamelle di legno (o metalliche) a lunghezza crescente (restando invariati lo spessore e la larghezza).



[www.cgi.ebay.it](http://www.cgi.ebay.it)

## **I SEGNALI ACUSTICI DAL MONDO CIRCOSTANTE**

E' bene insegnare al bambino a riconoscere i segnali acustici di pericolo ed il modo giusto di comportarsi udendoli. Anche il bambino autistico deve fare, ad esempio, le esercitazioni anti-incendio in modo consapevole, affinché possa imparare a comportarsi nel modo giusto una volta adulto.

E' importante imparare a riconoscere il suono del clacson di una automobile, il suono della campana che inizia e conclude la giornata scolastica, la sirena di un mezzo di soccorso, ecc. associando a ciascun suono il comportamento più opportuno (togliersi dalla strada, prepararsi per uscire da scuola, ecc)

### **PERMANENZA DELLA PERCEZIONE UDITIVA**

Per sviluppare la capacità di “trattenere” nella mente il ricordo di un suono e di riuscire poi a riconoscerlo si possono usare inizialmente giocattoli sonori abbinabili a coppie o a terne.

Il bambino ascolta il suono prodotto dal primo giocattolo e deve trovare il giocattolo uguale nel gruppo che ha davanti ascoltando il suono che emette. All'inizio verrà aiutato dalla forma del giocattolo (che dovrà essere identico al modello), poi potrà essere proposto un giocattolo uguale per forma e per suono ma diverso per colore, e così via rendendo sempre più complesso l'esercizio.

Quando la situazione è già discreta si possono usare le campane di cui si è parlato nella parte relativa al materiale strutturato.

### **IDENTIFICAZIONE DELLA PROVENIENZA DI UN SUONO**

Nella vita quotidiana è molto importante riuscire a identificare l'origine di un suono soprattutto quando essa non è al momento visibile.

Si possono nascondere nell'ambiente piccoli oggetti sonori che il bambino deve trovare orientandosi con il suono.

E' bene partire con un oggetto che produca un suono molto preciso e chiaramente udibile.

### **IDENTIFICAZIONE DEL MATERIALE CHE HA PRODOTTO UN SUONO**

Dopo tutte le esperienze sonore realizzate con i “rumorofoni”, è possibile tentare di sviluppare una competenza successiva, che è quella di riconoscere i materiali che hanno prodotto un certo suono e di ricostruirlo.

Si prepara un set di lavoro in cui ci sono diversi materiali che – percossi – producono suoni molto diversi (un tagliere di legno, una pentola di alluminio, una ciotola di plastica). Il bambino si gira verso il muro o si copre gli occhi e l'insegnante percuote più volte uno degli oggetti con un cucchiaio di legno o di metallo. Il bambino deve indovinare cosa l'insegnante ha colpito riconoscendo il tipo di suono. Poi si verifica.



## LA PAGINA DEI GIOCHI

IL GATTO CIECO E I TOPOLINI PRUDENTI
<p>Un gruppo di 6-7 bambini viene disposto in un cerchio abbastanza vasto. Al centro sta un bambino bendato. Ogni bambino ha dei campanellini attaccati ai vestiti. L'insegnante in silenzio indica un bambino che deve attraversare di soppiatto il cerchio, arrivando dall'altra parte senza che il bambino bendato lo individui e gli punti contro il dito. Ovviamente il topolino deve muoversi in modo da non far tintinnare i sonagli. Se il topolino viene preso va "sotto" e fa il gatto. Serve nel caso del gatto a selezionare gli stimoli sonori e comprenderne la provenienza. Nel caso dei topolini a gestire in modo coordinato il corpo con un movimento attento e cauto.</p>
IL LENZUOLO AGITATO
<p>Un piccolo gruppo di bambini si sdraia su un tappetone morbido formando un cerchio largo e con le gambe rivolte verso il centro. L'insegnante copre le gambe dei bambini con un lenzuolo. Al suono di un campanello tutti i bambini agitano le gambe sotto il lenzuolo tenendolo però fermo con le mani in modo che non si sposti. Quando il campanello torna a suonare, immediatamente le gambe tornano ferme.</p> <p>Anziché il suono di un campanello si può far andare della musica. Finché la musica dura, le gambe si agitano, quando la musica si ferma anche le gambe si fermano.</p>
PRENDI LA MIRA
<p>Ad una corda tesa vengono appesi alcuni oggetti sonori, ad esempio un grappolo di campanellini, un campanaccio da mucca, un sonaglio per lattanti, ecc.</p> <p>Ciascun bambino deve tirare una palla di stracci contro uno degli oggetti cercando di farli suonare. Vince il bambino che in 10 tiri colpisce più volte. Si possono formare squadre o coppie in modo da consentire al bambino in difficoltà di essere "compensato" dagli altri compagni.</p> <p>Si addestra sia l'occhio sia l'udito e contemporaneamente si esercita la coordinazione occhio-mano per prendere la mira.</p>
RANA RANA SALTA NELLA TANA
<p>Al centro del pavimento ci sono tanti cerchi quanti sono i bambini meno uno.</p> <p>Al momento in cui parte la musica, i bambini saltano a rana in giro per la palestra o per la stanza. Quando la musica cessa tutti i bambini saltano nel cerchio più vicino. Il bambino che rimane senza cerchio esce dal gioco. Poi si toglie un cerchio e si continua.</p> <p>Valutare la numerosità del gruppo, la rumorosità, ecc. in relazione alle specifiche complessità poste dall'autismo.</p>
GIROTONDO AVANTI E INDRE'
<p>Il gruppo dei bambini si prende per mano e forma un cerchio guidato dall'insegnante. Quando la musica attacca i bambini vengono guidati dall'insegnante a muoversi ritmicamente o verso destra o verso sinistra. Quando l'insegnante dice una parola chiave (per es. OLE') la direzione si inverte. Nella camminata in cerchio l'insegnante inserisce delle varianti (p.e. muoversi verso il centro facendo l'inchino poi allargare di nuovo il cerchio; fare un certo numero di saltelli a piedi uniti; allargare il cerchio al massimo tendendo le braccia mentre si cammina e poi abbassare le braccia restringendolo al massimo senza calpestare i calcagni del bambino davanti, e così via). Chi rompe il cerchio esce.</p>

### IL BALLO DEL QUA QUA

I balli da spiaggia che ogni tanto furoreggiano possono essere utili repertori per giochi di imitazione da fare con i bambini, con il vantaggio che si possono usare anche musiche già pronte.

Ad esempio a ritmo di musica l'adulto agita la mano destra: tutti i bambini davanti a lui imitano il suo movimento con la loro mano destra, poi l'adulto ruota su se stesso girando verso sinistra e i bambini ripetono, ecc. Se l'azione allo specchio crea problemi (e all'inizio li crea sicuramente anche a bambini normodotati) è bene lavorare davanti a un grande specchio: in molte salette di sostegno se ne trovano.

Poiché ai bambini autistici l'imitazione riesce difficile, è bene partire con loro da soli, insegnando con pazienza le varie tappe, in modo da poter "ballare" con i compagni quando lo si fa insieme.

Si deve sempre cercare di procurare successi e non insuccessi.

### CHI E' STATO?

Per sviluppare la capacità di identificare l'origine di un suono, si può proporre un piccolo gioco come questo. Occorrono almeno tre bambini. Uno "sta sotto" ed è voltato verso la parete. Gli altri due hanno in mano un piccolo oggetto sonoro (diverso tra i due bambini) e sono disposti uno a destra e uno a sinistra del bambino che deve indovinare, e sono anche lontani tra loro. Uno dei bambini produce un suono con il suo oggetto e poi tutti e due nascondono il proprio oggetto sonoro dietro la schiena.

Il bambino che "sta sotto" deve alzare la mano che sta dalla parte da cui – secondo lui – proveniva il suono. Poi si volta e va a controllare se il suono prodotto dal bambino che ha indicato è quello giusto.

Il gioco si può complicare aumentando il numero dei bambini. Si può introdurre anche la variante in cui si deve indovinare se il suono era – ad esempio - a sinistra e vicino o a sinistra e lontano.