



Gli ANIMALI SAGOMATI Montessori

Una tombola divertente per socializzare sin da piccoli!

Una tombola semplice e divertente per conoscere gli animali e contestualizzarli nel loro ambiente. Il kit comprende sei cartelle ambiente e trenta animali sagomati da posizionare negli spazi corrispondenti.

Possiamo decidere di utilizzare il materiale per organizzare una tombola, oppure presentare di volta in volta i singoli animali come delle flashcard sagomate da collocare nell'ambiente corrispondente. In questo caso, il riconoscimento degli animali è contestualizzato nell'ambiente in cui l'animale vive. Ciò permette al bambino di situare l'apprendimento in un contesto significativo.

La tombola

Per giocare basta distribuire una cartella-ambiente a ciascun giocatore e posizionare, coperti sul piano di gioco, gli animali sagomati. A turno, i bambini scoprono un animale. Se l'animale scoperto è presente nella propria cartella, lo prendono e lo posizionano nello spazio corrispondente, altrimenti lo rimettono coperto sul piano di gioco. Vince chi completa per primo la propria cartella-ambiente con tutti e cinque gli animali.

I tasselli sagomati e il metodo dei tre tempi

Il materiale della confezione può essere utilizzato anche in modo destrutturato, ossia presentando i tasselli ai bambini come se fossero delle flashcard e presentando di volta in volta i nomi degli animali e l'ambiente corrispondente. In questo caso, per rendere l'apprendimento naturale ed efficace, possiamo adottare il metodo dei tre tempi di Maria Montessori.

La lezione in tre tempi è particolarmente adatta per presentare i primi concetti e favorire lo sviluppo lessicale. Il processo in tre fasi è così articolato:

1. L'educatore sceglie i materiali e li presenta al bambino per una prima individuazione. Ad esempio scegliamo di presentare gli animali della savana uno alla volta prendendo le tessere in mano e pronunciando il nome di ciascun soggetto ad alta voce: "Questa è la giraffa!" "Questo è il leone!" "Questo è l'elefante!" "Questo è il rinoceronte!" "Questo è il fenicottero rosa!". Possiamo rendere l'apprendimento più significativo posizionando gli animali sulla cartella-ambiente corrispondente;
2. Poi si interviene ponendo delle domande al fine di far ricordare ai bambini il nome dei soggetti presentati. L'educatore può chiedere: "Dov'è l'elefante? E il rinoceronte dov'è?". Cercali!". È questo il secondo momento della lezione in tre tempi, durante il quale i bambini sono stimolati a riconoscere il soggetto a partire dal nome, sviluppando la memoria visiva e quella lessicale;
3. Per consolidare e verificare l'apprendimento dei nomi degli animali possiamo invitare i bambini a riposizionare tutti i tasselli sagomati su una cartella e chiedere, indicando i soggetti con il dito: "Come si chiama questo animale? E questo, come si chiama?"

Ricordiamoci di rendere più ricca l'esperienza aggiungendo curiosità e informazioni su ciascun ambiente.





BRADIPO



SCIMMIA



TIGRE



PAPPAGALLO



COCCODRILLO



GRANCHIO



POLPO



MANTA



TARTARUGA
MARINA



DELFINO



TRICHECO



PINGUINO



FOCA



ORSO POLARE



ORCA



VOLPE



FARFALLA



PUZZOLA



ORSO



CERBIATTO

