



# 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.





BRADIPO



SCIMMIA



TIGRE



PAPPAGALLO



COCCODRILLO



GRANCHIO



POLPO



MANTA



TARTARUGA  
MARINA



DELFINO



TRICHECO



PINGUINO



FOCA



ORSO POLARE



ORCA



VOLPE



FARFALLA



PUZZOLA



ORSO



CERBIATTO

