



GIOCHI DELLA FATTORIA

CON 6 INTELLIGENZE

Più di 20 giochi e attività didattiche





INDICE

- Pag. 4 Introduzione
- Pag. 5 Le intelligenze coinvolte
- Pag. 6 Gioco 1. I puzzle della fattoria
- Pag. 7 Gioco 2. Tombola della fattoria forme e colori
 Gioco 3. Memo dei cuccioli
- Pag. 8 Gioco 4. Memo dei cuccioli cooperativo
 Gioco 5. Carte dei cuccioli
 Gioco 6. Puzzle degli animali (2 pezzi)
- Pag. 9 Gioco 7. Sagome degli ortaggi e dei frutti
 Gioco 8. Animali, lettere e parole
- Pag. 10 Gioco 9. Giochiamo con le parole
 Gioco 10. Trova la lettera mancante!
 Gioco 11. Raggruppare e classificare frutti
- Pag. 11 Gioco 12. Alberi dei numeri fino a 5
 Gioco 13. Tombolina a due dei frutti
 Gioco 14. Dal più piccolo al più grande
- Pag. 12 Gioco 15. Confrontare e ordinare le forme
 Gioco 16. Riconoscere e raggruppare le forme
 Gioco 17. Riconoscere e raggruppare i colori
- Pag. 13 Gioco 18. Genitori e cuccioli
 Gioco 19. Alberi e frutti
- Pag. 14 Gioco 20. Puzzle degli ortaggi
- Pag. 15 Gioco 21. Come funzionano i mezzi della fattoria
 Gioco 22. Le storie della fattoria

Introduzione

Secondo lo psicologo americano Howard Gardner non esiste una sola forma di intelligenza, ma ogni persona dispone alla nascita di più modi di pensare, più intelligenze, indipendenti l'una dall'altra. I bambini, fin dall'età prescolare (3-6 anni), manifestano inclinazioni diverse: alcuni di essi imparano a conoscere il mondo attraverso il linguaggio, altri utilizzano un criterio visivo-spaziale, altri ancora preferiscono stabilire rapporti con gli altri. Questo permette anche di scegliere quale potrebbe essere l'approccio migliore e più efficace per affrontare un determinato argomento educativo. La raccolta di giochi contenuta nella confezione è stata progettata proprio sulla base di questi principi: un'occasione unica per osservare e valorizzare le capacità di ciascuno.

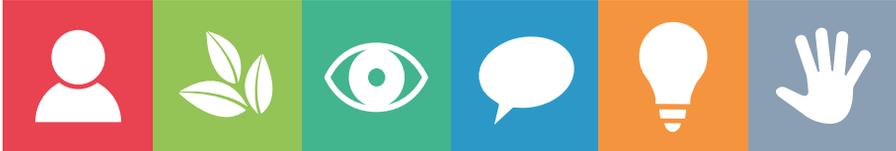


La confezione contiene:

- 4 puzzle della fattoria
- 16 tessere della forme
- 5 puzzle degli animali a 2 pezzi
- 5 puzzle degli animali lettere e parole
- 5 alberi dei numeri e delle quantità con 15 frutti sagomati
- 20 tessere del memo dei cuccioli
- 1 puzzle dell'orto con 8 ortaggi sagomati
- Guida didattica

Le intelligenze coinvolte

Prendendo spunto dagli studi sulla pluralità delle intelligenze, abbiamo progettato questo kit di dispositivi ludico-didattici ambientati nel mondo colorato di una allegra fattoria. I materiali a disposizione sono utili per organizzare più di 20 giochi, attraverso i quali i bambini possono conoscere tante cose e acquisire diverse abilità, stimolando sei “intelligenze” principali:



intelligenza personale

(ossia la capacità giocare in autonomia e in gruppo, conoscendo sé, gli altri e il mondo intorno)

intelligenza naturalistica

(la capacità di conoscere e analizzare il mondo naturale, piante e animali)

intelligenza spaziale

(la capacità di riconoscere forme e colori e di analizzare immagini)

intelligenza linguistica

(la capacità di esprimersi, di leggere e scrivere)

intelligenza logico matematica

(la capacità di ragionare, confrontare e contare)

intelligenza corporea cinestetica

(che presuppone lo sviluppo della manualità fine e del coordinamento occhio-mano)

Genitori ed educatori possono proporre le attività suggerite nelle pagine seguenti lasciando i bambini liberi di esplorare i materiali a disposizione, che sono stati progettati per essere utilizzati in modo autonomo dai bambini. Attraverso l'osservazione gli adulti possono anche rilevare – sulla base dei vari canali di intelligenza di volta in volta stimolati – quali sono gli interessi e le singole attitudini dei bambini, che di conseguenza acquisiscono competenze e fiducia in se stessi.

Di seguito proponiamo più di venti giochi e attività, specificando le competenze che il bambino sviluppa, l'intelligenza prevalente stimolata da ciascun gioco (primo quadrato a sinistra) e le altre intelligenze coinvolte.

Gioco I. I puzzle della fattoria (casa, stalla, rimessa e trattore)



Competenze: *Svolgere compiti compiutamente* • *Conoscere la fattoria* • *Riconoscere ruoli e mestieri* • *Sviluppare la manualità fine e il coordinamento occhio-mano* • *Scoprire l'ambiente intorno*

Disponiamo il materiale su un piano di gioco e lasciamo i bambini liberi di esplorarlo. Quindi invitiamoli a ricostruire i puzzle in autonomia, grazie agli incastri autocorrettivi. Una volta ricomposti, aiutiamoli a pronunciare il nome degli elementi: casa, stalla, rimessa, trattore.

In questo modo i bambini comprendono che alcune persone abitano nelle fattorie, che si trovano in campagna, e che in questi luoghi si svolgono svariate attività. Nelle fattorie, ad esempio, si allevano gli animali e si producono cibi e alimenti, sia attraverso l'allevamento sia coltivando terreni, utilizzando mezzi specifici (trattore, aratro, attrezzi vari). Invitiamoli anche ad osservare i dettagli dei singoli elementi, descrivendo con il dito i particolari visibili. Facciamo notare che ci sono alcuni spazi grigi. Prendiamo quindi i tasselli delle forme e invitiamoli a sovrapporli negli spazi grigi corrispondenti per completare alcuni dettagli della casa del fattore e degli altri elementi che non erano visibili prima. Infine attiriamo l'attenzione dei bambini sui personaggi illustrati.

rimessa

stalla



casa

trattore

Gioco 2. Tombola della fattoria forme e colori

Competenze: *Rapportarsi agli altri* • *Rispettare le regole* • *Riconoscere forme, sagome e colori*



Con gli stessi materiali è possibile organizzare una tombola, da 2 a 4 giocatori. I puzzle appena ricostruiti saranno utilizzati come cartelle, che distribuiremo a ciascun giocatore. I tasselli delle forme saranno i gettoni. Possiamo utilizzare un sacchetto per mettere i tasselli all'interno e farli pescare di volta in volta dal giocatore di turno; oppure disporre i tasselli sul piano di gioco, con il lato colorato rivolto verso l'alto. I tasselli sono di 4 forme e di 4 dimensioni diverse (quadrato, rettangolo, triangolo e cerchio). Ciascuna forma è stata riprodotta con 4 colori diversi (rosso, giallo, verde, blu).

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il più giovane che pesca un tassello dal sacchetto o dal piano di gioco, osserva il lato con il disegno e, se appartiene alla sua cartella, lo colloca nella posizione corrispondente; altrimenti lo rimette coperto sul tavolo o nel sacchetto.

Vince chi completa per primo la sua cartella (o le cartelle) con i tasselli corrispondenti.

Gioco 3. Memo dei cuccioli

Competenze: *Rapportarsi agli altri* • *Rispettare le regole* • *Conoscere gli animali* • *Sviluppare la memoria visiva*



Con le 20 tessere del memo dei cuccioli i bambini possono divertirsi con un originale gioco di memoria in cui l'obiettivo è quello scoprire più coppie di cuccioli, scoprendo quindi tante specie di animali domestici e della fattoria.

Come si gioca? Si mischiano le tessere e si dispongono sul tavolo coperte formando un quadrato 5 x 4. Il primo giocatore scopre due tessere. Se formano una coppia di cuccioli, le guadagna e ne scopre altre due. Altrimenti le ricopre e passa il turno al giocatore successivo, che gioca allo stesso modo. Il gioco va avanti fino a quando non ci sono più tessere da scoprire. Vince chi ha guadagnato più coppie.



Gioco 4. Memo dei cuccioli cooperativo



Competenze: *Rapportarsi agli altri • Rispettare le regole • Cooperare per un obiettivo comune • Conoscere gli animali • Sviluppare la memoria visiva*

Possiamo organizzare anche una versione cooperativa del gioco del memo. Obiettivo del gioco è scoprire tutte le coppie prima che se ne accorga il cane della fattoria che, quando si sveglia, abbaia e spaventa tutti i cuccioli! Come si gioca? Si dispongono le carte del memo come nella versione precedente. Si mettono sul tavolo i tasselli del puzzle del cane con il retro rivolto verso l'alto. A turno i giocatori, tutti insieme e dandosi suggerimenti, scoprono due tessere. Se formano una coppia la girano e la tengono scoperta nella stessa posizione. Se non formano una coppia, le ricoprono lasciandole sempre nella stessa posizione. Se, durante il gioco, i giocatori commettono tre errori consecutivi, scoprono una tessera del cane. Obiettivo del gioco è trovare tutte le coppie prima di aver scoperto tutte le tessere del cane della fattoria.

Gioco 5. Carte dei cuccioli



Competenze: *Conoscere gli animali e i loro cuccioli • Arricchire il lessico*

Le carte del memo possono essere utilizzate anche per organizzare un gioco finalizzato all'apprendimento dei nomi dei cuccioli di animali, basato sulla lezione in tre tempi di Maria Montessori. Si dispongono sul tavolo le 10 carte dei cuccioli, scoperte, e si lasciano da parte le altre 10. Si prende una carta, facciamola osservare ai bambini e pronunciamo il nome ad alta voce, ad esempio: "Questo è il cane, il cucciolo del cane!". Andiamo avanti presentando un altro cucciolo, ad esempio: "Questo è il vitello, il figlio della mucca!". Presentiamo almeno 3 cuccioli e, poi, rimettiamole sul tavolo. Ora chiediamo: "Dov'è il cucciolo del cane? Trovalo!"; oppure chiediamo: "Dov'è il vitello, il piccolo della mucca? Dammelo!". Infine rafforziamo l'apprendimento prendendo una delle carte mostrate e chiedendo ai bambini: "Come si chiama questo?", "Di quale animale è il cucciolo? Come si chiama?". Se i bambini avranno svolto le attività precedenti con interesse, non avranno problemi a individuare e pronunciare i nomi degli animali mostrati.

Gioco 6. Puzzle degli animali (2 pezzi)



Competenze: *Conoscere gli animali e i loro cuccioli • Arricchire il lessico*

Invitiamo i bambini a ricostruire i puzzle degli animali domestici formati da due pezzi con incastri autocorrettivi e presentiamo i loro nomi con la lezione in tre tempi, come nell'attività precedente.



asino



coniglio



capra



gallina



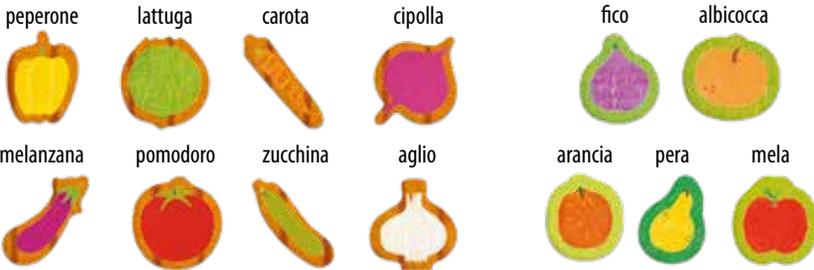
gatto

Gioco 7. Sagome degli ortaggi e dei frutti



Competenze: *Conoscere i nomi dei frutti e degli ortaggi • Arricchire il lessico*

Prendiamo le sagome degli ortaggi e dei frutti e presentiamo i loro nomi ai bambini con la lezione in tre tempi, come abbiamo già fatto con le tessere degli animali.



Gioco 8. Animali, lettere e parole



Competenze: *Comporre i nomi degli animali • Riconoscere le lettere dell'alfabeto • Arricchire il lessico • Osservare le immagini • Sviluppare la manualità fine e il coordinamento occhio-mano*

Dopo aver disposto le tessere su un piano di gioco, i bambini ricompongono i puzzle "lettere e parole" di cinque simpatici animali della fattoria. Grazie ai tasselli il bambino scoprirà quali lettere compongono la parola illustrata. È importante, in questa fase, lasciare ai bambini il tempo necessario per fare le giuste associazioni; solo in seguito è opportuno che un genitore o educatore intervenga chiedendo di riconoscere gli animali, attraverso delle domande: "Qual è il cane? Dov'è la mucca? E il cavallo, dov'è?". È opportuno, da parte dell'adulto, pronunciare bene le parole dividendole in sillabe. I nomi degli animali scelti per questo gioco sono rispettivamente di 3, 4, 5, 6 e 7 lettere. Le parole OCA, CANE e MUCCA sono di due sillabe. PECORA e CAVALLO sono di 3 sillabe.



Gioco 9. Giochiamo con le parole



Competenze: *Comporre i nomi degli animali • Riconoscere le lettere dell'alfabeto • Prepararsi a leggere e scrivere • Osservare le immagini • Sviluppare la manualità fine*

Disponiamo i puzzle completati degli animali e delle lettere, e facciamo riflettere i bambini sulle parole proponendo simpatiche attività. Pronunciamo solo il primo suono della parola, ad esempio "M", e chiediamo di indicare la figura il cui nome inizia con quel suono. È importante utilizzare suoni iniziali di parola "lunghi" (M), che sono più facili da separare dalla vocale. Se i bambini hanno difficoltà, si può alternare la riproduzione del singolo fonema (es. M) con la sillaba (es. MU). In seguito passeremo ai suoni "brevi" (C di cane) e chiederemo di trovare quale parola finisce con "o", quale con "e" o quale con "a". Infine scegliamo due parole di lunghezza diversa, ad esempio OCA e CAVALLO, e chiediamo: "Quale parola è più lunga?".

Gioco 10. Trova la lettera mancante!



Competenze: *Comporre i nomi degli animali • Riconoscere le lettere dell'alfabeto • Associare grafemi e fonemi • Prepararsi a leggere e scrivere • Osservare le immagini • Sviluppare la manualità fine*

Dopo aver completato e disposto i puzzle su un piano di gioco, togliamo per ciascuno di essi un tassello che può essere la lettera iniziale, quella finale o una nel mezzo. Mischiamo i tasselli tolti ed invitiamo i bambini a trovare la lettera mancante completando il puzzle. In caso di difficoltà presentiamo un puzzle alla volta. Il genitore o educatore non deve sostituirsi ai bambini, ma lasciare loro tutto il tempo necessario per fare le giuste associazioni senza pressioni e distrazioni.

Gioco 11. Raggruppare e classificare frutti



Competenze: *Saper raggruppare e classificare • Confrontare quantità*

Possiamo utilizzare le sagome dei frutti per organizzare dei semplici giochi di classificazione e raggruppamento. Chiediamo ai bambini di prendere tutte le mele e metterle da una parte. Facciamo la stessa cosa con gli altri frutti, formando dei gruppi omogenei. Quindi chiediamo di confrontare, ad esempio, il gruppo delle albicocche con quello formato delle 5 mele. E pronunciamo la seguente frase: "Avrei voglia di una mela e di un'albicocca, me le daresti!". Proseguiamo chiedendo: "A quante persone possiamo dare una mela e un'albicocca?". Quindi facciamo prendere una mela e un'albicocca fino a che non rimarrà solo una mela disponibile. Infine chiediamo: "C'è una albicocca per ogni mela?". Se il bambino ci avrà seguito con attenzione, risponderà che non c'è una albicocca per ogni mela, perché le mele sono più numerose delle albicocche. Proponiamo altri giochi simili, confrontando anche altri gruppi e infine presentiamo anche il concetto di uguaglianza tra due gruppi.

Gioco 12. Alberi dei numeri fino a 5

Competenze: *Associare numeri e quantità • Imparare a contare*
 • *Sviluppare la manualità fine e il coordinamento occhio-mano*

Questo gioco si ispira alle “marchette colorate” di Maria Montessori. I bambini hanno a disposizione 5 puzzle degli alberi da frutto da due pezzi, su ognuno dei quali è riprodotto un numero da 1 a 5. In un primo momento aiuteremo i bambini a ricostruire e a disporre in sequenza gli alberi, dal numero 1 al numero 5. Poi facciamo sovrapporre su ciascuna chioma i frutti corrispondenti, che saranno indicati con la sagoma corrispondente su ciascuna pianta. In questo modo, disponendo i frutti sugli alberi, inizieranno a contare mettendo in relazione numeri e quantità.

Gioco 13. Tombolina a due dei frutti

Competenze: *Associare numeri e quantità • Imparare a contare*
 • *Rapportarsi agli altri • Rispettare le regole*

Si gioca in 2 con gli alberi dei numeri e le sagome dei frutti. I giocatori si distribuiscono le cartelle albero in questo modo: il primo giocatore prende l'albero da 2 e l'albero da 5; l'altro l'albero da 3 e l'albero da 4. Si mette da parte l'albero con il fico. Si mettono i frutti in un sacchetto e, a turno, ciascun giocatore ne pesca uno. Se appartiene ai suoi alberi, lo colloca nello spazio corrispondente, altrimenti lo rimette nel sacchetto. Vince chi completa per primo entrambi i suoi alberi. Questo gioco stimola anche il riconoscimento delle sagome dei frutti attraverso la manipolazione.

Gioco 14. Dal più piccolo al più grande

Competenze: *Saper confrontare • Imparare a seriare*

I bambini possono lavorare autonomamente ordinando gli alberi dal più piccolo al più grande. In questo modo possono anche compiere le prime seriazioni dall'oggetto più piccolo al più grande e viceversa. Possiamo anche stimolare i bambini con delle domande, ad esempio: “Dov'è l'albero più grande? Indicalo. Quanti frutti contiene? Che numero è questo?” e così via.



Gioco 15. Confrontare e ordinare le forme

Competenze: *Saper confrontare* • *Imparare a seriare* • *Riconoscere le forme*

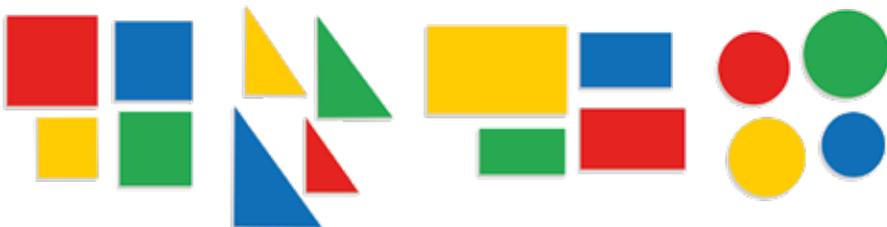
La stessa attività di confronto e seriazione può essere realizzata dai bambini con le 16 tessere delle forme, già utilizzate nei puzzle. I bambini possono riprendere i puzzle della casa del fattore, del trattore e degli altri edifici, completarli con le forme e poi giocare a mettere in ordine, dalla più piccola alla più grande e viceversa, le quattro forme di ogni puzzle. Questo gioco, grazie alla gradualità dei materiali, permette ai bambini di lavorare in autonomia. Possiamo, anche in questo caso, interagire con i bambini con domande-stimolo: "Qual è la forma più piccola?"; "Dov'è la più grande?" e così via.

**Gioco 16. Riconoscere e raggruppare le forme**

Competenze: *Saper confrontare* • *Imparare a classificare*
• *Riconoscere le forme*

Le tessere delle forme possono essere utilizzate, con la lezione in tre tempi (già descritta in precedenza), per pronunciare e far memorizzare i nomi delle figure geometriche. Prendiamo i tasselli e disponiamoli con il lato colorato verso l'alto. Quindi pronunciamo il nome delle figure (quadrato, triangolo, rettangolo e cerchio) indicando con il dito le tessere corrispondenti. Rafforziamo la comprensione dei concetti e la memorizzazione delle parole con altre domande. Dopo aver presentato i nomi possiamo invitare i bambini a raggruppare i tasselli in base alla figura geometrica, chiedendo, ad esempio: "Prendi tutti i quadrati e dammeli!".

E così via.

**Gioco 17. Riconoscere e raggruppare i colori**

Competenze: *Saper confrontare* • *Imparare a classificare* • *Riconoscere i colori*

Con le stesse tessere e seguendo lo stesso procedimento del gioco 16 possiamo proporre ai bambini di riconoscere, nominare e raggruppare i colori presenti sul retro delle figure geometriche (rosso, giallo, blu, verde).

Gioco 18. Genitori e cuccioli

Competenze: *Saper collegare e stabilire relazioni* • *Saper confrontare*
• *Imparare a classificare*



Facciamo ricostruire tutti i puzzle degli animali, quelli con le lettere e quelli a due pezzi. Invitiamo poi i bambini a disporre sul tavolo le tessere dei cuccioli, che già conoscono.

Attraverso domande-stimolo come, ad esempio, "Dove sono i cuccioli del cane?"; facciamo prendere le coppie di cuccioli e invitiamoli ad affiancarle al cane genitore e così via procediamo con tutti gli animali. In questo modo i bambini imparano a raggruppare gli animali della stessa specie e a stabilire relazioni genitore-cucciolo. Il materiale così organizzato può essere utile per organizzare giochi di ambientazione e per inventare storie (vedi gioco 22).

**Gioco 19. Alberi e frutti**

Competenze: *Conoscere le piante* • *Conoscere i primi principi di botanica*
• *Ampliare il lessico*



Prendiamo gli alberi e facciamoli ricomporre, poi invitiamo i bambini ad osservarli. Spieghiamo che gli alberi sono composti dal fusto e dalla chioma e che ogni albero produce un suo frutto. Invitiamo i bambini a sovrapporre le sagome dei frutti negli spazi corrispondenti sulla chioma. Infine pronunciamo il nome di ciascun albero e del suo frutto, così: "Questo è il melo. Sul melo ci sono le mele" e così via per tutti gli alberi. Stimoliamo quindi i bambini a ricordare il nome dei frutti e degli alberi con delle domande applicando la lezione in tre tempi (già descritta sopra). Chiediamo: "Dov'è il fico? Prendi il suo frutto!". E infine: "Come si chiama questo albero? E il suo frutto come si chiama?". I bambini, che avranno già giocato con gli stessi materiali imparando a contare, non avranno problemi a ricordare i nomi degli alberi e dei frutti.

Gioco 20. Puzzle degli ortaggi



Competenze: *Conoscere le piante • Saper coltivare una pianta*
 • *Conoscere i primi principi di botanica • Ampliare il lessico*

Ripetiamo lo stesso esercizio anche con il puzzle dell'orto, ma facciamo notare, una volta ricomposto il puzzle, che in corrispondenza delle sagome degli ortaggi ci sono disegnati i semi. Spieghiamo che gli ortaggi nascono perché il contadino ha piantato i semi e li ha annaffiati con l'acqua. I semi quindi, dopo un po' di tempo, germogliano e si trasformano prima in una piantina che poi cresce e viene raccolta (come ad esempio la lattuga), oppure cresce e produce, anche in questo caso, un frutto (come le zucchine, i peperoni, i pomodori e così via). Infine facciamo sovrapporre gli ortaggi sulle sagome corrispondenti.



Gioco 21. Come funzionano i mezzi della fattoria?



Competenze: *Riconoscere la tecnologia • Conoscere gli strumenti e gli attrezzi della fattoria • Scoprire l'ambiente fattoria e le sue funzioni*

Nell'ambito della intelligenza naturalistica rientra anche la tecnologia, il funzionamento delle macchine e le conseguenze che hanno determinato nella vita dell'uomo. Questo aspetto è molto evidente se presentiamo alcuni attrezzi, strumenti e macchine che troviamo nella fattoria. Facciamo quindi ricostruire il puzzle del trattore e spieghiamo che le grandi ruote servono per gli spostamenti nei campi coltivati, che il trattore è anche dotato di un motore potente e così via. Mostriamo anche che, nella rimessa, è parcheggiato l'aratro, ossia la macchina utilizzata dai contadini per arare il terreno e prepararlo alla semina. Con i mezzi agricoli il contadino può tagliare l'erba e produrre il fieno, che viene pressato in grandi rotoli (balle) riposti nella stalla per dar da mangiare agli animali.



Gioco 22. Le storie della fattoria



Competenze: *Ascoltare e comprendere • Esprimere idee e formulare ipotesi • Raccontare • Inventare storie*

Il materiale contenuto nella confezione, opportunamente ricomposto e ordinato, può essere usato dai bambini liberamente per creare scenari e ambientazioni. I bambini, infatti, nel corso dei giochi didattici, avranno esplorato i materiali e riconosciuto i soggetti animati, che possono diventare i protagonisti di storie e racconti.



Multiple Intelligences Games

IT29549 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy