

# LA MIA PRIMA ENCICLOPEDIA TATTILE Montessori



Ref. IT53580 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23  
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy

Con questo gioco i bambini sperimentano il senso del tatto, classificano gli oggetti, gli animali e arricchiscono il lessico.

La confezione contiene 5 cartelle tattili per il gioco della tombola, caratterizzate da uno spazio con superficie pungente, liscia, pelosa, ruvida e lanosa, e 30 tessere con immagini di oggetti o animali che possono essere raggruppati in base alla loro superficie (o in base alla pelliccia o corazza).

Scegliamo un momento in cui i bambini sono particolarmente ricettivi e presentiamo loro tutto il materiale di gioco. Poi invitiamoli a toccare le parti con superficie tattile sulle cartelle. Quindi utilizziamo la lezione in tre tempi di Maria Montessori per presentare le superfici e per far comprendere i concetti di pungente, peloso, lanoso, ruvido e liscio.

Prendiamo la cartella con la superficie ruvida, consegniamola ai bambini, facciamola toccare e diciamo ad alta voce: "Senti? È ruvida?... È ruvida!".

Procediamo allo stesso modo con le altre cartelle, presentando le varie superfici. In un secondo momento, disponiamo le cartelle sul piano di gioco e chiediamo: "Dov'è la cartella con la superficie ruvida? Dammela!", "Dov'è invece quella con la superficie pungente? Dammela!", e così via con le altre. Invitiamo i bambini a fare da soli: essi possono anche semplicemente indicare le tessere e possiamo, se necessario, incoraggiarli a prendere le tessere richieste fornendo piccoli indizi, ma senza sostituirli a loro. Infine, per rinforzare l'apprendimento, prendiamo le cartelle in mano, facciamo toccare la parte tattile e chiediamo: "Com'è?". Se i bambini durante le fasi precedenti avranno mostrato interesse ed entusiasmo nell'interagire con noi, non avranno problemi a rispondere correttamente: "È pungente! È liscio!...". Qualora non sappiano rispondere, possiamo aiutarli guidandoli nel riconoscimento, in questo modo: "È pungente! E quest'altra com'è?..."., indicando un'altra tessera.

Presentiamo adesso le tessere immagini e utilizziamo la lezione in tre tempi per insegnare a pronunciare i nomi degli oggetti o degli animali raffigurati.

Ad esempio, selezioniamo le tessere immagini con superficie lanosa, prendiamo in mano quella dell'agnello, mostriamo l'immagine e diciamo ad alta voce: "Agnello, è l'agnello!". Facciamo osservare bene tutte le tessere del gruppo e invitiamo i bambini a pronunciare i nomi di tutte le immagini. Procediamo poi con la lezione in tre tempi, prima chiedendo ai bambini di consegnarci le tessere: "Dov'è l'agnello?"; e infine prendendo in mano una carta e chiedendo: "Questa come si chiama?". Proseguiamo con gli altri gruppi di tessere e presentiamo via via tutti i soggetti. Alla fine invitiamo i bambini ad associare i soggetti alla cartella con la superficie tattile corrispondente, dicendo, ad esempio: "L'agnello è lanoso. Hai visto?"; "E il riccio? È pungente?"; "E la palla?". Ripetiamo l'attività per tutti gli altri gruppi di tessere.



## TOMBOLA PER I PIÙ PICCOLI

Questa variante di gioco è consigliata per i bambini più piccoli e per un primo approccio al gioco.

Consegniamo a ciascun bambino una cartella tattile (o possiamo fargliela pescare mettendole tutte coperte sul piano di gioco) e disponiamo le tessere immagini mescolate e impilate a faccia in giù. A turno, e in senso orario, ogni giocatore pesca una tessera e la mostra a tutti i giocatori.

Se la tessera pescata ha la stessa superficie della propria cartella tattile il giocatore la conquista e la pone in uno degli spazi appositi della propria cartella tattile. Vince chi, per primo, riunisce sulla propria cartella tattile tutte le sei tessere immagini corrispondenti. Il gioco è semplificato dai colori presenti sulle cartelle tattili e sul retro delle tessere immagini che possono essere utilizzati come controllo.



## LA TOMBOLA DELLE SUPERFICI

Un divertente gioco di classificazione da 2 a 5 giocatori in cui i bambini associano a ogni cartella con superficie tattile le tessere immagini corrispondenti.

Consegniamo a ciascun bambino una cartella tattile (o possiamo fargliela pescare mettendole tutte coperte sul piano di gioco) e disponiamo le tessere immagini scoperte sul piano di gioco.

A turno, e in senso orario, il bambino prende una tessera che ritiene possa corrispondere alla propria cartella tattile. Per capire se la tessera pescata ha la stessa superficie presente sulla propria cartella, il giocatore deve capovolgerla e, senza farsi vedere dagli avversari, deve controllare che il colore del retro corrisponda al colore della propria cartella.

Se il colore è lo stesso, guadagna la tessera, altrimenti la riposiziona sul piano di gioco a faccia in su. Vince chi per primo guadagna sulla propria cartella le sei tessere immagini corrispondenti.

