



LA MIA  
**CASETTA**

**Montessori**

Ogni cosa al suo posto!



## Maria Montessori e l'autonomia

*"...il bambino finisce per immergersi nel suo esercizio con tale intensità d'attenzione che non si accorge più delle cose circostanti e continua a lavorare, ripetendo l'esercizio uniformemente decine e decine di volte consecutive. Questo è il fenomeno della concentrazione e della ripetizione dell'esercizio, a cui è collegato lo sviluppo interiore..."*  
(Maria Montessori)

### Che cos'è l'autonomia?

*"Aiutami a fare da solo".*

Sono queste le parole che Maria Montessori muove a favore del bambino affinché sia al centro di ogni processo di apprendimento.

*"L'educazione della prima infanzia deve essere informata a questo principio: aiutare il naturale sviluppo del bambino"* (M. Montessori, *La scoperta del bambino*). Secondo il metodo Montessori il bambino va lasciato libero di esplorare l'ambiente che ha attorno in completa autonomia. Le «scelte autonome» scaturiscono dal proprio interesse spontaneo, che sviluppa un processo di autoeducazione e di autocontrollo finalizzato al raggiungimento degli obiettivi: l'autovalutazione!

Affinando i sensi, in particolar modo il tatto e la vista, il bambino acquisisce la capacità di compiere correttamente gesti coordinati, diretti a un determinato fine. L'educazione ai sensi rappresenta una tappa fondamentale e propedeutica per l'autonomia e lo sviluppo cognitivo del bambino.

### L'educatore-osservatore

*"Liberate il potenziale dei bambini, con esso trasformerete il mondo"*

(Maria Montessori)

Il ruolo del genitore-educatore è indispensabile: deve comprendere l'enorme potenziale del bambino/a e creare attorno a lui un ambiente favorevole, dove possa giocare in modo naturale, gioioso e spontaneo. È importante ascoltare il bambino/a, comprendere i suoi bisogni e il suo stato d'animo, mostrandosi inclini all'ascolto e fiduciosi nelle sue capacità. Un atteggiamento positivo è fondamentale al raggiungimento della sua indipendenza.

## La Mia Casetta Montessori

### A chi è rivolto il gioco

Il gioco è rivolto ai bambini della fascia di età dai 2 ai 5 anni. In questa fase di crescita è importante sviluppare l'interesse e la curiosità per il mondo che li circonda poiché notevoli sono le potenzialità di ciascun bambino/a.

### Presentazione

Per l'esecuzione del gioco è opportuno predisporre un ambiente adatto, un luogo calmo e privo di distrazioni. Inoltre, è importante lasciare ai bambini tutto il tempo necessario per portare a termine il completamento del gioco, favorendo la loro concentrazione. Ogni bambino/a ha i suoi ritmi di apprendimento ed è compito del genitore-educatore comprenderli e rispettarli.

### CONTENUTO DI GIOCO

8 cartelle illustrate con gli ambienti della casa: cucina, salone, bagno, camera, terrazzo, cameretta, garage, lavanderia; 32 oggetti sagomati relativi agli ambienti di appartenenza (4 per ogni ambiente).



## Costruisci la casetta

Il gioco prevede attività di osservazione, di orientamento e di manualità che i bambini svolgono in completa autonomia. I bambini si divertono a completare le 8 cartelle-ambiente con i corrispettivi 32 oggetti sagomati, per poi accostarle costruendo una grande casetta in tantissimi modi differenti. Per farlo, potranno giocare liberamente, oppure potranno compiere le prime classificazioni, dividendo gli oggetti secondo il loro ambiente di appartenenza.



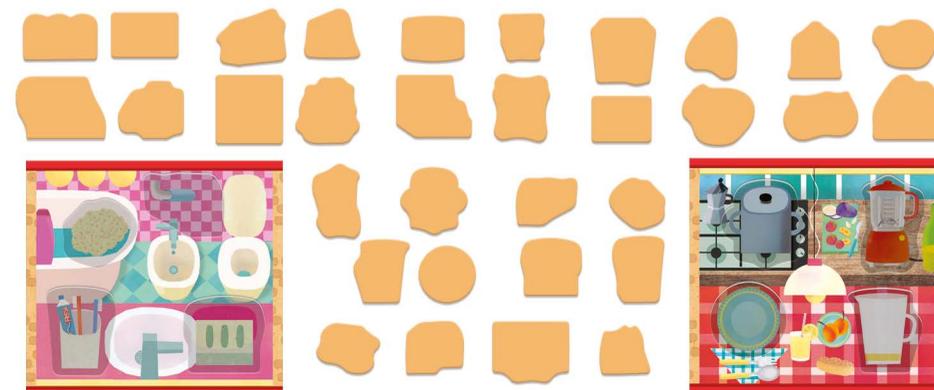
## Alla scoperta degli oggetti e del loro utilizzo

Ogni oggetto sagomato è illustrato in due modi differenti. Questa duplice rappresentazione permette ai bambini di comprenderne l'utilizzo che se ne fa. Giocando, i bambini acquisiscono consapevolezza del corretto utilizzo quotidiano degli oggetti all'interno della casa. Descriviamo ai bambini i soggetti specificandone di volta in volta l'utilizzo e il modo in cui sono stati rappresentati attraverso le due illustrazioni (sul soggetto sagomato e nell'incastro). Ad esempio: la ciotola del cibo del gatto è rappresentata sia vuota che piena. Perché? Accompagniamo la spiegazione con delle semplici domande in modo da facilitare la comprensione delle diverse situazioni rappresentate dai disegni.



## La tombola degli ambienti

Si gioca da un minimo di 2 ad un massimo di 8 giocatori. Il gioco prevede attività di osservazione, di orientamento e di manualità. Ogni bambino/a sceglie una cartella-ambiente e la posiziona davanti a sé. I 32 oggetti sagomati vengono mischiati e posizionati coperti al centro del piano di gioco. A turno i bambini scoprono un oggetto sagomato. Se questo è presente nella loro cartella-ambiente lo guadagnano, collocandolo nell'incastro corrispondente; altrimenti lo riposizionano coperto sul piano di gioco. Vince il bambino/a che, per primo, completa la sua cartella-ambiente con i 4 oggetti sagomati.



## Trova l'intruso

Si gioca in 2 coppie di bambini.  
Mettere nella scatola 3 oggetti di un ambiente e 1 intruso. Un giocatore per coppia dovrà correre verso la scatola, cercare l'intruso e correre di nuovo a consegnarlo al proprio compagno, che dovrà dire ad alta voce il nome dell'intruso. Vince la coppia che riesce a farlo per prima.



## Trova l'oggetto che inizia per...

Si gioca in 2 coppie di bambini.  
Mettere nella scatola i 32 oggetti sagomati. Un adulto dovrà indicare ai bambini un oggetto da ritrovare che inizia per una lettera data. Un giocatore per coppia dovrà correre verso la scatola, cercare l'oggetto e correre di nuovo a consegnarlo al proprio compagno, che dovrà dire ad alta voce il nome dell'oggetto in questione. Vince la coppia che riesce a farlo per prima.



## Brilla al buio

Le 8 cartelle che rappresentano gli ambienti della casa hanno diversi dettagli realizzati con uno speciale effetto fluorescente che brilla al buio. Per ottenere un effetto di luce ancora più forte, consigliamo di esporre la casetta al sole per qualche minuto. Facciamo notare ai bambini tutti gli elementi fluorescenti sulla superficie del gioco e chiediamo loro di indicarceli con il dito.

A partire da questa semplice attività possiamo stimolarli chiedendo loro di descriverci alcune situazioni che hanno vissuto all'interno della loro casa o in un ambiente domestico, sollecitando la loro fantasia.





## Multiple Intelligences Games