

BABY PLAY FARM Montessori

Las seis tarjetas del juego pueden emplearse como unas grandes flashcards que representan los lugares típicos de una alegre granja, con muchos detalles visibles y otros tantos escondidos debajo de las piezas extraíbles.



GEFÖRDERTE KOMPETENZEN

Descubrir la granja
Reconocer los animales
Distinguir roles y oficios
Comprender de dónde vienen las cosas

PRIMEROS DESCUBRIMIENTOS EN LA GRANJA

Abrimos la caja junto a los niños y, después de enseñarles las seis tarjetas de la granja, hacemos que las coloquen libremente en un rectángulo horizontal. Las cogemos nombrando cada vez el lugar que representan y los elementos que están dibujados en ellas: la casa del granjero, el establo, el campo con el silo y el tractor, el corral y el redil, el huerto y así. Animamos a los niños a repetir las palabras en voz alta.



REFORZAMOS EL APRENDIZAJE CON EL MÉTODO DE LOS TRES TIEMPOS

Tras mostrar las tarjetas y pronunciar los nombres de los lugares y de los diferentes sujetos en voz alta, animamos a los niños a reconocerlos con las siguientes preguntas: «¿Dónde está la casa del granjero? ¡Dámela!»; «¿Dónde está el establo? ¡Dámelo!»; «¿Dónde se encuentran las hortalizas?».

Podemos terminar la actividad pidiéndole a los niños que recuerden el nombre de los diferentes lugares o de los detalles señalándolos con el dedo y planteando las siguientes preguntas: «¿Cómo se llama este lugar? ¿Quién es este señor? ¿Cómo se llaman estos animales?».

De esta manera reforzamos el aprendizaje completando también el recorrido previsto por la lección en tres tiempos de Maria Montessori. En la primera fase hay que poner al niño en comunicación con el material e “iniciarlo” en su uso; en la segunda, llamada “de reconocimiento”, se interviene para ayudar al niño, que ya ha conseguido distinguir la diferencia entre las cosas, a aprender su nomenclatura. La tercera fase es la de consolidación y verificación del aprendizaje.

