



Flashcards

TACTILE

Montessori



Flashcards Tactile Montessori

EN - This game gives children the opportunity to develop their sense of touch, group together pictures and objects, and expand their vocabulary. The package contains four tactile pieces with smooth, rough, prickly and wooly surfaces and 20 flashcards with pictures of animals and objects which can be grouped by surface texture (or by furry coat or shell).

IT - Con questo gioco i bambini sperimentano il senso del tatto, classificano immagini e oggetti e arricchiscono il loro vocabolario. La confezione contiene 4 tessere tattili con superficie pungente, liscia, ruvida e lanosa, e 20 flashcards con immagini di oggetti e animali che possono essere raggruppati in base alla loro superficie (o in base alla pelliccia o corazza).

FR - Un jeu de catégorisation d'images et d'objets pour développer le sens du toucher des enfants et enrichir leur vocabulaire. Le kit contient 4 cartes en relief dont les surfaces sont respectivement piquante, lisse, rugueuse ou laineuse et 20 flashcards sur lesquelles sont représentés des objets et des animaux à regrouper en fonction des caractéristiques de leur superficie (de leur fourrure ou de leur carapace pour les animaux).

ES - Con este juego los niños experimentan con el sentido del tacto, clasifican imágenes y objetos y enriquecen su vocabulario. La caja contiene 4 tarjetas táctiles con superficie punzante, lisa, rugosa y lanuda, y 20 flashcards con imágenes de objetos y animales que pueden agruparse según su superficie (o según su pelaje o coraza).

DE - Mit diesem Spiel können Kinder den Tastsinn ausprobieren, sie lernen, Bilder und Gegenstände zu klassifizieren, und erweitern ihren Wortschatz. Enthalten sind 4 Tastkarten mit harter, weicher, rauer und glatter Oberfläche und 20 Lernkarten mit Abbildungen von Gegenständen und Tieren, die sich nach Oberfläche (bzw. nach Fell oder Panzer) ordnen lassen.

PT - Com este jogo, as crianças experimentam o sentido do tato, classificam as imagens e os objetos e enriquecem o seu vocabulário. A embalagem contém 4 cartões táteis com superfície pontiaguda, lisa, rugosa e felpuda, e 20 flashcards com fotos de objetos e animais que podem ser agrupados de acordo com a sua superfície (ou de acordo com o tipo de pelo, casca ou carapaça).

EXPLORING SURFACES - SCOPRIAMO LE SUPERFICI - DÉCOUVRONS LES SUPERFICIES - DESCUBRIMOS LAS SUPERFICIES - WIR ENTDECKEN DIE OBERFLÄCHEN - DESCUBRIR AS SUPERFÍCIES

EN - Pick a moment when the children are especially receptive, show them the game and encourage them to explore the flashcards by themselves. Suggest they pick up the cards with tactile surfaces, observe them carefully and touch them.

Using the Montessori three-period method, present the surfaces to draw their attention to the concepts of prickly, soft, rough or smooth. Pick up the card with a prickly surface, hand it to the children, let them touch it then say out loud, "What can you feel? Is it prickly? Yes, it's prickly!". Continue in this way for the other three tactile surfaces.

Later, lay the tactile cards out on the playing surface and ask, "Which one's the prickly surface? Can you give it to me?!" "Which one's the soft surface? Can you give it to me? And so on for the other two cards. Now ask the children to answer: they can either point to the cards, with prompting if necessary, or pick up the requested cards. Give them hints but without telling them the answer.

In the third step, to reinforce learning, pick up the cards, let the children touch them and ask, "What's

it like?" If the children were interested and enthusiastic during the previous stages, they will have no problem coming up with the right answer, "It's prickly! It's smooth!" If they don't know, give them some clues to aid their recognition, "It's prickly! Point to another card and say, "What's this other one like?"

IT - Scegliamo un momento in cui i bambini siano particolarmente ricettivi e presentiamo il materiale di gioco facendo esplorare liberamente le flashcards. Poi invitiamo i bambini a prendere in mano le tessere con superficie tattile, facciamole osservare e toccare.

Quindi utilizziamo la lezione in tre tempi di Maria Montessori per presentare le superfici e per far comprendere i concetti di pungente, lanoso, ruvido e liscio. Prendiamo la tessera con la superficie pungente, consegniamola ai bambini, facciamola toccare e diciamo ad alta voce: "Senti? È pungente?... È pungente!". Procediamo allo stesso modo con le altre tre tessere tattili.

In un secondo momento, disponiamo le tessere tattili sul piano di gioco e chiediamo: "Dov'è la tessera pungente? Dammela!". "Dov'è la tessera lanosa? Dammela!" E così via con le altre due tessere. 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 sostituirci a loro.

Infine, per rinforzare l'apprendimento, prendiamo le tessere in mano, facciamole toccare 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'altro com'è?..."., indicando un'altra tessera.

FR - On profitera d'un moment où les enfants sont particulièrement réceptifs pour leur présenter le matériel de jeu et les laisser découvrir les flashcards en toute liberté. Ensuite, on les incitera à prendre les cartes tactiles en main et on les laissera les observer et les toucher.

Puis, en s'appuyant sur la méthode de la leçon en trois temps de Maria Montessori, on leur présentera les différentes superficies tout en énonçant la caractéristique tactile de chacune d'elles : piquante, laineuse, rugueuse et lisse. Par exemple, on se munira de la carte piquante, on la donnera à l'enfant en lui demandant de la toucher et on dira à haute voix : « Tu sens ? C'est piquant ? ... C'est piquant ! ». On procédera de la sorte pour toutes les cartes tactiles.

Dans un deuxième temps, on placera les cartes sur la surface de jeu et on demandera : « Où est la carte piquante ? Donne-la-moi ! ». « Où est la carte laineuse ? Donne-la-moi ! » et ainsi de suite. Par la suite, on demandera aux enfants de continuer tout seuls : ils pourront se limiter à indiquer les cartes et on pourra, si nécessaire, les encourager à prendre les cartes requises en leur fournissant des indices, mais sans effectuer la tâche à leur place.

Enfin, pour renforcer l'apprentissage, on prendra les cartes en main, les unes après les autres et on demandera à l'enfant de les toucher tout en lui demandant : « Comment est-ce ? ». Si les enfants se seront intéressés aux phases précédentes de l'activité avec enthousiasme et en interagissant, ils n'auront aucun mal à répondre correctement : « C'est piquant ! C'est lisse !... ». Lorsqu'ils n'arrivent pas à répondre, on pourra les aider en les guidant : « C'est piquant ! Et celle-ci, comment est-elle ? » en indiquant une autre carte.

ES - Escogemos un momento en el que los niños estén especialmente receptivos y presentamos el material de juego dejándolos explorar libremente las flashcards. Después, animamos a los niños a coger las tarjetas con superficie táctil, dejando que las observen y las toquen.

Entonces utilizamos la lección en tres tiempos de Maria Montessori para presentar las superficies y hacerles entender los conceptos de punzante, lanudo, rugoso y liso. Cogemos la tarjeta con la superficie punzante, se la entregamos a los niños, hacemos que la toquen y decimos en voz alta: «¿Lo sientes? ¿Es

punzante?... ¡Es punzante!». Continuamos del mismo modo con las otras tres tarjetas táctiles.

Más tarde, colocamos las tarjetas táctiles sobre la superficie de juego y preguntamos: «¿Dónde está la tarjeta punzante? ¡Dámela!»; «¿Dónde está la tarjeta lanuda? ¡Dámela!»; y así con las otras dos tarjetas. Animamos a los niños a hacerlo por sí mismos: ellos pueden incluso solo señalar las tarjetas y podemos, si fuera necesario, ayudarlos a coger las tarjetas que les pedimos dándoles pequeñas pistas, pero sin sustituirnos a ellos.

Al terminar, para reforzar el aprendizaje, cogemos las tarjetas, les pedimos que las toquen y preguntamos: «¿Cómo es?». Si en las fases anteriores los niños han mostrado interés y entusiasmo interactuando con nosotros, no tendrán problemas para contestar correctamente: «¡Es punzante! ¡Es liso!...». En el caso de que no supieran contestar, podemos ayudarlos guiándolos en el reconocimiento de esta manera: «¡Es punzante! Y esto otro, ¿cómo es?», indicando otra tarjeta.

DE - Wir wählen einen Augenblick, in dem die Kinder besonders aufnahmefähig sind, zeigen ihnen das Spielmaterial und lassen sie die Lernkarten frei erkunden. Dann fordern wir die Kinder auf, die Karten mit tastbarer Oberfläche in die Hand zu nehmen, und regen sie zum Beobachten und Berühren an. Nun nutzen wir die Drei-Stufen-Lektion nach Maria Montessori, um die Kinder an die Oberflächen heranzuführen und die Konzepte hart, weich, rau und glatt verständlich zu machen.

Wir nehmen die Karte mit der weichen Oberfläche, geben sie den Kindern, lassen sie sie berühren und sagen dabei mit lauter Stimme: „Fühlst du sie? Ist sie weich? ... Sie ist weich!“. Genauso verfahren wir mit den drei anderen Tastkarten. Im Anschluss daran verteilen wir die Tastkarten auf der Spielfläche und fragen: „Wo ist die Karte mit der weichen Oberfläche? Gib sie mir bitte!“. Wo ist die Karte mit der glatten Oberfläche? Gib sie mir bitte!“. Mit den anderen beiden Tastkarten gehen wir ebenso vor. Wir fordern die Kinder auf, alleine zu handeln: Die Kinder können auch einfach auf die Karten zeigen und wir können sie gegebenenfalls durch kleine Hinweise ermuntern, die entsprechenden Karten zu nehmen, doch wir sollten keine Aktionen an deren Stelle ausführen.

Um den Lernerfolg zu festigen, nehmen wir schließlich die Karten in die Hand, lassen sie diese berühren und fragen: „Wie fühlt sie sich an?“. Wenn die Kinder in den vorhergehenden Stufen Interesse und Begeisterung beim Interagieren mit uns gezeigt haben, werden sie ohne Schwierigkeiten richtig antworten: „Sie ist weich! Sie ist glatt! ...“ Wenn sie die richtige Antwort nicht wissen, können wir ihnen helfen, indem wir sie zum Erkennen anleiten. Zum Beispiel folgendermaßen: „Sie ist weich! Und wie ist die andere? ...“, wobei wir auf eine andere Karte zeigen.

PT - Escolhemos um momento em que as crianças estejam particularmente receptivas e apresentamos o material de jogo, permitindo que explorem livremente os flashcards.

Depois, convidamos as crianças a pegar nos cartões com a superfície tátil e deixamo-las observar e tocar. Em seguida, usamos a lição em três tempos de Maria Montessori para apresentar as superfícies e levá-las a compreender os conceitos de pontiagudo, felpudo, rugoso e liso.

Pegamos no cartão com a superfície pontiaguda, damos às crianças e deixamos que toquem, perguntando em voz alta: “Sentes? É pontiagudo?... É pontiagudo!”. Procedemos da mesma forma com os outros três cartões táteis.

Num segundo momento, dispomos os cartões táteis na superfície de jogo e perguntamos: “Onde está o cartão pontiagudo? Dá-mo!“. “Onde está cartão felpudo? Dá-mo!“ E assim por diante com os outros dois cartões. Convidamos as crianças a fazerem sozinhas: elas podem também simplesmente apontar para os cartões e podemos, se necessário, encorajá-las a pegar nos cartões pedidos, dando pequenas pistas, mas sem as substituímos. Por fim, para reforçar a aprendizagem, pegamos nos cartões, pedimos que lhes toquem e perguntamos-lhes: “Como é?”. Se as crianças durante as fases anteriores mostraram interesse e entusiasmo em interagir conosco, não terão nenhum problema em responder corretamente: “É pontiagudo! É liso!...“. Se não souberem responder, podemos ajudá-las orientando-as no reconhecimento e procedendo da seguinte forma: “É pontiagudo! E este, como é?...“, apontando para outro cartão.



**ASSOCIATE SURFACES AND OBJECTS - ASSOCIAMO LE
SUPERFICI AGLI OGGETTI - ASSOCIONS LES SUPERFICIES AUX
OBJETS - RELACIONAMOS LAS SUPERFICIES CON LOS OBJETOS
- WIR ORDNEN DIE OBERFLÄCHEN OBJEKTEN ZU - ASSOCIAR
SUPERFÍCIES COM OBJETOS**

EN - Now present the flashcards and use the three-period method to teach the children how to say the names of the objects or animals pictured. For example, select the cards showing prickly objects, take the hedgehog, show it to the children and say out loud, "Hedgehog, it's a hedgehog!" Let the children observe each of the cards in the group and ask them to say the names of each object. Start the three-period method by asking the children to give you a card, "Which one's the hedgehog?" then pick up a card and ask, "What's this called?"

Now do the same with the other groups of cards, presenting each of the subjects.

In the final step, encourage the children to associate the subjects to the surface and matching tactile card, by saying, "The hedgehog is prickly! Can you see its spikes?"; "What about the brush? "Is it prickly?"; "And the cactus?" Repeat these steps for each group of cards.

IT - Presentiamo adesso le flashcards delle immagini e utilizziamo la lezione in tre tempi per insegnare a pronunciare i nomi degli oggetti o degli animali raffigurati. Ad esempio, selezioniamo le carte degli oggetti pungenti, prendiamo in mano quella del riccio, mostriamo l'immagine e diciamo ad alta voce: "Riccio, è il riccio!". Facciamo osservare bene tutte le carte 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 il riccio?"; e infine prendendo in mano una carta e chiedendo: "Questo 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 superficie e alla tessera tattile corrispondente, dicendo, ad esempio: "Il riccio è pungente! Hai visto gli aculei?"; "E la spazzola? È pungente?"; "E il cactus?". Ripetiamo l'attività per tutti gli altri gruppi di carte.

FR - Présentons à présent les flashcards des images en suivant la méthode des trois temps afin de leur apprendre à prononcer le nom des objets ou des animaux représentés. Par exemple, on sélectionne les cartes des objets piquants, on se munit de la carte représentant le hérisson, on montre l'image à l'enfant en l'identifiant à haute voix : « Le hérisson, c'est le hérisson ! ». On laissera l'enfant observer toutes les cartes de la catégorie en question et on lui demandera de prononcer leur nom. On passera ensuite à la deuxième phase de la leçon en trois temps en demandant tout d'abord à l'enfant de nous donner des cartes bien précises : « Où est le hérisson ? ». Enfin, on prendra l'une des cartes en main et on demandera à l'enfant : « Comment ça s'appelle ça ? ». On procédera de la sorte avec les autres catégories de cartes afin de présenter progressivement tous les sujets. Enfin, on invitera les enfants à associer les sujets à la carte tactile correspondante, en disant par exemple : « Le hérisson est piquant ! Tu as vu ses piquants ?... Et la brosse ? Elle est piquante ?... Et le cactus ? ». On répètera la même activité pour les autres catégories de cartes.

ES - Ahora presentamos las flashcards de las imágenes y empleamos la lección en tres tiempos para enseñarles a los niños a nombrar los objetos o los animales representados. Por ejemplo, seleccionamos las cartas de los objetos punzantes, cogemos la del erizo, mostramos la imagen y decimos en voz alta: «Erizo, ¡es el erizo!». Hacemos que observen bien todas las cartas del grupo y animamos a los niños a pronunciar los nombres de todas las imágenes. Entonces continuamos con la lección en tres tiempos, primero pidiéndoles a los niños que nos den las tarjetas: «¿Dónde está el erizo?»; y, para terminar, cogiendo una carta y preguntando «¿Cómo se llama esto?».

Continuamos con los demás grupos de tarjetas y, poco a poco, presentamos todos los sujetos.

Al final, animamos a los niños a relacionar los sujetos con la superficie y con la tarjeta táctil correspondiente, diciendo, por ejemplo: «¡El erizo es punzante! ¿Has visto sus púas?»; «¿Y el cepillo? ¿Es punzante?»; «¿Y el cactus?». Repetimos la actividad con todos los demás grupos de cartas.

DE - Wir zeigen nun die Lernkarten mit den Abbildungen und nutzen die Drei-Stufen-Lektion, um den Kindern beizubringen, die abgebildeten Objekte oder Tiere zu benennen. Wir wählen zum Beispiel die Karten der weichen Objekte aus, nehmen die Karte des Teddys in die Hand, zeigen die Abbildung und sagen dabei mit lauter Stimme: „Der Teddy, das ist der Teddy!“. Wir lassen die Kinder alle Karten der Gruppe aufmerksam betrachten und fordern sie auf, alle Abbildungen zu benennen. Dann bitten wir die Kinder, uns die Karten zu geben, und fahren mit der Drei-Stufen-Lektion fort: „Wo ist der Teddy?“. Schließlich nehmen wir eine Karte in die Hand und fragen: „Und wie ist der Name von diesem Tier?“ oder „Und wie ist der Name von diesem Motiv?“. Wir fahren mit den anderen Kartengruppen fort und zeigen nach und nach alle Motive. Zum Schluss fordern wir die Kinder auf, die Motive der entsprechenden Oberfläche und Tastkarte zuzuordnen. Zum Beispiel können wir sagen: „Der Teddy ist weich! Hast du sein weiches Fell gesehen?“, „Und das Lamm? Ist es weich?“, „Und die Mütze?“. Wir wiederholen die Aktivität für alle anderen Kartengruppen.

PT - Apresentamos agora os flashcards das imagens e utilizamos a lição em três tempos para ensinar com pronunciar os nomes dos objetos ou dos animais representados. Por exemplo, selecionamos as cartas dos objetos que são pontiagudos, pegamos na carta do ouriço, mostramos a imagem e dizemos em voz alta: “Ouriço, é o ouriço!”. Pedimos que observem atentamente todas as cartas do grupo e convidamos as crianças a pronunciar os nomes de todas as imagens. Em seguida, prosseguimos com a lição em três tempos, primeiro pedindo às crianças que nos deem os cartões: “Onde está o ouriço?”; e, por fim, pegamos num cartão e perguntamos: “Como se chama este?”. Prosseguimos com os outros grupos de cartões e apresentamos gradualmente todas as figuras. No fim, convidamos as crianças a associar as figuras à superfície e ao cartão tátil correspondente, dizendo, por exemplo: “O ouriço é pontiagudo! Viste os espinhos?”; “E a escova? É pontiaguda?”; “E o gato?” Repetimos a atividade para todos os outros grupos de cartas.

MINI TACTILE LOTTO - LA MINI TOMBOLA DELLE SUPERFICI - LE PETIT LOTO DES SUPERFICIES - EL MINIBINGO DE LAS SUPERFICIES - DAS MINI-BINGO-SPIEL DER OBERFLÄCHEN - O MINI BINGO DAS SUPERFÍCIES

EN - Learning can be reinforced by organising a fun sorting game or mini-lotto with 2-4 players, in which you ask the children to match each tactile card to the corresponding pictures. Give each child a tactile card and place all the other picture cards in a pile, face down. Taking it in turns and moving clockwise around the group, each player picks up a card and shows it to the others. If the card has the same surface as their own tactile card, they win the card and can place them together. The first person to collect all five matching cards and place them under their tactile card wins. The game can be made simpler by referring to the coloured edges of the tactile cards and on the back of the picture card as a back-up.

IT - Possiamo rinforzare l'apprendimento organizzando un divertente gioco di classificazione o una mini-

tombola da 2 a 4 giocatori, invitando i bambini ad associare a ogni tessera tattile le carte delle immagini corrispondenti. Consegniamo a ciascun bambino una tessera tattile e disponiamo le carte delle immagini mescolate e impilate a faccia in giù. A turno, e in senso orario, ogni giocatore pesca una carta e la mostra a tutti i giocatori. Se la carta pescata ha la stessa superficie della propria tessera tattile il giocatore la conquista e la pone sotto la propria tessera tattile. Vince chi, per primo, riunisce sotto la propria tessera tattile tutte e cinque le carte corrispondenti. Il gioco è semplificato dai colori sulla cornice delle tessere tattili e sul retro delle tessere che possono essere utilizzati come controllo.

FR - Afin de renforcer l'apprentissage on peut organiser un jeu de catégorisation amusant ou une partie de mini-loto pour 2 à 4 joueurs. Les enfants devront associer les cartes illustrées à la carte tactile correspondante. On distribue une carte tactile à chacun des joueurs et on forme une pile avec les cartes illustrées, faces cachées, que l'on place au centre. Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs pêchent une carte de la pile et la montrent aux autres joueurs. Si la superficie de la carte pêchée est la même que la carte tactile du joueur, celui-ci la garde et la place sous sa carte tactile. Le premier à réunir les cinq cartes appartenant à sa catégorie sera le gagnant. Chacune des catégories est caractérisée par une couleur que l'on retrouve sur le bord des cartes tactiles et au verso des cartes illustrées, ce qui permet aux joueurs de contrôler leurs cartes.

ES - Podemos reforzar el aprendizaje organizando un divertido juego de clasificación o un minibingo de 2 a 4 jugadores, animando a los niños a relacionar con cada tarjeta táctil las cartas de las imágenes correspondientes. Le entregamos a cada niño una tarjeta táctil y colocamos las cartas de las imágenes mezcladas y apiladas boca abajo. Por turnos, en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador roba una carta y se la enseña a todos los jugadores. Si la carta robada presenta la misma superficie que la que tiene el niño, se la queda y la coloca debajo de su tarjeta táctil. Gana el primero en reunir bajo su tarjeta las cinco cartas correspondientes. El juego se ve simplificado por los colores en el marco de las tarjetas táctiles y en el reverso de las tarjetas, que pueden emplearse como control.

DE - Wir können den Lernerfolg festigen, indem wir ein lustiges Zuordnungsspiel oder ein Mini-Bingo-Spiel für 2 bis 4 Spieler organisieren und die Kinder auffordern, jeder Tastkarte die entsprechenden Bildkarten zuzuordnen. Wir geben jedem Kind eine Tastkarte. Danach mischen wir die Bildkarten und legen sie gestapelt mit der Bildseite nach unten auf die Spielfläche. Der Reihe nach im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler eine Karte und zeigt sie jeweils allen Mitspielern. Der Besitzer der Tastkarte, welche die gleiche Oberfläche wie die gezogene Karte hat, darf die Karte behalten und legt sie unter seine Tastkarte. Der Spieler, der als Erster alle fünf passenden Karten unter seine Tastkarte gelegt hat, gewinnt. Die Farben auf den Rahmen der Tastkarten und auf der Rückseite der Bildkarten gestalten das Spiel einfacher und können jeweils als Kontrolle verwendet werden.

PT - Podemos reforçar a aprendizagem organizando um divertido jogo de classificação ou um minibingo entre 2 e 4 jogadores, convidando as crianças a associar a cada cartão tátil as cartas das imagens correspondentes. Entregamos a cada criança um cartão tátil e dispomos as cartas das imagens baralhadas e empilhadas voltadas para baixo. À vez, e no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador pesca uma carta e mostra-a a todos os jogadores. Se a carta pescada tiver a mesma superfície do seu cartão tátil, o jogador conquista-a e coloca-a por baixo do seu cartão tátil. Vence quem reunir primeiro debaixo do ser cartão tátil as cinco cartas correspondentes. O jogo é simplificado pelas cores em volta dos cartões táteis e no seu verso, podendo ser utilizadas para controlo.



Multiple Intelligences Games