

BABY HABITAT

Il dispositivo didattico-educativo è composto da 12 coppie di genitori e cuccioli da associare tra loro e, grazie alle tessere con gli incastri verticali, anche all'ambiente in cui vivono e si riparano. Agevolati dal colore di fondo e dalle illustrazioni delle tessere dei puzzle, i bambini impareranno a completare i 12 puzzle, a riconoscere gli animali e le 12 ambientazioni in maniera ludica e divertente.

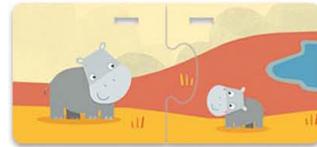
COMPETENZE

Saper collegare;
Sviluppare la manualità;
Riconoscere e analizzare gli animali;
Saper confrontare



PRESENTIAMO LE FAMIGLIE DEI CUCCIOLI

Disponiamo il materiale sul tavolo e utilizziamo le tessere del puzzle degli animali, mostrandole ai bambini e pronunciando il nome di ciascun soggetto ad alta voce: "Questo è il cane!" "Questo è il suo cucciolo!", "Questa è la mamma puledra" "Questo è il puledro, suo figlio!"; "Questa è la volpe!" "Questo è il suo cucciolo".



Presentiamo via via tutti i personaggi delle famiglie e facciamo memorizzare i loro nomi. Mostriamo prima i puzzle con gli animali "genitori" e poi associamo i puzzle con i rispettivi cuccioli stimolando i bambini ad osservare sia le coppie genitore/cucciolo sia gli oggetti raffigurati nell'ambientazione e le azioni che i personaggi stanno compiendo, descrivendoli ad alta voce: "Cosa sta facendo mamma pinguino?", "Cosa sta facendo lo scoiattolino?", "Dov'è la mamma del cagnolino?", "Su cosa camminano mamma pinguino e il suo cucciolo?".

DOVE VIVONO?

Aggiungiamo ora le tessere ad incastro verticale che rappresentano gli ambienti dove vivono e si riparano gli animali del gioco. Disponiamo i 12 ambienti sul tavolo e presentiamoli ai bambini man mano che li associamo alla coppia genitore/cucciolo e pronunciamo il nome di ciascun ambiente, con un tono di voce chiaro: "Questo è l'igloo dove si ripara il pinguino con il suo cucciolo", "Questo è il nido, dove mangia e dorme l'uccellino", "Questo è il box della stalla dove il puledrino si riposa con la sua mamma".

Una volta completate le famiglie ed associate le ambientazioni, proseguiamo l'attività di gioco continuando a interagire con i bambini rivolgendo le seguenti domande: "Dov'è il puledro?", "E la sua mamma dov'è?", "Dove vanno a riposare?", "Cosa mangiano?". Facciamo rispondere i bambini invitandoli ad indicare le immagini giuste con il dito, favorendo così il riconoscimento dei soggetti e la memorizzazione delle parole, soprattutto dei nuovi termini. I bambini completano i semplici puzzle a 3 pezzi e riconoscono tutti gli animali che ne fanno parte e gli ambienti (tane, cucce, stalle).



GIOCA CON MAMMA O PAPÀ!

Disponiamo tutte le tessere dei puzzle su un piano di gioco e le separiamo in modo che il genitore tiene tutte le tessere animale/genitore impilate tra loro e girate, mentre il bambino ha davanti a sé le tessere dei cuccioli. Peschiamo una carta e la guardiamo senza mostrarla al bambino. A questo punto cerchiamo di imitare l'animale pescato riproducendo il verso o copiando una sua caratteristica. Ad esempio possiamo abbaiare per imitare il cane o camminare con i piedi "alle dieci e dieci" per emulare l'andatura del pinguino. Il bambino, una volta capito di quale animale si tratta, deve trovare tra le tessere il cucciolo da abbinare e dirne il nome.

