

TOUCH 2 PIECES PUZZLE FARM

Ricomponi tanti puzzle della fattoria e realizza simpatiche ambientazioni tutte diverse! I soggetti, ciascuno composto da 2 grandi pezzi, hanno incastri autocorrettivi e tanti dettagli tattili.



COMPETENZE

Riconoscere un ambiente con le sue specificità; Manualità fine; Prime conoscenze naturalistiche; Forme e creatività spaziale

SCOPRIAMO LA FATTORIA

Facciamo posizionare tutti i tasselli sul piano di gioco con il lato disegnato rivolto verso l'alto. Poi, esortiamo i bambini a confrontare i disegni dei tasselli con le immagini riportate sul retro della scatola, attirando fin da subito l'attenzione sul contesto generale e sui singoli elementi che lo compongono. Ricordiamoci sempre di nominare gli elementi riportati sul retro scatola, di indicarli con il dito e di motivare i bambini con delle domande stimolo: "Questo è il fienile! Questo è il trattore! Questo è il fattore!" E così via.



Quindi facciamo ricomporre i soggetti. Se ci accorgiamo che i bambini hanno difficoltà, aiutiamoli consegnando loro il tassello giusto e chiediamo di incastrarlo con il pezzo corrispondente. Ogni volta che i bambini avranno ricostruito un minipuzzle, ricordiamoci di nominare di nuovo il soggetto ad alta voce, indicandolo con il dito.



Ora possiamo giocare con i bambini chiedendo loro di riconoscere gli elementi della fattoria con le seguenti domande: "Dov'è la mucca? Dov'è il cavallo? Dov'è il trattore? Trovali!". Rendiamo più ricca l'esperienza aggiungendo informazioni sulla fattoria. E facciamo notare anche i dettagli tattili riportati su ciascun tassello.

Al fine di consolidare e verificare l'apprendimento, possiamo indicare un soggetto alla volta e chiedere: "Come si chiama questo elemento? E quest'altro come si chiama? E questo cos'è? E loro come si chiamano? (indicando i soggetti)".



INVENTIAMO LE STORIE

Infine divertiamoci a inventare storie che hanno come protagonisti i personaggi rappresentati nel disegno formulando delle domande come le seguenti: "Come si chiama l'uomo nel trattore? E il contadino? E la bambina che raccoglie la frutta? La conosci?". E così via. Abituamo i bambini a rispondere alle domande e, allo stesso tempo, a inventare delle possibili situazioni da raccontare. I soggetti sagomati li stimoleranno naturalmente a inventare una storia e a creare un piccolo gioco di ambientazione.

