



FLASHCARDS  
**FIRST**  
**ACTIVITIES**



## EN - FIRST ACTIVITIES FLASHCARDS

The First Activities Flashcards, inspired by Montessori development materials, favour the development of fine motor skills. These Flashcards bring children into the world of drawing and writing preparation, thanks to the special grooved effects in the cards, which can be traced either by fingers or the erasable felt-tip pen provided. What's more, playing with the cards, children will build their own colourful farmyard with lots of friendly animals.

### **Let's Trace the Lines**

Let us introduce the individual cards one at a time starting with the snail, which, with its rounded lines, is the closest shape to what children already can do: scribbles. Children look at the paper and are encouraged to touch the groove with their fingers. We then explain that it is the snail's shell, which is a spiral in shape, and that the animal retires inside, rolling its body up. We continue with some simple tracks like those on the cat or the fence; to finish with some more difficult lines, either continuous or mixed, like those on the flower or the butterfly. So, we invite the child to pick up the pen and try tracing the lines following the grooves. We start with the simple lines and continue with the more complex ones. We accompany the activity describing the parts of the drawing that the child is tracing. For example: "Let's trace the stripes of the cat's fur! Now draw the fence!" and so on. In this way the children will be more motivated to draw, and they will gradually become more confident and learn the names of animals and objects.

### **Let's Put the Farm Together!**

In the end, we invite the children to put together the scene of the farmyard by putting all the cards together, and pointing out how each individual illustration is a continuation of the next. We can also name the characters, linking them to the graphic lines (such as, for example, "Loopy the Snail" or "Spotty the Butterfly") and, starting here, make up entertaining situations and stories.

Le Flashcards First Activities, ispirate ai materiali montessoriani, favoriscono lo sviluppo della manualità fine e avvicinano i bambini al disegno e alla prescrittura, grazie agli speciali effetti ad incavo presenti sulle carte, che si possono tracciare sia con il dito che con il pennarello cancellabile in dotazione. Inoltre, giocando con le carte, i bambini ricostruiscono anche una allegra e colorata fattoria con tanti animali.

### **Tracciamo le linee**

Presentiamo, una alla volta, le singole carte partendo dalla chiocciola che, con le sue linee tondeggianti, si avvicina un po' a quello che i bambini già sanno fare: lo scarabocchio. Facciamo osservare la carta e invitiamoli a toccare con il dito la traccia incavata. Spieghiamo che si tratta del guscio della chiocciola, che ha la forma di una spirale, e che l'animaletto si ritira lì dentro arrotolandosi. Proseguiamo con dei tratti semplici come quelli presenti sul gatto o sulla staccionata, per finire con delle linee più difficili, perché continue o miste, come quelle presenti sul fiore o sulla farfalla. Quindi invitiamo i bambini a impugnare il pennarello e a provare a tracciare le linee seguendo gli incavi. Iniziamo dai tratti semplici e seguiamo con quelli più complessi. Accompagniamo l'attività descrivendo le parti del disegno che i bambini stanno tracciando. Ad esempio: "Tracciamo le strisce sul pelo del gatto! Ora disegna la staccionata!" E così via. In questo modo i bambini saranno più motivati nell'esecuzione del gesto grafico che sarà via via più sicuro e disinvolto e impareranno a nominare animali e oggetti.

### **Componiamo la fattoria**

Alla fine invitiamo i bambini a ricostruire lo scenario della fattoria ricomponendo tutte le carte, facendo notare che le singole illustrazioni sono l'una il continuo dell'altra. Possiamo anche dare dei nomi di fantasia ai personaggi collegandoli ai tratti grafici (come, ad esempio, la "Chiocciola Girella" o la "Farfalla Pois") e, a partire da questi, inventare situazioni e storie divertenti.

Inspirées à la méthode Montessori, les Flashcards First Activities favorisent le développement de la motricité fine et permettent aux enfants de se familiariser avec le dessin et la pré-écriture. En effet, grâce aux rainures spéciales imprimées dans le papier, les enfants peuvent tracer les lignes aussi bien avec le doigt qu'avec le feutre effaçable, fourni dans le kit. De plus, en jouant avec les cartes, ils pourront assembler une ferme joyeuse et colorée habitée par de nombreux animaux.

### **Traçons les lignes**

Présentons les cartes une à la fois en commençant par l'escargot dont les lignes courbes ressemblent un peu à un gribouillis donc à un tracé que les enfants savent déjà exécuter. Laissons le temps aux enfants d'observer les cartes et invitons-les à passer leur doigt sur les rainures. Expliquons-leur qu'il s'agit de la coquille de l'escargot, qui a la forme d'une spirale et que l'animal se réfugie à l'intérieur en s'enroulant. On continuera à présenter les lignes les plus simples comme celles du chat ou de la barrière. On présentera enfin les lignes les plus difficiles, continues ou mixtes, comme celles de la fleur ou du papillon. Invitons ensuite les enfants à se munir d'un feutre et à essayer de tracer les lignes tout en suivant les rainures, en procédant toujours des tracés les plus simples aux plus complexes. Pendant qu'ils dessinent, on peut décrire les différentes parties du dessin qu'ils sont en train de compléter. Par exemple, « Dessine les rayures sur la fourrure du chat ! Maintenant, dessine la barrière ! » et ainsi de suite. De cette manière les enfants seront plus motivés, leurs gestes de plus en plus assurés et ils apprendront à nommer les animaux et les objets.

### **Assemblons la ferme !**

Pour finir, proposons aux enfants d'assembler le scénario de la ferme en accostant les cartes et en leur faisant remarquer que les illustrations se complètent. On pourra également donner des noms imaginaires aux animaux, qui fassent par exemple référence aux lignes qui les caractérisent (par exemple, « L'escargot Colimaçon » ou « Pois le papillon »), puis inventer des situations et des aventures amusantes.

## ES - FIRST ACTIVITIES FLASHCARDS

Las Flashcards First Activities, inspiradas en los materiales de desarrollo de Montessori, favorecen el desarrollo de la motricidad fina y acercan a los niños al dibujo y a la preescritura, gracias a los especiales efectos con surco presentes sobre las cartas, que se pueden trazar tanto con el dedo como con el rotulador borrable proporcionado. Además, jugando con las cartas, los niños también montan una alegre y colorida granja con muchos animales.

### **Trazamos las líneas**

Presentamos, de una en una, cada carta, empezando por el caracol que, con sus líneas redondeadas, se acerca a lo que los niños ya saben hacer: el garabato. Los animamos a observar la carta y a tocar con su dedo el surco trazado. Les explicamos que se trata de la concha del caracol, que tiene forma de espiral y que el bichito se mete ahí dentro enrollándose. Continuamos con unos trazos sencillos como los que están presentes en el gato o en la valla; para terminar con unas líneas más difíciles, porque son continuas o mixtas, como las que se encuentran en la flor o la mariposa. Entonces animamos a los niños a empuñar el rotulador y a intentar trazar las líneas siguiendo los surcos. Empezamos por los trazos pequeños y continuamos con los más complejos. Acompañamos la actividad describiendo las partes del dibujo que los niños están trazando. Por ejemplo: “¡Trazamos las líneas sobre el pelo del gato! ¡Ahora dibuja la valla!” y así. De esta manera, los niños estarán más motivados en la ejecución del gesto gráfico, que resultará cada vez más seguro y suelto, y aprenderán a nombrar animales y objetos.

### **¡Montamos la granja!**

Al final, animamos a los niños a montar el escenario de la granja, uniendo todas las cartas, haciéndoles observar que las diferentes ilustraciones son cada una la continuación de la otra. También podemos darles unos nombres de fantasía a los personajes relacionados a los trazos gráficos (como, por ejemplo, el “Caracol Espiral” o la “mariposa Lunares”) y, a partir de estos, inventar situaciones e historias divertidas.

## DE - FIRST ACTIVITIES FLASHCARDS

Die First Activities Flashcards sind von den Montessori-Entwicklungsmaterialien inspiriert. Sie fördern die Entwicklung der Feinmotorik und dank spezieller Rillen, die sich mit dem Finger oder dem mitgelieferten löschbaren Stift nachziehen lassen, führen sie die Kinder an das Zeichnen heran und bereiten sie auf das Schreiben vor. Beim Spielen mit den Karten setzen die Kinder außerdem einen fröhlichen und farbenfrohen Bauernhof mit vielen Tieren zusammen.

### **Wir ziehen die Linien nach**

Wir stellen die einzelnen Karten eine nach der anderen vor und beginnen mit der Schnecke, die mit ihren abgerundeten Linien ein bisschen dem nahekommt, was die Kinder bereits können: dem Kritzeln. Wir lassen die Kinder die Karten aufmerksam betrachten und fordern sie auf, die Rille mit dem Finger nachzufahren. Dabei erklären wir, dass es sich um das Schneckenhaus handelt, das die Form einer Spirale hat, und dass sich das Tier darin zurückzieht, indem es sich einrollt. Danach fahren wir mit einfachen Linien wie denjenigen auf der Katze oder dem Zaun fort. Linien wie die auf der Blume oder dem Schmetterling, die schwieriger sind, da durchgehend oder gemischt, behandeln wir später. Nun fordern wir die Kinder auf, den Stift zu nehmen und zu versuchen, die Linien nachzuzeichnen, indem sie den Rillen folgen. Auch hier beginnen wir mit den einfachen Linien und steigern nach und nach den Schwierigkeitsgrad. Während der Aktivität beschreiben wir jeweils die Teile der Zeichnung, die die Kinder gerade nachzeichnen. Zum Beispiel: „Lass uns die Streifen im Fell der Katze nachzeichnen! Jetzt ziehe bitte den Zaun nach!“ Und so weiter. Auf diese Weise sind die Kinder beim Ausführen der Zeichengesten stärker motiviert und diese werden nach und nach immer sicherer und gewandter. Außerdem lernen sie, Tiere und Gegenstände zu benennen.

### **Wir setzen den Bauernhof zusammen!**

Zum Schluss fordern wir die Kinder auf, die Kulisse des Bauernhofs zu erschaffen, indem sie alle Karten zusammensetzen. Dabei merken wir an, dass die einzelnen Abbildungen jeweils eine Fortsetzung der anderen sind. Wir können den Figuren auch fantasievolle Namen geben, die auf die Zeichenlinien anspielen (z.B. die „Schnecke Spiralinchen“ oder der „Schmetterling Tüpfelchen“), und viele lustige Situationen und Geschichten mit ihnen als Hauptdarsteller erfinden.

As Flashcards First Activities, inspiradas nos materiais de desenvolvimento montessorianos, favorecem o desenvolvimento da motricidade fina e permitem familiarizar as crianças com o desenho e com a pré-escrita, graças aos efeitos especiais das ranhuras das cartas, pelos quais as crianças podem fazer um traçado tanto com o dedo quanto com o marcador apagável fornecido. Além disso, jogando com as cartas, as crianças também organizam uma divertida e colorida quinta com muitos animais.

### **Desenhar as linhas**

Apresentamos, à vez, cada uma das cartas, começando pelo caracol que, com as suas linhas arredondadas, aproxima-se mais daquilo que as crianças já sabem fazer: o rabisco. Pedimos que observem a carta e convidamo-las a tocar com o dedo no traçado com ranhura. Explicamos que esta é a carapaça do caracol, que tem a forma de uma espiral e que o animal se retira para dentro dela enrolando-se. Continuamos com alguns traços simples, como os que podemos encontrar no gato ou na cerca, e terminamos com linhas mais difíceis, porque são contínuas ou mistas, como as que estão na flor ou na borboleta. Em seguida, convidamos as crianças a segurar o marcador e a tentar desenhar as linhas seguindo as ranhuras. Começamos com traçados simples e continuamos com os mais complexos. Acompanhamos a atividade descrevendo as partes do desenho que as crianças estão a desenhar. Por exemplo: "Vamos desenhar as riscas no pelo do gato! Agora, desenha a cerca!" E assim por diante. Desta forma, as crianças ficarão mais motivadas ao executarem o gesto gráfico que será cada vez mais confiante e desenvolvimento e aprenderão a nomear animais e objetos.

### **Montar a fazenda!**

No final, convidamos as crianças a construir o cenário da fazenda, juntando todas as cartas novamente e realçando que há continuidade entre as diferentes ilustrações. Também podemos dar nomes imaginativos às personagens associando-os aos traços gráficos (por exemplo, o "caracol Cata-vento" ou a "borboleta Bolinhas") e, a partir destes, inventar situações e histórias divertidas.



## **Multiple Intelligences Games**

Ref. MUS1333 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23  
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy