



Montessori

MY LITTLE

HOUSE





Montessori

MY LITTLE

HOUSE



IT20836 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy







MY LITTLE MONTESSORI HOUSE is a valid teaching device for acquiring autonomy, self-confidence, and self-esteem. It is inspired by Montessori theories according to which a game must be pleasant, constructive and spontaneous, for the purpose of developing a good number of abilities and capacities, such as **personal identity, creativity, intuition, ingenuity, attention, logical thought, language, and social relations.**

Those for whom the game is intended

The game is intended for children aged from 2 to 5 years. In this phase of growth, it is important to develop an interest and curiosity in the world that surrounds them, because the potentials of each child are considerable.

Contents of the game

Illustrated cards with the rooms of the house: kitchen, living room, bathroom, bedroom, terrace, attic.
30 shaped objects relative to the rooms in question (5 for each room).



Build the house

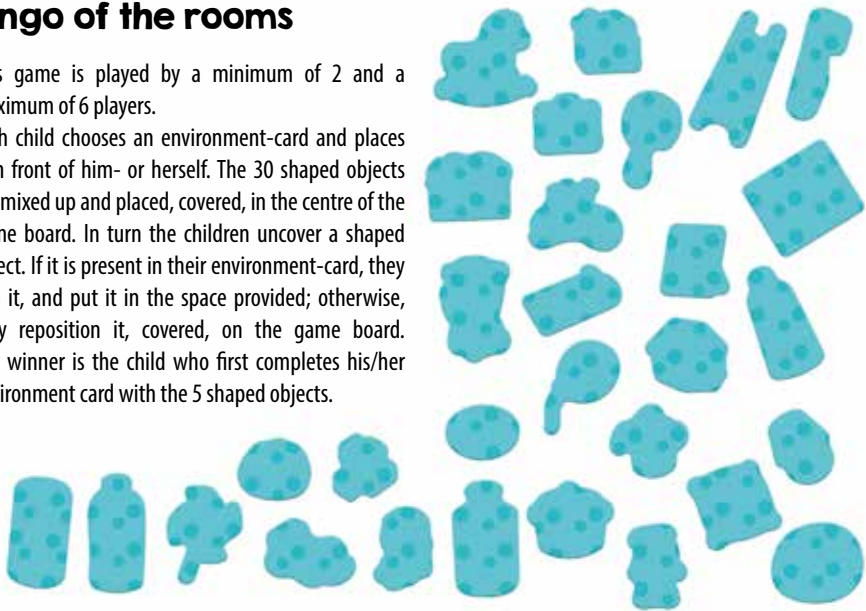
Children will enjoy completing the 6 environment-cards with the equivalent 30 shaped objects, and then moving them, thus building a large house. To do this, they can play freely, or else carry out the first classifications, dividing the objects up in accordance with the micro-environment to which they belong.



Bingo of the rooms

This game is played by a minimum of 2 and a maximum of 6 players.

Each child chooses an environment-card and places it in front of him- or herself. The 30 shaped objects are mixed up and placed, covered, in the centre of the game board. In turn the children uncover a shaped object. If it is present in their environment-card, they win it, and put it in the space provided; otherwise, they reposition it, covered, on the game board. The winner is the child who first completes his/her environment card with the 5 shaped objects.



Find the intruder

This game is played with two couples of children.

Put 4 objects of one environment and 1 intruder into the box. One player of the couple must run towards the box, look for the intruder and then run back to give it to his or her companion, who must say out loud the intruder's name. The pair of winners are the ones who succeed in doing this first.



Find the shape

This game is played with two couples of children.

Put the 30 shaped objects in the box. An adult must indicate to the children an object to be found that begins with a certain letter. One player of each couple must run towards the box, look for the object and run back to give it to his or her companion, who must say out loud the name of the object. The pair of winners are the ones who succeed in doing this first.



La mia casetta Montessori è un valido dispositivo didattico per l'acquisizione dell'autonomia, della fiducia in se stessi e dell'autostima. Si ispira alle teorie montessoriane, secondo cui il gioco deve essere piacevole, propositivo e spontaneo al fine di sviluppare una moltitudine di abilità e competenze quali: **identità personale, creatività, intuizione, ingegno, attenzione, pensiero logico, linguaggio e socialità.**

A chi è rivolto il gioco

Il gioco è rivolto ai bambini della fascia di età dai 2 ai 5 anni. In questa fase di crescita è importante sviluppare l'interesse e la curiosità per il mondo che li circonda poiché notevoli sono le potenzialità di ciascun bambino.

Contenuto del gioco

6 cartelle illustrate con gli ambienti della casa: cucina, salone, bagno, camera, terrazzo, soffitta.
30 oggetti sagomati relativi agli ambienti di appartenenza (5 per ogni ambiente).



Costruisci la casetta

Il bambino si diverte a completare le 6 cartelle-ambiente con i corrispettivi 30 oggetti sagomati, per poi accostarle costruendo una grande casetta. Per farlo, potrà giocare liberamente, oppure potrà compiere le prime classificazioni, dividendo gli oggetti secondo il loro micro-ambiente di appartenenza.



La tombola degli ambienti

Si gioca da un minimo di 2 ad un massimo di 6 giocatori. Ogni bambino sceglie una cartella-ambiente e la posiziona davanti a sè. I 30 oggetti sagomati vengono mischiati e posizionati coperti al centro del piano di gioco. A turno i bambini scoprono un oggetto sagomato. Se questo è presente nella loro cartella-ambiente lo guadagnano, collocandolo nello spazio dato; altrimenti lo riposizionano coperto sul piano di gioco. Vince il bambino che, per primo, completa la sua cartella-ambiente con i 5 oggetti sagomati.



Trovare l'intruso

Si gioca in 2 coppie di bambini.

Mettere nella scatola 4 oggetti di un ambiente e 1 intruso. Un giocatore per coppia dovrà correre verso la scatola, cercare l'intruso e correre di nuovo a consegnarlo al proprio compagno, che dovrà dire ad alta voce il nome dell'intruso. Vince la coppia che riesce a farlo per primo.



Trova la sagoma

Si gioca in 2 coppie di bambini.

Mettere nella scatola i 30 oggetti sagomati. Un adulto dovrà indicare ai bambini un oggetto da ritrovare che inizia per una lettera data. Un giocatore per coppia dovrà correre verso la scatola, cercare l'oggetto e correre di nuovo a consegnarlo al proprio compagno, che dovrà dire ad alta voce il nome dell'oggetto in questione. Vince la coppia che riesce a farlo per primo.



Ma Maisonnette Montessori est un dispositif didactique efficace pour l'acquisition de l'autonomie, de la confiance en soi et de l'estime de soi. Il s'inspire de la théorie Montessori selon laquelle le jeu, lorsqu'il est agréable, actif et spontané est susceptible de favoriser le développement d'une multitude d'habiletés et de compétences telles que **l'identité personnelle, la créativité, l'intuition, la vivacité d'esprit, l'attention, la pensée logique, les habiletés langagières et sociales.**

À qui s'adresse le jeu

Ce jeu est conçu pour les enfants compris entre 2 et 5 ans. Au cours de cette phase de la croissance, il est essentiel de favoriser le développement de l'intérêt et de la curiosité des enfants envers le monde qui les entoure, étant donné que leurs potentialités sont considérables.

Contenu

6 fiches illustrées représentant les différents espaces de la maison : cuisine, salon, salle de bain, chambre, terrasse, grenier. 30 objets prédécoupés appartenant aux différents espaces (5 par environnement).



Construis ta maisonnette

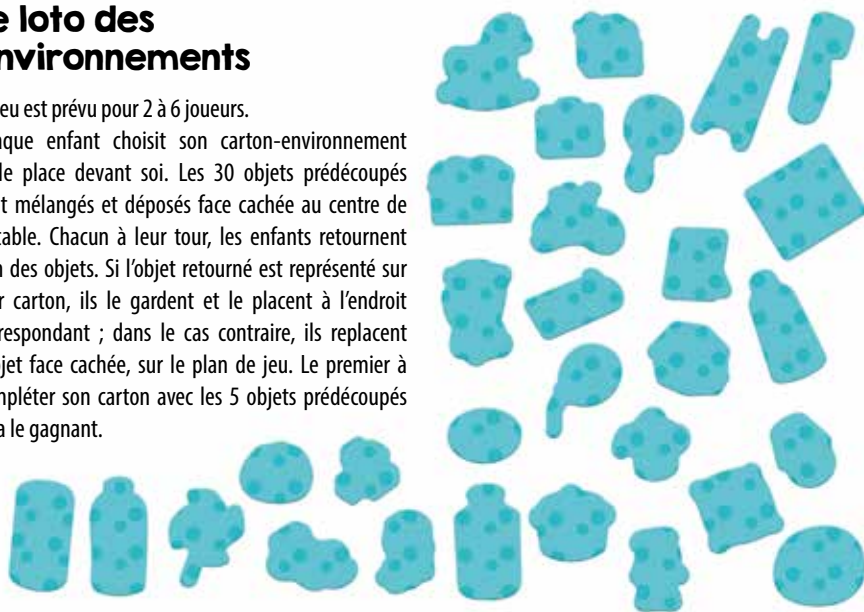
Il s'amuse tout d'abord à compléter les 6 fiches-environnements en y insérant les 30 objets prédécoupés, puis les assemble pour construire une grande maison. Il pourra jouer en toute liberté ou bien effectuer de premières opérations de catégorisation en rangeant les objets en fonction du micro-environnement auquel ils appartiennent.



Le loto des environnements

Le jeu est prévu pour 2 à 6 joueurs.

Chaque enfant choisit son carton-environnement et le place devant soi. Les 30 objets prédécoupés sont mélangés et déposés face cachée au centre de la table. Chacun à leur tour, les enfants retournent l'un des objets. Si l'objet retourné est représenté sur leur carton, ils le gardent et le placent à l'endroit correspondant ; dans le cas contraire, ils replacent l'objet face cachée, sur le plan de jeu. Le premier à compléter son carton avec les 5 objets prédécoupés sera le gagnant.



Trouve l'intrus

Cette activité prévoit 2 équipes de 2 joueurs.

Placez dans la boîte 4 objets appartenant à un même environnement et 1 intrus. L'un des deux joueurs de chaque équipe devra courir vers la boîte, trouver l'intrus et le ramener en courant à son partenaire qui devra dire le nom de l'intrus à haute voix. L'équipe qui accomplit la tâche en premier remporte le tour.



Trouve la silhouette

Cette activité est prévue pour 2 équipes de 2 joueurs.

Placez les 30 objets prédécoupés dans la boîte. L'adulte demandera aux enfants de retrouver un objet commençant par une lettre donnée. Un joueur de chaque équipe devra alors courir vers la boîte et chercher l'objet puis le ramener en courant à son partenaire qui devra à son tour dire le nom de l'objet à haute voix. L'équipe qui accomplit la tâche en premier remporte le tour.



Mi casita Montessori es una útil herramienta didáctica para la adquisición de la autonomía, de la confianza en uno mismo y de la autoestima. Se inspira en las teorías de María Montessori, según las cuales el juego debe ser agradable, propositivo y espontáneo con el objetivo de desarrollar un gran número de habilidades y competencias como: **identidad personal, creatividad, intuición, ingenio, atención, pensamiento lógico, lenguaje y sociabilidad.**

A quién se dirige el juego

El juego se dirige a los niños en la franja de edad entre los 2 y los 5 años. En esta fase del crecimiento es importante desarrollar el interés y la curiosidad hacia el mundo que lo rodea, ya que las potencialidades de cada niño son considerables.

Contenido del juego

6 fichas ilustradas con los ambientes de la casa: cocina, salón, baño, habitación, terraza, desván.
30 objetos perfilados relativos a los ambientes a los que pertenecen (5 para cada ambiente).



Construye la casita

En niño se divierte completando las 6 fichas-ambiente con los respectivos 30 objetos perfilados, para a continuación juntarlas y construir una gran casita. Para hacerlo, podrá jugar libremente o podrá llevar a cabo las primeras clasificaciones, dividiendo los objetos según el microambiente al que pertenecen.



El bingo de los ambientes

Se juega desde un mínimo de 2 hasta un máximo de 6 jugadores.

Cada niño escoge una ficha ambiente y la coloca delante de sí. Los 30 objetos perfilados se mezclan y se colocan boca abajo en el centro de la superficie de juego. Por turnos, los niños descubren un objeto perfilado. Si este está presente en su ficha-ambiente se lo quedan, colocándolo en el espacio correspondiente; de otra manera, vuelven a colocarlo boca abajo sobre la superficie de juego. Gana el primer niño en completar su ficha-ambiente con los 5 objetos perfilados.



Encontrar el intruso

Se juega entre 2 parejas de niños.

Meter en la caja 4 objetos de un ambiente y 1 intruso. Un jugador por pareja tendrá que correr hacia la caja, buscar el intruso y correr de nuevo a entregárselo a su compañero que tendrá que decir en voz alta el nombre del intruso. Gana la primera pareja en conseguirlo.



Encuentra la figura

Se juega con 2 parejas de niños.

Meter en la caja los 30 objetos perfilados. Un adulto tendrá que indicarles a los niños el objeto que tienen que encontrar que empiece con una determinada letra. Un jugador por pareja tendrá que correr hacia la caja, buscar el objeto y correr de nuevo para entregárselo a su compañero, que tendrá que decir en voz alta el nombre del objeto en cuestión. Gana la primera pareja en conseguirlo.



Mein Montessori-Haus ist ein wertvolles Lehrmittel, um Selbstständigkeit, Selbstvertrauen und Selbstwertgefühl aufzubauen. Das Spiel ist durch Montessoris Theorien inspiriert, nach denen es lustig, konstruktiv und spontan sein muss, damit sich eine Vielzahl von Fähigkeiten und Kompetenzen entwickeln können, darunter: **Eigene Persönlichkeit, Kreativität, Intuition, Einfallsreichtum, Aufmerksamkeit, logisches Denken, Sprache und Sozialbewusstsein.**

Für welche Altersgruppe ist das Spiel geeignet?

Das Spiel richtet sich an Kinder im Alter von 2 bis 5 Jahren. In dieser Wachstumsphase ist es wichtig, Interesse und Neugier für die Welt um sie herum zu entwickeln, da die Kinder in dem Alter ein beachtliches Potential haben.

Spielinhalt

6 Bildertafeln mit Umgebungen eines Hauses: Küche, Wohnzimmer, Bad, Schlafzimmer, Terrasse, Dachboden. 30 geformte Gegenstände, die zu einer bestimmten Umgebung gehören (jeweils 5).



Baue das Häuschen auf

Dem Kind wird Spaß machen, die 6 Tafeln verschiedener Umgebungen mit den insgesamt 30 geformten Gegenständen zu vervollständigen, um anschließend ein großes Haus aufzubauen. Das Kind kann dabei völlig frei spielen oder die Gegenstände zunächst nach ihrer Zugehörigkeit zu den verschiedenen Umgebungen sortieren.



Erkennen und Zuordnen

Dieses Spiel wird mit mindestens 2 bis maximal 6 Spielern gespielt.

Jedes Kind wählt eine Umgebungstafel aus und legt sie vor sich. Die 30 geformten Gegenstände werden gemischt und verdeckt in der Mitte der Spielfläche platziert. Abwechselnd suchen sich die Kinder einen geformten Gegenstand aus. Passt der Gegenstand zur ausgewählten Umgebung, darf das Kind ihn behalten und in dem entsprechenden Feld einsetzen, andernfalls legt es die Form wieder verdeckt auf die Spielfläche zurück. Das Kind, das zuerst seine Umgebungstafel mit den passenden 5 Gegenständen vervollständigt, hat gewonnen.



Finde den Eindringling

Die Kinder spielen in 2er-Teams

Legen Sie 4 Gegenstände, die zu einer Umgebung gehören und 1 Eindringling in die Schachtel. Ein Spieler pro Team läuft zur Schachtel, sucht den Eindringling raus und läuft zum Partner zurück, übergibt den Eindringling, dessen Bezeichnung der Partner dann laut sagen muss. Das schnellere Team gewinnt.



Finde die richtige Form

Die Kinder spielen in 2er-Teams

Legen Sie die 30 geformten Gegenstände in die Schachtel. Ein Elternteil gibt den Kindern den Anfangsbuchstaben des Gegenstandes vor, den die Kinder finden sollen. Ein Spieler pro Team läuft zur Schachtel, sucht den richtigen Gegenstand raus und läuft zum Partner zurück, übergibt den Gegenstand, dessen Bezeichnung der Partner dann laut sagen muss. Das schnellere Team gewinnt.



lifelong playing, lifelong learning!