

ANIMAL LOTTO

Montessori

A fun tombola game for young children to play together!



HEADU

Um bingo simples e divertido para conhecer os animais e contextualizá-los no seu ambiente. O kit inclui seis cartões ambiente e trinta animais perfilados para posicionar nos espaços correspondentes. Podemos decidir utilizar o material para organizar um bingo ou apresentar à vez cada um dos animais como flashcards perfilados a colocar no ambiente correspondente. Neste caso, o reconhecimento dos animais é contextualizado no ambiente em que o animal vive. Isto permite que a criança situe a aprendizagem num contexto significativo.

O bingo

Para jogar, basta distribuir um cartão ambiente a cada jogador e posicionar, virados para baixo na superfície de jogo, os animais perfilados. À vez, crianças viram para cima um animal.

Se o animal virado estiver no cartão, pegam nele e posicionam-no no espaço correspondente, caso contrário, viram-no novamente para baixo na superfície de jogo. Vence quem completar primeiro o seu cartão-ambiente com todos os cinco animais.



As peças perfiladas e o método dos três tempos

O material da embalagem também pode ser utilizado de forma desestruturada, ou seja, apresentando as peças às crianças como se fossem flashcards e apresentando à vez os nomes dos animais e o ambiente correspondente. Neste caso, para tornar a aprendizagem natural e eficaz, podemos adotar o método dos três tempos de Maria Montessori.

A lição em três tempos é particularmente adequada para apresentar os primeiros conceitos e promover o desenvolvimento lexical. O processo em três fases está estruturado da seguinte forma:

1. O educador escolhe os materiais e apresenta-os à criança para um primeiro contacto. Por exemplo, escolhemos apresentar os animais da savana um de cada vez, pegando nos cartões e pronunciando o nome de cada figura em voz alta: “Esta é a girafa!” “Este é o leão!” “Este é o elefante!” “Este é o rinoceronte!” “Este é o flamingo-rosado!”. Podemos tornar a aprendizagem mais significativa posicionando os animais no cartão-ambiente correspondente;

2. Em seguida, intervém-se fazendo perguntas para que as crianças recordem o nome das figuras apresentadas. O educador pode perguntar: “Onde está o elefante? E o rinoceronte, onde está?. Procura-os”. Este é o segundo momento da lição em três tempos, durante o qual as crianças são estimuladas a reconhecer a figura a partir do nome, desenvolvendo a memória visual e a memória lexical;

3. Para consolidar e verificar a aprendizagem dos nomes dos animais, podemos convidar as crianças a posicionarem novamente todas as peças perfiladas num cartão e perguntar, apontando as figuras com o dedo: “Como se chama este animal? E este, como se chama?”

Lembre-mos de enriquecer a experiência adicionando curiosidade e informações sobre cada ambiente.



PREGUIÇA



MACACO



TIGRE



PAPAGAIO



CROCODILO



CARANGUEJO



POLVO



MANTA



TARTARUGA MARINHA



GOLFINHO



MORSA



PINGUIM



FOCA



URSO POLAR



ORCA



RAPOSA



BORBOLETA



TOURÃO



URSO



PEQUENO VEADO



CÃO



OVELHA



PORCO



CAVALO



VACA



RINOCERONTE



LEÃO



FLAMINGO



GIRAFA



ELEFANTE

