

BABY PLAY FARM Montessori

Les six cartons du jeu peuvent être utilisés comme de grandes flashcards qui représentent les lieux caractéristiques d'une joyeuse ferme avec de nombreux détails visibles et d'autres cachés sous les pièces à encastrement.



COMPÉTENCES

Découvrir la ferme
Reconnaître les animaux
Distinguer rôles et métiers
Comprendre d'où proviennent les produits

PREMIÈRES DÉCOUVERTES À LA FERME

Ouvrons la boîte avec les enfants et montrons-leur les six cartons de la ferme puis demandons-leur de les assembler librement pour former un rectangle horizontal. Prenons-les un à la fois en nommant au fur et à mesure les lieux qu'ils représentent ainsi que les éléments qui y sont représentés : la maison du fermier, l'étable, le champ avec le silo et le tracteur, la cour et la bergerie, le potager et le verger et ainsi de suite.



RENFORÇONS L'APPRENTISSAGE AVEC LA MÉTHODE EN TROIS TEMPS

Après avoir montré les cartons et prononcé le nom des lieux et des différents sujets à haute voix, on posera des questions aux enfants pour les inciter à reconnaître les différents éléments : « Où se trouve la maison du fermier ? Donne-la-moi ! » ; « Où est l'étable ? Donne-la-moi ! » ; « Où sont les légumes ? ». Pour compléter l'activité, on demandera aux enfants de se souvenir du nom des différents lieux ou des détails en les montrant du doigt et en formulant des questions : « Comment s'appelle ce lieu ? Qui est ce monsieur ? Comment s'appellent ces animaux ? ». De cette manière nous renforcerons l'apprentissage, comme le prévoit la leçon en trois temps de Maria Montessori : le premier temps consiste à mettre l'enfant en communication avec le matériel et à lui en illustrer l'utilisation ; pendant le deuxième temps, celui de la « reconnaissance », l'adulte intervient pour aider l'enfant à associer les éléments qu'il vient de différencier à leur nomenclature respective. Le troisième temps est celui de la consolidation et de la vérification de l'apprentissage.

