

# BABY HABITAT

O dispositivo didático-educativo compõe-se de 12 pares de progenitores e crias para associar entre si e, graças aos cartões com encaixes verticais, também ao ambiente em que vivem e se abrigam. Auxiliadas pela cor de fundo e pelas ilustrações dos cartões do puzzle, as crianças aprenderão a completar os 12 puzzles, a reconhecer os animais e os 12 cenários de forma lúdica e divertida.

## APRESENTAR AS FAMÍLIAS DAS CRIAS

Dispomos o material na mesa e usamos os cartões do puzzle dos animais, mostrando-os às crianças e pronunciando o nome de cada figura em voz alta: “Este é o cão!” “Este é o seu filhote!”, “Esta é a égua mãe” “Este é o poldro, o seu filho!”; “Esta é a raposa!”, “Este é o seu filhote.”



### COMPETÊNCIAS

Saber associar;  
Desenvolver a motricidade;  
Reconhecer e analisar os animais;  
Saber comparar



Apresentamos gradualmente todas as personagens das famílias promovendo a memorização dos seus nomes. Primeiro, mostramos os puzzles com os animais “progenitores” e depois associamos os puzzles às respetivas crias, estimulando as crianças a observar tanto os pares progenitor/cria quanto os objetos representados no cenário e as ações que as personagens realizam, descrevendo-as em voz alta: “O que está a fazer a mamã pinguim?”, “O que está a fazer o pequeno esquilo?”, “Onde está a mãe do cachorrinho?”, “Sobre que tipo de coisa a mamã pinguim e o seu filhote estão a caminhar?”.

## **ONDE VIVEM?**

Juntamos agora os cartões de encaixe vertical que representam os ambientes onde vivem e moram os animais do jogo. Dispomos os 12 ambientes sobre a mesa e apresentamo-los às crianças enquanto os associamos ao par progenitor/cria e pronunciamos o nome de cada ambiente com um tom de voz claro: “Este é o iglu onde o pinguim e o seu filhote se abrigam”, “Este é o ninho onde o passarinho come e dorme”, “Este é o estábulo onde o poldro descansa com a sua mamã”.

Completadas as famílias e associados os ambientes, prosseguimos as atividades do jogo continuando a interagir com as crianças e fazendo as seguintes perguntas: “Onde está o poldro?”, “E onde está sua a mamã?”, “Onde é que eles descansam?”, “O que comem?”. Levamos as crianças a responder convidando-as a indicar as imagens certas com o dedo, favorecendo o reconhecimento das figuras e a memorização das palavras, sobretudo dos novos termos. As crianças completam os puzzles simples de 3 peças e reconhecem todos os seus animais e ambientes (tocas, casotas, estábulos).



## BRINCAR COM A MAMÃ OU COM O PAPÁ!

Dispomos todos os cartões dos puzzles numa superfície de jogo e separamo-las de modo que os pais tenham todos os cartões do animal/progenitor empilhados e virados para baixo, enquanto a criança tem à sua frente os cartões das crias. Pescamos uma carta e vemos qual é sem a mostrar à criança. A este ponto, tentamos imitar o animal pescado reproduzindo a sua voz ou copiando uma das suas características. Por exemplo, podemos latir para imitar o cão ou andar com os pés “às dez e dez” para imitar o andar do pinguim. Depois de a criança compreender de que animal se trata, deve encontrar a cria entre os cartões para fazer a combinação e dizer o seu nome.

