

# ANIMAL FUN

## Montessori

O material existente neste dispositivo didático compõe-se de 40 peças perfiladas modulares com superfície tátil que permitem à criança montar os animais típicos da savana como num autêntico playset. Com as peças perfiladas e a superfície tátil, a criança consegue também reconhecer os animais pelo toque e pode divertir-se usando silhuetas de animais diferentes para construir muitos animais fantásticos recriando um bestiário fantástico.

### OS ANIMAIS E OS SEUS NOMES

Pegamos nas peças e indicamos que, montando-as da forma certa, podemos recriar as figuras de um elefante, de um leopardo, de um leão, de um crocodilo, de uma cobra, de uma zebra, de uma girafa e de uma avestruz. Num primeiro momento, mostramos como se faz, pronunciando o nome do animal em voz alta, descrevendo a parte do corpo (cabeça, corpo, pernas, etc.) e também realçando que um possui uma superfície tátil específica.

### COMPETÊNCIAS

Pensamento criativo;  
Pensamento lateral;  
Fantasia e imaginação;  
Inventividade;  
Desenvolvimento da sensibilidade tátil



## UMA EXPERIÊNCIA SENSORIAL

A fim de favorecer um desenvolvimento sensorial completo, podemos também organizar um jogo de reconhecimento dos animais através do tato, ou seja, convidando a criança a reconhecer os animais ao tocar na superfície tátil que lhe mostramos anteriormente. O jogo pode ser ainda mais emocionante se o reconhecimento dos animais foi feito com uma venda ou de os olhos fechados.



## UMA SAVANA FANTÁSTICA

Podemos concluir a atividade deixando que as crianças brinquem livremente com as figuras. Mas não sem antes revelarmos um último segredo: chamamos a sua atenção para que, montando as figuras modulares de dois animais diferentes (por exemplo, combinando o corpo do leopardo, com a cabeça e as pernas do elefante), podemos criar um animal fantástico chamado LEOFANTE. O nome deste fantástico animal será o resultado da união da parte inicial do nome LEOPARDO com a parte final do nome ELEFANTE. E com esta técnica é possível criar muitos outros animais fantásticos, como o ZEBRILO (de ZEBRA + COCRODILO), ou a AVESTRAFA (de AVESTRUZ + GIRAFA).

Com as figuras modulares é também possível inventar criaturas fantásticas montando as peças de três animais. Podemos igualmente usar a mesma técnica para a formação do nome, combinando três nomes de animais, por exemplo: LEÃO + CROCODILO + ZEBRA: LEOCODEBRA.

