

ANIMAL Families

Montessori

Con questo gioco, realizzato con materiali resistenti e sicuri, i bambini piccoli sviluppano diverse abilità e competenze come la motricità fine, la fiducia in sé stesso e la logica.



COMPETENZE

Tatto e manualità

Sviluppare la manualità fine

Coordinazione occhio mano

Primi collegamenti logici

METODO MONTESSORI INCASTRI PIANI

Il gioco è ispirato agli incastri piani di Maria Montessori. Inizialmente ideati dal francese Séguin, sono stati poi ripensati e modificati da Maria Montessori allo scopo di adattarli a nuove esigenze. Si tratta di forme geometriche in legno che possono alloggiare in incastri di forma e dimensioni corrispondenti. In questo senso prevedono il controllo dell'errore. L'attività che stimolano è quella del confronto delle forme attraverso il riconoscimento di identità e differenze. Le figure possono essere di dimensioni diverse per permettere anche la seriazione.

Animal Families si presenta di fatto come un'evoluzione di questo materiale sensoriale perché stimola la manualità e la percezione visiva garantendo il controllo dell'errore.

IL CUCCILO CON LA MAMMA

Disponiamo tutto il materiale contenuto nella scatola sul piano di gioco e dividiamo, in modo ordinato, le basette e le tessere che ricostruiscono i puzzle. Mostriamo al bambino le sei basette indicando con il dito il cucciolo e la sua mamma illustrati nel disegno, facendo bene attenzione a pronunciare il nome dell'animale ad alta voce.



Poi, proponiamo al bambino di ricostruire le immagini negli appositi spazi con le tessere in dotazione, partendo dall'immagine dell'animale mamma.



Una volta che il bambino avrà posizionato in modo corretto i tre tasselli, invogliamo a riconoscere il cucciolo da ricollocare vicino alla mamma. Durante il gioco rispettiamo i tempi del bambino e, se in difficoltà, aiutiamolo suggerendogli l'utilizzo delle tessere corrette.

