

# ΤΑ ΖΩΑ ΣΕ ΠΑΖΛ

Εκπαιδευτικό παιχνίδι  
εμπνευσμένο από τη μέθοδο  
Μοντέσσορι



## HEADU

Διασκεδαστική τόμπολα για την κοινωνικοποίηση των μικρών!

Μια τόμπολα απλή και διασκεδαστική για να γνωρίσουμε τα ζώα και να τα εντάξουμε στο φυσικό τους περιβάλλον. Το παιχνίδι περιέχει 6 καρτέλες περιβάλλοντος και 30 φιγούρες ζώων που πρέπει να τοποθετηθούν στα αντίστοιχα περιβάλλοντα. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το υλικό για να οργανώσουμε μια τόμπολα ή να παρουσιάσουμε ένα ένα τα ζώα ως κάρτες για να τοποθετηθούν στο αντίστοιχο περιβάλλον. Σ' αυτή την περίπτωση η αναγνώριση των ζώων συσχετίζεται με το αντίστοιχο περιβάλλον. Αυτό επιτρέπει στο παιδί να εντάξει τη γνώση σε συγκεκριμένο πλαίσιο.

## Τόμπολα

Για να παίξουμε, αρκεί να μοιράσουμε από μια καρτέλα – περιβάλλον σε κάθε παίκτη και να τοποθετήσουμε τις φιγούρες των ζώων σκεπασμένες. Με τη σειρά τους τα παιδιά ανοίγουν από μια φιγούρα. Αν το ζώο υπάρχει στην καρτέλα του το παίρνει και το τοποθετεί στην αντίστοιχη θέση, αλλιώς το ξαναβάζει στο τραπέζι σκεπασμένο. Κερδίζει το παιδί που θα γεμίσει πρώτο την καρτέλα του και με τα πέντε ζώα.



# Οι φιγούρες και η μέθοδος των τριών σταδίων

Το υλικό του κουτιού μπορεί να χρησιμοποιηθεί και παρουσιάζοντας τις φιγούρες των ζώων ως κάρτες δείχνοντας ένα ένα τα ζώα με το όνομά τους και το αντίστοιχο περιβάλλον. Σ' αυτή την περίπτωση για να κάνουμε τη μάθηση φυσική και αποτελεσματική, μπορούμε να υιοθετήσουμε την μέθοδο των τριών σταδίων της Μαρίας Μοντεσσόρι. Αυτή η μέθοδος είναι κατάλληλη για την παρουσίαση των πρώτων εννοιών και την ενθάρρυνση της λεκτικής ανάπτυξης.

Η μέθοδος αυτή περιλαμβάνει:

1. Ο εκπαιδευτικός διαλέγει τα υλικά, και τα δείχνει στο παιδί για μια πρώτη αναγνώριση. Για παράδειγμα, διαλέγουμε να παρουσιάσουμε τα ζώα της σαβάνας.

Παίρνουμε μια φιγούρα τη φορά και προφέρουμε το όνομα του κάθε ζώου με δυνατή φωνή: «Αυτή είναι η καμηλοπάρδαλη!», «Αυτό είναι το λιοντάρι!», «Αυτός είναι ο ελέφαντας!», «Αυτός είναι ο ρινόκερος!», «Αυτό είναι το ροζ φλαμίνγκο!». Μπορούμε να κάνουμε πιο παραστατική τη μάθηση, τοποθετώντας τα ζώα στην αντίστοιχη καρτέλα – περιβάλλον.

2. Μετά θέτουμε ερωτήσεις για να βοηθήσουμε το παιδί να θυμάται τα ονόματα των ζώων που του έχουμε δείξει. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να ρωτήσει: «Που είναι ο ελέφαντας; Και ο ρινόκερος που είναι; Βρες τα». Αυτό είναι το δεύτερο βήμα του μαθήματος σε τρία στάδια κατά τη διάρκεια του οποίου τα παιδιά προτρέπονται να αναγνωρίσουν το αντικείμενο, ξεκινώντας από το όνομα, αναπτύσσοντας με αυτόν τον τρόπο την οπτική και λεκτική μνήμη.

3. Για να εδραιώσουμε και να επαληθεύσουμε την εκμάθηση των ονομάτων των ζώων μπορούμε να ζητήσουμε από τα παιδιά να επανατοποθετήσουν όλες τις φιγούρες των ζώων στην αντίστοιχη καρτέλα και δείχνοντας τα ζώα να ρωτήσουμε: «Πως λένε αυτό το ζώο; Και εκείνο πως λέγεται;».

Μπορούμε να κάνουμε αυτή την εμπειρία πιο ενδιαφέρουσα, προσθέτοντας πληροφορίες για κάθε περιβάλλον και ζώο.



ΒΡΑΔΥΠΟΥΣ



ΜΑΪΜΟΥ



ΤΙΓΡΗ



ΠΑΠΑΓΑΛΟΣ



ΚΡΟΚΟΔΕΙΛΟΣ



ΚΑΒΟΥΡΙ



ΧΤΑΠΟΔΙ



ΧΕΛΙ



ΘΑΛΑΣΣΙΑ ΧΕΛΩΝΑ



ΔΕΛΦΙΝΙ



ΘΑΛΑΣΣΙΟΣ  
ΕΛΕΦΑΝΤΑΣ



ΠΙΓΚΟΥΙΝΟΣ



ΦΩΚΙΑ



ΠΟΛΙΚΗ ΑΡΚΟΥΔΑ



ΟΡΚΑ



ΑΛΕΠΟΥ



ΠΕΤΑΛΟΥΔΑ



ΑΣΒΟΣ



ΑΡΚΟΥΔΑ



ΕΛΑΦΑΚΙ



ΣΚΥΛΟΣ



ΠΡΟΒΑΤΟ



ΓΟΥΡΟΥΝΙ



ΑΛΟΓΟ



ΑΓΕΛΑΔΑ



ΡΙΝΟΚΕΡΟΣ



ΛΙΟΝΤΑΡΙ



ΦΛΑΜΙΝΓΚΟ



ΚΑΜΗΛΟΠΑΡΔΑΛΗ



ΕΛΕΦΑΝΤΑΣ

Real  
Fun  
Toys

HEADU