

ANIMAL FUN

Montessori

Il materiale contenuto in questo dispositivo didattico è composto da ben 40 pezzi sagomati modulari con superficie tattile che permettono al bambino di ricomporre altri animali tipici della savana come in un vero e proprio playset. Con i pezzi sagomati e con superficie tattile il bambino può riconoscere gli animali anche attraverso il tatto e si può divertire usando sagome di animali diversi per costruire tanti animali fantastici ricreando un *bestiario fantastico*.

COMPETENZE



Pensiero creativo;
Pensiero laterale;
Fantasia e immaginazione;
Inventiva;
Sviluppo della sensibilità tattile

GLI ANIMALI E I LORO NOMI

Prendiamo i tasselli e annunciamo che, ricomponendoli nel modo giusto, si possono ricreare le figure di un elefante, di un leopardo, di un leone, di un coccodrillo, di un serpente, di una zebra, di una giraffa e di uno struzzo. In un primo momento mostriamo come si fa, pronunciando ad alta voce il nome dell'animale, descrivendo la parte del corpo (testa, corpo, zampe, ecc.) e facendo notare anche la particolare superficie tattile di ciascuno.



UN'ESPERIENZA SENSORIALE

Al fine di favorire uno sviluppo sensoriale completo possiamo anche organizzare il gioco del riconoscimento degli animali attraverso il tatto, invitando cioè il bambino a riconoscere gli animali toccando la superficie tattile che gli abbiamo precedentemente mostrato. Il gioco può essere reso ancora più avvincente se gli animali vengono riconosciuti con una benda sugli occhi o con gli occhi chiusi.



UNA SAVANA FANTASTICA

Possiamo concludere l'attività facendo giocare liberamente i bambini con le sagome. Sveliamo però un ultimo segreto: facciamo notare che, ricomponendo le sagome modulari di due animali diversi (ad esempio unendo il corpo del leopardo, con la testa e le zampe dell'elefante) possiamo creare un animale fantastico chiamato LEOFANTE. Il nome di questo animale fantastico sarà il risultato dell'unione della parte iniziale del nome LEOPARDO con la parte finale del nome ELEFANTE. E con questa tecnica si possono creare tantissimi altri animali fantastici, come lo ZEBRILLO (da ZEBRA + COCCODRILLO), o la STRURAFFA (da STRUZZO + GIRAFFA).

Con le sagome modulari è possibile inventare creature fantastiche anche componendo i pezzi di tre animali. Anche nella formazione del nome possiamo usare la stessa tecnica, unendo tre nomi di animali, ad esempio: LEONE + COCCODRILLO + ZEBRA: LEODRIBRA.

