

# WHERE DOES IT COME FROM?

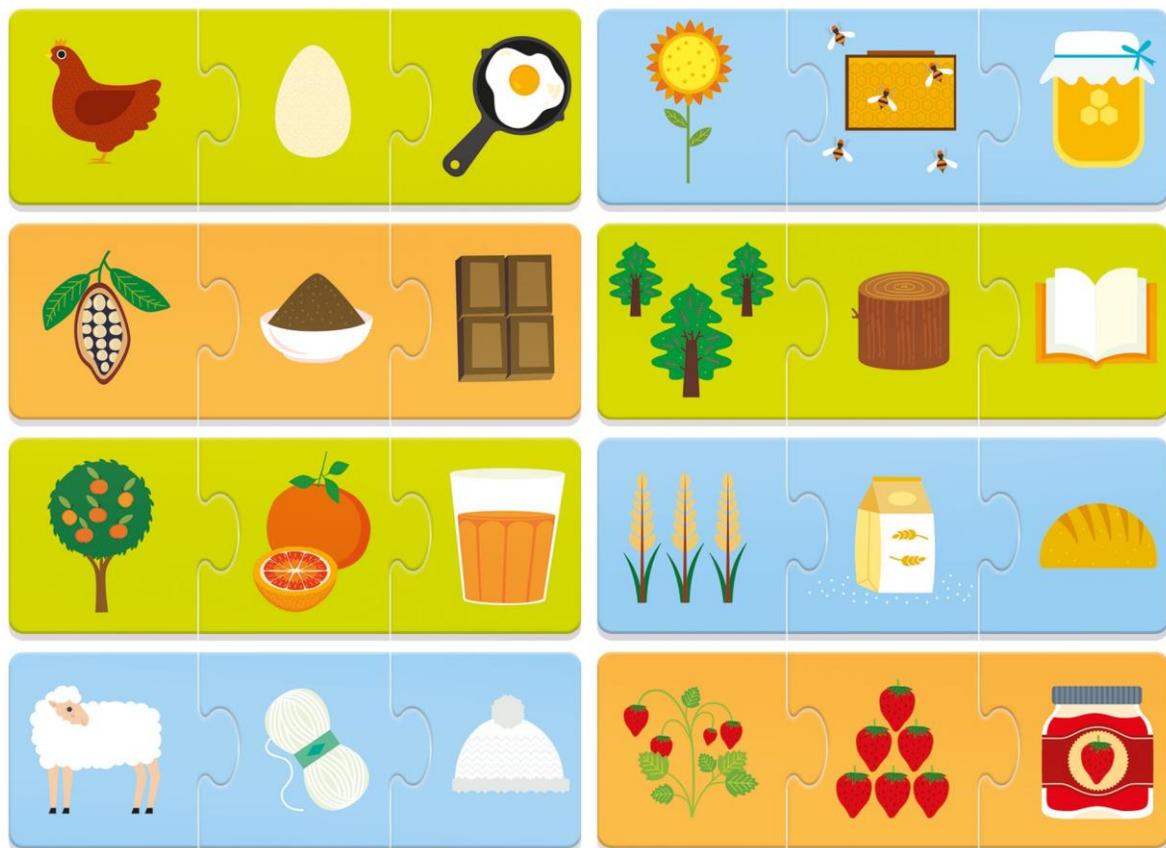
Nel gioco sono contenuti 9 puzzle da 3 tasselli, ogni puzzle rappresenta un'associazione. L'intelligenza principalmente coinvolta è quella naturalistica: il bambino attraverso l'attività impara a riconoscere gli elementi della natura e la loro possibile trasformazione. È inoltre coinvolta l'intelligenza logico-matematica: il bambino comprende come è possibile ottenere un elemento attraverso una sequenza di azioni.

## Come si gioca

Prima di iniziare il gioco è fondamentale preparare l'ambiente in modo da favorire l'attenzione del bambino. Il luogo deve essere uno spazio tranquillo e controllato, la postazione scelta dovrà essere priva di elementi non appartenenti all'attività di gioco.



Il gioco consiste nella ricostruzione delle sequenze mettendo in ordine gli elementi e la loro trasformazione. Ad esempio: da dove viene il pane? Si inizia dalla prima tessera (la spiga di grano) per poi incastrare gli elementi associati in successione, cioè la farina e infine il pane! L'adulto può facilitare il bambino fornendo la prima tessera; prende la tessera spiga di grano e dice: "Vediamo da dove viene il pane!". Procedo avvicinando la seconda tessera farina e invita il bambino a compiere gli incastri fino a terminare la sequenza.



## Approfondimenti e curiosità

L'attività di gioco risponde al bisogno dei bambini di acquisire nuove conoscenze fornendo delle risposte ad alcune curiosità, caratteristiche tipiche della fascia d'età che va dai 4 ai 6 anni. La curiosità è un motore di crescita fondamentale che potenzia tutti gli apprendimenti. Ciò che produce curiosità stimola i bambini a porsi delle domande e ad andare all'origine delle cose!