



# BABY PLAY FARM Montessori

Le sei cartelle del gioco possono essere utilizzate come delle grandi flashcards, che rappresentano i luoghi tipici di una allegra fattoria, con tanti dettagli visibili e altrettanti nascosti sotto i tasselli estraibili.



## COMPETENZE

Scoprire la fattoria;  
Riconoscere gli animali;  
Distinguere ruoli e mestieri;  
Comprendere da dove vengono le cose

## PRIME SCOPERTE NELLA FATTORIA

Apriamo la scatola insieme ai bambini e mostriamo loro le sei cartelle della fattoria e facciamole ricomporre liberamente in un rettangolo orizzontale. Prendiamole in mano nominando di volta in volta il luogo che rappresentano e gli elementi che ci sono raffigurati: la casa del fattore, la stalla, il campo col silos e il trattore, il cortile e l'ovile, l'orto e il frutteto e così via. Facciamo pronunciare le parole ad alta voce anche ai bambini.





## **RAFFORZIAMO L'APPRENDIMENTO CON IL METODO DEI TRE TEMPI**

Dopo aver mostrato le cartelle e pronunciato i nomi dei luoghi e dei vari soggetti ad alta voce, invitiamo i bambini a riconoscerli con le seguenti domande: «Dov'è la casa del fattore? Dammela!»; «Dov'è la stalla? Dammela!»; «Dove si trovano gli ortaggi?».

Possiamo concludere l'attività chiedendo ai bambini di ricordare il nome dei singoli luoghi o dei dettagli indicandoli con il dito e formulando le seguenti domande: «Come si chiama questo luogo? Chi è questo signore? Come si chiamano questi animali?».

In questo modo avremo rafforzato l'apprendimento completando anche il percorso previsto dalla lezione in tre tempi di Maria Montessori: nella prima bisogna mettere in **comunicazione** il bambino con il materiale e lo "inizia" al suo uso; nella seconda, detta "**di riconoscimento**", si interviene per aiutare il bambino che è già riuscito a distinguere la differenza tra le cose ad apprenderne la nomenclatura. La terza fase è quella di **consolidazione e verifica** dell'apprendimento.

