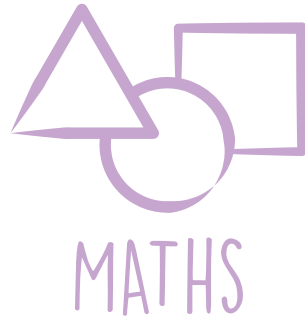




“Set logica play 1 (4 u.)”

Ref. 52510



SET LOGICA PLAY 1 (4 unità)

Ref. 52510



CONTENUTO:

Il gioco è composto da un set di 4 tabelle di legno nelle quali si incastrano 25 caselle per lavorare sui diversi argomenti in ognuna di esse. In totale sono 100 caselle, 25 per ogni tabella. È incluso un poster di ogni tabella. Dimensioni delle tabelle 30 x 22,5 cm.

Gli argomenti su cui è basata ogni tabella sono:

- Tabella 1: Forme geometriche 1
- Tabella 2: Oggetti
- Tabella 3: Dimensioni
- Tabella 4: Frutta

ETÀ CONSIGLIATA:

Da 4 a 7 anni.

Ogni tabella, oltre a lavorare su un argomento specifico, lavora anche su due caratteristiche diverse: colore e forma (tabella 1 e 2), forma e dimensioni (tabella 3), e forma e quantità (tabella 4).

In base all'età e al livello di apprendimento di ogni bambino, si presenteranno le tabelle in modo progressivo, iniziando da quelle che affrontano gli argomenti e le caratteristiche più semplici (colori e forme geometriche di base), fino ad arrivare a quelle più complesse (quantità, dimensioni e forme degli oggetti). I bambini più grandi possono lavorare da soli e utilizzare i poster come sistema di autocorrezione.

Ispirato al Metodo Montessori.

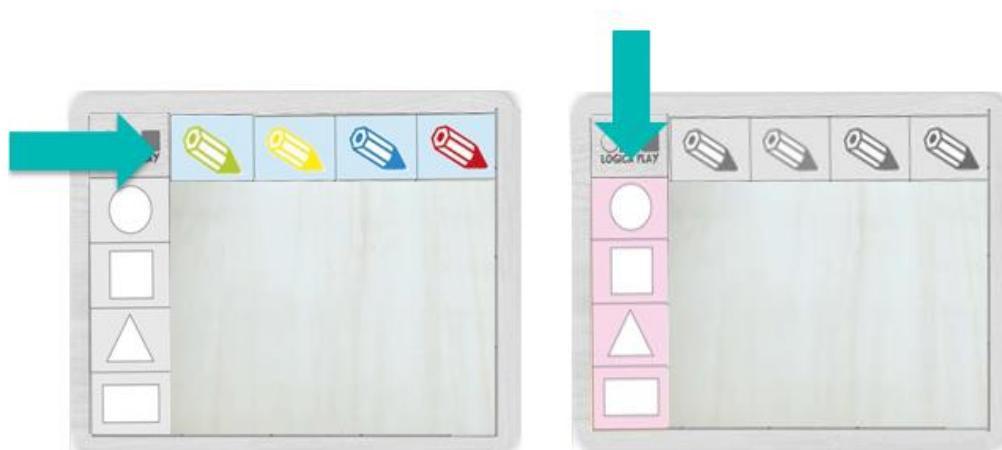
OBIETTIVI DIDATTICI:

- Riconoscere e differenziare colori, forme, dimensioni, quantità.
- Imparare a classificare gli oggetti in base alle diverse caratteristiche.
- Sviluppare l'osservazione e l'attenzione.

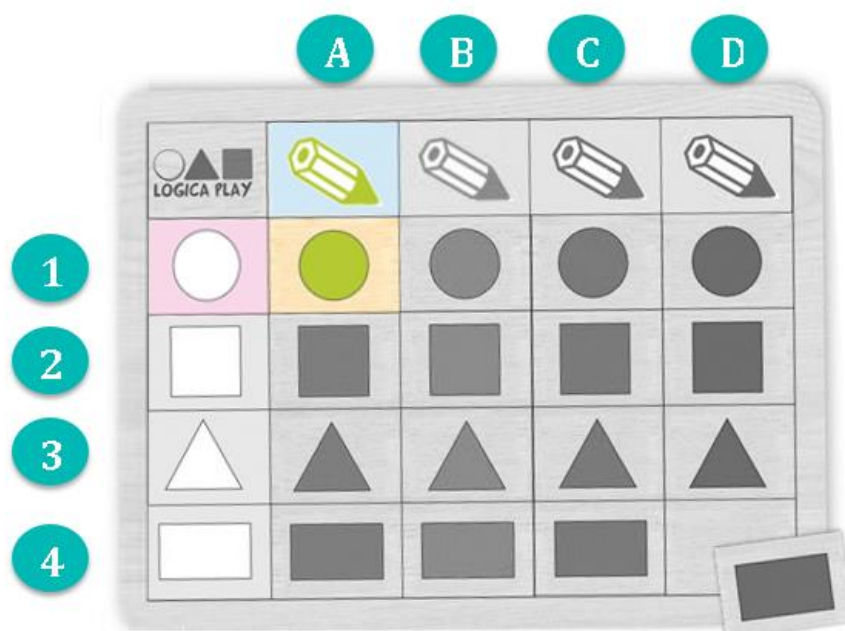
SISTEMA DI GIOCO:

1. Si sceglie una tabella con la quale si vuole lavorare e si selezionano le caselle corrispondenti a quella tabella.
2. Si mettono tutte le caselle sul tavolo intorno alla tabella.
3. Si inseriscono le caselle guida. Sono facili da identificare perché hanno uno sfondo blu (si sistemano sulla prima fila superiore) e rosa (si sistemano sulla prima colonna a sinistra). Ciò indica su quali 2 caratteristiche lavorano le caselle guida (colori, forme, dimensioni o quantità). Nell'esempio: colori e forme.





4. Si sceglie la prima colonna (A) e si identifica che caratteristica ha la casella guida (in questo caso il colore verde), e lo stesso per la casella guida della prima fila (1) che ha la forma di un cerchio. Adesso si cerca una casella che rispetti le due caratteristiche (verde e cerchio) e si inseriscono nel posto corrispondente. (A1).



5. Seguendo lo stesso metodo, si inseriscono una a una tutte le caselle.
6. Dopo aver terminato, si verifica se è stato completato correttamente confrontando con il poster il risultato.

È possibile anche adattare il gioco a bambini piccoli o a bambini con esigenze particolari, giocando a classificare le caselle prendendo in considerazione solo una caratteristica (colore, forma, dimensione o quantità). In questo caso si inseriranno solo le caselle guida che rappresentano una stessa caratteristica (con sfondo rosa o blu) e si lavorerà cercando le caselle che rispettano quella determinata caratteristica.