



First Friends Animal Safari Set

Classificazione, conteggio e abbinamento con animali, guardiaparco e recinti. Favorisce la classificazione in base all'habitat, alle dimensioni e all'alimentazione, le prime competenze matematiche e il gioco di ruolo.

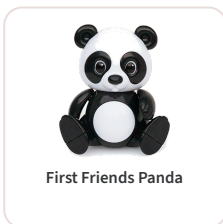
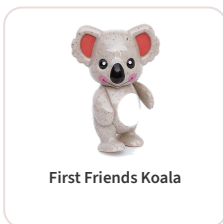
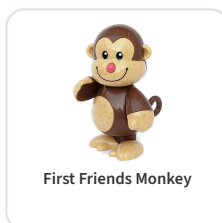
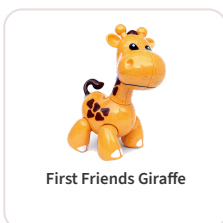
CONTENUTO

15 animali, quad, 2 personaggi, recinti, mangiatoie, balle di fieno

MERCATO

Doppio — Casa e scuola

COSA CONTIENE IL SET



COSA IMPARANO I BAMBINI



Classificazione

Ordinare con una regola evidente, con una regola data, poi con una inventata dal bambino.



Pre-matematica

Contare la mandria e le zampe; dividere il fieno in modo equo.



Comprendere il mondo

Luoghi caldi e freddi. Quali animali potrebbero incontrarsi e quali mai?



Linguaggio

Nomi, versi, strisce, macchie, proboscide, marsupio e coda.



Cura e responsabilità

I guardiani nutrono, danno da bere e recintano. Gli animali dipendono da chi li cura.



Gioco sociale

Un guardiano a testa e un compito da condividere: chi ripara il recinto?

ARGOMENTI COLLEGATI

Animali selvatici

Habitat

Luoghi caldi e freddi

Benessere degli animali

Classificazione

Contare e condividere



UN SET, CINQUE ANNI DI GIOCO



QUATTRO MODI DI USARE IL SET

Scoperta in autonomia — 12 mesi+
Due o tre animali e il quad. Versi, scatti, un breve giro.

Coppia guidata dall'adulto — 2 anni+
Nutrire, ordinare, condividere. L'adulto fissa la regola; il bambino sistema gli animali.

Piccolo gruppo — 3-5 anni
La giornata dei guardiani, oppure dove nel mondo, con un guardiano o due animali a testa.

Materiali sempre a disposizione
Su una vasca di sabbia o d'erba con i recinti, per un intero progetto sugli animali selvatici. Con quindici animali nessuno deve aspettare.

NEL SERVIZIO

Niente piccole parti; animali sicuri per la dentizione

Si pulisce con un panno; va bene per la vasca della sabbia e all'aperto

Recinti e mangiatoie si ripongono in piano; gli animali in un'unica vasca profonda

Ogni animale è disponibile singolarmente: si sostituisce uno, non il set

COSA OSSERVARE

☐ Il bambino sa abbinare un verso all'animale giusto?

☐ Il bambino sa inventare una regola di classificazione e dire qual è?

☐ Il bambino dà una ragione per il luogo in cui vive un animale?

☐ Il bambino tiene traccia di quali animali sono stati nutriti?

☐ Il bambino abbina una palla a un animale senza contare?

☐ I bambini si dividono i compiti dei guardiani?

AREE DI APPRENDIMENTO

Sviluppo fisico

Comunicazione e linguaggio

Sviluppo personale, sociale ed emotivo

Comprendere il mondo

Matematica

Arti espressive

AMPLIATE IL SET

Il cast che arricchisce la classificazione: aggiungete gli animali polari per un gioco «potrebbero incontrarsi?», o i dinosauri per «allora e adesso».

First Friends Polar Bear

First Friends Penguin

First Friends T Rex

First Friends Koala



1 Chi fa così?

12-30 mesi
1-2 bambini + adulto

OCCORRENTE

Quattro animali con versi chiari: leone, elefante, scimmia, serpente.

COSA FARE

1. Mettete in piedi i quattro animali. Dite il nome di ciascuno e fate insieme il suo verso.
2. Fate un solo verso. «Chi fa così?» Lasciate che il bambino prenda l'animale.
3. Passatelo perché lo tenga in mano e imiti il verso.
4. Scambiatevi: il bambino fa un verso e voi trovate l'animale; sbagliate qualche volta.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Ascolto Abbinamento Versi degli animali

Nominare

Più facile — Due animali: leone e serpente.

Più difficile — Aggiungete un quinto animale senza un verso evidente: cosa dice una giraffa?

OSSERVA

Abbinare un verso a un animale è ascolto e memoria insieme. Un bambino che corregge il vostro errore voluto ha l'abbinamento sicuro.

2 Dai da mangiare agli animali

18 mesi - 3 anni
1-2 bambini + adulto

OCCORRENTE

Il quad con il guardiano, una balla di fieno, tre animali distanziati sul pavimento, una mangiatoia.

COSA FARE

1. Caricate il fieno sul quad. «È ora di dar da mangiare agli animali.»
2. Guidate fino al primo animale. Fermatevi. Mettete il fieno nella mangiatoia. «Ecco a te, giraffa.»
3. Guidate fino al successivo. Ripetete. Il bambino guida e nutre.
4. «Chi non ha ancora mangiato?» Guardate, trovate e finite il giro.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Motricità globale Viaggi Cura

Ricordare a chi è già stato dato da mangiare

Più facile — Due animali, l'adulto guida, il bambino nutre.

Più difficile — Il leone non mangia fieno: di cosa ha bisogno invece?

OSSERVA

Il bambino tiene traccia di chi è stato nutrito? Ricordare quali sono già fatti è memoria di lavoro, ed è ciò che rende questo un compito e non solo un giro in macchina.

3 Ordina il parco

2-4 anni
1-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutti gli animali e i recinti. Fate due o tre recinti.

COSA FARE

1. Costruite i recinti. «Gli animali grandi in questo, quelli piccoli in quello.» Ordinate insieme.
2. Aprite i recinti. Nuova regola: «a strisce o a macchie qui, quelli senza là».
3. Regola tre: «chi potrebbe arrampicarsi su un albero?» Lasciate che i bambini ne discutano.
4. Il bambino sceglie la regola; l'adulto e gli altri la indovino.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Classificazione Classificazione Ragionamento

Parole descrittive

Più facile — Due recinti, una regola evidente, quattro animali.

Più difficile — Due regole insieme: grande E con quattro zampe.

OSSERVA

Il terzo gradino è quello che conta: un bambino che inventa una regola e sa dirla fa una vera classificazione. Notate chi ci arriva.



4 Dividi il fieno

3-5 anni
1-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

Sei animali, sei balle di fieno (vanno bene anche dei blocchi), mangiatoie.

COSA FARE

1. Mettete in fila sei animali. Distribuite le balle una a testa, toccando ogni animale. «Bastano?»
2. Togliete una palla. Distribuitele di nuovo. «Chi non ne ha?»
3. Aggiungetene due. Distribuitele. «Chi ne ha due? È giusto?»
4. Chiedete «di quante balle abbiamo bisogno per sei animali?» e controllate contando.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Corrispondenza uno a uno

Condivisione

Di più e di meno

Contare

Più facile — Tre animali, tre balle; abbinare senza contare.

Più difficile — Dodici balle per sei animali: quante a testa? Dividetene e contate.

OSSERVA

Abbinare una palla a un animale senza contare è corrispondenza uno a uno. Risolvere «bastano?» contando entrambi gli insiemi è la fase successiva.

5 Dove nel mondo?

3-5 anni
2-4 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutti gli animali. Tre panni: giallo (savana), verde (foresta), blu (fiume). Un mappamondo o una mappa, se ce l'avete.

COSA FARE

1. Stendete i tre luoghi. Dite come si chiamano e come ci si sente.
2. Disponete i tre ambienti. Nominate ciascuno e descrivete com'è. Poi il leone, il panda, il canguro.
3. Trovate gli animali che hanno bisogno di acqua vicina e spostateli più vicino al fiume.
4. Chiedete «il panda e il canguro potrebbero mai incontrarsi?» Parlate di quanto sono lontani.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Comprendere il mondo

Habitat

Ragionamento

Vocabolario

Più facile — Due luoghi: acqua o terra.

Più difficile — Trovate la casa di ogni animale su un mappamondo o una mappa e metteteci un dito sopra.

OSSERVA

Ascoltate le motivazioni: «il coccodrillo ha bisogno dell'acqua», «il panda mangia bambù». Collegare un animale a ciò che gli serve dalla sua casa è comprensione, non solo collocazione.

6 La giornata dei guardiani

4-5 anni
2-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutto il set. Un semplice elenco di compiti con immagini: fieno, acqua, recinto, conteggio.

COSA FARE

1. Date a ogni bambino un guardiano e dividetevi i compiti dell'elenco.
2. Mettete in scena le attività del mattino: il giro con il quad per distribuire il cibo e il riempimento degli abbeveratoi.
3. Un problema: il recinto è caduto e la scimmia è uscita. Chi lo ripara, chi va a prendere la scimmia?
4. Sera: contate gli animali che rientrano. «Ci siamo tutti?» Spuntate l'elenco.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Cooperazione

Ordinamento in sequenza

Risoluzione di problemi

Contare

Più facile — Solo due compiti, uno a testa.

Più difficile — Un guardiano è malato: come fa l'altro a svolgere tutti i compiti?

OSSERVA

I bambini si dividono il lavoro e si confrontano tra loro? Coordinare i ruoli attorno a un compito comune è gioco cooperativo, e il conteggio serale gli dà una conclusione spontanea.

