



First Friends Farm Set

Gioco di ruolo e attività quotidiane di cura degli animali con una stalla, un trattore e animali della fattoria. Favorisce la classificazione, il conteggio, la capacità di ordinare le azioni in sequenza e il vocabolario relativo agli animali e all'alimentazione.

CONTENUTO

Stalla, trattore, 2 personaggi, animali della fattoria, 2 alberi

MERCATO

Doppio — Casa e scuola

COSA CONTIENE IL SET



Cow & Horse Stable Set

31 x 17 x 21 cm



Tractor & Farmer

20 x 16 x 16.5 cm



First Friends Cow



First Friends Pony



First Friends Lamb



First Friends Boy



First Friends Girl



Albero semplice e melo

COSA IMPARANO I BAMBINI



Linguaggio

Nomi e versi degli animali, parole della fattoria, «nella stalla», «dietro l'albero». Un linguaggio che arriva insieme al gioco.



Pre-matematica

Contare gli animali che entrano, contare quelli che escono. Due nella stalla, uno nel campo: quanti in tutto?



Ordinare e abbinare

Grande e piccolo, quattro zampe e due, mangia erba o mangia mele. Ogni animale nella sua casa.



Comprendere il mondo

Da dove vengono il latte, la lana e le mele, e chi fa il lavoro.



Ordinamento in sequenza

Svegliare gli animali, dar loro da mangiare, mungere la mucca, raccogliere le mele, chiudere la stalla. Una giornata in fattoria ha un ordine.



Cura e responsabilità

Gli animali dipendono dal contadino. Attraverso il gioco, i bambini sperimentano cosa significa prendersi cura di qualcuno.

ARGOMENTI COLLEGATI

La vita in fattoria

Benessere degli animali

Da dove viene il cibo

Versi degli animali

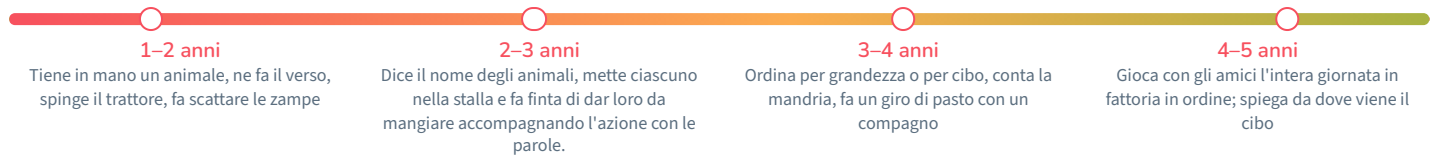
Contare

Stagioni

I lavori delle persone



UN SET, CINQUE ANNI DI GIOCO



QUATTRO MODI DI USARE IL SET



Scoperta in autonomia — 12 mesi+
Un animale e la stalla. Verso, dentro, fuori, far scattare le zampe. Anche il solo trattore va bene.



Coppia guidata dall'adulto — 18 mesi+
Nominare, classificare, contare. L'adulto guida l'attività con le domande; il bambino sposta gli animali.



Piccolo gruppo — 3-5 anni
La giornata del contadino con un compito a testa. Tre bambini attorno a una stalla funziona bene.



Materiali sempre a disposizione
Su un panno verde con blocchi come muri e la casa First Friends come cascina, per un intero progetto sulla fattoria.

NEL SERVIZIO



Niente piccole parti; personaggi e animali sicuri per la dentizione



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



La stalla fa anche da contenitore; gli animali ci entrano al riordino



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

COSA OSSERVARE

☐ Il bambino abbina il verso all'animale giusto?
 ☐ Il bambino sa ordinare gli animali e dire la regola?

☐ Il bambino tocca ogni animale una sola volta mentre conta?
 ☐ Il bambino si accorge che manca un animale senza ricontare?

☐ Il bambino sa giocare la giornata in fattoria in ordine e raccontarla di nuovo?
 ☐ Il bambino collega latte, lana o mele al luogo da cui provengono?

AREE DI APPRENDIMENTO

Sviluppo fisico

Comunicazione e linguaggio

Sviluppo personale, sociale ed emotivo

Comprendere il mondo

Matematica

Arti espressive

AMPLIATE IL SET

Ampliate la mandria e il cortile: il cagnolino e il gattino vendono migliaia di pezzi anche da soli e qui trovano il loro posto, mentre il quad dà al contadino un secondo veicolo.



First Friends Puppy



First Friends Kitten



Quad with Boy



First Friends House



1 Muu, Bee, liih

12-24 mesi
1 bambino + adulto

OCCORRENTE

I tre animali e la stalla.

COSA FARE

1. Sollevare la mucca. Dite «mucca: muu». Imitate il verso con voce forte.
2. Passatela al bambino. Aspettate che emetta un suono o rivolga lo sguardo verso di voi. Imitate la sua risposta.
3. Fate entrare la mucca nella stalla dicendo «su, entriamo!». Chiudete la porta.
4. Ripetete con l'agnello e il pony. Poi aprite la stalla e lasciateli uscire.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Nominare

Versi degli animali

Dentro e fuori

Imitazione

Più facile — Un solo animale, tante ripetizioni.

Più difficile — Fate prima il verso e chiedete al bambino di trovare l'animale.

OSSERVA

Il bambino fa il verso giusto per l'animale giusto? Abbinare il verso all'animale viene prima del nome: sono entrambi linguaggio.

2 Il trattore va all'albero

18 mesi - 3 anni
1-2 bambini + adulto

OCCORRENTE

Il trattore con il contadino, il melo, la stalla. Un metro di pavimento libero.

COSA FARE

1. Mettete la stalla a un'estremità e il melo all'altra.
2. Guidate il trattore verso l'albero: «andiamo a cogliere le mele». Fermatevi. «Coglietene una!»
3. Tornate alla stalla. «Di nuovo a casa.» Parcheggiate.
4. Lasciate guidare il bambino. Aggiungete il pony che cammina accanto per un secondo bambino.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Motricità globale

Parole di posizione

Viaggi

Stop e via

Più facile — Un viaggio più breve, con la mano dell'adulto sul trattore.

Più difficile — Aggiungete un ostacolo: un blocco sulla strada. Come fa il trattore ad aggirarlo?

OSSERVA

Il bambino si ferma all'albero e fa qualcosa lì, o guida soltanto? Un viaggio con uno scopo a ciascuna estremità è una storia con due eventi.

3 Chi abita dove?

2-4 anni
1-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutti gli animali, entrambi i personaggi, la stalla e i due alberi.

COSA FARE

1. Mescolate tutto al centro. «Chi vive nella stalla?» Mettete gli animali al loro posto.
2. «Chi si prende cura di loro?» Mettete il bambino e la bambina vicino alla porta della stalla.
3. Ordinate ancora in modo diverso: qui gli animali grandi, lì quelli piccoli.
4. Ordinate ancora una volta: chi mangia erba? Chi mangia mele? Metteteli vicino all'albero giusto.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Classificazione

Classificazione

Ragionamento

Vocabolario

Più facile — Solo due gruppi: animali e persone.

Più difficile — Chiedete al bambino di inventare una regola e di ordinare in base a quella, poi indovinate la sua regola.

OSSERVA

Il bambino sa dire la regola con cui ha ordinato? Ordinare per una caratteristica evidente, poi per una regola data, poi per una regola propria è una vera progressione: notate a che punto è ogni bambino.



4 Contali mentre entrano

3-5 anni
1-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutti gli animali e la stalla. In più, se volete: carte con i numeri da 1 a 5.

COSA FARE

1. Sera: contate ogni animale che entra nella stalla, toccandolo mentre contate.
2. Chiudete la porta. «Quanti sono dentro?» Dite insieme il totale.
3. Mattina: contateli mentre escono. Nascondetene uno prima che il bambino guardi. «Ci siamo tutti?»
4. Girate una carta con un numero e mettete nel campo esattamente quel numero di animali.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Contare

Corrispondenza uno a uno

Numero cardinale

Ne manca uno

Più facile — Solo due animali; l'adulto conta ad alta voce insieme al bambino.

Più difficile — «Tre dentro e uno nel campo: quanti in tutto?»

OSSERVA

Ascoltate se l'ultimo numero detto viene usato come totale. Un bambino che si accorge che ne manca uno senza ricontare tiene il numero a mente.

5 La giornata del contadino

3-5 anni
2-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

Tutto il set. In più, se volete: un panno per il mercato.

COSA FARE

1. Concordate i compiti della giornata e chi fa cosa. Un bambino è il contadino, uno l'aiutante.
2. Mettete in scena le attività della mattina: aprire la stalla, dar da mangiare a ogni animale e mungere la mucca.
3. Pomeriggio: cogliere le mele dall'albero, caricare il trattore, guidare fino al mercato e venderle.
4. Sera: gli animali rientrano, la stalla è chiusa. Chiedete «cosa ha fatto per prima cosa il contadino? E per ultima?»

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Ordinamento in sequenza

Gioco di ruolo

Cooperazione

Indicatori temporali

Più facile — Solo tre compiti: dar da mangiare agli animali, mungere la mucca e metterli a dormire.

Più difficile — Piove, oppure il pony scappa: come cambia la giornata?

OSSERVA

Il bambino sa tenere a mente l'ordine dei compiti e raccontarli di nuovo? Risolvere un problema a metà storia è un passo oltre la routine.

6 Da dove viene?

4-5 anni
2-4 bambini + adulto

OCCORRENTE

La mucca, l'agnello, il melo. Tre cose vere o immagini: un cartone di latte, un calzino di lana, una mela.

COSA FARE

1. Mostrate il latte. «Da dove viene?» Lasciate che i bambini ipotizzino, poi mettete la mucca accanto.
2. Mostrate il calzino. Toccato. «Quale animale ci dà la lana?» Abbinatelo all'agnello.
3. Mostrate la mela. Abbinatela all'albero. Fate finta di coglierne una.
4. Chiedete «cosa dovrebbe fare il contadino per avere il latte?» e mettetelo in scena.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Comprendere il mondo

Abbinamento

Vocabolario

Ragionamento

Più facile — Una sola coppia: latte e mucca.

Più difficile — Chiedete cosa serve all'animale dal contadino in cambio: cibo, acqua, riparo.

OSSERVA

Il bambino collega il prodotto all'animale, e poi i bisogni dell'animale al contadino? È in questo legame in due passaggi che «la fattoria» smette di essere un tema e diventa comprensione.

