



First Friends Play House Set

Un elemento centrale dell'angolo della casa. Favorisce il gioco di ruolo libero sulle routine quotidiane e sui ruoli familiari, l'uso del linguaggio spaziale e la narrazione di storie in coppia e in piccoli gruppi.

CONTENUTO

Casa con giardino estraibile, tavolo e sedia, 4 personaggi, 1 animale domestico, 1 culla

MERCATO

Doppio — Casa e scuola

COSA CONTIENE IL SET



First Friends House
22 × 22 × 23 cm



First Friends Girl



First Friends Father



First Friends Baby with Crib
9,5 × 8,5 × 12 cm



First Friends Puppy



Tavolo e sedia

COSA IMPARANO I BAMBINI



Gioco sociale

Una casa è un posto dove stare insieme. Ruoli, regole, chi dorme dove e chi dà da mangiare al cane.



Linguaggio

Cucina, camera da letto, giardino, di sopra, fuori. Parole che indicano posizioni e oggetti della casa, usate durante il gioco anziché imparate da un elenco.



Ordinamento in sequenza

Dalla mattina alla nanna, dall'interno all'esterno. Una giornata a casa è una storia con un ordine.



Motricità fine

Aprire la porta, far scorrere il giardino, far sedere un personaggio al tavolo, sistemare il tavolo e la sedia.



Alfabetizzazione emotiva

A casa si vivono le emozioni. Di un personaggio stanco, arrabbiato o eccitato si può parlare in tutta sicurezza.



Comprendere il mondo

Da dove arrivano luce e calore, cosa mantiene fresca una casa, cosa cresce in giardino.

ARGOMENTI COLLEGATI

La vita a casa

La mia famiglia

Una giornata a casa nostra

Le stanze e le cose che contengono

Animali domestici

Il giardino

Tempo atmosferico e stagioni



UN SET, CINQUE ANNI DI GIOCO



QUATTRO MODI DI USARE IL SET

Scoperta in autonomia — 12 mesi+
La casa sul pavimento con un personaggio. Porta, maniglia, giardino: elementi sufficienti per giocare a lungo.

Coppia guidata dall'adulto — 2 anni+
Arredare una stanza, mettere a letto il neonato. L'adulto chiede dove e perché; il bambino decide.

Piccolo gruppo — 3-5 anni
Una giornata a casa o un visitatore alla porta, con un personaggio a testa. Tre bambini attorno a una casa funziona bene.

Materiali sempre a disposizione
Il cuore dell'angolo della casa. Aggiungendo il Family Set e l'Emergency Vehicles Set, la casa diventa il luogo a cui ogni storia ritorna.

NEL SERVIZIO

Niente piccole parti; personaggi di 12,5 cm; sicuri per la dentizione

Si pulisce con un panno; tavolo, sedia e personaggi si possono lavare

Si chiude con tutto dentro; maniglia per essere portata dai bambini

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

COSA OSSERVARE

☐ Il bambino apre la porta per cercare un personaggio nascosto?

☐ Il bambino sa dire il nome delle stanze e sistemare tavolo e sedia con una motivazione?

☐ Il bambino mette in scena una routine in ordine e la racconta di nuovo?

☐ Il bambino saluta, offre e chiede quando arriva un visitatore?

☐ Il bambino collega caldo e fresco, sole e ombra, con una motivazione?

☐ Il bambino parla di come si sente un personaggio e di cosa aiuterebbe?

AREE DI APPRENDIMENTO

Sviluppo fisico

Comunicazione e linguaggio

Sviluppo personale, sociale ed emotivo

Comprendere il mondo

Matematica

Arti espressive

AMPLIATE IL SET

Completate la famiglia, aggiungete un animale domestico e date loro un posto dove andare: gli stessi personaggi stanno su ogni veicolo First Friends.

First Friends Mother

First Friends Grandfather

First Friends Kitten

First Friends Scooter with Puppy



1 Apri la porta

12-24 mesi
1 bambino + adulto

OCCORRENTE

La casa e un personaggio.

COSA FARE

1. Bussate alla porta. Dite «toc toc». Apritela. Dite «ciao!»
2. Mettete il personaggio dentro. Chiudete la porta. Dite «ciao ciao».
3. Lasciate che il bambino apra la porta e trovi il personaggio. Festeggiate.
4. Scambiatevi: il bambino nasconde il personaggio, voi bussate e lo trovate.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Motricità fine

Dentro e fuori

Permanenza dell'oggetto

Prime parole

Più facile — Lasciate la porta socchiusa, in modo che si apra con una leggera spinta.

Più difficile — Nascondete il personaggio in una stanza indicata: «è in cucina?»

OSSERVA

Il bambino cerca il personaggio dietro la porta chiusa? Aspettarsi che sia ancora lì è permanenza dell'oggetto; bussare prima di aprire è una routine appresa.

2 Dove va?

2-3 anni
1-2 bambini + adulto

OCCORRENTE

La casa con il suo tavolo e la sua sedia, svuotata.

COSA FARE

1. Dite insieme il nome delle stanze, indicandole. Fate scorrere fuori il giardino e dite il nome anche di quello.
2. Passate il tavolo. «Dove va?» Lasciate che sia il bambino a sistemarlo.
3. Poi la sedia, la culla e ogni personaggio. Ogni tanto chiedete «perché lì?»
4. Quando la casa è piena, mettete dentro la famiglia e chiedete chi dorme dove.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Vocabolario

Parole di posizione

Ragionamento

Classificazione

Più facile — L'adulto dice il nome della stanza prima di passare il pezzo.

Più difficile — Mettete qualcosa nella stanza sbagliata di proposito e vedete chi se ne accorge.

OSSERVA

Ascoltate «in», «sopra», «accanto a», «di sopra». Un bambino che spiega perché il letto è in camera da letto ragiona sulla funzione, non copia soltanto.

3 Dalla mattina alla nanna

2-4 anni
1-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

La casa, il tavolo e la sedia, tutti i personaggi e il cucciolo.

COSA FARE

1. Tutti dormono. «È mattina: chi si sveglia per primo?»
2. Colazione a tavola, in giardino con il cucciolo, di nuovo dentro per il pranzo.
3. Bagno, storia, il neonato nella culla, luci spente.
4. Chiedete «cosa abbiamo fatto prima? E poi?» e lasciate che ogni bambino racconti una parte.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Ordinamento in sequenza

Routine

Gioco di ruolo

Indicatori temporali

Più facile — Solo tre scene: colazione, giardino, nanna.

Più difficile — Qualcosa va storto: il cucciolo scappa, il neonato non vuole dormire. Come risolve la famiglia?

OSSERVA

Il bambino sa raccontare di nuovo la giornata nell'ordine in cui è stata giocata? Aggiungere un problema e risolverlo è l'inizio della trama.



4 Visitatori

3-5 anni
2-4 bambini + adulto

OCCORRENTE

La casa e la famiglia. Uno o due personaggi First Friends in più come visitatori.

COSA FARE

1. La famiglia è in casa. Un visitatore bussa. «Chi potrebbe essere?»
2. Il bambino alla porta decide: la nonna, un amico, il postino. Salutateli.
3. Cosa si fa con un visitatore? Offrire da bere, mostrare il giardino, fare un gioco.
4. Salutate e agitate la mano. Scambiatevi i ruoli e bussate di nuovo.

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Gioco sociale

Saluti

Rispettare i turni

Fantasia

Più facile — L'adulto è il visitatore e fa da modello per il saluto.

Più difficile — Il visitatore ha bisogno di qualcosa: ha perso un cane, ha fame, è nuovo nella via.

OSSERVA

Ascoltate i saluti, le offerte e le domande rivolte ai personaggi. Ospitare un visitatore è una prova in miniatura delle regole sociali.

5 Sole caldo, aria fresca

3-5 anni
1-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

La casa con il suo giardino e il condizionatore. Qualche pezzetto di carta o di stoffa da agitare come brezza.

COSA FARE

1. Indicate il condizionatore. «A cosa serve?» Parlate di come tenere fresca una stanza in una giornata calda.
2. Indicate i pannelli sul tetto. «A cosa servono?» Parlate di da dove arrivano luce e calore.
3. Fate scorrere fuori il giardino. «Cosa potremmo coltivare qui?» Piantate una foglia e fate finta di annaffiarla con un annaffiatoio.
4. Mettete il cucciolo in giardino. Perché al cucciolo piace il sole? Dove andrà quando fa caldo?

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Comprendere il mondo

Tempo atmosferico

Vocabolario

Ragionamento

Più facile — Solo il condizionatore: giornata calda, stanza fresca.

Più difficile — Chiedete cosa fa la famiglia in una giornata fredda e quale parte della casa aiuta.

OSSERVA

Il bambino collega una causa a un effetto e lo dice? «Fa caldo, quindi il cucciolo va dentro» è un vero ragionamento.

6 Il neonato non vuole dormire

3-5 anni
2-3 bambini + adulto

OCCORRENTE

La casa, la culla, il neonato e due personaggi della famiglia.

COSA FARE

1. È l'ora della nanna. Il neonato è nella culla e piange. «Cosa potrebbe esserci che non va?»
2. Lasciate che ogni bambino proponga una cosa e mettetela in scena: ha fame, ha troppo caldo, vuole una storia, sente la mancanza del cucciolo.
3. Provate ogni idea con i personaggi. Decidete insieme cosa funziona.
4. Chiedete «come si sente il papà? Come si sente adesso il neonato?»

OBIETTIVO DI APPRENDIMENTO

Empatia

Risoluzione di problemi

Emozioni

Gioco di ruolo

Più facile — Solo due idee, proposte dall'adulto; il bambino ne sceglie una.

Più difficile — La prima volta non funziona niente: cosa proveresti dopo?

OSSERVA

Ascoltate i bambini che ragionano sui bisogni del neonato anziché sui propri. Nominare l'emozione del genitore oltre a quella del neonato è un vero passo nell'assumere il punto di vista altrui.

