



Gianfranco Carletti



Gioco e imparo con i 44 Gatti

2

Attività gattastiche
con i numeri
e le lettere



44 Gatti™ © 2022
Rainbow S.p.A. e
Antoniano di Bologna.

www.44gatti.it

Erickson



Gioco e imparo con i 44 Gatti

è il quaderno che propone divertenti attività per bambine e bambini a partire dai **4 ANNI** in compagnia dei famosi gattini musicisti, Lampo, Polpetta, Milady e Pilou, e dei loro amici.

Attraverso schede coinvolgenti e tanti adesivi colorati, i bambini imparano a stimolare in modo progressivo **L'OSSERVAZIONE, LA COORDINAZIONE OCULO-MANUALE E IL PENSIERO LOGICO.**

In questo volume, le attività aiutano a sviluppare abilità trasversali e prerequisiti scolastici come:

CONCETTI TOPOLOGICI, MEMORIA, LINGUAGGIO, METAFONOLOGIA E PREARITMETICA.



€ 9,90



9 788859 102704 11

www.erickson.it



Gioco e imparo con i 44 Gatti



Il volume



Questo volume, ideato per bambini e bambine a partire dai **4 anni**, contiene attività che allenano in modo specifico diverse **competenze trasversali** e i prerequisiti utili alla **formazione delle abilità scolastiche**, tra i quali:

- coordinazione occhio-mano
 - orientamento spaziale
 - concetti di relazione
 - metafonologia
- competenze prearitmetiche
 - memoria di lavoro.



Tramite **consegne semplici** e pagine di **esempi** precompilati, i bambini e le bambine vengono accompagnati passo passo nelle attività, disposte secondo un principio di **difficoltà crescente**.

Le illustrazioni divertenti e gli adesivi dei **44 gatti** favoriscono il coinvolgimento e sviluppano l'autonomia dei bambini.



Tutti gli esercizi si basano sull'applicazione **dell'esercizio grafo-motorio** e sono articolati in tre sezioni:

- Labirinti di parole
- Numeriamo insieme
 - Gioco memo.





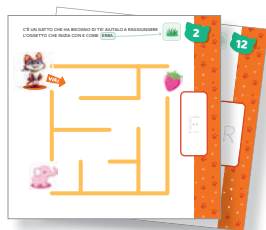
Le attività



LABIRINTI DI PAROLE

Allena la pianificazione, la coordinazione occhio-mano, le competenze metafonologiche e stimola il lessico.

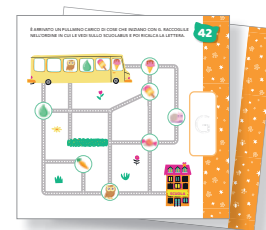
Il bambino aiuta i gattini a districarsi nei labirinti per raggiungere l'oggetto che inizia con la stessa lettera della parola target (schede 1-15). Nelle ultime schede (16-20) deve invece discriminare i suoni simili (B/P, D/T, V/F, ecc.) e inserire ogni coppia di immagini nella scatola con l'iniziale corretta.



GIOCO MEMO

Stimola la coordinazione occhio-mano, la memoria di lavoro e visiva, consolidando le competenze metafonologiche e prearitmetiche.

Nelle prime schede (39-46), si trova un pullman carico di oggetti che iniziano con la stessa iniziale. Il bambino deve raccogliarli tutti nell'ordine in cui compaiono. Nelle ultime 4 attività, il bambino osserva le foto, conta e memorizza il numero di oggetti per poi indicarne la quantità corretta nella pagina successiva.



NUMERIAMO INSIEME

Allena la coordinazione occhio-mano, stimola i prerequisiti aritmetici e le competenze semantico-lessicali.

Nelle schede iniziali (21-28), il bambino conta gli oggetti, confronta le quantità e le collega al numero corretto. Dalla scheda 29 alla 34 viene invitato a tracciare il percorso di ogni gatto contando tutti gli oggetti che incontra. Collega poi ogni personaggio al numero giusto. Nelle ultime 4 schede, deve individuare il labirinto corretto in base alla consegna.



TAVOLE ADESIVI

Si lavora sui concetti spaziali e sulla comprensione delle relazioni tra se stessi e l'ambiente circostante.

Alla fine di ogni sezione, si trovano tavole in cui si gioca con gli adesivi sui concetti topologici (sopra-sotto, dentro-fuori, davanti-dietro, ecc.), fondamentali per far comprendere al bambino la propria posizione nello spazio e base per l'apprendimento corretto della scrittura e della lettura.



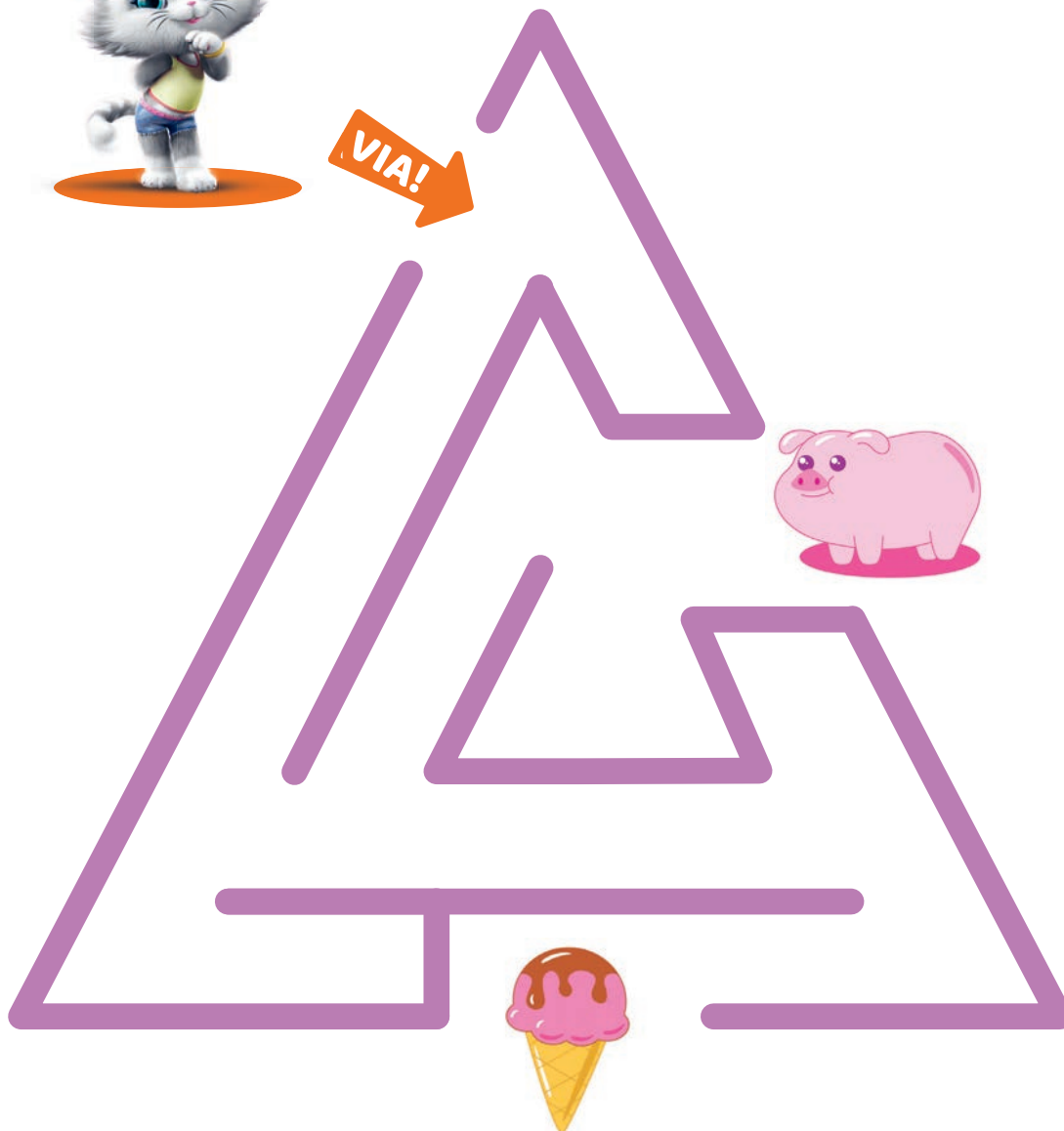
C'È UN GATTO CHE HA BISOGNO DI TE! AIUTALO A RAGGIUNGERE
L'OGGETTO CHE INIZIA CON M COME MANO.



8



VIA!



M

C'È UN GATTO CHE HA BISOGNO DI TE! AIUTALO A RAGGIUNGERE
L'OGGETTO CHE INIZIA CON R COME RAGNATELA.



12



VIA!



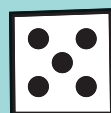
R

IN QUESTA FATTORIA MANCA UN PO' DI ALLEGRIA! INCOLLA PILOU **DAVANTI**
ALL'ALBERO, IL CARRETTO **DIETRO** AL RECINTO, IL PALLONE **SOPRA** L'ALBERO
E LA MELA **SOTTO**.





OGGI DIAMO I NUMERI! CONTA GLI OGGETTI A SINISTRA, COLLEGALI AL DADO CON LA GIUSTA QUANTITÀ E INFINE AL NUMERO CORRETTO.



1

2

3

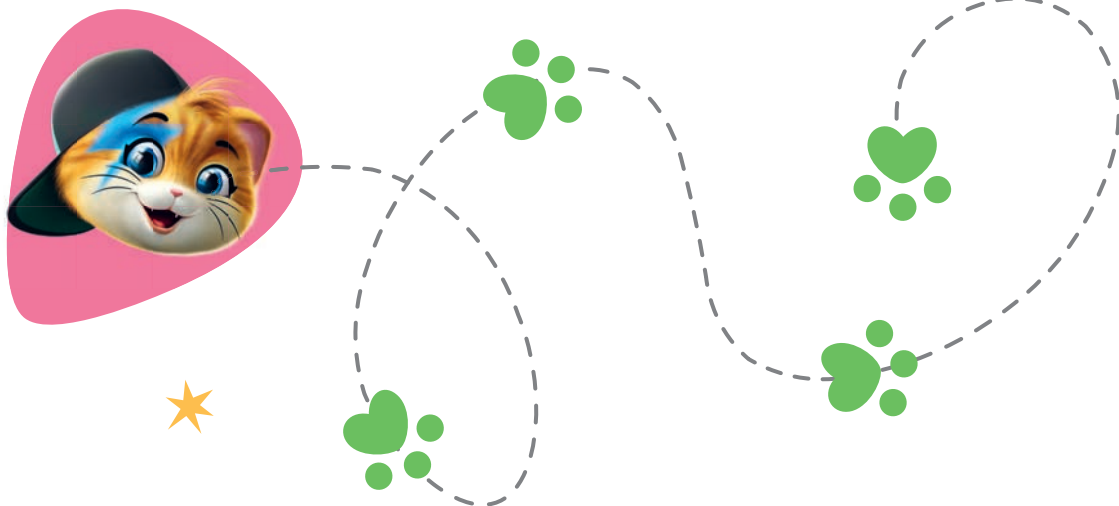
4

5

6

CHI HA VOGLIA DI GIOCARE? CONTA QUANTI OGGETTI RACCOLGONO I DUE GATTI E POI COLLEGA CIASCUNO AL NUMERO CORRETTO.

34



4

3

OSSERVA IL DISEGNO E CONTA GLI OGGETTI. STAI ATTENTO PERCHÉ NELLA PROSSIMA PAGINA DOVRAI RICORDARE QUANTI SONO.



