

I mini  
blocchi

Antonio Calvani  
e Benedetto Zanaboni

# È logico, SIGNORA TIGRE!

**SVILUPPARE  
IL PENSIERO LOGICO  
E IL RAGIONAMENTO**

Illustrazioni di  
**Beatrice Xompero**

**4  
ANNI**

**Erickson**

## I mini blocchi

### Giochi e attività per sostenere lo sviluppo dei bambini e delle bambine

I giochi di questo blocco facilitano lo sviluppo delle **ABILITÀ LOGICHE** in età prescolare. Le attività sono in ordine di difficoltà crescente e possono essere svolte in **AUTONOMIA** da bambini e bambine.

#### Questo blocco lavora su:



Abilità visuo-spaziale



Ordinamento e classificazione



Abilità logico-deduttiva



Orientamento spaziale

I giochi educativi sono stati ideati e testati da **ESPERTI PEDAGOGISTI E INSEGNANTI**



## I mini blocchi

**Giochi e attività per sostenere lo sviluppo dei bambini e delle bambine**



- **I MINI BLOCCHI** sono quaderni operativi pensati per bambini e bambine **DAI 3 AI 6 ANNI**.
- Propongono attività e **GIOCHI EDUCATIVI** ideati da professionisti dell'educazione che mirano ad accompagnare e sostenere lo sviluppo dei bambini e delle bambine.
- Grazie al pratico **FORMATO**, il blocco è il compagno ideale sia a casa che in viaggio.
- Tutte le attività presentano consegne semplici e immediate, e sono corredate di **IMMAGINI** giocose e divertenti.

# È logico, signora Tigre!

Questo volume si rivolge a bambine e bambini dai **4 anni di età**.

Le **48 attività** sono organizzate in 4 sezioni di complessità crescente e sono pensate per facilitare lo sviluppo di **4 abilità** fondamentali (abilità visuo-spaziali, capacità di ordinamento e classificazione, abilità logico-deduttive e orientamento spaziale), ciascuna identificata da un'icona. L'impostazione essenziale della pagina e le consegne semplici e immediate rendono esplicita a bambini e bambine (con la mediazione dell'adulto che legge) la modalità di esecuzione, che di volta in volta prevede di collegare, cerchiare, ritagliare e incollare.

In questa avventura la signora Tigre e i suoi amici dovranno risolvere **enigmi e giochi di logica**. Le bambine e i bambini li aiuteranno, svolgendo le attività. All'inizio di ogni sezione dovranno unire i puntini dell'immagine per scoprire il personaggio guida.

Alla fine delle sezioni troveranno **4 puzzle** che, uniti, daranno vita a un grande scenario con cui giocare.



**Esempio di esercizio con difficoltà crescente**

# Le attività



## ABILITÀ VISUO-SPAZIALI

L'allenamento delle abilità visive fin dai primi anni della scuola dell'infanzia rappresenta un ottimo strumento per lo sviluppo di future abilità collaterali. In questo volume troveremo attività di **completamento** con parti mancanti, **riempimento di blocchi logici** secondo un disegno geometrico e **individuazione di componenti** sbagliate in un pattern visivo da ricomporre.



## ORDINAMENTO E CLASSIFICAZIONE

La capacità di classificare e ordinare già dall'infanzia è un buon prerequisito in vista di future **abilità logico-matematiche**. Gli esercizi proposti riguardano il classificare elementi secondo caratteristiche logiche, di dimensione o colore. Troviamo inoltre prime **attività di insiemistica**, che richiedono di scegliere gli elementi da riunire o di individuare gli elementi intrusi.





## ABILITÀ LOGICO-DEDUTTIVE

Le abilità logico-deduttive sono direttamente collegate alle future, importantissime, **abilità di problem solving**. Attraverso gli esercizi di questo volume le bambine e i bambini andranno a svolgere attività di **completamento** di sequenze logiche, **inserimento di elementi** all'interno di matrici deduttive o **riordino** di elementi scomposti secondo una sequenza logica.



## ORIENTAMENTO SPAZIALE

Attraverso le attività precoci di orientamento spaziale si introducono i primi concetti topologici, fondamentali per le future competenze in ambito visuo-spaziale. Con le attività in questo mini blocco verranno affrontate sfide che riguardano i concetti di **dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano**. Ai bambini e alle bambine si chiederà di individuare o posizionare elementi secondo questi criteri.



## COMPONI IL PUZZLE

Al termine di ogni sezione si trova un puzzle da ritagliare. Affiancando tutti i **4 puzzle** si ottiene un unico scenario con cui giocare.



**INIZIA L'AVVENTURA! UNISCI I PUNTINI,  
COLORA L'IMMAGINE E SCOPRI CHI  
DOVRAI AIUTARE NELLE PROSSIME  
PAGINE...**





RITAGLIA E INCOLLA  
IL PERSONAGGIO CHE  
COMPLETA LA SEQUENZA.

7





COLORA LA TIGRE  
SUL RAMO.

10





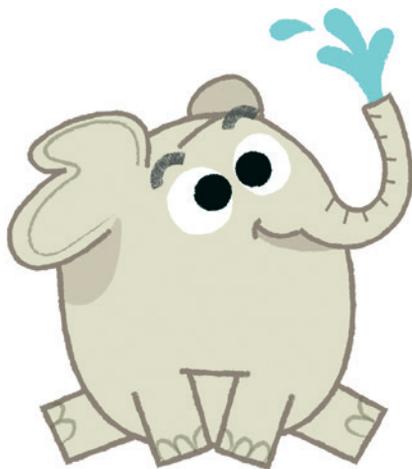
**RITAGLIA E RICOMPONI IL PUZZLE.  
POI UNISCILO A QUELLI CHE  
TROVERAI PIÙ AVANTI.**





QUAL È L'OMBRA DI  
ELEFANTE? TROVALA E  
CERCHIALA.

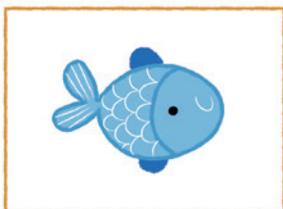
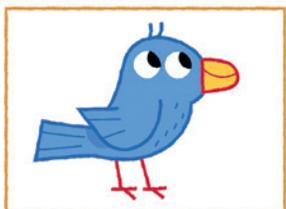
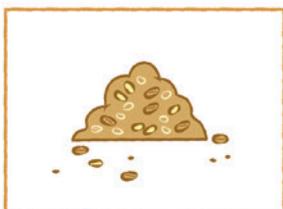
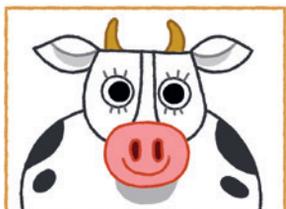
26





**CHE FAME! COLLEGA  
OGNI ANIMALE AL CIBO  
CHE ADORA MANGIARE.**

**28**





TROVA IL TOPOLINO CON  
LA CODA CORTA VICINO  
ALL'ELEFANTE.

36

