

Montessori

1-4

Cubes & Logic





Sight



Logic



Touch

Montessori

RO

O gamă pentru copii mici bazată pe metoda Montessori. Forma de predare a Mariei Montessori se bazează pe învățarea prin experiență pentru a lăsa o amprentă de neșters în mintea copiilor. Aceste jocuri îi ajută pe copii să învețe într-un mod distractiv și eficient, folosindu-și toate simțurile.

HU

Kisgyermekek számára készült termékcsalád a Montessori-módszer alapján. Maria Montessori tanítási formája a tapasztalati tanuláson alapul, hogy kitörölhetetlen nyomot hagyjon a gyerekek elméjében. Ezek a játékok segítenek a gyerekeknek szórakoztató és hatékony tanulásban, minden érzékszervüket felhasználva.

BG

Гама за малки деца, базирана на метода Монтесори. Формата на преподаване на Мария Монтесори се основава на учене чрез опит, за да остави незаличим отпечатък в съзнанието на децата. Тези игри помагат на децата да учат по забавен и ефективен начин, като използват всичките си сетива.

FR

Une ligne pour les plus petits, basée sur la méthode Montessori. La pédagogie de Maria Montessori prévoit un apprentissage basé sur l'expérience, afin de laisser une empreinte indélébile dans l'esprit de l'enfant. Avec ces jeux, l'enfant apprend de façon efficace et amusante, à travers l'utilisation de ses 5 sens.

ES

Una línea para los más pequeños inspirada en el método Montessori. La pedagogía de María Montessori prevé un aprendizaje basado en la experiencia, para así dejar una huella imborrable en la mente del niño. Con estos juegos, el niño aprende de una manera eficaz y divertida, a través del uso de los sentidos.

NL

Een lijn voor de allerkleinsten die gebaseerd is op de Montessori methode. De pedagogie van Maria Montessori richt zich op het leren gebaseerd op het ervaren, waardoor het een onuitwisbare indruk bij het kind achterlaat. Met deze spellen leert het kind op een effectieve en vermakelijke manier, dankzij het gebruik van de zintuigen.

PL

Linia dla najmłodszych oparta na metodzie Montessori. Pedagogika Marii Montessori zakłada naukę opartą na doświadczeniu, która pozostawia wyraźny ślad w umyśle dziecka. Dzięki tym grom dziecko uczy się w efektywny i zabawny sposób, poprzez wykorzystanie zmysłów.

EL

Μια σειρά για μικρά παιδιά βασισμένη στη μέθοδο Μοντεσσόρι. Η παιδαγωγική της Μαρίας Μοντεσσόρι περιλαμβάνει τη μάθηση που βασίζεται στην εμπειρία, έτσι ώστε να αφήνει ανεξίτηλο αποτύπωμα στο μυαλό του παιδιού. Με αυτά τα παιχνίδια το παιδί, μέσω των αισθήσεων, μαθαίνει με αποτελεσματικό και διασκεδαστικό τρόπο.

CONȚINUT
TARTALOMJEGYZÉK
СЪДЪРЖАНИЕТО
CONTENU
CONTENTO
INHOUD
ZAWARTOŚĆ
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ



- 6 puzzle-uri cu animale de asamblat cu 4 cuburi de lemn
- 6 állatos puzzle 4 fakockával összerakható
- 6 пъзела с животни, които да сглобите с 4 дървени кубчета
- 6 Puzzles der Tiere zum Zusammenbauen mit 4 Holzwürfel
- 6 puzles de los animales para montar con 4 cubos de madera
- 6 Dierenpuzzels te maken met 4 houten kubussen
- 6 układanek ze zwierzętami do ułożenia z 4 drewnianych klocków
- 6 παζλ με ζώα που θα κατασκευάσετε με 4 ξύλινους κύβους



- 6 fișiere • 6 файл • 6 файла • 6 Karten
- 6 cartones • 6 kaarten • 6 plansz • 6 картѐлес

- 18 elemente in formă • 18 formázott elem • 18 фасонни елемента
- 18 geformte Elemente • 18 elementos perfilados
- 18 gevormde silhouetten • 18 kształtów • 18 φιγούρες

(RO) Instrucțiuni de spălare: curățarea suprafeței numai cu anunțamp cârpă
(HU) Mosási utasítások: a felületet csak nedves ruhával tisztítsa
(BG) Инструкции за пране: почиствайте повърхността само с влажна кърпа
(PL) Instrukcja czyszczenia: czyścić tylko powierzchnię wilgotną szmatką.
(EL) Οδηγίες καθαρισμού: καθαρίστε την επιφάνεια με ένα βρεγμένο πανί.
(NL) Wasvoorschrift: oppervlak alleen reinigen met een vochtige doek.
(ES) Instrucciones de lavado: limpiar la superficie con un paño húmedo.
(DE) Reinigung: Die Oberfläche mit einem feuchten Tuch reinigen.



CUM SE JOACĂ

Așezați piesele de joc pe suprafața de joc.

În acest moment, încurajați-vă copilul să aleagă un fișier, astfel încât să poată folosi imaginea animalului ca referință pentru a-l ajuta să asambleze puzzle-ul.

Odată ce puzzle-ul cubului a fost pus la loc, urmând fișierul, copiii pot căuta prin diferite forme cele care corespund fișierului la care lucrează și le pot pune în spațiile relevante. În acest fel, ei pot folosi logica pentru a pune obiectele "în ordine", urmând o abordare clasică Montessoriană a jocului

În această fază, este foarte important să vorbești cu copilul tău, nu numai pentru dezvoltarea limbajului, ci și pentru dezvoltarea cognitivă. În timp ce se joacă cu cuburile (și mai târziu cu formele), spuneți cu voce tare numele culorilor și figurilor înfățișate pentru a-l ajuta pe copil să-și construiască și să-și consolideze vocabularul.

Experiența tactilă a acestui joc permite copiilor să-și exerseze abilitățile logice și dexteritatea și să-și antreneze dezvoltarea senzorială



HOGYAN KELL JÁTSZANI

Helyezze a játékfigurákat a játékelületre.

Ezen a ponton bátorítsa gyermekét, hogy válasszon egy fájlt, hogy az állat képét referenciaként használhassa a rejtvény összeállításához.

Miután a kockarejtvényt újra összerakták, a fájlt követve a gyerekek a különböző alakzatok között kereshetik azokat, amelyek megfelelnek annak a fájlnak, amelyen dolgoznak, és elhelyezhetik őket a megfelelő helyeken. Így módon a logika segítségével "rendbe tehetik a tárgyakat", a klasszikus montessori játékszemléletet követve

Ebben a szakaszban nagyon fontos, hogy beszéljen gyermekével, nemcsak a nyelvi fejlődés, hanem a kognitív fejlődés szempontjából is. Miközben játszanak a kockákkal (és később a formákkal), mondja ki hangosan az ábrázolt színek és figurák nevét, hogy segítsen gyermekének felépíteni és megszilárdítani a szókincsét.

A játék tapintási élménye lehetővé teszi a gyerekek számára, hogy gyakorolják logikai készségeiket és ügyességüket, valamint gyakorolják érzékszervi fejlődésüket



КАК СЕ ИГРАЕ

Поставете фигурите за игра върху игралната повърхност.

В този момент насърчете детето си да избере файл, за да може да използва снимката на животното като справка, за да му помогне да сглоби пъзела.

След като пъзелът с кубчета бъде сглобен отново, следвайки файла, децата могат да търсят в различните форми тези, които съответстват на файла, върху който работят, и да ги поставят в съответните пространства. По този начин те могат да използват логиката, за да поставят обектите "в ред", следвайки класическия Монтесориански подход за игра

По време на тази фаза е много важно да говорите с детето си не само за езиковото развитие, но и за когнитивното развитие. Докато си играят с кубчетата (а по-късно и с формите), кажете на глас имената на изобразените цветове и фигури, за да помогнете на детето си да изгради и консолидира речника си.

Тактилно изживяване на тази игра позволява на децата да упражняват своите логически умения и сръчност и да тренират сетивното си развитие



RÈGLES DU JEU

Disposez le matériel de jeu sur la table.

À ce stade, invitez l'enfant à choisir une carte, afin que l'image de l'animal à recomposer avec les cubes puisse servir de référence.

Une fois le puzzle composé avec les cubes, en suivant le guide présent sur la carte, l'enfant pourra rechercher parmi les différentes formes celles correspondant à la carte sur laquelle il joue et les emboîter dans les espaces appropriés. De cette manière, il pourra « mettre en ordre » tous les objets sur la base de relations logiques, en suivant une approche de jeu classique Montessori.

Dans cette phase, parler à l'enfant est très important tant pour le développement du langage que pour le développement cognitif. En jouant avec les cubes (et par la suite également avec les formes), nommez à haute voix les couleurs et les figures dessinées, de manière à favoriser l'acquisition ou la consolidation du vocabulaire chez l'enfant.

À travers l'expérience tactile et les jeux d'association proposés par ce jeu, l'enfant exerce sa logique, sa dextérité et stimule son développement sensoriel.



¿CÓMO SE JUEGA?

Colocamos sobre la mesa los materiales de juego.

Entonces, animamos al niño a escoger un cartón, para que pueda tomar como referencia la imagen del animal para montarla con los cubos.

Después de montar el puzle con los cubos, siguiendo la guía sobre el cartón, el niño podrá buscar, entre las diferentes siluetas, las correspondientes a la ficha con la que está trabajando y encajarlas en los huecos correctos. De esta manera podrá “poner en orden” todos los objetos según relaciones lógicas, siguiendo una clásica aproximación al juego de Montessori.

En esta fase, hablar con el niño es muy importante tanto para el desarrollo del lenguaje como para el desarrollo cognitivo. Mientras juega con los cubos (y más adelante también con las siluetas), nombrad en voz alta colores y figuras representadas, para así favorecer en el niño la adquisición o la consolidación del léxico.

A través de la experiencia táctil ofrecida por este juego, el niño ejercita la lógica, la motricidad y entrena el desarrollo sensorial.



HOE SPEELT MEN?

Leg de spelmaterialen op de tafel.

Nu vragen we het kind om een kaart te kiezen, zodat deze afbeelding van het dier kan worden gebruikt als voorbeeld bij het opnieuw samenstellen van de kubussen.

Nadat de puzzel met de kubussen weer is samengesteld volgens het voorbeeld op de kaart, kan het kind de verschillende silhouetten gaan zoeken die overeenkomstig zijn met de kaart waarmee hij werkt en deze in de daarvoor bestemde plaatsen te leggen. Op deze manier kan het alle voorwerpen "op orde brengen" een logische manier volgens de klassieke Montessori-spelbenadering.

In dit stadium is het heel belangrijk om met het kind te praten zowel voor de taalontwikkeling als voor de cognitieve ontwikkeling. Terwijl hij met de kubussen speelt (en vervolgens ook met de silhouetten) benoemen jullie duidelijk de kleuren en afgebeelde figuren, hetgeen de verwerving en de consolidatie van de woordenschat bevordert.

Door de tactiele ervaring en de associatiespellen van dit spel, oefent het kind het logisch denken, de handvaardigheid en ontwikkelt het de zintuigelijke ontwikkeling.



JAK GRAĆ?

Umieszczamy materiały do gry na stole.

Po czym prosimy dziecko o wybranie jednej planszy, aby mogła posłużyć ona jako odniesienie do obrazka zwierzątka, które ma być ułożone z klocków.

Po ułożeniu układanki z klocków, postępując zgodnie z instrukcją na planszy, dziecko może wyszukać spośród różnych kształtów te, które znajdują się na planszy, nad którą pracuje i dopasować je do odpowiednich miejsc. W ten sposób może „uporządkować” wszystkie przedmioty zgodnie z logicznymi zależnościami a także klasycznym montessoriańskim podejściem do zabawy.

Na tym etapie rozmowa z dzieckiem jest bardzo ważna zarówno dla rozwoju językowego, jak i jego rozwoju poznawczego. Podczas zabawy klockami (a później także kształtami) zalecane jest nazywanie na głos kolorów i narysowanych postaci aby ułatwić dziecku przyswajanie lub utrwalanie słownictwa.

Dzięki doświadczeniu dotykowemu i grom skojarzeniowym, jakie zapewnia ta gra, dziecko ćwiczy logikę, zdolności manualne i trenuje rozwój sensoryczny.

Πως παίζεται;

Τοποθετήστε τα υλικά του παιχνιδιού στο τραπέζι.

Σε αυτό το σημείο, ζητήστε από το παιδί να διαλέξει μία καρτέλα, έτσι ώστε να ληφθεί ως αναφορά για την εικόνα του ζώου που θα συναρμολογήσει με τους κύβους.

Αφού συναρμολογηθεί το παζλ με τους κύβους, ακολουθώντας τον οδηγό που υπάρχει στην καρτέλα, το παιδί μπορεί να αναζητήσει τις φιγούρες που είναι σχετικές με την καρτέλα που επεξεργάζεται και να τις τοποθετήσει στις κατάλληλες θέσεις. Με αυτόν τον τρόπο, θα μπορέσει να "βάλει σε τάξη" όλα τα αντικείμενα σύμφωνα με λογικές σχέσεις, ακολουθώντας μια κλασική προσέγγιση του παιχνιδιού Μοντεσσόρι.

Σε αυτό το στάδιο, η συζήτηση με το παιδί είναι πολύ σημαντική τόσο για τη γλωσσική όσο και για τη γνωστική ανάπτυξη. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού με τους κύβους (και στη συνέχεια και με τις φιγούρες) ονομάστε δυνατά τα χρώματα και τις ζωγραφισμένες φιγούρες, έτσι ώστε το παιδί να αποκτήσει ή να εμπεδώσει το λεξιλόγιο.

Μέσω της απτικής εμπειρίας που προσφέρει αυτό το παιχνίδι, το παιδί εξασκεί τη λογική, τη δεξιότητα και εκπαιδεύει την ανάπτυξη των αισθήσεων.





© Liscianigiochi S.p.A. Via Ruscitti 16,
Zona Industriale, S. Atto, 64100 Teramo, ITALY
+39 0861/2311

www.liscianigiochi.com

REF.96879

