

4+
anni



GIOCHI e TOMBOLA in FATTORIA

Con attività di CODING



LA CODA DEL PAVONE
COME SI CHIAMA QUESTO ANIMALE? COLORA CON LA TECNICA SUGGERITA.

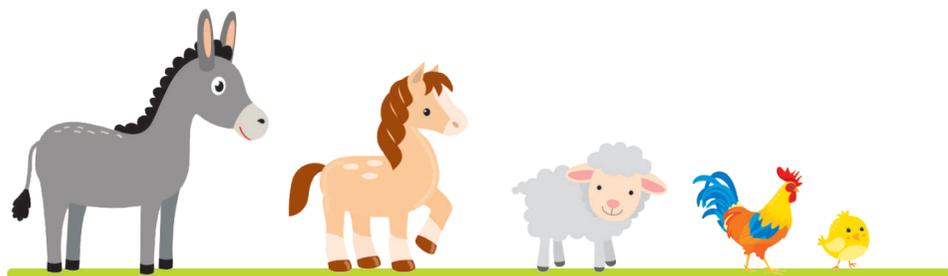
DIECI DIFFERENZE
OSSERVA ATTENTAMENTE LE DUE IMMAGINI: TROVA E CERCHA LE 10 DIFFERENZE.

RITMI
PER CIASCUN RITMO, DISEGNA L'ELEMENTO SUCCESSIVO.

GIOCA A MEMORY!
RITAGLIA E MESCOLA LE TESSERE. DISPONILE SU UN TAVOLO. MEMORIZZA LE FIGURE UGUALI. POI GIRALE. GIOCA A FORNARE LE COPIE SCOPRENDO QUE CARTE ALLA VOLTA.

ATTENZIONE AGLI SPAVENTAPASSERI!
AIUTA L'UCCIELLO AD ARRIVARE AL NIDO EVITANDO GLI SPAVENTAPASSERI. DISEGNA LE FRECCE NEL RETICOLO SCEGLIENDO TRA LE SEGUENTI DIREZIONI:

GIOCHI e TOMBOLA in FATTORIA



La scatola contiene un **LIBRO** di giochi educativi e una **TOMBOLA**, dedicati ai bambini a partire dai 4 anni, per scoprire e conoscere la fattoria in modo divertente.

Nel libro sono presenti attività di graduale difficoltà per esercitare la **creatività** e il **linguaggio**, l'**osservazione**, la **logica**, l'**orientamento spaziale**, con pagine di **CODING**, e la **memoria**.

La tombola ad immagini, in omaggio, è adatta per giocare con genitori, nonni o insegnanti.

La **TOMBOLA**

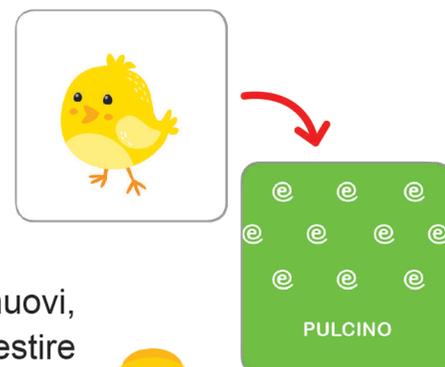
PER CONOSCERE LE PAROLE DELLA FATTORIA



La tombola è un tradizionale gioco da tavolo, qui riproposto in una versione adattata ai bambini dove al posto dei numeri compaiono delle immagini corredate dalla parola corrispondente.

Si compone di 15 cartelle, ciascuna caratterizzata da un simpatico animale, e 90 pedine che riportano una figura sul fronte e il nome sul retro.

In questo modo il bambino, con l'aiuto di un adulto, conosce tanti vocaboli nuovi, inerenti alla fattoria, nominando e associando le immagini, e impara a gestire piccoli spazi, tenendo sotto controllo la propria cartella di gioco.



• Per le regole del gioco vai in terza di copertina.

GIOCHI e TOMBOLA in FATTORIA

4+

SOLUZIONI

In questo volume sono presenti le soluzioni dei giochi e delle attività didattiche contenute nel libro “Giochi e tombola in fattoria”, inerenti alle seguenti abilità:



CREATIVITÀ E
LINGUAGGIO



OSSERVAZIONE



LOGICA



ORIENTAMENTO
SPAZIALE



MEMORIA

Per le attività creative e i giochi in cui il bambino è lasciato libero, il completamento qui proposto è puramente a titolo esemplificativo.



INDICE



- 3 Benvenuti in fattoria! ★★☆☆
- 4 Come si fa? ★★☆☆



- 5 Cinque differenze ★★☆☆
- 6 Sette differenze ★★☆☆
- 7 Dieci differenze ★★☆☆
- 8 Le ombre ★★☆☆
- 9 L'ombra della gallina ★★☆☆
- 10 L'ombra giusta ★★☆☆
- 11 Trova l'identico ★★☆☆
- 12 Trova il diverso ★★☆☆
- 13 Dove sono i pulcini? ★★☆☆



- 14 Burattini a dita ★★☆☆
- 15 Colora con i punti ★★☆☆
- 16 Che cosa appare? ★★☆☆



- 17 Puzzle a due pezzi ★★☆☆
- 18 Mamme e cuccioli ★★☆☆
- 19 Che cosa mangiano? ★★☆☆
- 20 Dove abitano? ★★☆☆
- 21 Grazie agli animali ★★☆☆
- 22 Ritmi ★★☆☆
- 23 Sequenze logiche ★★☆☆
- 24 Classifichiamo ★★☆☆



- 27 Il trattore ★★☆☆
- 28 Mamma chioccia ★★☆☆
- 29 La coda del pavone ★★☆☆



- 30 Segui le orme ★★☆☆
- 31 Labirinto in fattoria ★★☆☆
- 32 Alla fattoria ★★☆☆
- 33 Dai cuccioli ★★☆☆
- 34 Chi arriva all'albero? ★★☆☆
- 35 In quale verso? ★★☆☆
- 36 Chi seguire? coding ★★☆☆
- 37 Percorso colorato coding ★★☆☆
- 38 L'orto del contadino coding ★★☆☆
- 39 Attenzione agli spaventapasseri! coding ★★☆☆
- 40 Chi arriva in fattoria? coding ★★☆☆



- 41 Memorizza e gira la pagina ★★☆☆
- 43 Memorizza e gira la pagina ★★☆☆
- 45 Memorizza e gira la pagina ★★☆☆
- 47 Gioca a memory! ★★☆☆



SEGUICI SU

www.tresei.com



TreSei Gruppo Editoriale



TreSeiGruppoEditoriale



TreSei Gruppo Editoriale



Editrice Tresei Scuola

Via A. Meucci, 1 60020
Camerata Picena (AN)
Tel. 071/946210 - 071/946378

© Tutti i diritti sono riservati

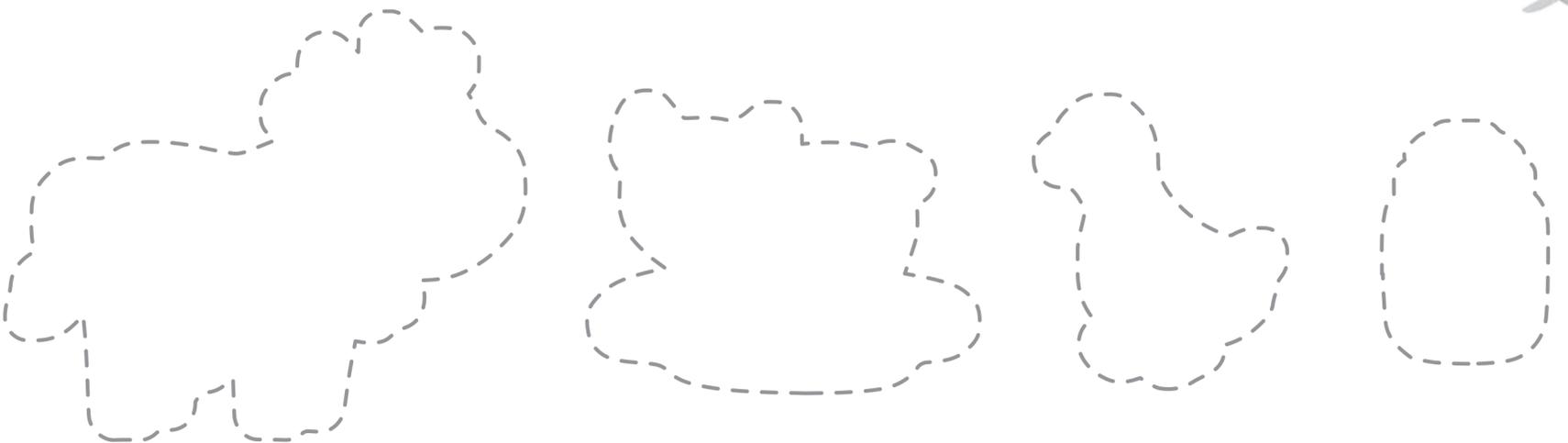
www.tresei.com

RISTAMPA I II III IV
ANNO 2022 2023 2024 2025



BENVENUTI IN FATTORIA!

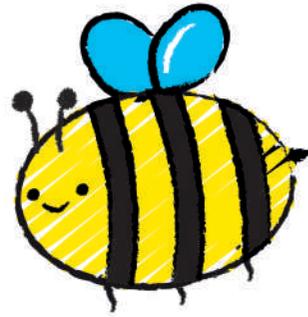
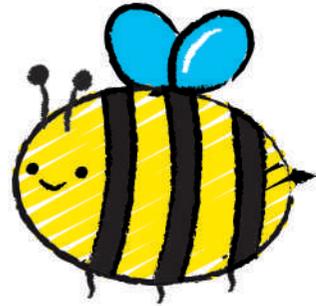
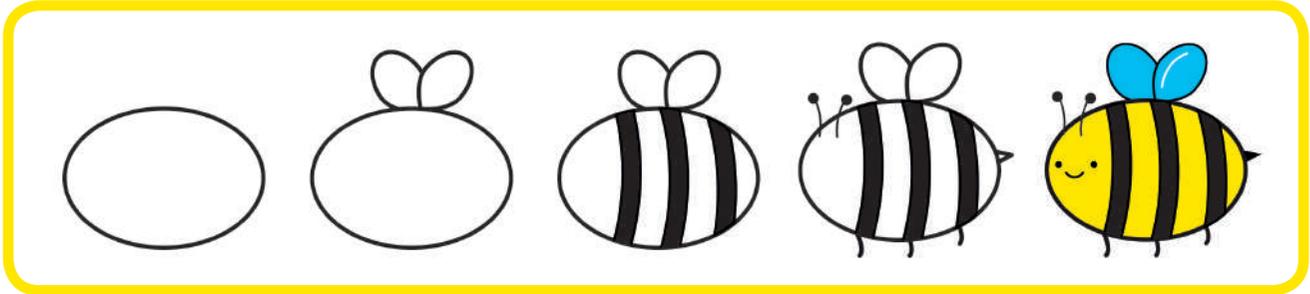
RITAGLIA E INCOLLA GLI ELEMENTI AL POSTO GIUSTO, POI DESCRIVI LA SCENA RAFFIGURATA.





COME SI FA?

DISEGNA LE API SEGUENDO LE ISTRUZIONI NEL RIQUADRO. DESCRIVI LA SCENA E COLORA.





CINQUE DIFFERENZE

OSSERVA ATTENTAMENTE LE DUE IMMAGINI: TROVA E CERCHIA LE 5 DIFFERENZE.





SETTE DIFFERENZE

OSSERVA ATTENTAMENTE LE DUE IMMAGINI: TROVA E CERCHIA LE 7 DIFFERENZE.





DIECI DIFFERENZE

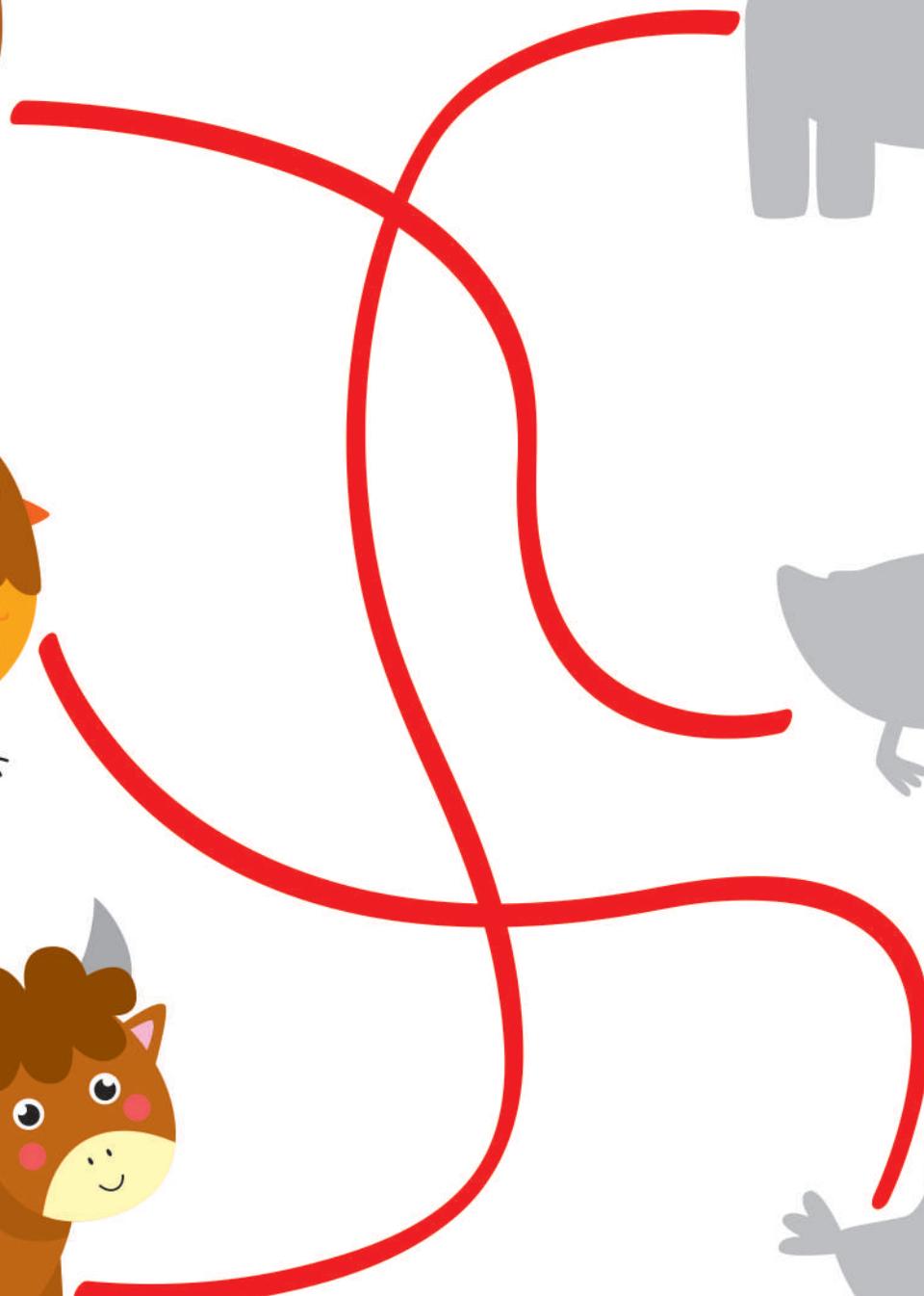
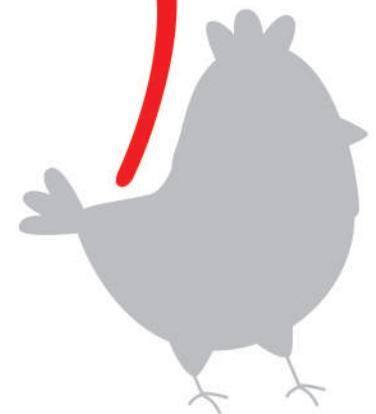
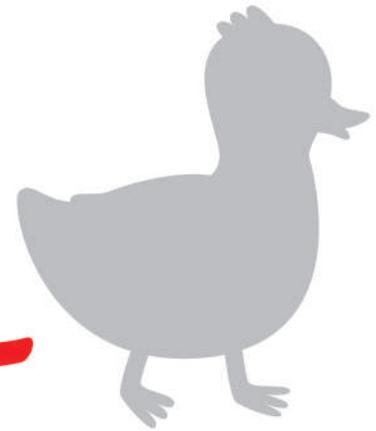
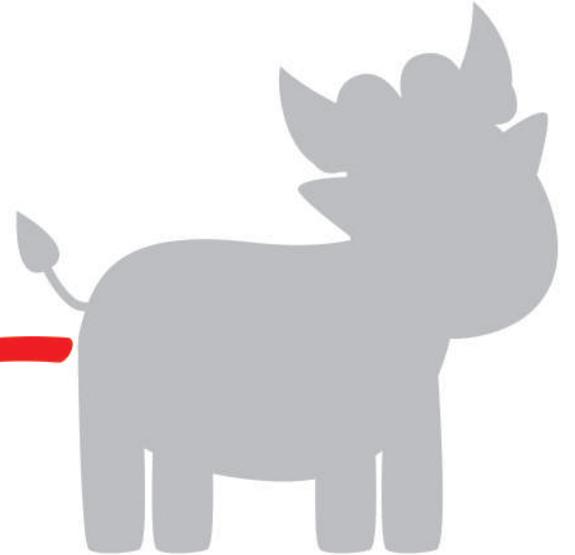
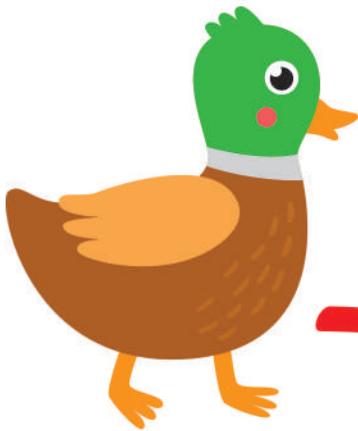
OSSERVA ATTENTAMENTE LE DUE IMMAGINI: TROVA E CERCHIA LE 10 DIFFERENZE.

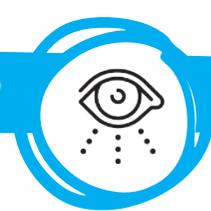




LE OMBRE

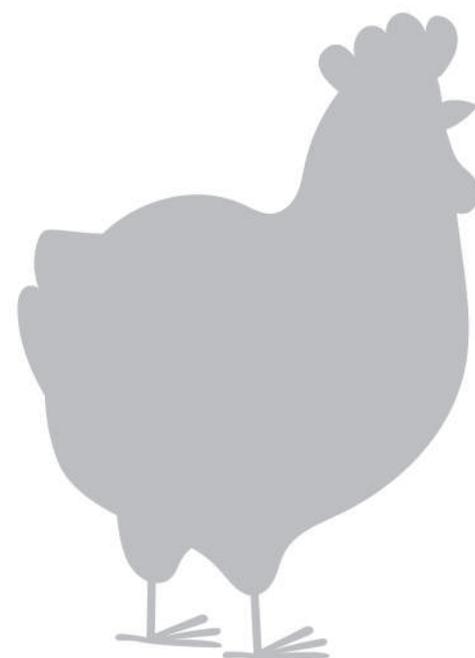
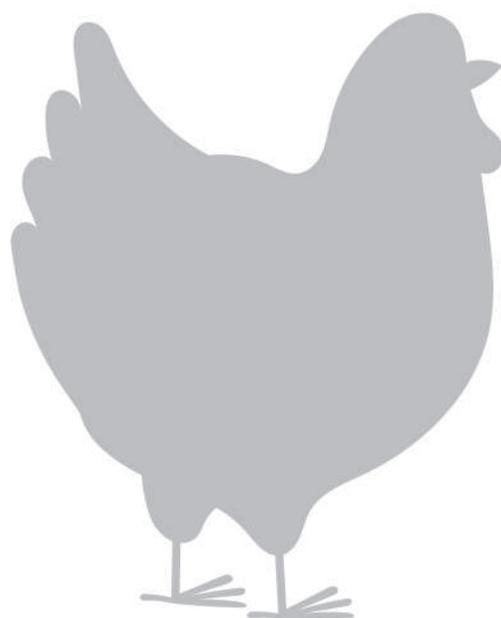
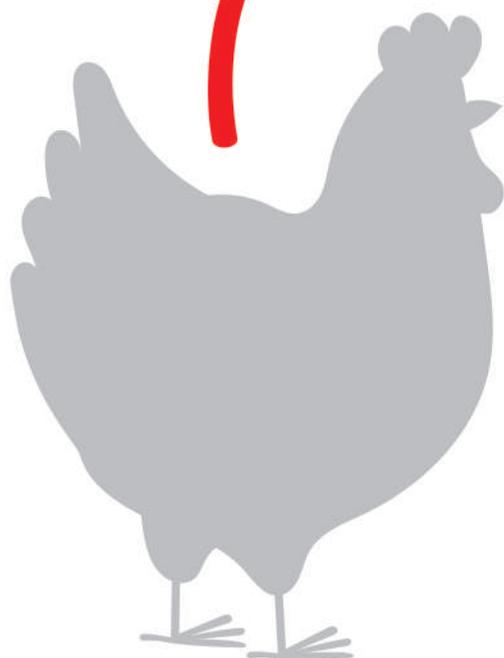
OSSERVA BENE CIASCUN ANIMALE E COLLEGALO ALL'OMBRA CORRISPONDENTE.





L'OMBRA DELLA GALLINA

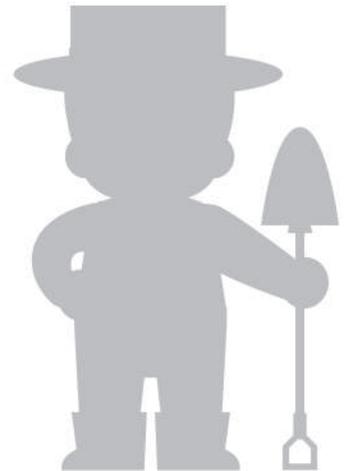
OSSERVA BENE LA GALLINA E COLLEGALA ALL'OMBRA ESATTA.





L'OMBRA GIUSTA

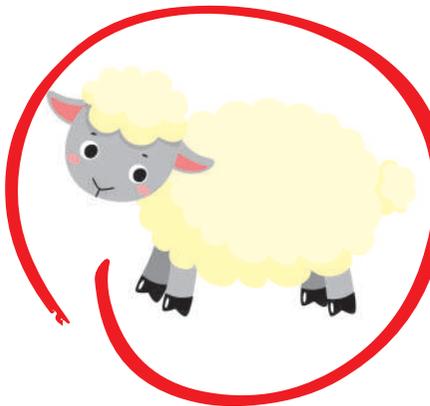
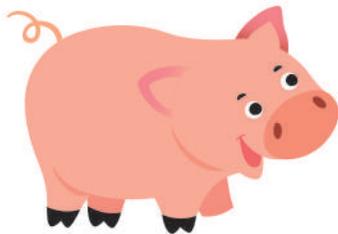
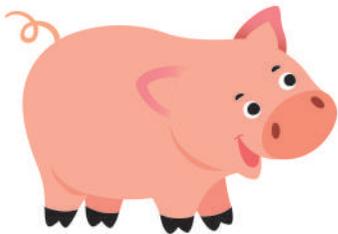
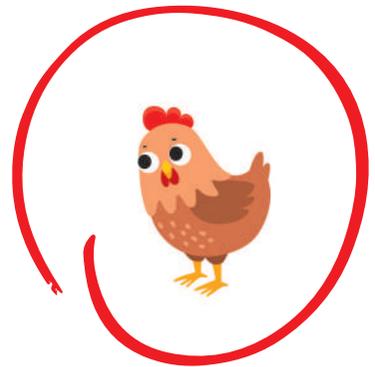
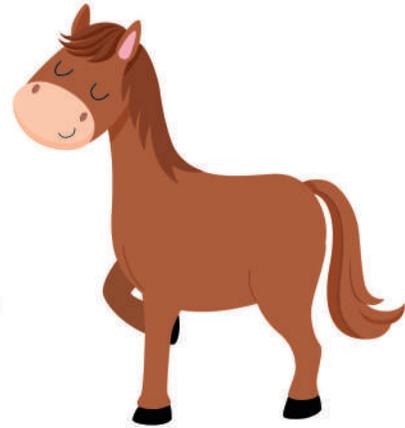
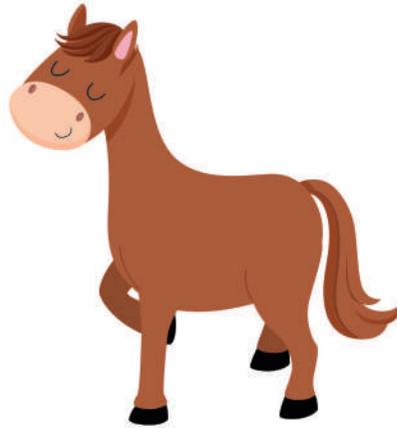
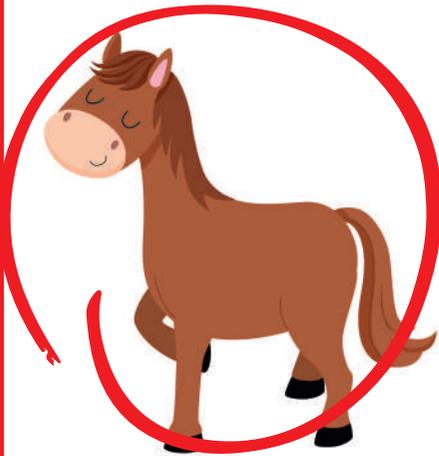
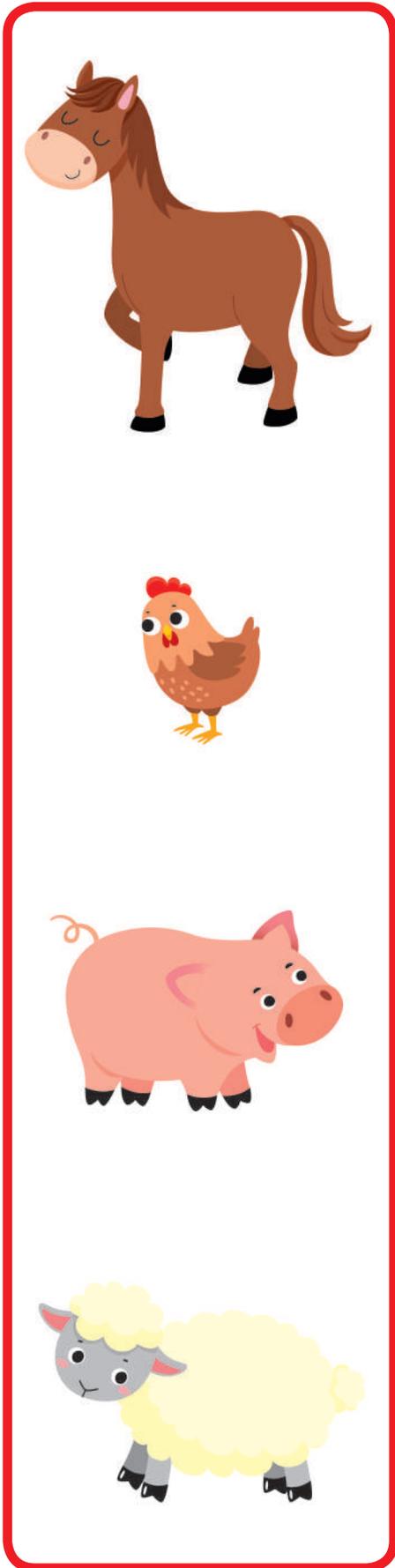
OSSERVA BENE IL CONTADINO E CERCHIA L'OMBRA CORRISPONDENTE.





TROVA L'IDENTICO

IN CIASCUNA SERIE C'È UN SOLO ANIMALE IDENTICO AL MODELLO: CERCHIALO.





TROVA IL DIVERSO

IN CIASCUNA SERIE C'È UN SOLO ANIMALE DIVERSO DAGLI ALTRI. CERCHIALO.

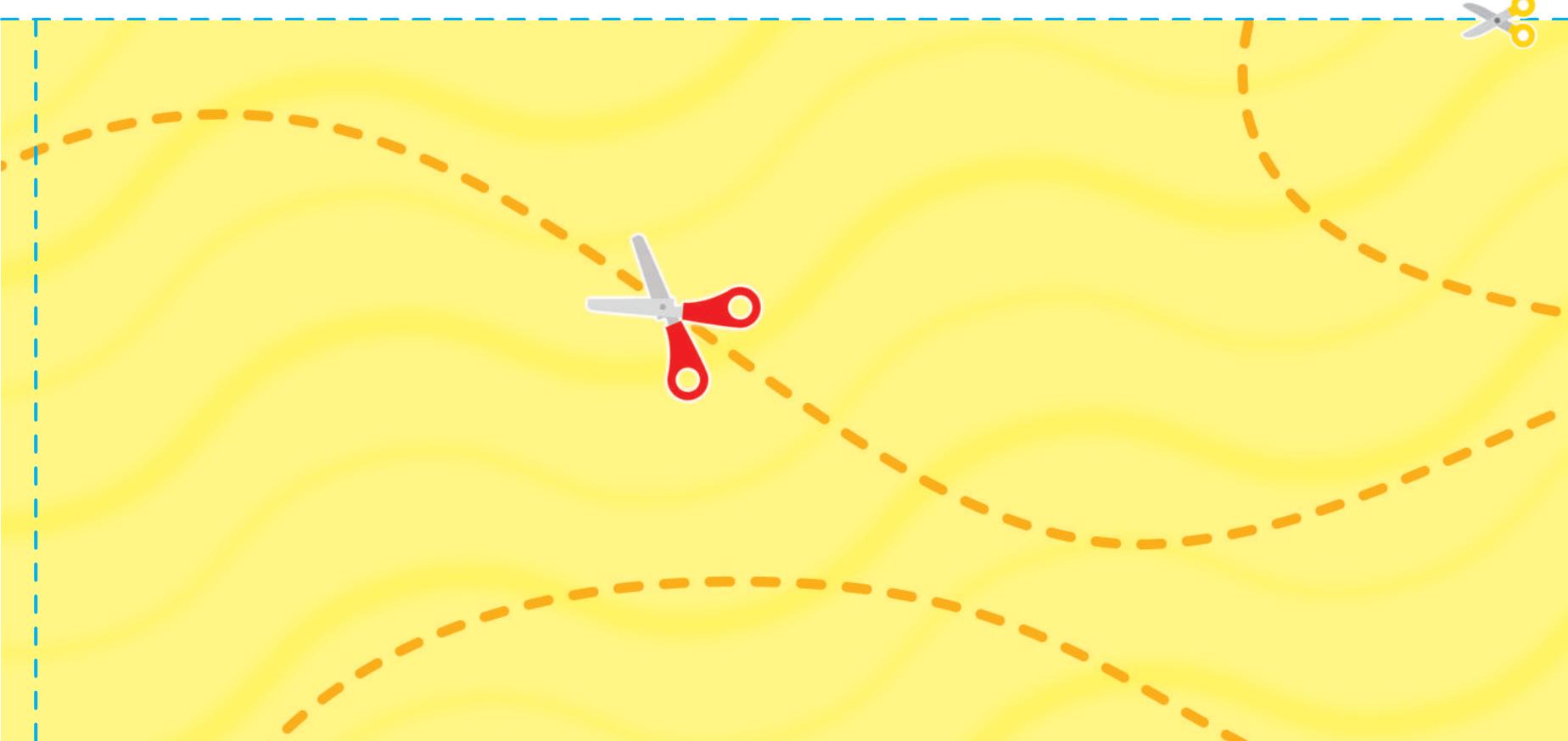




DOVE SONO I PULCINI?

MAMMA CHIOCCIA HA PERSO I SUOI PICCOLI!

AIUTALA A RITROVARLI: OSSERVA ATTENTAMENTE IL DISEGNO E CERCHIA I PULCINI NASCOSTI.



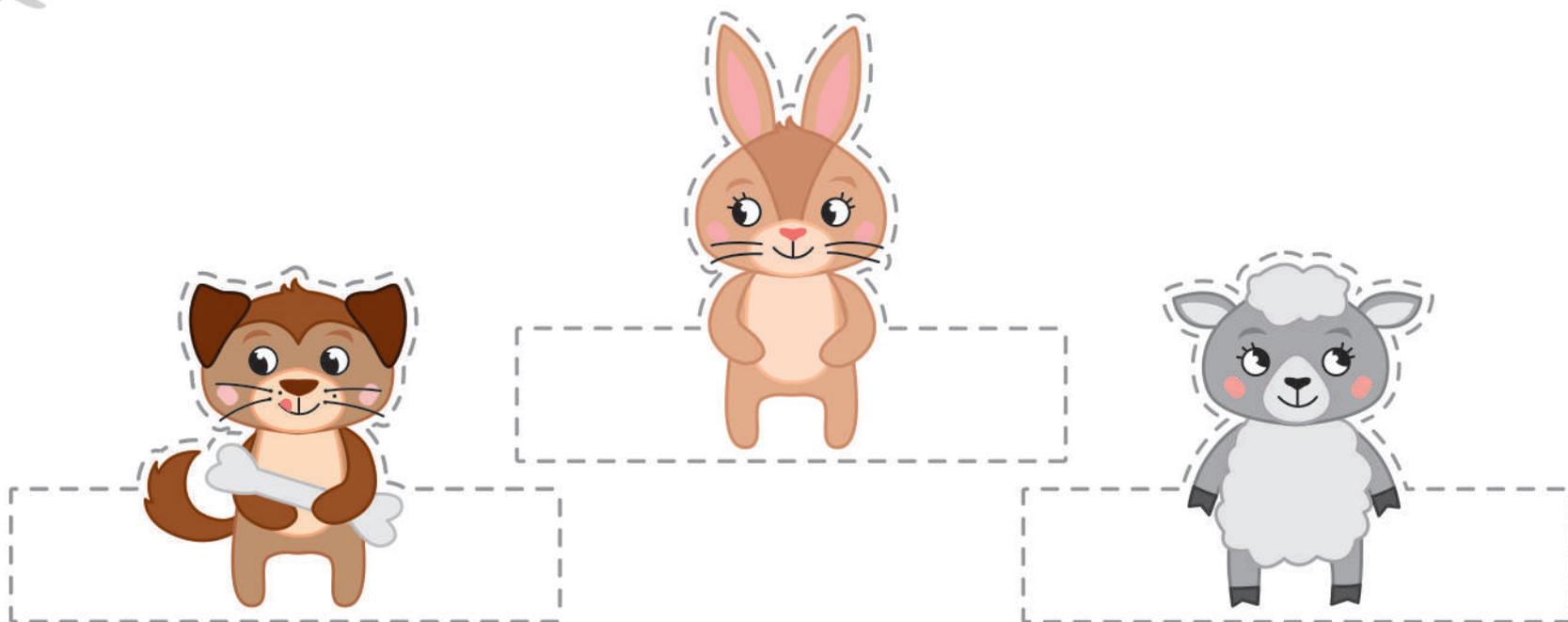


BURATTINI A DITA

COSTRUISCI I BURATTINI A DITA E INDOSSALI, POI INVENTA UNA STORIA DA ANIMARE.
DISEGNA NEL RIQUADRO LA SCENA CHE PREFERISCI.



disegno libero

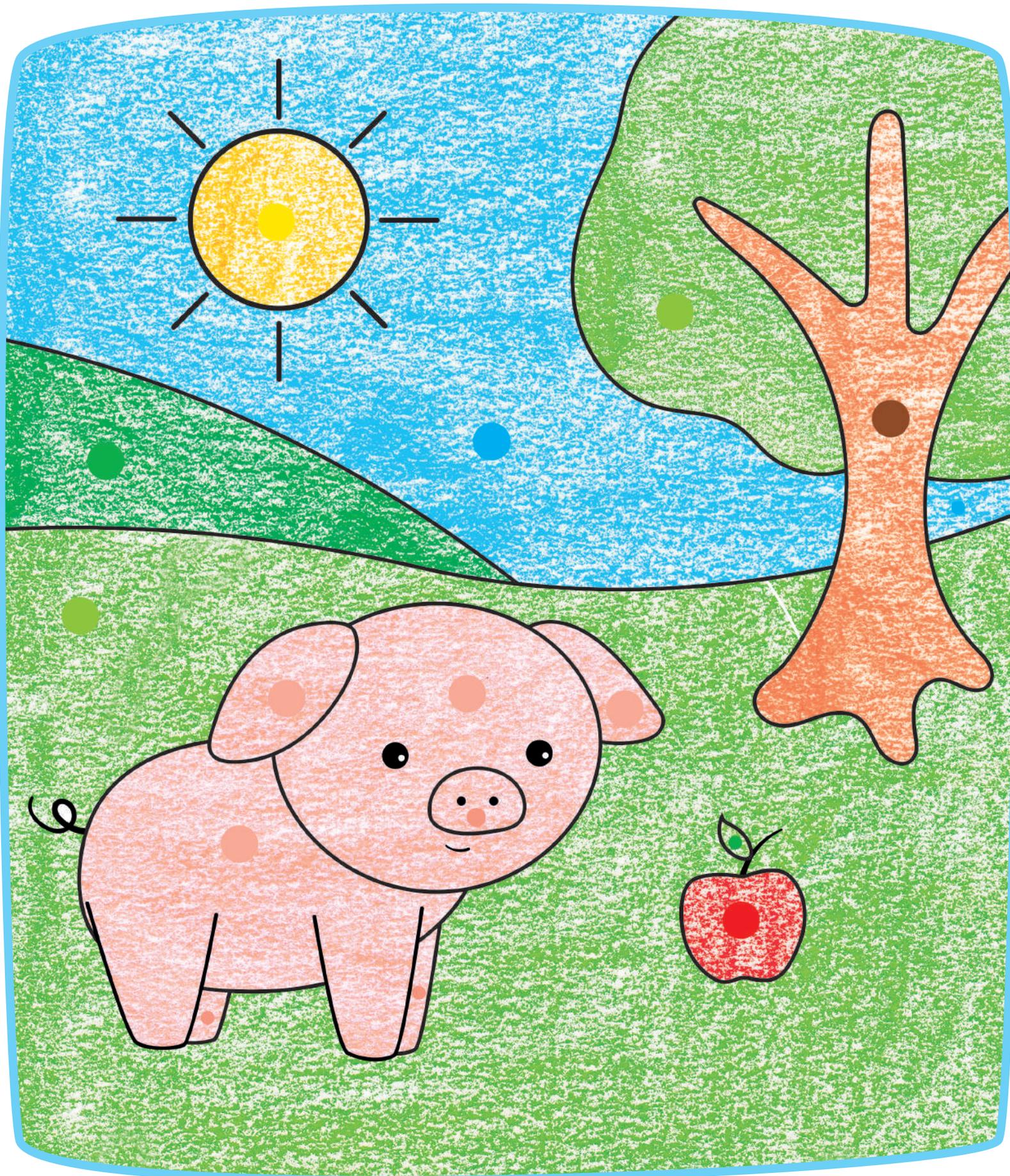


14 RITAGLIA I BURATTINI E INCOLLA LE ESTREMITÀ DELLE ALETTE IN MODO DA FORMARE DEGLI ANELLI DA INDOSSARE SULLE DITA.



COLORA CON I PUNTI

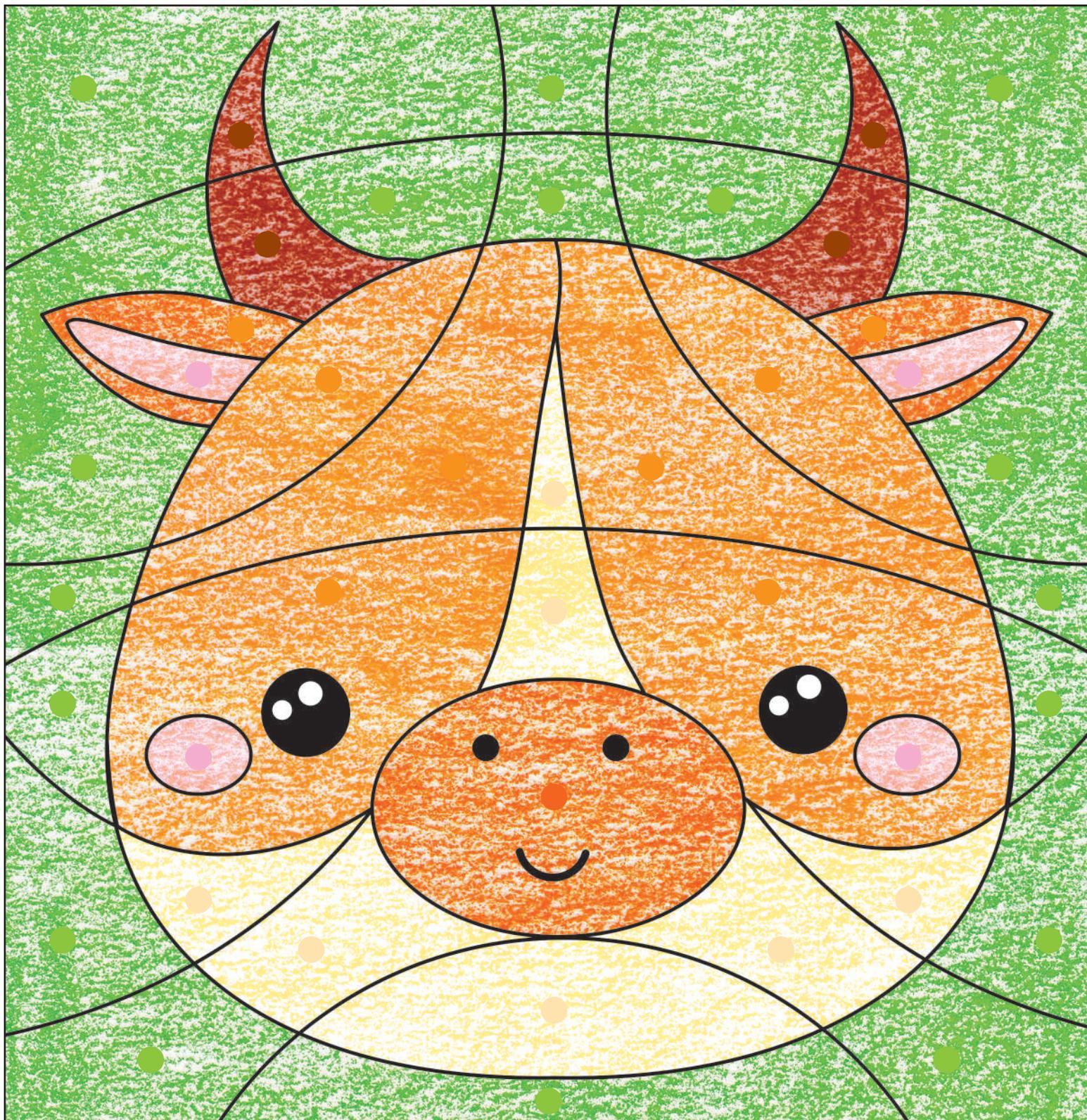
NOMINA L'ANIMALE E COLORA IN BASE ALLE INDICAZIONI.





CHE COSA APPARE?

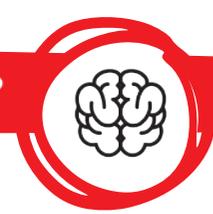
COLORA GLI SPAZI SECONDO LE INDICAZIONI, POI CERCHIA L'ANIMALE CHE È APPARSO.



MUCCA

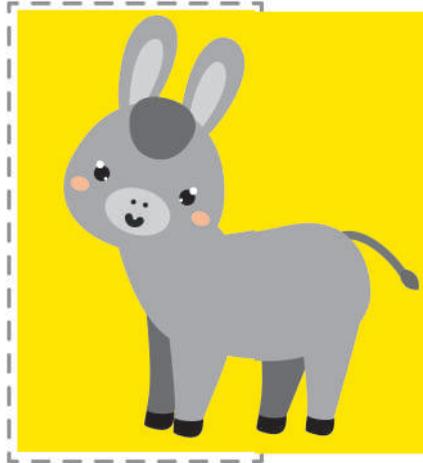
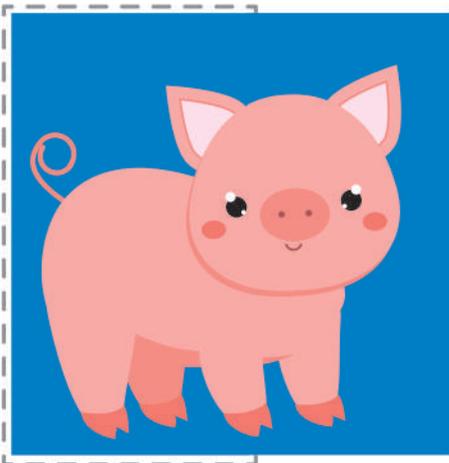


CAVALLO



PUZZLE A DUE PEZZI

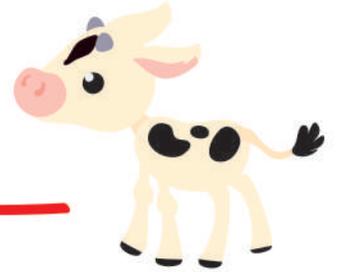
RITAGLIA I PEZZI IN BASSO E INCOLLALI AL POSTO GIUSTO, IN MODO DA COMPLETARE GLI ANIMALI.

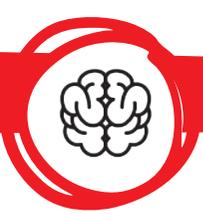




MAMME E CUCCIOLI

COLLEGA CON UNA LINEA CIASCUN ANIMALE AL SUO CUCCIOLO.



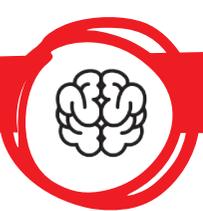


CHE COSA MANGIANO?

COLLEGA CON UNA LINEA CIASCUN ANIMALE AL SUO CIBO PREFERITO.

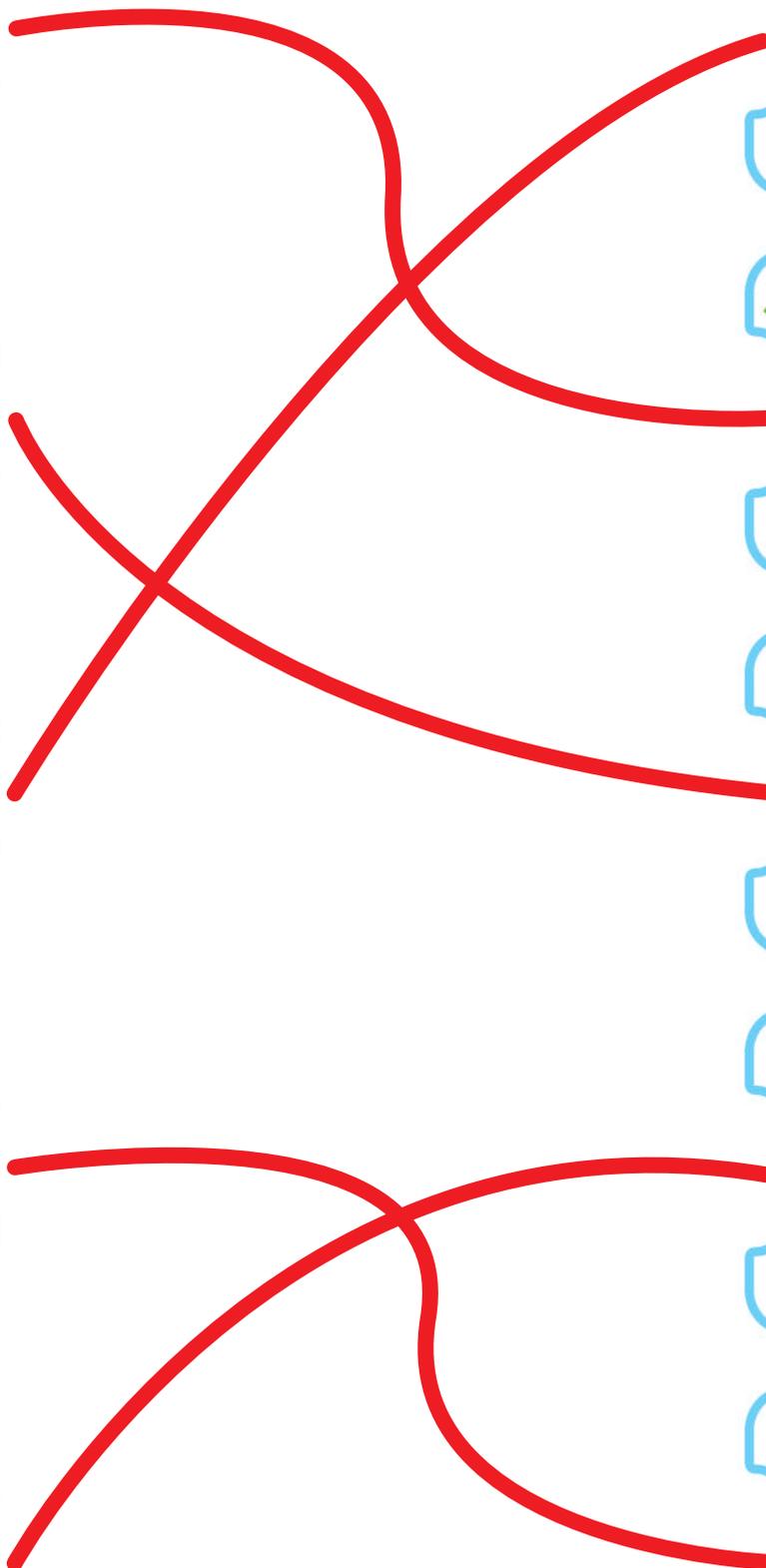
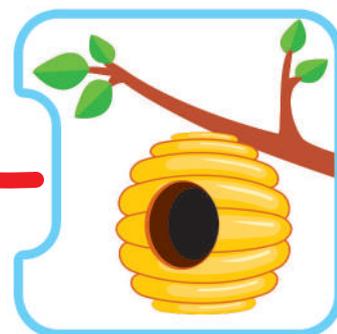
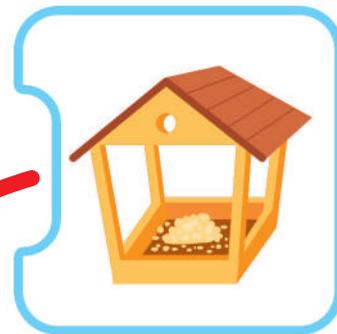
The image shows a matching exercise with five animals on the left and five food items on the right. Red lines connect each animal to its preferred food:

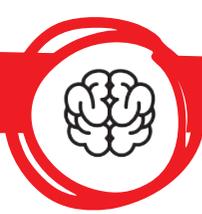
- Goat (top left) is connected to Carrot (top right).
- Pig (second from top left) is connected to Lettuce (second from top right).
- Dog (middle left) is connected to Bone (bottom right).
- Horse (second from bottom left) is connected to Hay (middle right).
- Rabbit (bottom left) is connected to Apple and Acorn (second from bottom right).



DOVE ABITANO?

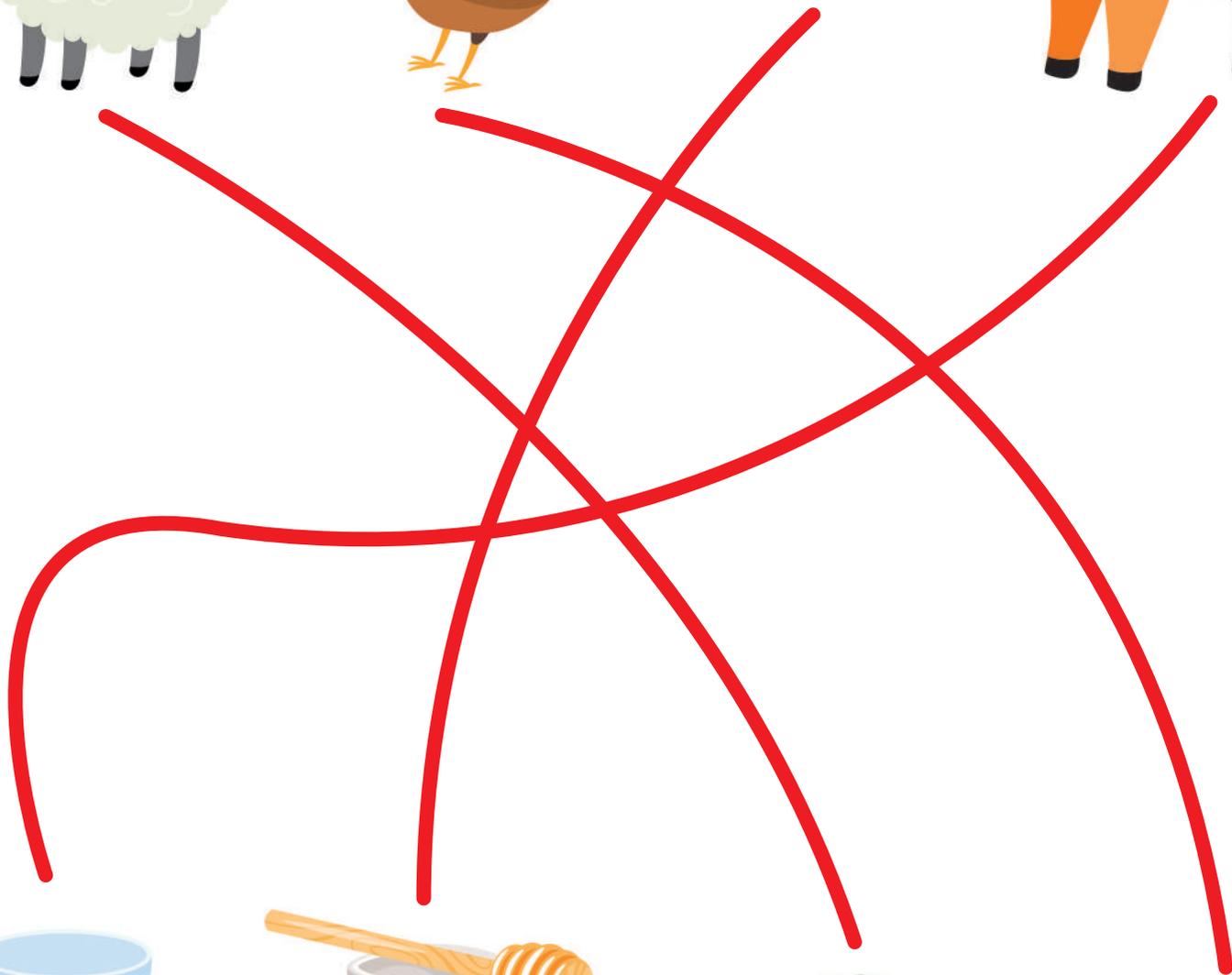
COLLEGA CON UNA LINEA CIASCUN ANIMALE AL LUOGO IN CUI ABITA.





GRAZIE AGLI ANIMALI

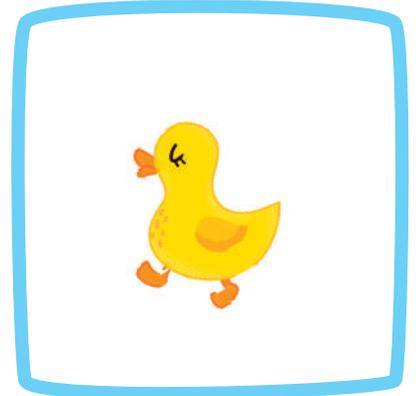
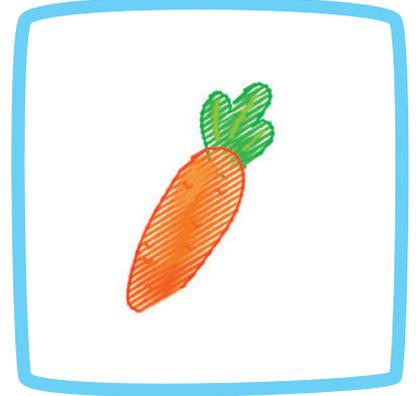
COLLEGA CON UNA LINEA CIASCUN ANIMALE AL PRODOTTO CORRISPONDENTE.





RITMI

PER CIASCUN RITMO, DISEGNA L'ELEMENTO SUCCESSIVO.





SEQUENZE LOGICHE

PER CIASCUNA SEQUENZA INCOLLA L'IMMAGINE APPROPRIATA, RITAGLIANDOLA TRA QUELLE IN BASSO.



+



=



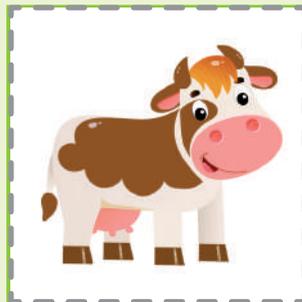
+



=



+



=

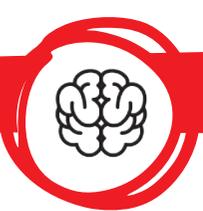


+



=

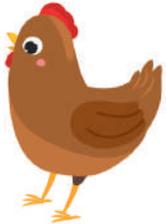




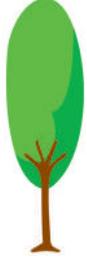
CLASSIFICHIAMO

RITAGLIA GLI ELEMENTI DELLA PAGINA ACCANTO E INCOLLALI NEL RIQUADRO GIUSTO.

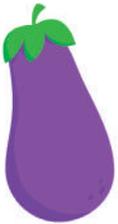
 **ANIMALI**

 **ALBERI**

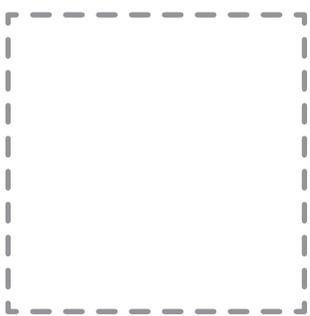
 **ORTAGGI**

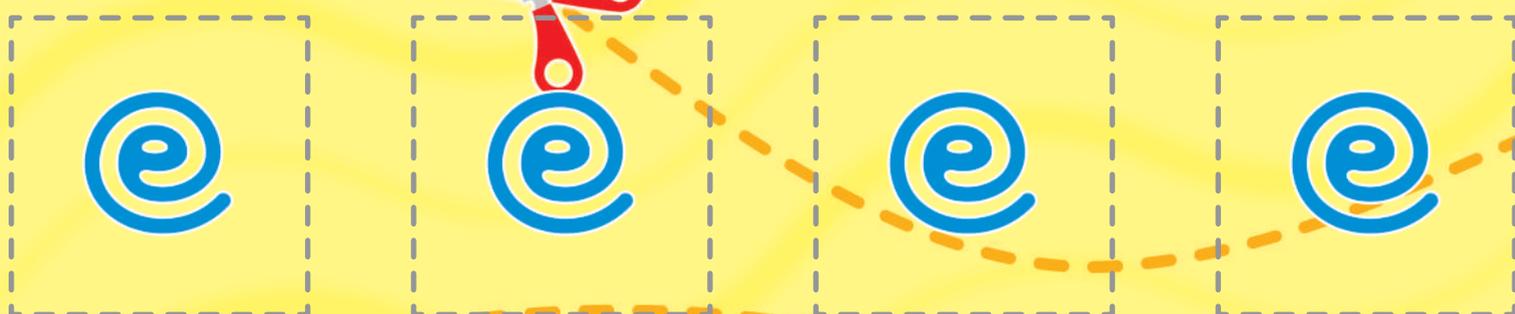
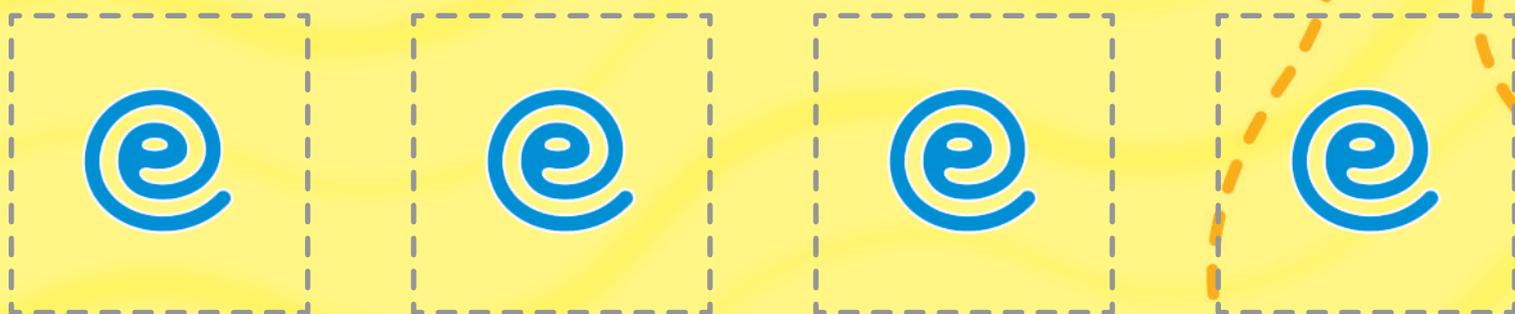
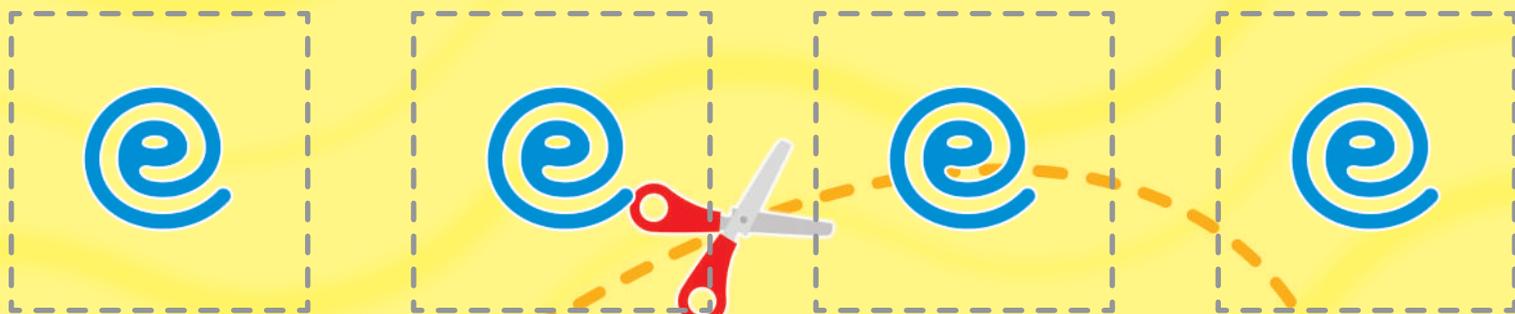
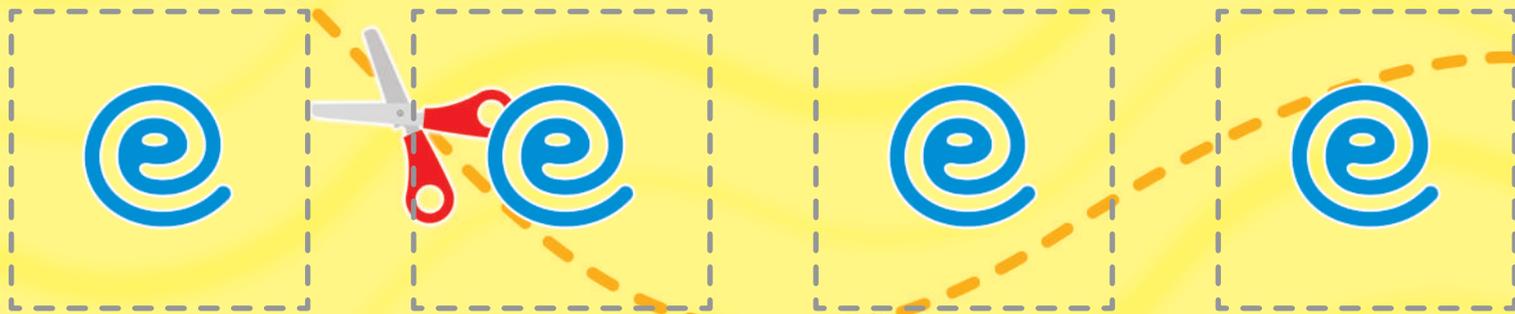
	
	

 **FRUTTA**



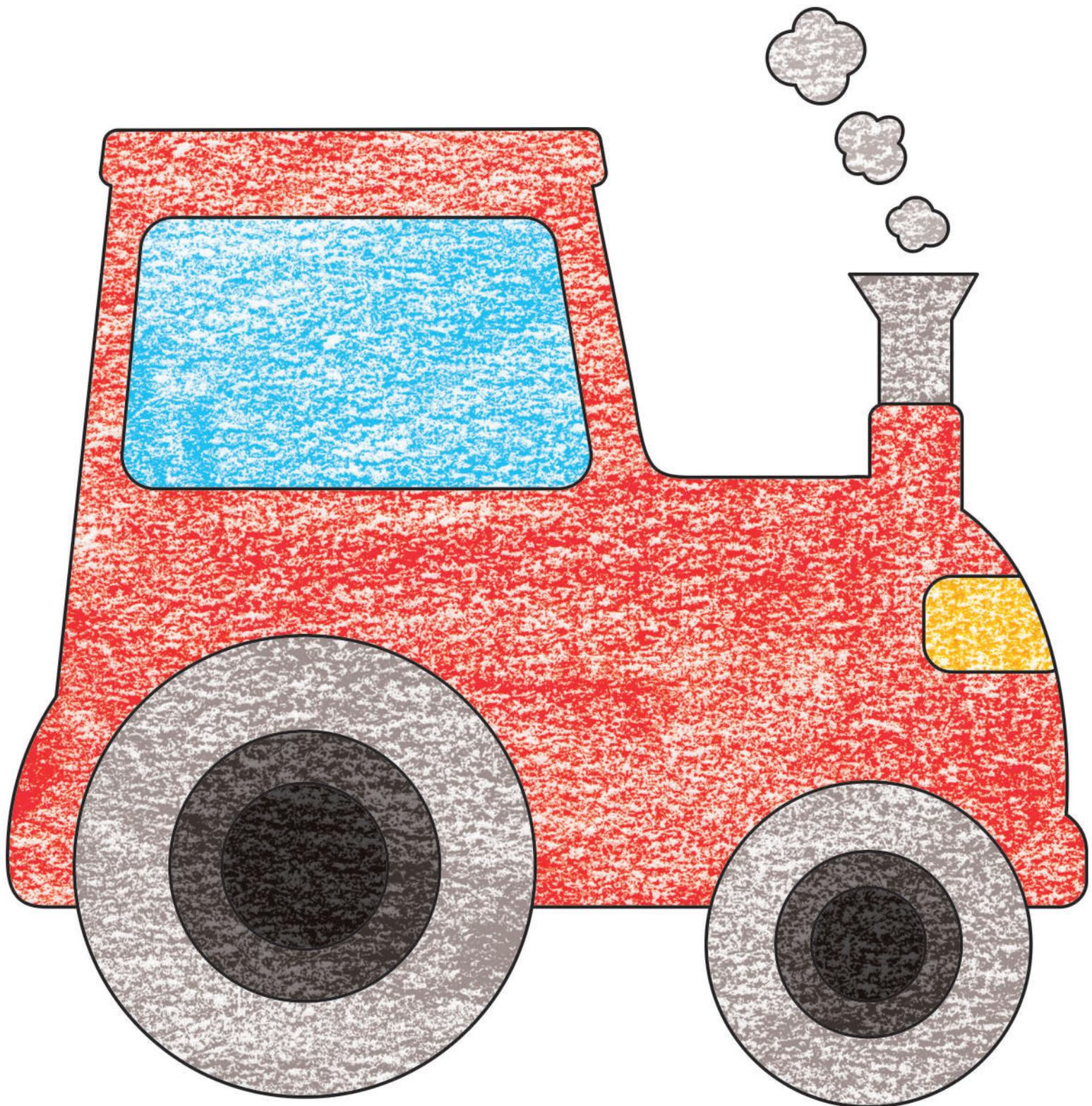
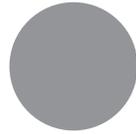
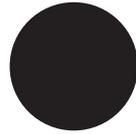
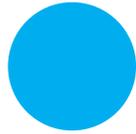
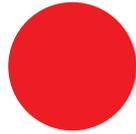






IL TRATTORE

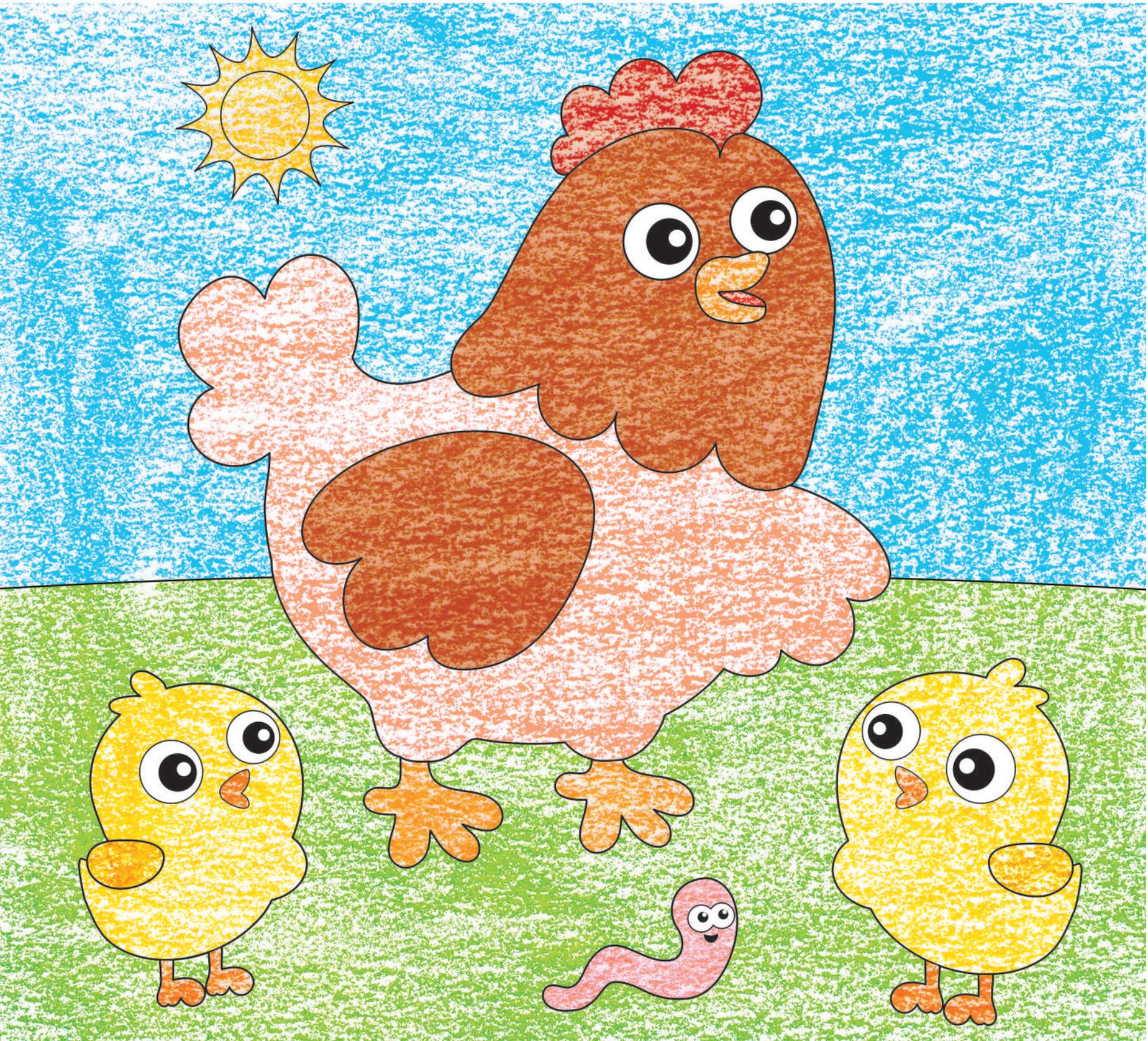
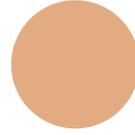
NOMINA E COMPLETA L'IMMAGINE RAFFIGURATA UTILIZZANDO I SEGUENTI COLORI.





MAMMA CHIOCCIA

NOMINA GLI ANIMALI E COMPLETA IL DISEGNO UTILIZZANDO I SEGUENTI COLORI.





LA CODA DEL PAVONE

COME SI CHIAMA QUESTO ANIMALE? COLORA CON LA TECNICA SUGGERITA.





SEGUI LE ORME

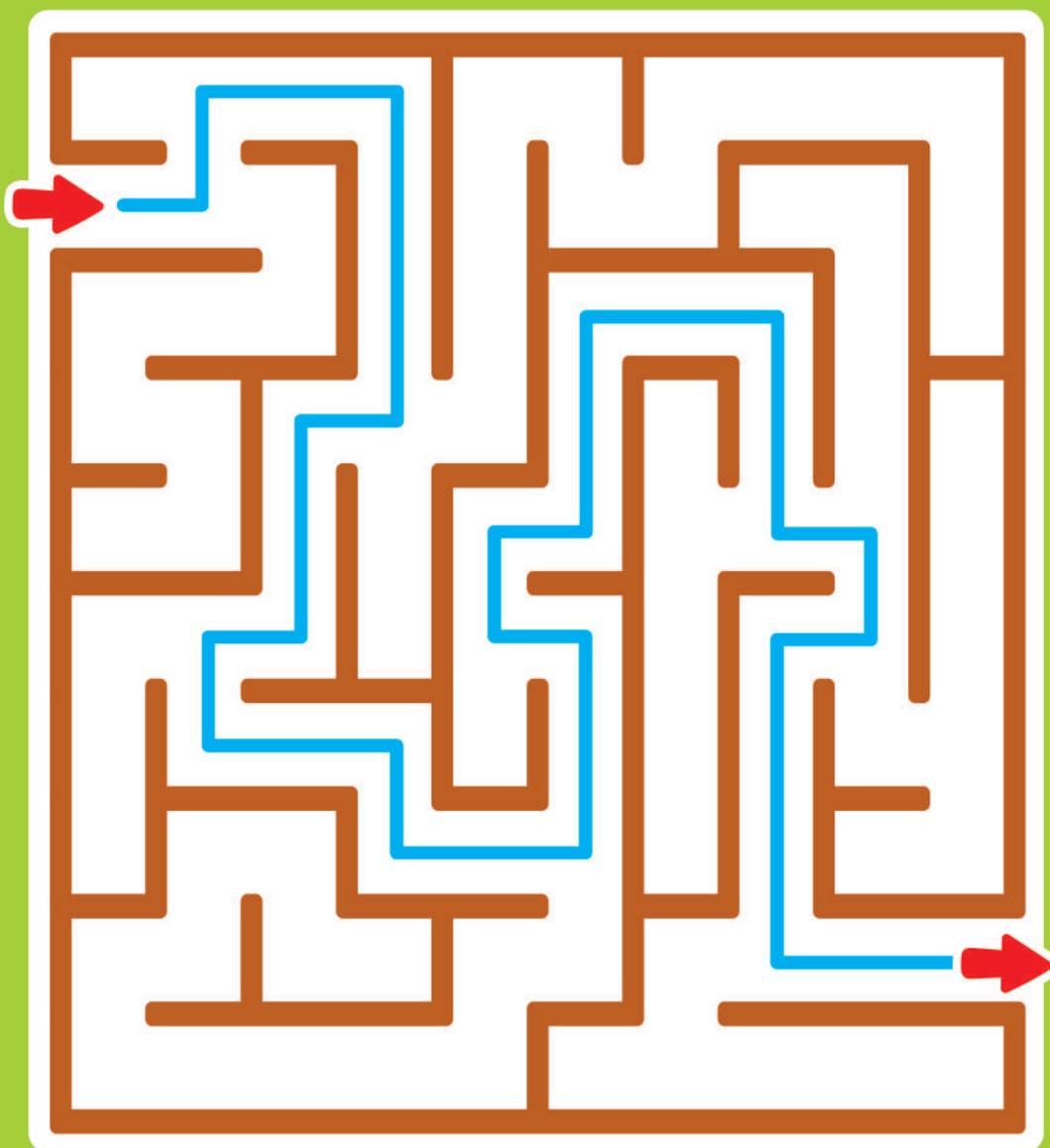
AIUTA L'OCA AD ARRIVARE ALLA ZUCCA. SEGNA IL PERCORSO COLORANDO LE ORME GIUSTE.





LABIRINTO IN FATTORIA

AIUTA IL BAMBINO AD ARRIVARE ALLA MUCCA. TRACCIA IL PERCORSO.





ALLA FATTORIA

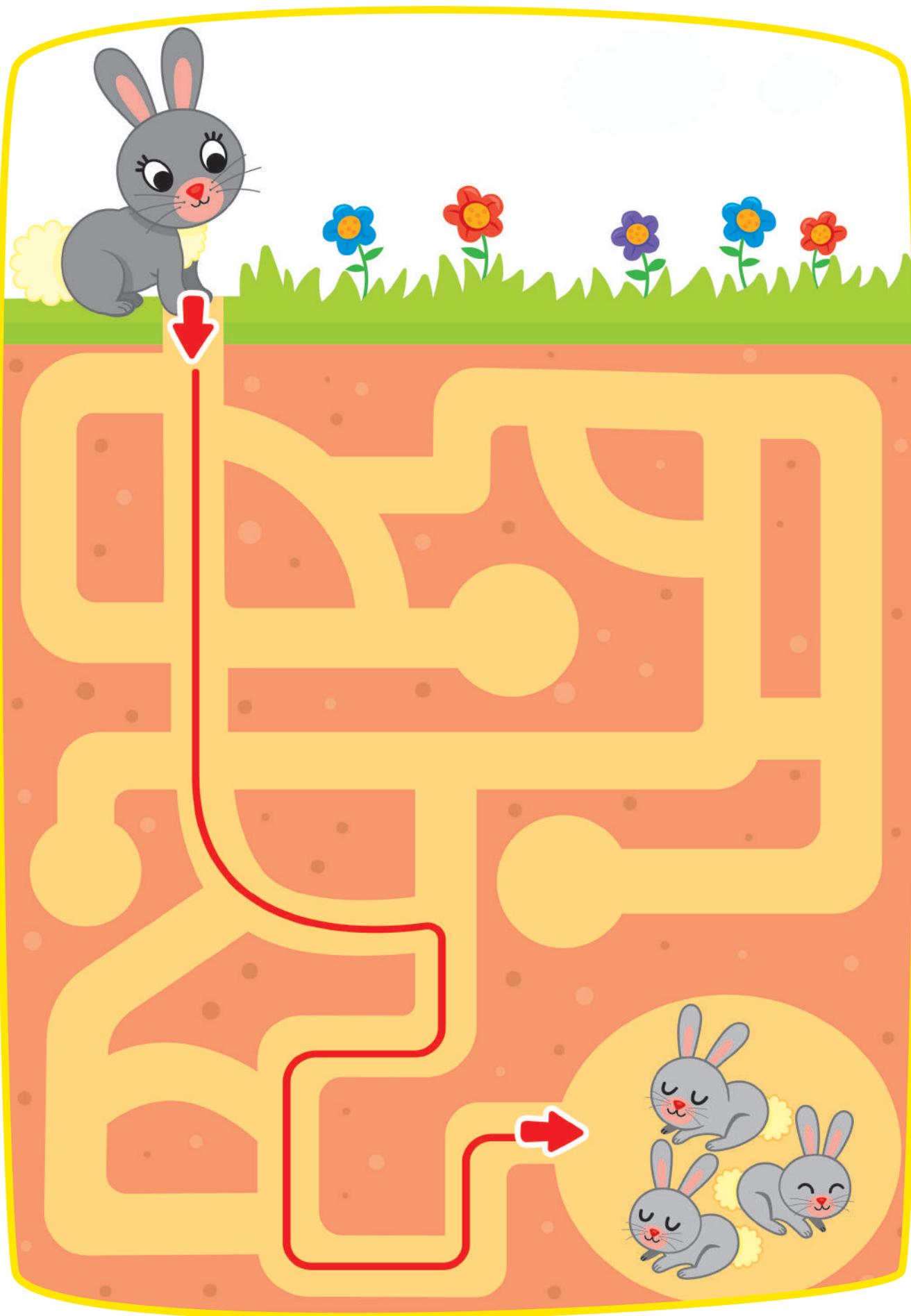
AIUTA LA BAMBINA AD ARRIVARE ALLA FATTORIA. TRACCIA IL PERCORSO.





DAI CUCCIOLI

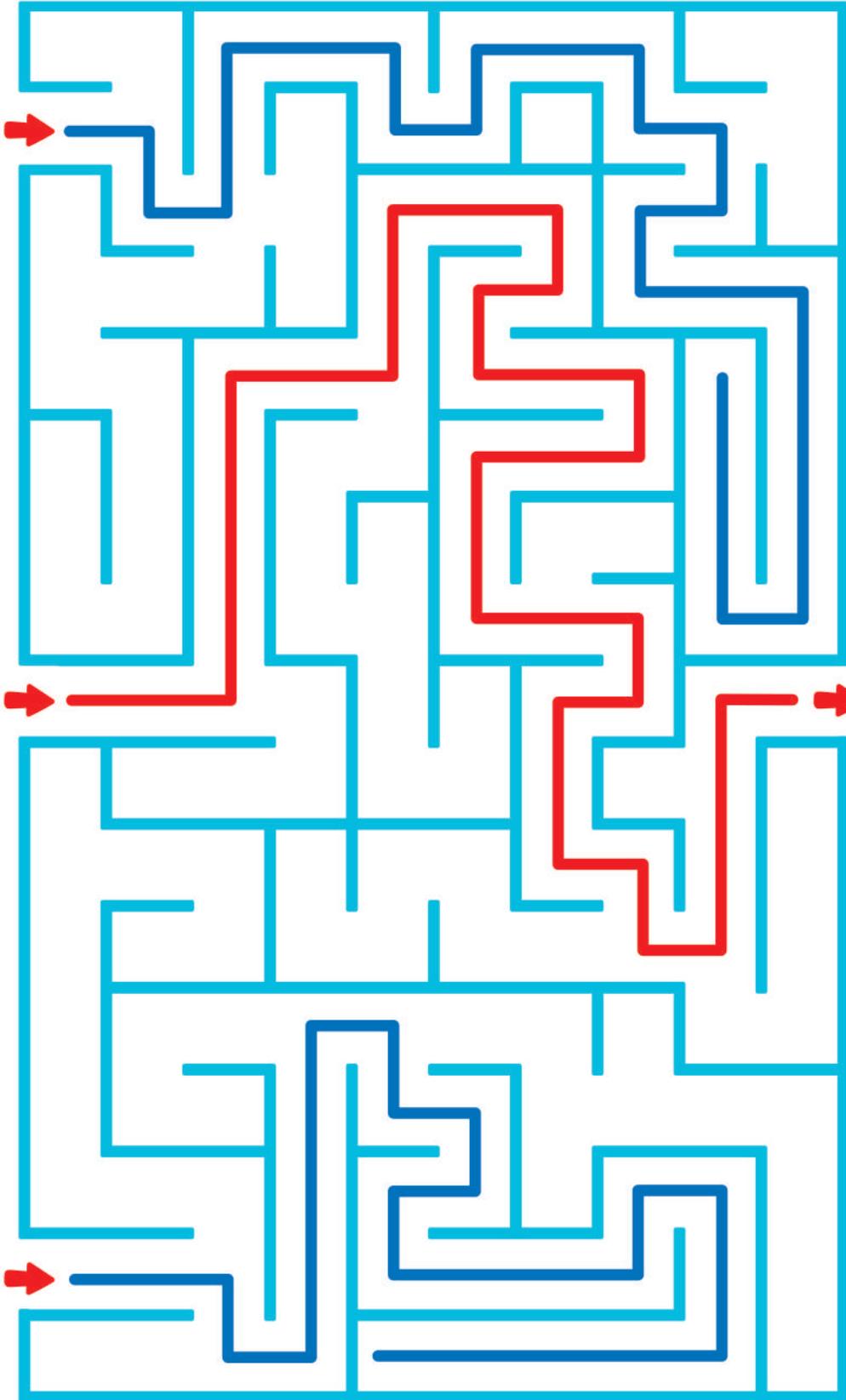
AIUTA MAMMA CONIGLIA A RAGGIUNGERE I SUOI CUCCIOLI. TRACCIA IL PERCORSO.





CHI ARRIVA ALL'ALBERO?

TRACCIA I PERCORSI E SCOPRI CHI ARRIVA ALL'ALBERO DI MELE.





IN QUALE VERSO?

RITAGLIA GLI ANIMALI IN BASSO E COMPLETA LA TABELLA INCOLLANDOLI SECONDO IL VERSO INDICATO DALLE FRECCE, COME NEGLI ESEMPI.

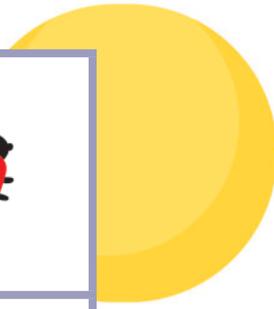
				
				
				
				
				
				





CHI SEGUIRE?

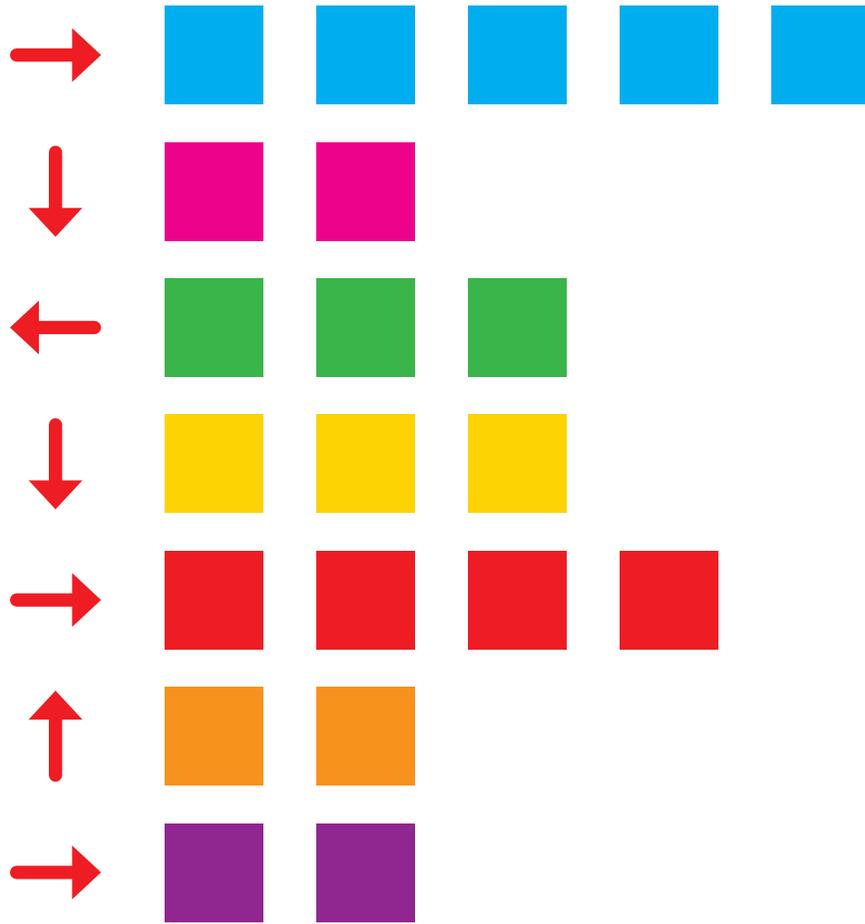
OSSERVA GLI ELEMENTI NEL RETICOLO: QUALE ANIMALETTO DEVE SEGUIRE IL GALLO PER ANDARE DALLA GALLINA? SEGNA IL PERCORSO CON UNA LINEA.





PERCORSO COLORATO

TRACCIA IL PERCORSO DELLA CAPRETTA COLORANDO I QUADRATI IN BASE ALLE INDICAZIONI.

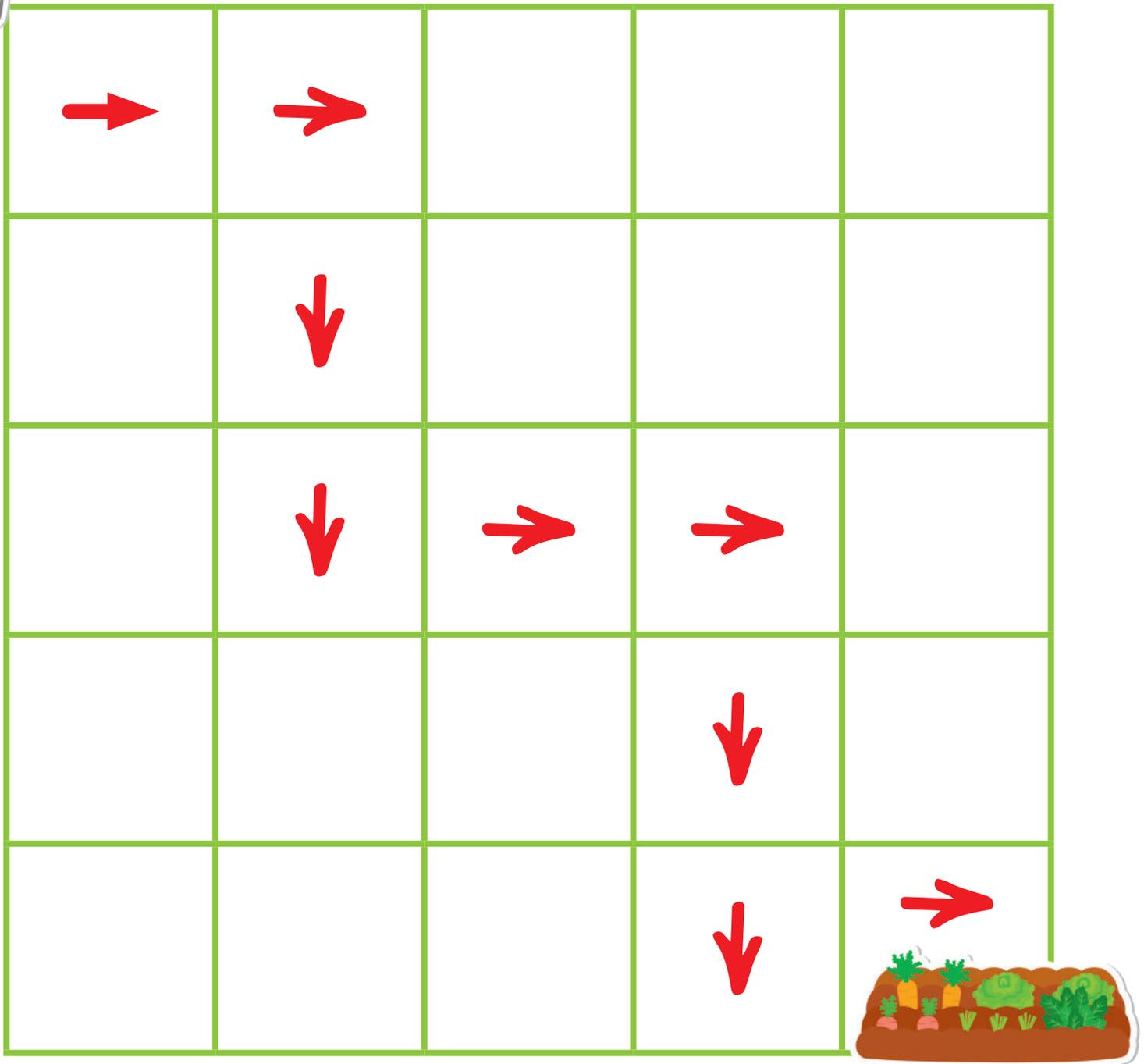
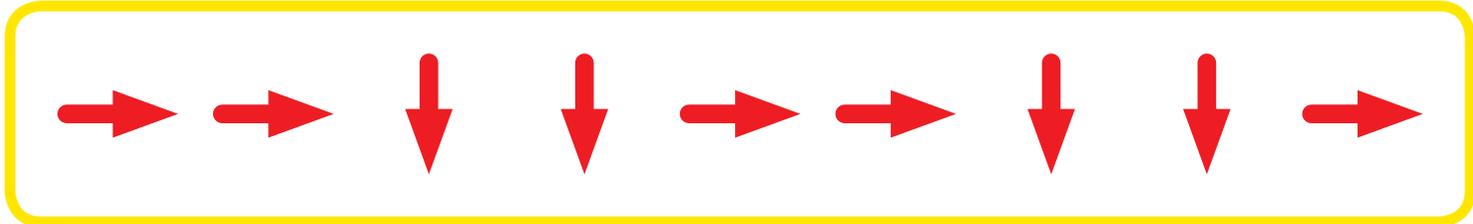






L'ORTO DEL CONTADINO

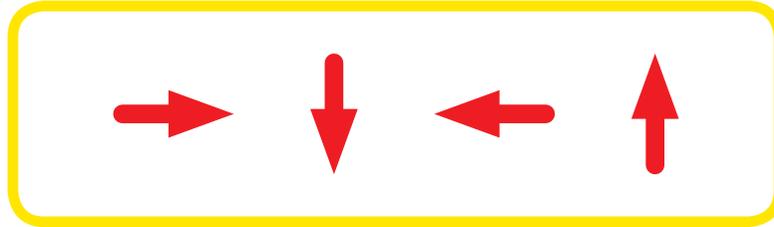
AIUTA IL CONTADINO A RAGGIUNGERE L'ORTO. LA PRIMA FRECCIA È GIÀ DISEGNATA. CONTINUA A TRACCIARE LE ALTRE NEL RETICOLO.





ATTENZIONE AGLI SPAVENTAPASSERI!

AIUTA L'UCCELLINO AD ARRIVARE AL NIDO EVITANDO GLI SPAVENTAPASSERI.
DISEGNA LE FRECCE NEL RETICOLO SCEGLIENDO TRA LE SEGUENTI DIREZIONI:

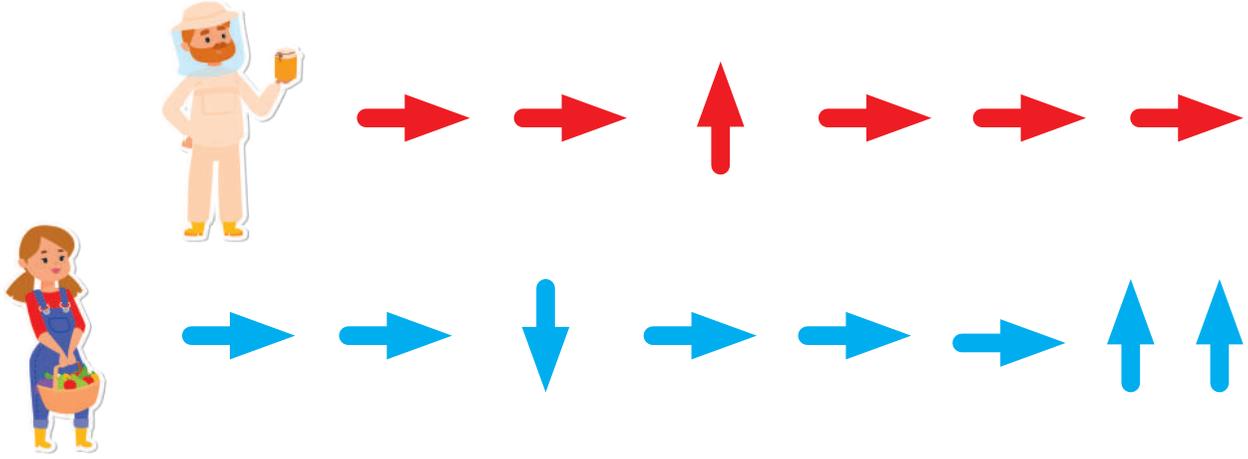




CHI ARRIVA IN FATTORIA?

CONTINUA A TRACCIARE LE FRECCE PER CIASCUN PERCORSO E CERCHIA IL PERSONAGGIO CHE ARRIVA ALLA FATTORIA.

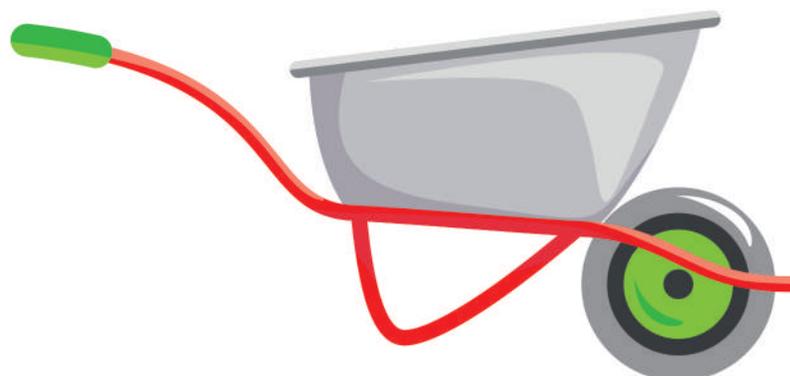
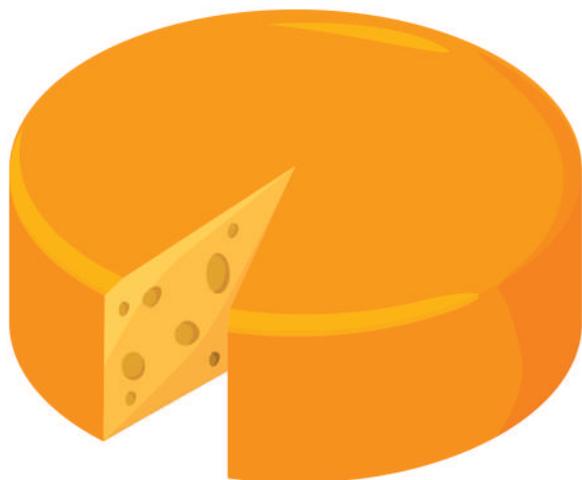


		↑	→	→	→
	→	→			
	→	→			↑
	↓	→	→	→	



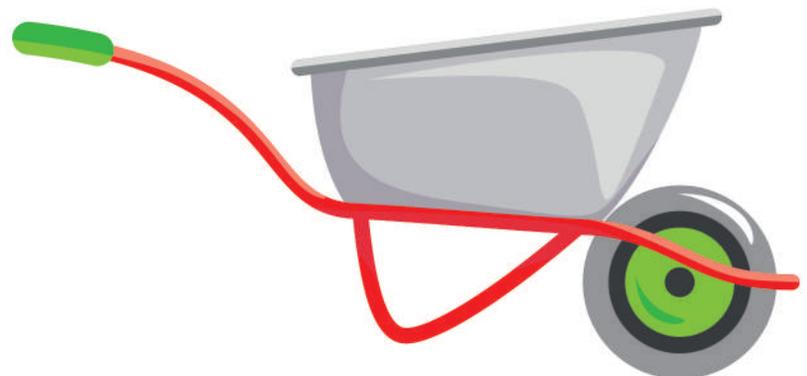
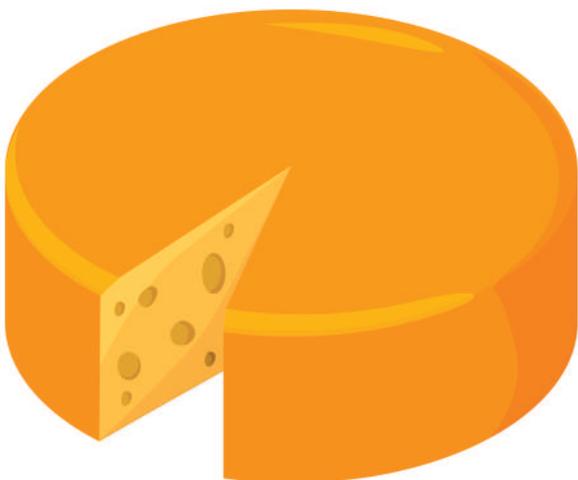
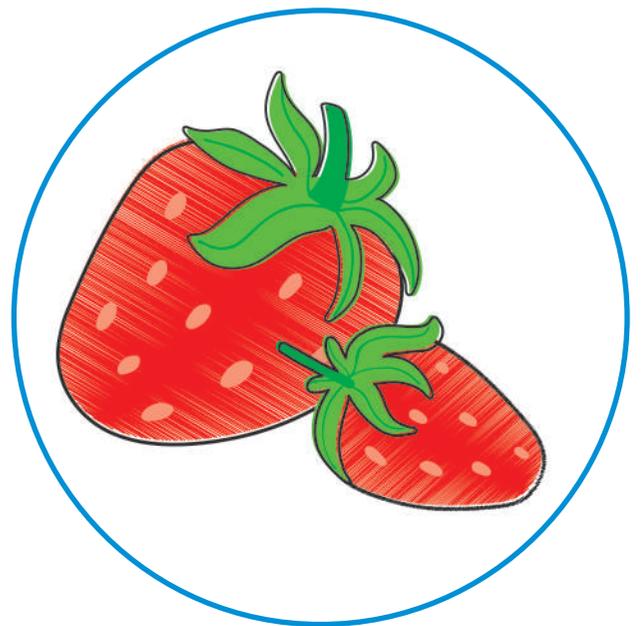
MEMORIZZA E GIRA LA PAGINA

OSSERVA E MEMORIZZA GLI ELEMENTI. POI GIRA LA PAGINA E COMPLETA DISEGNANDO CIÒ CHE MANCA.



CHE COSA MANCA?

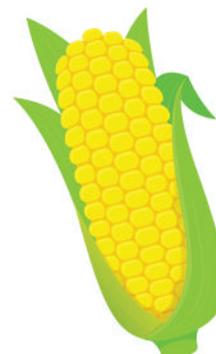
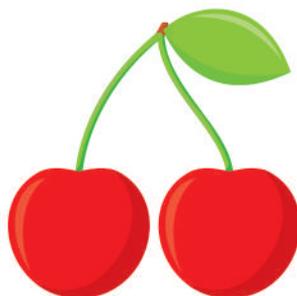
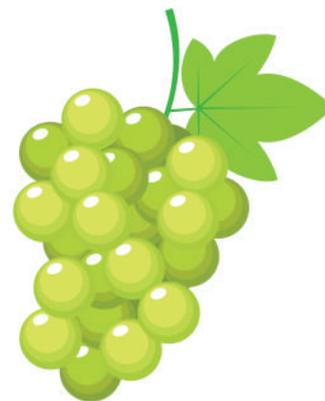
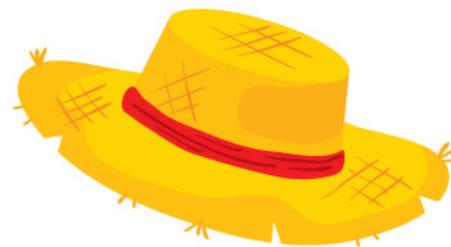
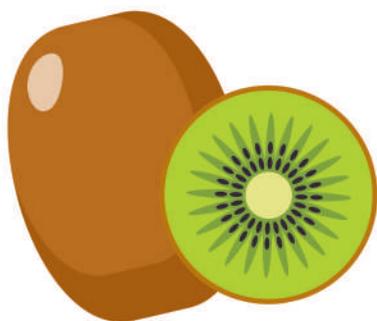
DISEGNA L'ELEMENTO MANCANTE.





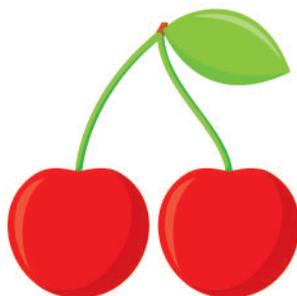
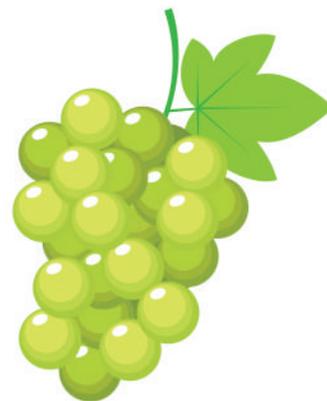
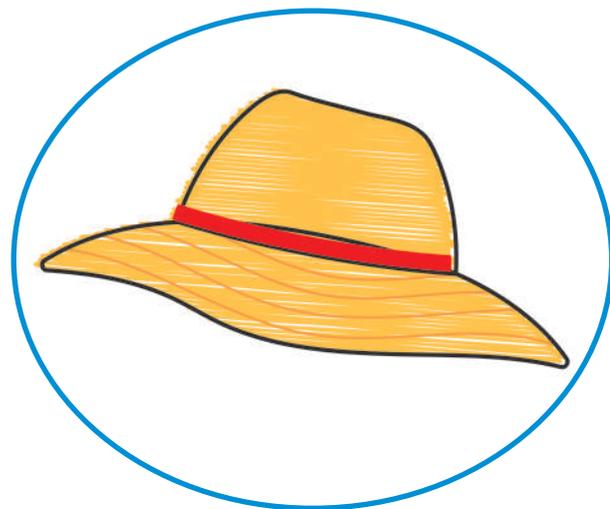
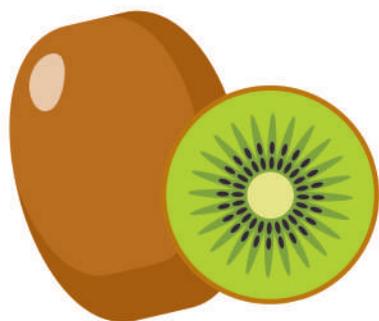
MEMORIZZA E GIRA LA PAGINA

OSSERVA E MEMORIZZA GLI ELEMENTI. POI GIRA LA PAGINA E COMPLETA DISEGNANDO CIÒ CHE MANCA.



CHE COSA MANCA?

DISEGNA I DUE ELEMENTI MANCANTI.





MEMORIZZA E GIRA LA PAGINA

OSSERVA E MEMORIZZA L'IMMAGINE, POI GIRA LA PAGINA E COMPLETA DISEGNANDO CIÒ CHE MANCA.



CHE COSA MANCA?

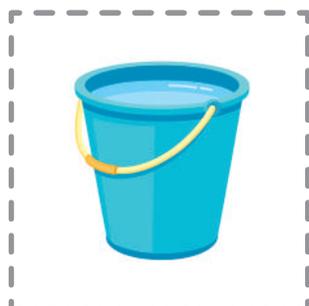
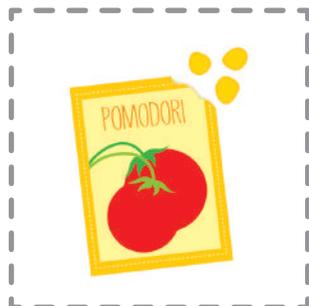
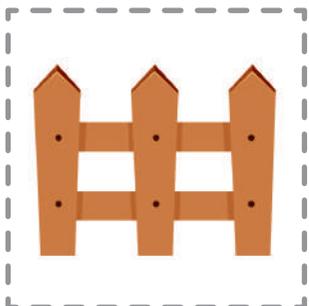
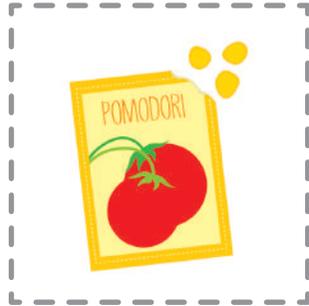
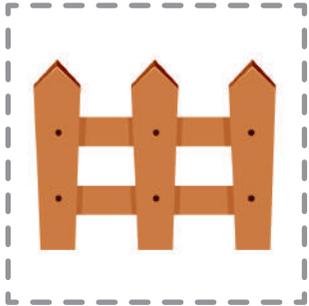
DISEGNA GLI ELEMENTI MANCANTI. COLORA.

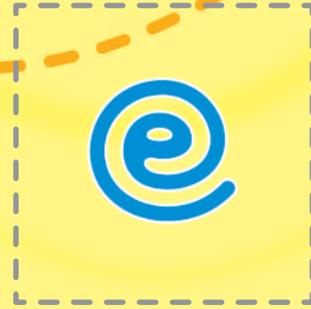




GIOCA A MEMORY!

RITAGLIA E MESCOLA LE TESSERE. DISPONILE SU UN TAVOLO, MEMORIZZA LE FIGURE UGUALI, POI GIRALE. GIOCA A FORMARE LE COPPIE SCOPRENDO DUE CARTE ALLA VOLTA.

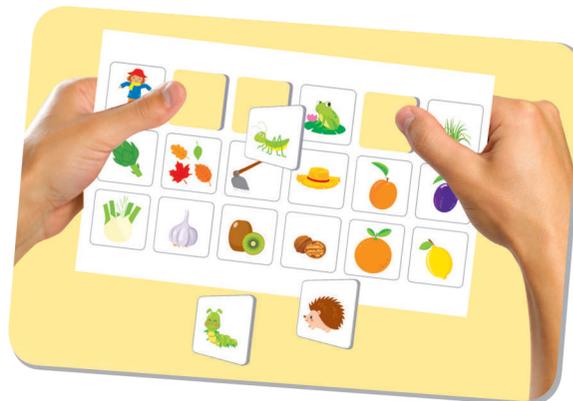




La **TOMBOLA**: **REGOLE DEL GIOCO**

Prima di iniziare:

A cura dell'adulto: attenzione, staccare le cartelle e le pedine dal supporto fustellato, come mostrato nella foto accanto, ed eliminare le parti residue.

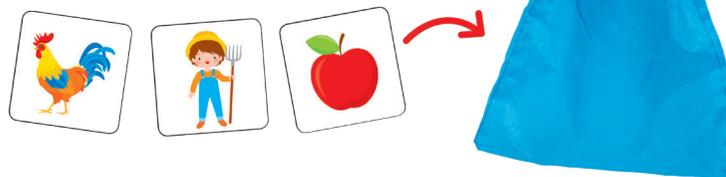


GIOCHIAMO!

Giocatori: da 2 a 15, in compagnia di uno o più adulti.

I bambini più piccoli possono giocare anche in coppia o in gruppetti.

Inseriamo le 90 pedine in un sacchetto.
Ogni giocatore sceglie una o più cartelle.



Al momento della scelta della cartella, suggeriamo di osservare e nominare insieme a un adulto le sei immagini raffigurate, così da associarle subito alle parole, facilitandone il riconoscimento nelle fasi successive del gioco.



Un bambino alla volta pesca una pedina dal sacchetto e nomina la figura, con l'aiuto di un adulto.

Chi ha la stessa immagine nella propria cartella prende la pedina e la dispone sopra. Se nessuno ha quell'immagine, la pedina viene riposta nella scatola del gioco.

Si possono stabilire dei premi per chi completa per primo due figure (ambo), tre (terno), quattro (quaterna) e cinque (cinquina).

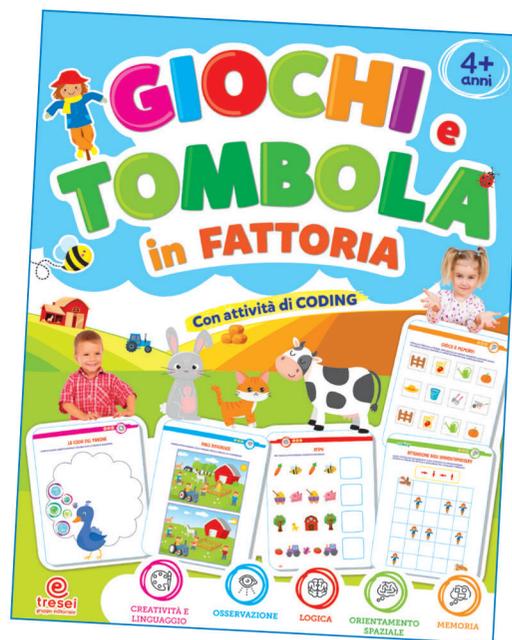
Vince chi riesce a coprire per primo tutte le immagini della propria cartella, dicendo ad alta voce:



GIOCHI e TOMBOLA in FATTORIA

“**Giochi e tombola in fattoria**” è il progetto, dedicato ai bambini a partire dai 4 anni, per conoscere la fattoria e sviluppare le competenze in modo ludico, attraverso un libro e una tombola ad immagini, in allegato omaggio. Il volume contiene schede da colorare e giochi educativi di graduale difficoltà per esercitare la **creatività** e il **linguaggio**, l'**osservazione**, la **logica**, l'**orientamento spaziale**, con attività di **CODING**, e la **memoria**.

LIBRO



Allegato OMAGGIO

TOMBOLA

La tombola, rivisitata in una versione adatta ai più piccoli e realizzata in cartone resistente, è stata ideata per giocare insieme a genitori, nonni o insegnanti. Si compone, infatti, di 15 simpatiche cartelle, ciascuna caratterizzata da un animale, e 90 pedine da pescare, che raffigurano un'immagine e ne riportano il nome sul retro. Durante lo svolgimento del gioco, il bambino, con l'aiuto di un adulto, impara tante parole nuove e allena le abilità di osservazione e gestione di piccoli spazi.



Le soluzioni dei giochi sono disponibili online al seguente indirizzo:

https://www.tresei.com/giochi_soluzioni.php

LIBRO +
TOMBOLA

€ 13,90

PRODOTTO IN ITALIA

ISBN 978-8884142450



9 788884 142450