

CONTACT

Objectifs Pédagogiques :

Ce jeu sensoriel de reconnaissance tactile s'adresse aux enfants des moyennes et grandes sections. Il développe principalement :

- **Au niveau corporel** : la motricité fine (préhension, maîtrise, précision...), l'expérience sensorielle (tactile).
- **Au niveau intellectuel** : l'attention, la mémorisation immédiate, la symbolisation, la verbalisation.
- **Au niveau social** : la communication (échanges), la socialisation (patience, respect des règles).

En outre, il permet :

- L'acquisition de différentes notions mathématiques : couple, classement, comparaison de quantité (plus que, moins que, autant...).
- L'élargissement du vocabulaire : lisse, doux, rugueux, creux, ondulé, courbe, ...

Présentation :

Nombre de joueurs : 2 à 4.

Age : à partir de 4 ou 5 ans.

Matériel :

- 4 supports (rose, jaune, bleu, vert),
- 10 couples de « sucettes » grises présentant une face à reconnaître au toucher : lisse et incurvée, picots, ronds, carrés ou creux, ou en relief, grains plus ou moins fins, ondulations.

But du jeu : former le plus de couples possibles par reconnaissance tactile.

Préparation du jeu :

- Toutes les sucettes sont disposées à l'envers sur la table et mélangées.
- Chaque enfant prend : 1 support, 5 sucettes au hasard sans les montrer aux autres.
- Chacun place ses sucettes sur son support.

Déroulement du jeu :

- Chaque enfant observe ses sucettes.
- S'il possède un ou deux couples identiques il les enlève et les met de côté.
- Un premier joueur (par exemple celui auquel il reste le plus grand nombre de sucettes) va « toucher » sans regarder celles d'un autre et essayer de reconnaître une sucette identique à l'une des siennes, afin de former un couple.
- S'il pense en avoir trouvée une, il essaie de la décrire puis la prend pour vérifier en comparant avec la sienne.
- S'il a réussi, il met de côté le couple ainsi formé.
- S'il se trompe, il remet la sucette en place et c'est au joueur suivant de chercher.
- S'il pense qu'il n'y a pas de sucettes identiques aux siennes, il passe son tour.

Chaque joueur joue ainsi à son tour de rôle. Celui qui a formé le plus de couples a gagné.

Utilisation :

Le mode d'utilisation est aisé :

- Les enfants peuvent tenir et manipuler facilement les sucettes.
- Il n'est nullement nécessaire de bander les yeux ou de fouiller dans un sac pour tâter les pièces.
- Les pièces sont solides et de couleurs attrayantes : vives pour les supports, neutres pour les sucettes de façon à ne pas interférer sur le but du jeu (reconnaissance tactile).
- Selon l'âge des enfants ou l'objectif pédagogique visé, vous pourrez apporter certaines variantes ou adaptations :
 - nommer la sucette trouvée, avant ou après avoir vérifié visuellement, si l'on veut insister sur l'aspect désignation, verbalisation,
 - ou encore demander une sucette à un autre joueur, en la décrivant de la façon la plus appropriée. Cela devient alors un jeu de désignation et de reconnaissance visuelle demandant un vocabulaire varié et précis,
 - jouer en parlant le moins possible si l'on veut développer l'attention et la mémoire visuelle.

CONTACT

Auteur : Philippe DANGER

Réf. FGA 98090

ASCO

CREATION ASCO / MADE IN FRANCE

Avenue de Paris, 78820 JUZIERS - FRANCE
Tél. (33 1) 34 75 60 98 - Télex : asco 695 872 F
Fax : (33 1) 34 75 21 77