

# Tactilo

## Objectif pédagogique

Jeu de reconnaissance tactile, faisant appel à la vue, au toucher, à la motricité, basé sur la reconnaissance des formes.

Jeu de perception qui entraîne les facultés d'attention, de comparaison et de mémoire.

## Niveau d'utilisation

- Individuel ou petit groupe.
- Education spécialisée: mal-voyants, retards mentaux.
- A partir de 4 ans.

## Description du matériel

- 25 formes en bois tourné verni : certaines reproduisent à échelle réduite des objets usuels (bobine, toupie, bol...) ; les autres reproduisent des formes géométriques (cubes, anneaux, cônes...),
- 1 sac en tissu, destiné à cacher les pièces de bois,
- 5 planches 21,2 x 13,6 cm) sur lesquelles sont représentées les formes en projection plane.

## lisation du jeu

Il est bon de permettre une première appropriation des éléments et une familiarisation en laissant les enfants manipuler les objets sans aucune consigne : le jeu libre est le premier stade de tout apprentissage infantile. Les objets figurés dans la collection induiront d'eux-mêmes des thèmes : dinette, marchand, etc.

### 1. Exercices sans intervention de langage

L'enfant palpe les objets cachés dans le sac, les sort un à un et les désigne sur les planches. (Il peut aussi les déposer).

L'enfant cherche dans le sac un objet désigné sur une planche.

Le jeu peut être simplifié en utilisant seulement un nombre réduit de planches et les objets correspondants.

Il peut être collectif, pratiqué selon diverses règles du jeu de

NATHAN

# Tactilo

## Ziel und Lernschritte

- Einen Gegenstand ertasten - erkennen - benennen
- Die Merkmale formulieren
- Einem Gegenstand sein Abbild zuordnen können
- Förderung des Vorstellungsvermögens

## Materialbeschreibung

- 25 Holzfiguren in einem Stoffbeutel
- 5 laminierte Lottotafeln, 21 x 13,5 cm.

## Übungs - und Spielmöglichkeiten

- Die Kinder machen sich mit den Gegenständen vertraut, nehmen sie in die Hände, befühlen die Formen, lernen die einzelnen Figuren kennen und benennen sie.

1. Kegel	10. Birne	19. Kreisel
2. Kugel	11. Topf	20. Runde Scheibe
3. Milchflasche	12. Becher	21. Quadrat
4. Fingerhut	13. Ring	22. Schüssel
5. Lange Tafel	14. Halbkugel	23. Korken
Stäbchen	15. Hammer	24. Pilz
7. Halbmond	16. Walze	25. Ei
8. Tanne	17. Karaffe	
9. Spule	18. Würfel	

- Gegenstände ertasten : Jeder Spieler ergreift abwechselndweise eine Figur im Beutel und befühlt sie. Er benennt sie und nimmt sie dann aus dem Beutel. War die Bezeichnung richtig, darf er die Figur behalten, andernfalls muß er sie wieder in den Sack zurücklegen.

- Die Lottotafeln werden unter die Spieler verteilt. Nun versucht reihum jeder Spieler, eine auf seiner Tafel abgebildete Figur aus dem Beutel zu holen. Richtig ertastete Figuren dürfen auf der Tafel abgelegt werden, falsch gezogene gehen in den Beutel zurück. Wer hat als erster alle Felder seiner Tafel belegt ?

**loto** : chacun doit, à son tour, palper un seul objet et ne le retenir que s'il convient à sa planche, etc.

Si la classe possède au moins deux jeux, les exercices de reconnaissance purement tactiles sont possibles:

- chercher simultanément la même forme, de la main gauche et de la main droite, dans deux sacs,
- trouver une forme identique à celle placée dans la main.

## **2. Exercices avec dénomination**

On peut reprendre pratiquement les mêmes exercices que précédemment, en remplaçant la désignation visuelle tactile par la désignation verbale.

Avant de pratiquer les exercices proprement dits, il conviendra de s'assurer que le nom à attribuer à chaque objet est parfaitement connu et assimilé, pour que le vocabulaire ne soit ni source d'erreurs, ni hésitation dans l'acte à accomplir.

Cette dénomination, portant sur les objets aussi bien que sur les cartons, pourra avoir lieu elle-même sous forme de jeu.

Les formes figuratives ne posent pas de problème quant à leur dénomination, sinon la recherche de leur nom exact si celui-ci n'est pas connu.

Les formes géométriques sont plus difficiles à caractériser par un thème, celui-ci désignant une forme abstraite. Les noms qui leur correspondent, sauf exception, ne peuvent être appris avec intérêt à l'âge où se pratique ce jeu. Il n'y a pas lieu, par contre, de les écarter systématiquement s'ils sont acceptés par l'enfant.

La classe ne sera pas en peine pour trouver un nom inspiré de la forme ou de l'usage banal auquel peuvent se prêter ces éléments géométriques.

Dans tous les cas (objets figuratifs ou non), il conviendra veiller à ce qu'ils reçoivent une dénomination identique pour toute la classe, seule possibilité de communication et de jeux collectifs.

Bei einer größeren Anzahl Spieler können Gruppen gebildet oder zwei Spielsätze eingesetzt werden.

- Die Kinder spielen in Zweiergruppen. Jedes hat eine Lottotafel vor sich und die fünf Holzfiguren zu der Tafel des Partners in einer undurchsichtigen Tüte versteckt. Die Spieler verlangen nun gegenseitig die auf ihrer Tafel abgebildeten Figuren. Der eine erbittet von seinem Mitspieler z.B. die Tanne. Dieser greift in seinen Beutel und sucht die gewünschte Figur. Kann er sie herausgeben, so darf er sie auf die Tafel legen und eine weitere erfragte Figur suchen. Andernfalls werden die Rollen getauscht. Sieger ist, wer zuerst die Lottotafel seines Mitspielers gefüllt hat.
- Weitere Einsatzmöglichkeiten ergeben sich, wenn zwei Spiele zur Verfügung stehen ;
- Das Kind hält eine Figur in der Hand. Mit der anderen Hand versucht es, in einem Beutel dieselbe Figur zu finden.
- Das Kind greift mit jeder Hand in einen Beutel und versucht, die gleichen Figuren zu finden.
- Alle Lottotafeln werden unter die Mitspieler verteilt. Der Spielleiter greift in den Beutel und sucht z.B. einen Kegel heraus. Er zeigt den Mitspielern die Figur. Wer sie auf seiner Tafel erkennt, darf sie darauf ablegen.
- Wettspiel. Jede Gruppe erhält die gleichen Tafeln. Welche Gruppe hat sie zuerst mit den richtigen Figuren bedeckt ? Die passenden Gegenstände müssen der Reihe nach im Beutel ertastet werden.