

DECOUVERTES TACTILES

Casse-Noisettes

Le petit enfant , durant ses premiers mois, établit pour beaucoup sa relation aux choses et aux êtres par le toucher.

C'est pourtant quelque chose qu'il va perdre progressivement : pour des tas de raisons positives (l'acquisition du langage verbal, une meilleure utilisation de sa vue, etc...) mais aussi parce qu'il est "éduqué" dans une civilisation où "on ne touche pas"... par hygiène, par respect, par crainte...

Ce jeu invite les enfants à utiliser cette richesse qu'ils possèdent et utilisent si peu : le toucher. Redécouvrir une sensation au bout des doigts, affiner sa perception tactile, serrer un objet, sentir s'il est froid, chaud, piquant, doux, rugueux, plaisant, désagréable...

Ce jeu tourne autour de la matière BOIS. Il n'est pas verni à dessein pour que pores et fibres ne soient pas bouchés. Si vous désirez le protéger, passez les objets à l'huile de lin.

Vous trouverez par vous-mêmes bien d'autres jeux que ceux proposés ici. Ajoutez d'autres objets, faites sentir un même objet dans une autre matière, laissez comparer...

1. Disposez devant chaque enfant quelques plaquettes choisies en fonction de la difficulté souhaitée. Ces plaquettes forment le programme de découverte. Chacun à son tour plonge une main dans le sac et cherche, parmi les objets qui y ont été placés, un des objets correspondant à son programme.

L'enfant sort l'objet du sac : si c'est juste, il le reçoit ; si c'est faux, il le remet dans le sac.

Les dessins sur les plaquettes représentent un profil des objets, c'est-à-dire une image partielle de leur réalité. Certains évoquent plus que d'autres l'objet.

Du profil à l'objet, difficulté de reconnaissance :

facile : bonhomme, poussette, anneau, bouteille

moins facile : pot, vase, champignon, oiseau, quille

difficile : sphère, pomme, oeuf

plus difficile : demi-sphère, demi-oeuf, cône

2. Ce jeu peut être joué en sens inverse. Le programme de chaque enfant est composé d'objets réels posés devant lui. Les plaquettes sont dans le sac. L'enfant doit trouver les plaquettes correspondant à son programme.

3. Même jeu que le 1 mais, cette fois, les plaquettes sont mises du côté " mot ". L'enfant doit passer de ce qu'un mot suscite en lui comme images à l'objet réel que cherchent ses doigts.

4. Jeux plus simples :

L'enfant doit trouver dans le sac l'objet cité par l'animateur.

Ou

Chaque enfant saisit un objet dans le sac et doit le reconnaître avant de l'en sortir.

5. Apprendre à reconnaître un bois dur d'un bois tendre. Presque tous les objets, ainsi que la boîte, sont en hêtre (bois dur). Exceptions : la sphère et l'oiseau sont en pin (bois tendre). Sentirez-vous qu'à ponçage égal, un bois dur est plus doux qu'un bois tendre. Il reste quelque chose de rugueux dans un objet en pin non vernis.

Les plaquettes sont en bouleau,
le sac est en lin.

SI CELA S'AVERE NECESSAIRE, UN SECOND JEU D'OBJETS EST DISPONIBLE chez Casse-Noisettes - av. de Fré 204 1180 Bruxelles.