

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.
- Éducation spécialisée : mal-voyants, retards mentaux.
- À 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.

Utilisation 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, marchande, 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 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 ou 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 de veiller à ce qu'ils reçoivent une dénomination identique par toute la classe, seule possibilité de communication et de jeux collectifs.