

# Tactiform

Le *Tactiform* est un jeu éducatif qui contribue à éveiller efficacement la sensorialité du jeune enfant, notamment au niveau de la perception tactile.

## Objectifs

- Affiner la perception tactile en explorant les contours et les textures de pièces ;
- Reconnaître des formes en intégrant par le toucher des silhouettes familières (un sapin, un bonhomme, une maison et une voiture) ;
- Développer l'attention visuelle en identifiant les demi-pièces et la cavité d'encastrement correspondante sur la plaque.

## Niveau d'utilisation

- À partir de 3 ans.
- Les activités sont particulièrement adaptées aux enfants de l'École maternelle. Elles peuvent également être proposées à l'Éducation spécialisée.

## Description du matériel

- **32 demi-pièces** en plastique jaune offrant quatre touchers différents.
- **4 plaques d'encastrement** (28 cm x 9 cm) en plastique rigide bleu pouvant recevoir les formes à identifier.
- **2 sacs en toile** de couleur différente pour dissimuler les 32 demi-pièces : 1 sac contenant 16 demi-pièces **gauches**, 1 sac contenant 16 demi-pièces **droites**.
- **1 notice pédagogique.**

## Principe du jeu

Pour permettre aux enfants de jouer en autonomie complète, il convient d'expliquer à l'ensemble de la classe la **façon de jouer** :

- quatre enfants sont assis autour d'une table, chacun dispose d'une plaque d'encastrement. Les deux sacs en toile qui contiennent les demi-pièces à identifier sont posés au milieu de la table.
- L'un des joueurs plonge la main dans un sac et retire la première pièce rencontrée ; chaque enfant en examine ensuite attentivement la surface côté lisse tourné vers lui : on découvre ainsi par le toucher la nature de la texture. Un vocabulaire précis doit alors être adopté et on dira selon le cas : *des points ronds, des picots, des carrés ou des lignes horizontales* (ces termes auront bien entendu déjà été utilisés et expliqués lors de la présentation collective du jeu).
- **Le jeu peut commencer** :
  - Le premier joueur récupère sa pièce et la dispose dans la cavité correspondante. À tour de rôle, ses trois partenaires plongent la main dans le même sac, avec obligation à chaque fois d'en extraire une pièce dont la texture diffère de celles déjà identifiées par les autres joueurs (peu importe les formes de ces quatre demi-pièces).
 Chaque enfant se sera donc approprié une texture bien précise et devra se limiter, pour la suite du jeu, aux pièces présentant ce même toucher.

– Les quatre joueurs ont maintenant encastré chacun une demi-pièce et il s'agit à présent, d'identifier dans le deuxième sac l'autre demi-pièce pour constituer la forme entière. En résumé, on passe toujours d'un sac à l'autre, en ne prenant qu'une pièce à la fois et en respectant toujours la texture qui est celle de la première pièce choisie. Lorsqu'un enfant se trompe, il remet la pièce dans le sac d'où elle a été retirée puis laisse jouer son voisin.

• **Est déclaré vainqueur**, celui ou celle qui a complété en premier sa plaque d'encastrement.

## Prolongements

### • Utilisation de la rainure dont sont équipées les quatre plaques d'encastrement

La rainure autorise le positionnement « debout » des trente-deux demi-pièces et des variantes peuvent être imaginées, par exemple :

#### *Première variante*

Au lieu d'encastrer tout de suite les demi-pièces extraites d'un des deux sacs, l'enfant les place dans la rainure et attend d'avoir identifié les parties correspondantes contenues dans l'autre sac pour pouvoir ensuite disposer dans une même cavité les formes reconstituées.

#### *Seconde variante*

##### **La préparation**

– Nous avons deux sacs contenant chacun seize demi-pièces relatives aux quatre formes présentant chacune quatre touchers différents : dans l'un, les seize demi-pièces gauches, dans l'autre, les seize demi-pièces droites.

– Quatre enfants sont assis face à face à une même table et ces deux couples disposent chacun de deux plaques d'encastrement qui sont placées bord à bord.

– Chaque équipe de deux joueurs dispose d'un des deux sacs et place alors huit demi-pièces dans les huit cavités disponibles des deux plaques, tandis que les huit autres sont positionnées verticalement dans les deux rainures prévues à cet effet, de manière à ce que seule la surface **lisse** soit visible par les adversaires.

– Les joueurs font de même pour les quatre autres formes. À ce stade, deux joueurs auront deux demi-pièces gauches par forme et les deux autres joueurs deux demi-pièces droites.

##### **Le jeu peut commencer :**

– Il appartient maintenant aux deux équipes de compléter de la **gauche** vers la **droite** leurs deux plaques d'encastrement en tentant d'identifier par le toucher les textures des demi-pièces « debout » de l'équipe adverse. Pour cela on tend la main pour pouvoir explorer les motifs qu'on ne peut pas voir.

– **Est déclarée vainqueur**, l'équipe qui a complété en premier ses deux plaques d'encastrement.

##### • **Exercice de graphisme**

– Remettre à chaque enfant de la classe l'une des trente-deux demi-pièces du *Tactiform* puis formuler la **consigne** suivante : « À l'aide d'un crayon de papier (pas de feutre), dessine ta forme en suivant son contour, en plaçant la demi-pièce de façon à ce que la partie droite coïncide avec un bord de la feuille ; puis tu représenteras le motif perceptible au toucher : soit des points ronds, soit des picots, soit des carrés, soit des lignes horizontales ». (Les quatre textures sont reproduites au tableau.)

– Lorsque cette tâche aura été exécutée par l'ensemble des élèves de la classe, on donnera la seconde consigne : « Regardez bien le carton que je vais vous présenter (l'enseignant(e) aura préalablement préparé seize formes correspondant aux quatre textures du *Tactiform* : les deux enfants ayant dessiné une moitié du sapin (par exemple) apporteront leur feuille et les disposeront de façon à ce que l'arbre soit reconstitué ».