

Senso :

Objectif :

L'interaction de la vue, de l'ouïe et du toucher permettent à l'enfant d'apprendre à connaître les objets et leurs propriétés. Certaines d'entre elles ne sont toutefois presque exclusivement reconnaissables que par le toucher : la pierre est plus froide que la laine, le chat est plus doux que le hérisson, etc. Progressivement, l'enfant connaît les propriétés de l'objet sans avoir à le toucher. La manipulation de matières joue donc un rôle important dans l'acquisition du sens tactile.

Les objets ont deux types de propriétés que le toucher permet d'appréhender et relatives à :

- la forme, par exemple ronde ou anguleuse.
- la matière, par exemple le poids, la dureté, la température et la structure de la surface.

Le jeu de lotto tactile offre une combinaison de divers domaines du développement chez l'enfant :

Le toucher :

- la distinction des formes.
- la distinction de la structure de surface, rugueux-lisse.

La vue :

- la distinction des formes géométriques et éventuellement, leur dénomination.

L'apprentissage :

- compter : très peu, de un à cinq au calcul.

Développement :

- extension du vocabulaire : rugueux, lisse, de la parole beaucoup, peu, positif, négatif, cercle, carré, triangle, rectangle.

Contenu :

Senso se compose de :

- une boîte vernie blanche transparente (21 x 21 x 0,6 cm).
- quatre planches noires (19,5 x 19,5 x 0,6 cm), avec structure granuleuse en quatre couleurs, une couleur par planche.
- 36 plaquettes (6 x 6 x 0,6 cm), avec une structure granuleuse en quatre couleurs.
- une notice pédagogique.

Méthode :

Senso peut se jouer selon des règles diverses.

a. Activité visuelle

En guise de préparation à l'activité tactile, principalement avec des jeunes enfants, il est recommandé de jouer au Senso en exposant la face imprimée, ce qui permet de reconnaître les illustrations.

Deux types de jeu peuvent alors être développés :

1. Les plaquettes sont disposées en tas, la face imprimée étant visible. Les quatre grandes planches sont réparties entre deux ou quatre joueurs. L'éducateur, ou un des enfants, procède au tirage d'une plaquette et la montre aux joueurs. L'enfant qui a la même illustration sur sa grande planche le signale et place la plaquette sur la bonne case. Dans ce jeu, la couleur constitue une aide supplémentaire.
2. Les plaquettes sont disposées en tas, la face imprimée restant cachée. A tour de rôle, les joueurs prennent une plaquette. Si la couleur est correcte, ils peuvent alors placer la plaquette sur la case adéquate. Si la couleur ne correspond pas, la plaquette est alors transmise au joueur possédant la planche de couleur correspondante. Une variante consiste à reformer un nouveau tas avec les plaquettes non-valables.

b. Activité tactile

Les plaquettes sont disposées en tas, la face imprimée restant cachée. Les quatre grandes planches sont distribuées aux joueurs. Chacun tire une plaquette à tour de rôle et la manipule tout en gardant la face imprimée tournée vers le bas. Si l'enfant croit détenir la bonne plaquette, il la pose, à l'envers, sur la case correspondante de la planche.

Lorsque celle-ci est remplie, l'enfant peut retourner les plaquettes. La couleur constitue à présent le moyen de contrôle. Chaque plaquette est également contrôlée individuellement. L'enfant qui fait un sans-faute sera déclaré vainqueur ou le jeu se poursuit avec trois participants. Si une erreur a été commise, la plaquette erronée est remplacée sur le tas et le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une planche soit à nouveau remplie.

Possibilités : Les plaquettes peuvent être triées indépendamment des grandes planches.

Triage en fonction de la forme :

- réunir les plaquettes triangulaires (carrées, rondes ou rectangulaires).

Triage en fonction de la grandeur:

- sélectionner un petit ou un grand triangle (carré, cercle ou rectangle).

Triage en fonction de nombre :

- constituer une série allant de un à cinq.
- sélectionner toutes les plaquettes sur lesquelles une figure apparaît.
- sélectionner toutes les plaquettes sur lesquelles deux figures apparaissent.
- Sélectionner toutes les plaquettes sur lesquelles trois figures apparaissent, etc.