

FICHE DIDACTIQUE

Nom de l'outil : Le loto tactile

Domaine : Découverte du monde

Cycle (ou classe) : cycle 1

1. Situation dans l'apprentissage

En fin de séquence sur la découverte du toucher.

2. Compétences visées

L'élève est capable de décrire, comparer et classer les perceptions tactiles.

3. Objectifs poursuivis

Manipuler des objets aux qualités tactiles différentes.

Analyser et classer des objets aux sensations tactiles variées.

Fabriquer et élaborer un loto tactile.

Jouer avec le jeu, respecter ses règles.

4. Description de l'outil

Une boîte contenant :

- ✓ Quatre bandeaux
- ✓ Des plaques et des planches.

Photo de l'outil



5. Règles d'utilisation

1^{er} temps : (5min)

On joue avec les élèves pour qu'ils repèrent les points des règles du jeu de loto.

4 élèves possèdent 1 planche (de 3 matériaux) et les plaques sont disposées sur toute la table autour de laquelle ils sont assis.

Dans une première partie, les élèves jouent sans foulard afin qu'ils aient une image mentale de la disposition des éléments du jeu sur la table. Ensuite les élèves recherchent spontanément les associations à faire entre les plaques disposées sur la table et les planches qu'ils ont chacun puis ils vérifient en touchant.

On les aide à exprimer ce qu'ils ressentent au toucher des divers matériaux.

2^{ème} temps : (5min)

L'élève se bande les yeux à l'aide d'un « masque d'avion » quand s'est à son tour. On essaie d'aider l'élève en guidant son bras vers les plaques et pour leur donner des méthodes. Il faut amener les élèves à tâtonner seuls entre leur planche et les plaques qui sont disposées sur la table. On peut parler aux élèves et leur demander ce qu'ils ressentent au toucher des différents matériaux de leur planche. « Quel pourrait être le matériau ? », « ça fait quoi quand tu touches ? »

3^{ème} temps : (5min)

(On retire le bandeau). On vérifie que les plaques choisies par les élèves correspondent à ce qu'ils avaient sur la planche.

6. Variables didactiques et prolongements

On peut utiliser ce jeu en cycle 1 de la petite section à la grande section.

En petite section ce jeu a finalement été utilisé sous forme de domino tactile. On a utilisé seulement les plaques. En les disposant sur une table, on a demandé aux élèves de former les paires.

En grande section, ce jeu s'est transformé en loto tactile.

7. Analyse

(la naissance de cet outil, l'analyse de sa mise en œuvre avec les élèves et les remédiations éventuelles)

Au départ, la construction du loto tactile devait être le projet de la classe de petite section. Mais devant les difficultés rencontrées par les élèves pour jouer en autonomie avec le jeu, j'ai préféré les laisser réaliser un domino pour leur classe et proposer à Pauline de construire un loto avec sa classe, celle-ci étant en plein projet sur les 5 sens à ce moment là.

Les élèves ont tout particulièrement apprécié de pouvoir ramener de chez eux différents matériaux, les présenter à leurs camarades et pouvoir manipuler et créer leur propre jeu pour la classe.

Lors de l'atelier, les élèves de grande section se sont réellement prêtés au jeu, certains en prenant le temps de toucher différentes plaques pour ensuite comparer avec leur planche, d'autres ont d'abord mémorisé leur planche pour ensuite rechercher les plaques et vérifier à nouveau en touchant.



Le loto tactile

Dans le cadre de la découverte des 5 sens, nous désirions avec les élèves penser et élaborer un loto tactile pour exploiter un sens : le toucher.

Domaine : découvrir le monde : domaine sensoriel

Niveau : Cycle 1

Compétence visée : A la fin de la séquence, l'élève est capable de décrire, comparer et classer les perceptions tactiles.

Séance 1 : manipuler des objets aux qualités tactiles différentes

Objectifs : - établir des relations sensorielles avec différentes matières.
- décrire et nommer des perceptions élémentaires tactiles : doux, lisse, piquant et rugueux.

Déroulement : *Dispositif* : les élèves tournent en ateliers.

Matériel : matériaux variés, différents au toucher.

Séance 2 : Classer des matières en fonction de leurs perceptions tactiles

Objectifs : - utiliser à bon escient le vocabulaire dont on dispose pour décrire.
- émettre des sentiments.
- décrire ce que l'on ressent.

Déroulement : *Dispositif* : les élèves sont regroupés en cercle autour du tapis.

Matériel : matériaux variés, une boîte de rangement par perception.

Séance 3 : Mise en place du projet

Objectifs : - apprendre à coopérer, participer à un échange.
- jouer son rôle dans une activité collective, en adoptant un comportement individuel.
- participer à un projet commun : penser, planifier et élaborer un loto tactile.

Déroulement : *Dispositif* : les élèves sont en regroupement.

Matériel : un paper board, un calendrier.

Séance 4 : Classer les matériaux rapportés de la maison

- Objectifs :**
- nommer des qualités tactiles pour acquérir un vocabulaire sensoriel.
 - utiliser un vocabulaire de comparaison pour justifier des qualités tactiles : « pareil/différent ».
 - parmi les différents matériaux classés, effectuer une sélection (justifiée) pour fabriquer le jeu.

Déroulement : *Dispositif* : les élèves sont en groupe classe.

Matériel : différents matériaux rapportés de la maison, paper board.

Séance 5 : Fabrication du jeu

- Objectifs :**
- avoir une représentation mentale de l'objet à réaliser.
 - proposer des solutions techniques (quantité, matériel, taille...).
 - choisir les bons outils en fonction de la situation.
 - repérer des matériaux identiques.
 - travailler en collaboration.

Déroulement : *Dispositif* : en groupe classe puis en ateliers (par 4).

Matériel : différents matériaux classés, colle, pinceaux à colle, planches de plexiglas.

Séance 6 : tester le jeu

- Objectifs :**
- se familiariser avec les règles du jeu.
 - mettre en pratique et jouer à un jeu de société fabriqué par les élèves.
 - reconnaître et associer des sensations tactiles.

Déroulement : *Dispositif* : en ateliers (par 4).

Matériel : plaques et planches du loto tactile, bandeaux (« loups d'avion »).

Classe : cycle 1	Nombre d'élèves : 24
Discipline : Découverte le monde : domaine sensoriel	
Compétence visée : A la fin de la séquence, l'élève est capable de décrire, comparer et classer les perceptions tactiles.	
Séance : 6/6	Objectif : tester le jeu élaboré en classe.

Objectifs intermédiaires	Déroulement/consignes	Mode de travail/matériel
<p>Se familiariser avec les règles du jeu Employer un vocabulaire spécifique</p> <p>- utiliser à bon escient le vocabulaire dont on dispose pour décrire</p> <p>-émettre des sentiments -décrire ce que l'on ressent -respecter les règles du jeu -mettre en pratique et jouer à un jeu de société fabriqué par les élèves</p> <p>-Exprimer un ressenti Prendre conscience du sens utilisé en fonction d'une action.</p> <p>+reconnaître et associer des sensations tactiles</p>	<p><u>Mise en projet</u> :</p> <p>Aujourd'hui, nous allons jouer avec le loto que nous avons fabriqué. Il y a des plaques avec 3 matériaux et des plaques avec un matériau, il faut que l'on soit tous d'accord sur les règles du jeu... Quelles sont-elles ?.... Introduction du bandeau.</p> <p><u>Mise en situation</u> <i>Vous allez jouer en petits groupes (par 4)</i> Phase 1 : sans bandeau <i>Vous allez choisir une planche que vous allez mettre devant vous. Au milieu de table sont disposées toutes les plaques qui n'ont qu'un matériau. Il faut que vous retrouviez les 3 plaques qui correspondent à celles qui sont sur votre planche. Vous jouerez chacun votre tour. Vous allez prendre une des plaques au milieu de la table, la toucher et dire ce que vous ressentez .Puis vous comparerez avec votre planche. Si vous sentez que c'est la même sensation vous pouvez poser la plaque au dessus du même matériau. Le gagnant est celui qui a trouvé ses trois plaques en premier</i></p> <p><u>Ressenti</u> :</p> <p><i>Est ce que c'est difficile ? facile ? comment avez-vous fait pour jouer ? Comment pourrait-on faire pour qu'on se serve que du toucher (des mains)?</i> Phase 2 : avec le bandeau <i>Quand c'est à votre tour de jouer, vous mettez le bandeau sur les yeux .Vous avez le droit de l'enlever pour vérifier si c'est bien la même chose et quand ce n'est pas à votre tour de jouer.</i></p>	<p>Groupe classe</p> <p>En atelier par groupe de 4. 4 planches de 3 matériaux différents. Diverses plaques individuelles (1 matériau par plaque).</p> <p>+ 4 bandeaux.</p>