

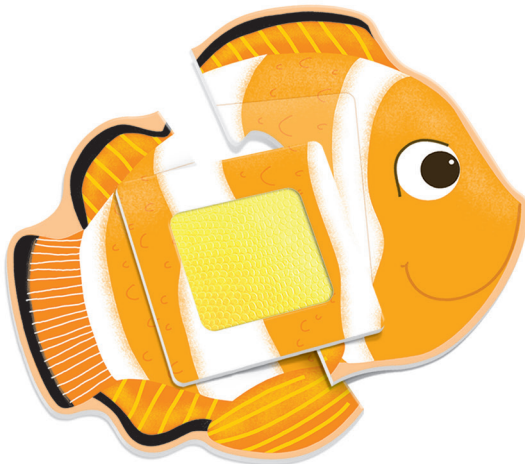


# TACTILE ANIMALS

## Montessori

Grâce aux grandes pièces double face très résistantes, ce dispositif d'apprentissage, qui s'inspire de la méthode de l'éducatrice Maria Montessori, permet aux plus petits de découvrir les caractéristiques de cinq mignons petits animaux, tout en exerçant leurs gestes, le toucher, la perception des formes et de l'espace.

Une telle approche multisensorielle permet d'ancrer l'apprentissage de manière plus efficace, condition indispensable au développement en âge préscolaire.



## LES PUZZLES

Afin de simplifier le jeu et de faciliter la reconnaissance des différents sujets, il est préférable de commencer par assembler un puzzle à la fois. Grâce aux encastresments autocorrectifs, les enfants peuvent assembler les images en toute autonomie. Le parent ou l'éducateur doit se limiter à fournir quelques suggestions simples en évitant d'effectuer les différentes actions à la place de l'enfant. Dans un deuxième temps, on pourra placer toutes les pièces sur la surface de jeu.

Dans tous les cas, il est important de stimuler systématiquement les enfants en les incitant à comparer les pièces avec les images reproduites sur le fond de la boîte et en attirant leur attention sur les détails de chacun des dessins. Chaque fois que les enfants ont fini d'assembler un puzzle, on énoncera le nom de l'animal correspondant en le montrant du doigt : « Ça, c'est le mouton ! », « Ça, c'est le chien ! », « Ça, c'est le poisson ! », « Ça, c'est la tortue ! » et ainsi de suite, de manière à renforcer l'association entre le sujet et le nom correspondant.



## **LES PIÈCES TACTILES : DÉVELOPPEMENT DU LEXIQUE ET PENSÉE LOGIQUE**

Une fois les animaux assemblés, faisons remarquer aux enfants les couleurs et les détails de chacune de leurs robes. Présentons ensuite les pièces avec des détails en relief et disons aux enfants : « Ça, c'est la laine du mouton ! », « Ça, ce sont les poils du chien ! », « Ça, les écailles du poisson ! », « Ça, c'est la carapace de la tortue ! », « Ça, c'est le pelage du zèbre », « Et ça, c'est la peau de l'éléphant ! ». Afin de renforcer l'apprentissage, demandons aux enfants de placer les cinq pièces en relief sur les animaux correspondant. Puis, demandons-leur de toucher la surface en relief en prononçant chaque fois une phrase décrivant la caractéristique principale. Par exemple : « Touche la laine du mouton ! Elle est douce ! », « Touche les écailles du poisson ! Elles sont dures ! », « Touche les poils du chien ! Ils sont lisses ! », « Touche la peau de l'éléphant ! Elle est rugueuse ! » et ainsi de suite. Il est important de prononcer clairement les mots nouveaux que nous souhaitons apprendre aux enfants (laine, poils, pelage, écailles, peau, carapace) et d'attirer leur attention sur les oppositions « doux-dur » ou « lisse-rugueux ».

Nous pouvons maintenant demander aux enfants de reconnaître de manière autonome le manteau de chacun des animaux ainsi que leurs caractéristiques. Par exemple, demandons-leur : « Qui a de la laine ? » ou encore « À qui appartiennent les écailles ? ».

Nous pouvons aussi leur présenter deux animaux à la fois, après avoir placé dessus les pièces de leurs manteaux respectifs, par exemple, le mouton et le poisson ou le chien et l'éléphant, et leur demander : « Qui a les poils les plus doux ? », « Qui a les poils les plus longs ? », « Qui a les poils les plus lisses ? », « Qui a la peau la plus dure ? ».

## LOTO TOUCHE ET SENS !

Nous pouvons continuer à jouer avec le loto sensoriel.  
Distribuons un animal à assembler à chacun des enfants.  
Une fois que tous les puzzles des animaux ont été assemblés,  
mettons toutes les pièces tactiles dans le sac. Chacun leur tour,  
les enfants doivent reconnaître, en touchant les pièces, celle  
qui correspond à leur animal. Pour gagner, il faudra être le  
premier à reconnaître la pièce et à la placer au bon endroit !

