

# Flashcards

# TACTILE

# Montessori

Un jeu de catégorisation d'images et d'objets pour développer le sens du toucher des enfants et enrichir leur vocabulaire. Le kit contient 4 cartes en relief dont les surfaces sont respectivement piquante, lisse, rugueuse ou laineuse et 20 flashcards sur lesquelles sont représentés des objets et des animaux à regrouper en fonction des caractéristiques de leur surface (de leur fourrure ou de leur carapace pour les animaux).



## COMPÉTENCES

Expérimenter le sens du toucher;  
Reconnaître les surfaces;  
Catégoriser des objets;  
Développer son vocabulaire



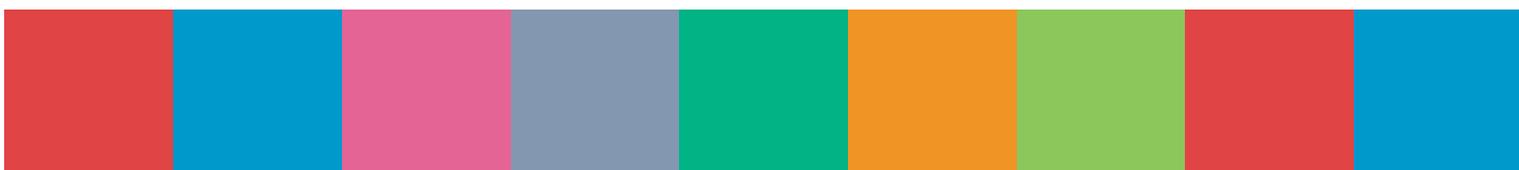
## DÉCOUVRONS LES SUPERFICIES

On profitera d'un moment où les enfants sont particulièrement réceptifs pour leur présenter le matériel de jeu et les laisser découvrir les *flashcards* en toute liberté. Ensuite, on les incitera à prendre les cartes tactiles en main et on les laissera les observer et les toucher.

Puis, en s'appuyant sur la méthode de la leçon en trois temps de Maria Montessori, on leur présentera les différentes superficies tout en énonçant la caractéristique tactile de chacune d'elles : *piquante*, *laineuse*, *rugueuse* et *lisse*. Par exemple, on se munira de la carte piquante, on la donnera à l'enfant en lui demandant de la toucher et on dira à haute voix : « Tu sens ? C'est piquant ? ...C'est piquant ! ». On procédera de la sorte pour toutes les cartes tactiles.

Dans un deuxième temps, on placera les cartes sur la surface de jeu et on demandera : « Où est la carte piquante ? Donne-la-moi ! ». « Où est la carte laineuse ? Donne-la-moi ! » et ainsi de suite. Par la suite, on demandera aux enfants de continuer tout seuls : ils pourront se limiter à indiquer les cartes et on pourra, si nécessaire, les encourager à prendre les cartes requises en leur fournissant des indices, mais sans effectuer la tâche à leur place.

Enfin, pour renforcer l'apprentissage, on prendra les cartes les unes après les autres en main, on demandera à l'enfant de les toucher tout en lui demandant : « Comment est-ce ? ». Si les enfants se seront intéressés aux phases précédentes de l'activité avec enthousiasme et en interagissant, ils n'auront aucun mal à répondre correctement : « C'est piquant ! C'est lisse !... ». Lorsqu'ils n'arrivent pas à répondre, on pourra les aider en les guidant : « C'est piquant ! Et celle-ci, comment est-elle ? en indiquant une autre carte.



## ASSOCIATIONS LES SUPERFICIES AUX OBJETS

méthode des trois temps afin de leur apprendre à prononcer le nom des objets ou des animaux représentés. Par exemple, on sélectionne les cartes des objets piquants, on se munit de la carte représentant le hérisson, on montre l'image à l'enfant en l'identifiant à haute voix : « Le hérisson, c'est le hérisson ! ». On laissera l'enfant observer toutes les cartes de la catégorie en question et on lui demandera de prononcer leur nom. On passera ensuite à la deuxième phase de la leçon en trois temps en demandant tout d'abord à l'enfant de nous donner des cartes bien précises : « Où est le hérisson ? ». Enfin, on prendra l'une des cartes en main et on demandera à l'enfant : « Comment ça s'appelle ça ? ». On procédera de la sorte avec les autres catégories de cartes afin de présenter progressivement tous les sujets. Enfin, on invitera les enfants à associer les sujets à la carte tactile correspondante. En disant par exemple : « Le hérisson est piquant ! Tu as vu ses piquants ?... Et la brosse ? Elle est piquante ?... Et le cactus ? ». On répètera la même activité pour les autres catégories de cartes.

## LE PETIT LOTO DES SUPERFICIES

Afin de renforcer l'apprentissage on peut organiser un jeu de catégorisation amusant ou une partie de mini-loto pour 2 à 4 joueurs. Les enfants devront associer les cartes illustrées à la carte tactile correspondante. On distribue une carte tactile à chacun des joueurs et on forme une pile avec les cartes illustrées, faces cachées, que l'on place au centre. Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs pêchent une carte de la pile et la montrent aux autres joueurs. Si la superficie de la carte pêchée est la même que la carte tactile du joueur, celui-ci la garde et la place sous sa carte tactile. Le premier à réunir les cinq cartes appartenant à sa catégorie sera le gagnant. Chacune des catégories est caractérisée par une couleur que l'on retrouve sur le bord des cartes tactiles et au verso des cartes illustrées, ce qui permet aux joueurs de contrôler leurs cartes.

