



“Fiches tactiles : lettres et pélecture”

Ref. 20613



FICHES TACTILES : LETTRES ET PRELECTURE

Ref. 20613

CONTENU:

Le jeu se compose de 35 fiches cartonnées robustes très résistantes et de haute qualité, avec une partie de la surface rugueuse. Dimensions des fiches 9x9cm.

DESCRIPTION DES FICHES:

- 35 fiches tactiles de prélecture contenant les lettres de l'alphabet et les signes de ponctuation avec une surface rugueuse.
- Elles sont imprimées sur les deux faces, d'un côté est présentée la lettre en minuscule et de l'autre en lettres capitales.
- Les voyelles et les consonnes se différencient entre eux par leur couleur différente.
- Toutes les fiches ont une encoche sur la partie inférieure qui indique la position correcte de la fiche.

AGE RECOMMANDE ET INDICATIONS:

De 3 à 6 ans.

L'apprentissage de l'alphabétisation formelle commence dès 5 ans, mais il est important que les enfants se familiarisent précédemment avec les lettres. Ce jeu permet cette approche anticipée nécessaire pour que les plus petits puissent faire la différence entre les voyelles et les consonnes, ainsi qu'entre les majuscules et les minuscules.

Bien qu'il soit adapté aux enfants de 3 à 6 ans, il peut aussi être utilisé pour des enfants plus âgés ayant des besoins spécifiques qui ont besoin de travailler sur l'apprentissage des lettres et des signes de ponctuation avec une approche multisensorielle (avec plusieurs sens en même temps).

La surface rugueuse favorise le mouvement de la main nécessaire pour l'écriture de chaque lettre ou symbole. Les couleurs attrayantes et le grand contraste de couleur entre la lettre et l'arrière-plan des fiches, facilitent l'identification de la forme de chaque lettre pour les enfants ayant des troubles visuels. En outre, l'encoche des fiches aide à les positionner correctement et leur permet de jouer avec autonomie.

Inspiré de la Méthodologie Montessori.



OBJECTIFS DIDACTIQUES:

- Le travail de coordination oeil-main
- Apprendre progressivement l'identification et la différenciation des voyelles, consonnes, majuscules, minuscules et des signes de ponctuation.
- S'initier à la prélecture au travers du toucher.
- Développer les capacités d'attention, d'observation, de discrimination, de regroupement et de classification.

REGLES DU JEU ET ACTIVITES:

1. Sélectionnez les fiches avec lesquelles vous souhaitez travailler et placez-les avec l'encoche vers le bas.
2. Une fois placées, invitez l'enfant à faire promener son doigt le long de la surface rugueuse de chaque fiche. Nous vous rappelons que pour suivre la lettre dans le bon sens, elle doit placée correctement, l'encoche vers le bas.
3. Selon l'âge et la connaissance de l'enfant, nous pouvons accompagner son exploration en expliquant le son de la lettre que vous manipulez à ce moment-là et invitez-le à le répéter. De cette façon l'apprentissage intégrera les informations avec plusieurs sens à la fois : la vue, le toucher et l'ouïe.

Autres activités proposées:

1. **Rechercher les premières différences** : afin que l'enfant se familiarise avec le jeu d'une manière naturelle, nous pouvons lui demander d'analyser les fiches en recherchant les différences entre elles : certaines sont d'une couleur, d'autres d'une autre, certaines ont des symboles, des lettres, une encoche seulement sur un côté... En fonction de leurs connaissances, vous pourrez introduire certains concepts sur les lettres de l'alphabet, les voyelles, les majuscules...
2. **Construisons son nom** : une des choses qui rend les enfants très heureux est d'apprendre à écrire leur nom. Nous pouvons commencer progressivement premièrement en identifiant les lettres qui composent leur nom et dans l'ordre dans lequel elles sont placées. Pour cela, placez toutes les fiches du même côté (majuscules) et choisissez les lettres de son nom. Puis, nous allons l'aider à se familiariser avec ces lettres à travers les sens : sa courbe, la couleur, le son... Puis aidez-le à répéter les mouvements nécessaires pour chaque lettre avec le doigt sur une feuille de papier (pour le rendre plus graphique, nous pouvons utiliser de la peinture à doigt) pour cette étape, l'enfant doit tout d'abord avoir parcouru la forme tracée de chacune des lettres plusieurs fois. Vous pouvez enfin l'aider à reproduire ces mouvements avec un crayon en écrivant son nom.
3. **A la découverte des signes.** Une bonne façon de se familiariser avec les signes de ponctuation à travers ce jeu. L'adulte tout d'abord explique à l'enfant ce à quoi chacun d'eux est utilisé, et ce d'une manière simple (le point d'interrogation " ? " est pour poser une question, le point "." signifie le silence...) Une fois que l'enfant a intégré ceci, l'adulte lui demande : « Désigne le signe qui sert à demander » ou « désigne le signe qui représente la surprise » et l'enfant doit, parmi toutes les



fiches, choisir celle qui correspond à ce que demande l'adulte. Si l'enfant ne réussit pas, l'adulte peut lui donner des explications et identifier son erreur.

4. **Le plus rapide:** dans ce jeu, plusieurs enfants de 5 à 6 ans peuvent jouer. Toutes les fiches sont placées sur la table, essayez de les disposer de façon à ce que certaines contiennent sur la partie supérieure des majuscules et d'autres des minuscules. L'adulte donnera des instructions sur quelle carte les enfants devront être attentifs et rapides pour attraper la bonne carte. Vous pouvez demander : « J'ai besoin que vous choisissiez... une voyelle ! ». Les enfants devront identifier les voyelles parmi toutes les lettres et les signes et attraper la carte appropriée rapidement. Pour chaque réussite, dans ce cas pour chaque voyelle, ils se verront attribuer un point. Si l'enfant attrape la mauvaise carte ou ne prend rien tout, aucun point ne sera rajouté. Lorsque qu'ils sont plus familiers avec les lettres, vous pouvez donner un point supplémentaire pour les plus rapides (et qui ont réussi). Après plusieurs tours, l'enfant qui aura le plus de points gagne.

Selon le niveau d'apprentissage qu'ont les enfants, les instructions peuvent être demandées pour des caractéristiques différentes : les noms des lettres ou signes (« j'ai besoin que tu me donnes la lettre M »), les sons (« la lettre qui sonne "de" ») ou avec les yeux fermés identifier la forme de la lettre « a ».

