

PERCEZIONE TATTILE E ASSOCIAZIONE 1



Guida Pedagogica

ETÀ: Dai 3 anni.

TIPO DI GIOCO: Gioco di riconoscimento visivo e tattile.

CONTENUTO: 24 figure "bidimensionali" in legno di 12 forme diverse.

12 tabelle, ognuna delle quali riproduce il profilo di 2 figure uguali.

ASPETTI PSICOPEDAGOGICI:

- Percezione visiva e tattile.
- Attenzione e memoria.
- Associazione tra forma e profilo.
- Riconoscimento di figure geometriche.
- Dominio dello spazio grafico e principi di prospettiva.
- Ragionamento logico.

MODALITÀ DI GIOCO:

1- PER 1 SOLO GIOCATORE

- Riempire tutte le tabelle con le figure.
- Mettere una figura sul tavolo. Il bambino deve scegliere la tabella giusta.
- Scegliere una figura. Il bambino deve trovare la figura uguale (con la vista o solo con il tatto).
- Il bambino osserva un profilo. Con gli occhi coperti deve scegliere la figura corrispondente.
- Con carta e matita riprodurre il profilo di alcune figure (prima collocando il profilo della figura e poi senza).

2- LOTTO (da 2 a 4 giocatori): Distribuire le tabelle tra i giocatori. Un bambino prende una figura a caso dal sacchetto e la fa vedere agli altri. Il giocatore che ha il relativo profilo sulla propria tabella, chiede la figura e la mette al suo posto. Vince colui che riesce a completare per primo la propria tabella.

3- RUOTA TATTILE (da 2 a 4 giocatori): Distribuire le tabelle tra i giocatori. Passare a un giocatore il sacchetto con le figure. In 10 secondi, dovrà riconoscere al tatto la massima quantità di figure corrispondenti a quelle delle sue tabelle. Si passa il sacchetto a un altro giocatore per altri 10 secondi, e così successivamente, continuando il giro. Vince colui che riesce a completare per primo le proprie tabelle.

GENITORI ED EDUCATORI:

Il calore tattile del materiale in legno è di per sé motivante. Il disegno multisensoriale facilita inoltre l'acquisizione dei concetti. La partecipazione dell'adulto deve garantire la soluzione di dubbi, suggerire diverse possibilità di gioco e stimolare l'uso del linguaggio appropriato. Materiale utile per il sostegno dell'attività scolastica e per non vedenti.

- Si consiglia di custodire questa guida per conservare le informazioni.

PERCEÇÃO TÁCTIL E ASSOCIAÇÃO 1



Guia Pedagógico

IDADE: a partir de três anos.

TIPO DE JOGO: jogo de reconhecimento visual e tátil.

CONTEUDO: 24 figuras "bidimensionais" de madeira, de 12 formas diferentes.

12 placas (cada uma reproduz a silhueta de 2 figuras iguais).

ASPECTOS PSICOPEDAGÓGICOS

- Percepção visual e tátil.
- Atenção e memória.
- Associação entre forma e silhueta.
- Reconhecimento de figuras geométricas.
- Domínio do espaço gráfico e dos princípios de perspectiva.
- Raciocínio lógico.

MODALIDADES DE JOGO

1- UM ÚNICO JOGADOR

- Completar todas as placas com as figuras.
- Por uma figura sobre a mesa. A criança deverá escolher a placa correcta.
- Escolher uma figura. A criança deverá encontrar a figura igual (com a vista ou apenas com o tacto).
- A criança observa uma silhueta. Depois, com os olhos vendados, deve encontrar a figura correspondente.

- Com lápis e papel, reproduzir a silhueta de algumas figuras. Primeiro seguindo o contorno da figura e depois de forma livre.

2- LOTÓ (de 2 a 4 jogadores): Repartir as placas entre os jogadores. Uma das crianças retira uma figura qualquer de dentro do saco e a mostra aos outros participantes. O jogador que tiver a silhueta correspondente nas suas placas reclama a figura, colocando-a no site adequado. O vencedor será o jogador que completar primeiro as suas placas.

3- RODA TÁCTIL (de 2 a 4 jogadores): Repartir as placas entre os jogadores. Passar o saco com as figuras a um dos jogadores. Este terá 10 segundos para identificar pelo tacto o máximo de peças correspondentes às suas placas. Passa-se então o saco ao jogador seguinte por outros 10 segundos, e assim sucessivamente. O vencedor será o jogador que completar as suas placas em menos tempo.

PAIS E EDUCADORES: A suavidade ao tacto que a madeira proporciona já é, por si própria, motivadora. Além disso, o seu desenho multisensorial facilita a aquisição de conceitos. Os adultos devem participar ajudando a dirimir dúvidas, sugerindo diferentes possibilidades de jogo e estimulando o uso da linguagem adequada. Material de grande utilidade como reforço escolar e para pessoas cegas.

- Recomenda-se guardar este guia para conservar a informação.

PERCEPCIÓ TÀCTIL I ASSOCIACIÓ 1



Guia Pedagògica

EDAT: A partir de 3 anys.

TIPUS DE JOC: Joc de reconeixement visual i tàctil.

CONTINGUT: 24 figures bidimensionals de fusta de 12 formes diferents.

12 plaques, cadascuna de les quals reproduïx la silueta de dues figures iguals

ASPECTES PSICOPEDAGÒGICS:

- Percepció visual i tàctil.
- Atenció i memòria.
- Associació de forma i silueta.
- Reconeixement de figures geomètriques.
- Domini de l'espai gràfic i principis de perspectiva.
- Raonament lògic.

MODALITATS DE JOC:

1- PER A UN JUGADOR

- Omplir totes les plaques de figures.
- Col·locar sobre la taula una figura. L'infant ha de triar la placa correcta.
- Seleccionar una figura. L'infant ha de trobar la figura igual (amb la vista o només amb el tacte).
- L'infant observa una silueta. Amb els ulls tapats ha de triar la figura que li correspongui.
- Amb paper i llapis, reproduir la silueta d'algunes figures (primer resseguint el contorn de la figura, i després sense resseguir-lo).

2- LOTÓ (de 2 a 4 jugadors): Repartir les plaques entre els jugadors. Un infant agafa una figura a l'atzar de dins la bossa i l'ensenya. El jugador que en la seva placa tingui la silueta corresponent, reclama la figura i la col·loca al seu lloc. El guanyador és el primer a completar la seva placa.

3- RODA TÀCTIL (de 2 a 4 jugadors): Repartir les plaques entre els jugadors.

Passar la bossa amb les figures a un jugador. Durant 10 segons, haurà de reconèixer pel tacte el màxim de figures corresponents a les seves plaques. Després es passa la bossa al jugador següent, que tindrà 10 segons més, i així successivament va seguint la roda. El guanyador és el primer a completar les seves plaques.

PARES I EDUCADORS:

La calidesa al tacte de la fusta motiva prou per si sola. A més, el seu disseny multisensorial facilita l'adquisició de conceptes. La participació de l'adult ha de garantir la resolució de dubtes, suggerir diferents possibilitats de joc i estimular l'ús del llenguatge adient. Valúos material com a reforç escolar i per a persones cegues.

- Es recomana desar aquesta guia per tal de conservar la informació.

PERCEPCIÓN TÁCTIL Y ASOCIACIÓN 1



Guía Pedagógica

Ref.51208

EDAD: A partir de 3 años.

TIPO DE JUEGO: Juego de reconocimiento visual y táctil.

CONTENIDO: 24 figuras bidimensionales de madera de 12 formas distintas.

12 tableros, cada uno de los cuales reproduce la silueta de dos figuras iguales.

ASPECTOS PSICOPEDAGÓGICOS:

- Percepción visual y táctil.
- Atención y memoria.
- Asociación de forma y silueta.
- Reconocimiento de figuras geométricas.
- Dominio del espacio gráfico y principios de perspectiva.
- Razonomiento lógico.

MODALIDADES DE JUEGO:

1- PARA UN JUGADOR

- Completar todos los tableros de figuras.
- Colocar sobre la mesa una figura. El niño tiene que escoger el tablero correcto.
- Seleccionar una figura. El niño ha de encontrar la figura que sea igual (con la vista o solo con el tacto).
- El niño observa una silueta. Con los ojos tapados debe escoger la figura correspondiente.
- Con papel y lápiz, reproducir la silueta de algunas figuras (primero repasando el contorno de la figura, y después sin repasarlo).

2- LOTO (de 2 a 4 jugadores): Repartir los tableros entre los jugadores. Un niño coge una figura al azar del interior de la bolsa y la enseña. El jugador que en su tablero tenga la silueta correspondiente, reclama la figura y la coloca en su lugar. El ganador es el primero en completar su tablero.

3- RUEDA TÁCTIL (de 2 a 4 jugadores): Repartir los tableros entre los jugadores. Pasar la bolsa con las figuras a un jugador. Durante 10 segundos, tendrá que reconocer por el tacto el máximo de figuras correspondientes a sus tableros. Después se pasa la bolsa al jugador siguiente, que tendrá 10 segundos más, y así sucesivamente va siguiendo la rueda. El ganador es el primero en completar sus tableros.

PADRES Y EDUCADORES:

La calidez al tacto de la madera es de por sí motivadora. Además, su diseño multisensorial facilita la adquisición de conceptos. La participación del adulto ha de garantizar la resolución de dudas, sugerir diferentes posibilidades de juego y estimular el uso del lenguaje adecuado. Se trata de un valioso material como refuerzo escolar y para invidentes.

- Se recomienda guardar esta guía para conservar su información.

© 1994/2011, **DISSET, S.A.** Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España) Grupo JUMBODISSET. E-mail: info@disset.com www.disset.com



PERCEPTION TACTILE ET ASSOCIATION 1 (F)

Guide Pédagogique

ÂGE : à partir de 3 ans.

TYPE DE JEU : jeu de reconnaissance visuelle et tactile.

CONTENU : 24 figures planes en bois de 12 formes différentes.

12 planches, reproduisent la silhouette de 2 figures identiques.

ASPECTS PSYCHOPÉDAGOGIQUES :

- Perception visuelle et tactile.
- Attention et mémoire.
- Association de formes et de silhouettes.
- Reconnaissance de figures géométriques.
- Maîtrise de l'espace graphique et principes de perspective.
- Raisonnement logique.

MODALITÉS DE JEU :

1.- POUR 1 SEUL JOUEUR

- Compléter toutes les planches avec les figures.
- Placer 1 figure sur la table. L'enfant doit choisir la bonne planche.
- Sélectionner 1 figure. L'enfant doit trouver la figure identique (avec la vue ou seulement le toucher).
- L'enfant observe une silhouette. Avec les yeux bandés, il doit trouver la figure correspondante.
- Avec du papier et des crayons, reproduire la silhouette de certaines figures (en suivant d'abord le contour, puis sans le faire).

2.- LOTO (de 2 à 4 joueurs)

Distribuer les planches aux joueurs. Un enfant prend une figure au hasard dans le sac et la montre. Le joueur qui a la silhouette correspondante sur sa planche, réclame la figure et la pose à sa place. Le gagnant est celui qui finit de remplir sa planche le premier.

3.- JEU TACTILE (de 2 à 4 joueurs):

Distribuer les planches aux joueurs. Pendant 10 secondes, au toucher, il doit essayer de reconnaître un maximum de pièces qui correspondent à ses planches. Puis, il casse le sac au joueur suivant qui fait de même, pendant 10 secondes, et ainsi de suite. Le gagnant est celui qui réussit à remplir ses planches en employant le moins de temps.

PARENTS ET ÉDUCATEURS :

La qualité tactile du matériel en bois est motivante en soi. Qui plus est, sa conception multisensorielle facilite l'acquisition des concepts. La participation de l'adulte doit garantir la résolution des doutes, suggérer plusieurs possibilités de jeu et stimuler l'usage du langage approprié. Matériel intéressant en soutien scolaire et pour les non-voyants.

- Nous recommandons de garder ce guide pour conserver les informations.

TACTILE PERCEPTION AND MATCHING 1 (GB)

Teaching Guide

AGE: From 3

TYPE OF GAME: Visual and tactile recognition.

CONTENTS: 24 "two-dimensional" (flat) wooden figures of 12 different shapes.

12 boards, each with two identical silhouettes.

EDUCATIONAL VALUE:

- Visual and tactile perception.
- Attention and memory.
- Matching shapes and silhouettes.
- Recognition of geometrical figures.
- Mastery of graphic space and the principles of perspective.
- Logical reasoning.

WAYS TO PLAY:

1. SOLO PLAY

- Put all the shapes on their respective silhouettes.
- Put a figure on the table and have the child choose the appropriate board.
- Choose a figure and have the child find its matching pair either by looking or by touch alone.
- The child looks at one of the silhouettes and then has to find the corresponding figure blindfold.
- The child takes pencil and paper and draws the outlines of some of the figures, first by drawing round the edge and then freehand.

2. LOTTO (2 - 4 players): Each player is given one or more boards. One child then draws a figure out of the bag at random and shows it to the others. The child with the matching silhouette claims the figure and puts it on their board. The first player to complete their board(s) is the winner.

3. TOUCH CIRCLE (2 - 4 players): All the boards are given out to the players. One of the players is then given the bag with the figures in it and has ten seconds to recognise, by touch alone, as many pieces as possible that match the silhouettes on his or her boards. The bag is then passed on to the next player who is likewise given ten seconds to recognise the figures and so on round the circle. The first player to complete all their boards is the winner.

PARENTS AND TEACHERS

The attractive feel of the wood is itself a positive motivating factor, while the multisensorial design facilitates concept learning. The role of adults is essentially to clear up any queries, suggest different ways of playing the game and stimulate the use of the appropriate language. Extremely useful for reinforcing work done at school and for the sight-impaired.

- Keep this guide as you may need the information on it.

TASTSINN UND ZUORDNUNG 1 (D)

Pädagogische Anleitung

ALTER: Ab 3 Jahren.

SPIELGATTUNG: Spiel zur Förderung des visuellen und taktilen Erkennungsvermögens.

INHALT: 24 zweidimensionale Holzfiguren in 12 verschiedenen Formen.

12 Spielbretchen, auf denen umrissförmig jeweils zwei gleiche Figuren wiedergegeben sind.

PÄDAGOGISCH-PSYCHOLOGISCHE ASPEKTE:

- Schulung des visuellen und taktilen Wahrnehmungsvermögens.
- Aufmerksamkeit und Gedächtnisschulung.
- Assoziation von Figuren und Umrissen.
- Erkennung geometrischer Formen.
- Beherrschung des illustrativen Bereichs und Aneignung von perspektivischen Grundlagen.
- Förderung des logischen Denkvermögens.

SPIELWEISEN:

1. FÜR EINEN SPIELER

- Alle Spielbretchen werden mit den entsprechenden Figuren vervollständigt.
- Dem Kind wird eine Figur vorgelegt, zu der es das richtige Spielbretchen auffindig machen muß.
- Eine Figur wird ausgewählt. Das Kind muß nun (durch Hinsehen oder nur mit Hilfe des Tastsinnes) die andere gleiche Figur finden.
- Das Kind beobachtet eine Silhouette und muß anschließend mit geschlossenen Augen die entsprechende Figur dazu ertasten.

- Mit Papier und Bleistift wird der Umriss der Figuren nachgebildet (zunächst kann dabei die Figur als Schablone zur Hilfe genommen werden, später sollte frei gezeichnet werden).

2. LOTTO (für 2 bis 4 Spieler): Die Spielbretchen werden auf die Spieler verteilt. Ein Kind nimmt eine beliebige Figur aus dem Beutel und zeigt sie den anderen. Der Spieler, auf dessen Spielbretchen diese Figur abgebildet ist, erhält sie und legt sie an der entsprechenden Stelle ab. Gewinner ist, wem es gelingt, als Erster sein Spielbretchen zu vervollständigen.

3. TASTSPIEL (für 2 bis 4 Spieler): Die Spielbretchen werden auf die Spieler verteilt. Ein Spieler erhält den Beutel mit den Figuren und muß versuchen, innerhalb von 10 Sekunden die größtmögliche Anzahl von Figuren zu ertasten, die auf seinen Spielbretchen abgebildet sind. Danach geht der Beutel für weitere 10 Sekunden an den nächsten Spieler über. Das Spiel wird auf diese Weise reihum fortgesetzt. Gewinner ist, wem es gelingt, seine Spielbretchen innerhalb der kürzesten Zeit zu vervollständigen.

ELTERN UND ERZIEHER: Das Gefühl der Wärme, das beim Hantieren mit dem Material Holz entsteht, ist an sich schon eine Motivation. Darüber hinaus ermöglicht das auf mehrere Sinneswahrnehmungen ausgerichtete Design die Aneignung verschiedener Begriffsvorstellungen. Die Teilnahme des Erwachsenen am Spiel garantiert die Klärung möglicher Zweifel sowie die Anregung, verschiedene Spielmöglichkeiten auszuprobieren, und stimuliert den Gebrauch der themenbezogenen Ausdrucksweise.

Wertvolles Material für die schulische Unterstützung und für Blinde.

- Es wird empfohlen, diese Spielanleitung aufzubewahren.

TACTIELE WAARNEMING EN ASSOCIATIE 1 (NL)

Pedagogische leidraad

LEEFTIJD: Vanaf 3 jaar

SOORT SPEL: Visueel en tactiel herkenningsspel.

INHOUD: 24 "tweedimensionale" houten figuren met 12 verschillende vormen.

12 plankjes, elk met twee identieke silhouetten.

PSYCHO-PEDAGOGISCHE ASPECTEN:

- Visuele en tactiele waarneming.
- Aandacht en geheugen.
- Associëren van vorm en silhouet.
- Herkennen van geometrische figuren.
- Beherrschen van grafische ruimte en perspectiebeginselen.
- Logisch redeneren.

SPEELWIJZEN:

1- EEN SPELER

- Alle figuren op de bijbehorende plankjes leggen.
- Een figuur op tafel leggen. Het kind dient er het bijbehorende plankje bij te zoeken.
- Een figuur uitkiezen. Het kind dient er het bijbehorende figuur bij te zoeken (op het oog of op de tast).
- Het kind bestudeert een silhouet. Geblinddoekt dient hij er het bijbehorende figuur bij te zoeken.

- Het kind neemt papier en potlood, en tekent het silhouet van sommige van de figuren na (eerst rekt hij een lijn rondom het figuur, en daarna uit de losse puls).

2- LOTTO (2 tot 4 spelers): De plankjes onder de spelers verdelen. Een kind neemt lukraak een figuur uit de zak en laat hem aan de anderen zien. De speler die op zijn plankje(s) het bijbehorende silhouet heeft, vraagt om het figuur en legt hem op de juiste plaats. Degene die als eerste zijn plankje(s) vol heeft, heeft gewonnen.

3- RONDJE VOELEN (2 tot 4 spelers): De plankjes onder de spelers verdelen. De zak met de figurines aan een speler geven. Gedurende 10 secondes dient hij op de tast zoveel mogelijk figurines te herkennen die bij zijn plankje(s) horen. De zak wordt aan de volgende speler doorgegeven, die ook over 10 secondes beschikt, en zo verder totdat het hele rondje af is gelopen. Degene die als eerste zijn plankje vol heeft, heeft gewonnen.

OUDERS EN OPVOEDERS:

Het aanraken van een warm materiaal als hout is op zich al stimulerend. Bovendien bevordert het multisensoriële ontwerp het aanleren van concepten. De deelname van een volwassene heeft tot doel twijfels weg te nemen, verschillende spelwijzen te opperen en een correct taalgebruik te stimuleren. Waardevol materiaal ter ondersteuning op school en voor blinden.

- Het verdient aanbeveling deze gids te bewaren.