Sacs à toucher (Jeu du manchon – Jeu de Kim)





Publimaths



Enjeux :

- Développer les représentations mentales des solides
- Passer d'un vocabulaire spontané à un vocabulaire géométrique

Variables didactiques

➔ Un seul objet dans le sac
- L'associer à un objet parmi une collection devant soi
- Le décrire, le nommer
- Faire deviner à quelqu'un en le décrivant sans le nommer

➔ Plusieurs objets dans le sac
- Trouver un objet montré
- Trouver un objet décrit
- Chercher l'intrus
- Catégoriser les objets du sac (des cubes ou des boules, des objets à 6 faces…)

  La catégorisation va dépendre de ce qui a été fait en amont : empreintes des solides ou non, dénombrement

➔ La manière de toucher le solide
- A 2 mains
- A une main

Le type de sac/ boite influe sur cette variable :

- Avec un manchon, on met une main de chaque côté
- Avec un sac classique, la taille de l'ouverture favorise ou non la préhension à une ou deux mains