



103 436

Streichelhandschuhe

Tactile Gloves
Gant de caresse



3+

Jahre / years / ans

Streichelhandschuhe

Inhalt

- 10 Paar Streichelhandschuhe mit unterschiedlichen Oberflächenstrukturen
- 1 Baumwollbeutel
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Dusyma Ideen-Werkstatt

Anzahl und Alter der Spieler

Je nach Spielvariante können 1-10 Spieler ab einem Alter von 3 Jahren und einer Betreuungsperson mitspielen. Genaue Angaben befinden sich bei den Spielmöglichkeiten.

Pädagogischer Ansatz

Die Streichelhandschuhe haben eine unterschiedliche Oberflächenbeschaffenheit. Sie schulen den Tastsinn und sensibilisieren das Berührungsempfinden. Die Kinder lernen durch das Tasten verschiedene Oberflächenstrukturen kennen. Das aktive taktile Unterscheiden und das passive Empfinden werden gefördert, so dass Ähnlichkeiten und Unterschiede bewusst wahrgenommen werden (z.B. hart – weich, rau – glatt). Das Merken und Vergleichen der unterschiedlichen Oberflächen verbessert die Gedächtnisleistung und die Konzentration. Auch Wortschatz und sprachlicher Ausdruck werden beim Beschreiben des Gefühlten aufgebaut. Die Streichelhandschuhe lassen die Kinder die Haut bewusst als Sinnesorgan erleben, das in unmittelbarer Beziehung zur Umwelt steht. Das Spiel erfordert einen behutsamen und sensiblen Umgang der Kinder untereinander, damit das Streicheln als angenehm oder als unangenehm empfunden werden kann. Die Kinder lernen ihre eigenen Emotionen und die der Mitspieler kennen und lernen darauf angemessen zu reagieren. Somit hat das Spiel auch im Bereich der sozialen Förderung einen hohen Stellenwert.

Spielmöglichkeiten

Die Grundidee des Spieles besteht darin, dass Kinder sich gegenseitig mit den Streichelhandschuhen streicheln, dabei die einzelnen Elemente differenziert wahrnehmen und dann mit geschlossenen Augen die adäquaten Gegenstücke erkennen. Diese Idee lässt sich vielfältig variieren, so dass sich unterschiedliche Spielmöglichkeiten ergeben. Die Spiele sind mit geschlossenen oder verbundenen Augen oder im verdunkelten Zimmer zu spielen.

Spielmöglichkeit 1

Wiedererkennen - Für 3-6 Spieler, ab 3 Jahre

Spielvorbereitung

Die Kinder tragen kurze Hosen, T-Shirts und keine Socken.

Spielverlauf

Ein Kind liegt auf dem Rücken und hat die Augen geschlossen. Nun wählt das andere Kind einen Handschuh aus und streichelt das Liegende an einer der freien Körperstellen. Das Kind muss nun erfühlen an welchem Körperteil und mit welchem Handschuh es berührt wurde. Um das Erkennen zu erleichtern, kann auch zunächst nur aus einer kleinen Auswahl von Streichelhandschuhen gewählt werden.

Spielmöglichkeit 2

Bewegen und wieder erkennen - Für 1-6 Spieler, ab 3 Jahre

Die Streichelhandschuhe können in einen Bewegungsparcours eingebaut werden. Am Start- und Zielpunkt des Parcours liegen jeweils alle linken, bzw. rechten Handschuhe. Beim Startpunkt schließt das Kind die Augen. Der Spielleiter wählt einen beliebigen Handschuh aus und streichelt damit über die Hände des Kindes. Es merkt sich die Streichelinformation, öffnet die Augen und durchläuft den Parcours bis zum Ziel. Dort angekommen sucht es das passende Gegenstück des Streichelhandschuhs.

Spielmöglichkeit 3

Kreislauf - Für 4 - 10 Spieler, ab 3 Jahre

Spielvorbereitung

Es wird zu Beginn die gleiche Anzahl an Handschuhpaaren wie Kinder mitspielen herausgesucht. Jedes Kind bekommt einen rechten und einen linken Handschuh. Dabei ist zu beachten, dass diese verschiedene Oberflächen haben.

Spielverlauf

Nun versuchen die Kinder einen Kreis zu bilden. Wenn sie sich an den Händen festhalten, sollen die entsprechenden Gegenstücke der Handschuhe zusammenpassen, ähnlich dem Dominoprinzip.

Spielmöglichkeit 4

Gefühltes beschreiben - Für 1-6 Spieler, ab 4 Jahre

Spielvorbereitung

Die Kinder tragen kurze Hosen, T-Shirts und keine Socken.

Spielverlauf

Ein Kind wird an einer beliebigen Körperstelle gestreichelt und soll seine Empfindung und Gefühle beschreiben. Hinterher wird das Genannte gemeinsam besprochen und verglichen.

Variante

Bis auf ein Kind haben alle Kinder die Augen geschlossen. Das Kind sucht aus allen möglichen Handschuhen einen heraus und streichelt damit ein Kind. Dieses Kind soll nun seine Empfindung beschreiben. Die anderen Kinder öffnen wieder die Augen und sollen anhand der Beschreibung herausfinden, welcher Handschuh eingesetzt wurde.

Spielmöglichkeit 5

Wer war es? - Für 3-6 Spieler, ab 4 Jahre

Spielvorbereitung

Es wird zu Beginn die gleiche Anzahl an Handschuhen wie Kinder mitspielen herausgesucht.

Spielverlauf

Ein Kind sitzt mit geschlossenen Augen den anderen Kindern gegenüber, welche alle einen Streichelhandschuh tragen. Die Kinder einigen sich nonverbal, wer mit seinem Handschuh das Kind streicheln darf. Anschließend kann es die Augen wieder öffnen und soll versuchen, den richtigen „Streichler“ zu finden. So können beliebig viele Runden gespielt werden.



Spielmöglichkeit 6

Fühlen, Hören, Suchen - Für 4 -10 Spieler, ab 4 Jahre

Spielvorbereitung

Es wird zu Beginn die gleiche Anzahl an Handschuhpaaren wie Kinder mitspielen herausgesucht.

Spielverlauf

Alle Kinder schließen die Augen, danach bekommt jeder einen Handschuh. Jedes Kind erfühlt nun für sich seinen Handschuh und alle beschreiben anschließend ihre Empfindungen. Aufgrund dessen soll jetzt der Partner mit dem Gegenstück gesucht werden.

Variante

Alle Kinder schließen die Augen und bekommen dann vom Spielleiter einen Handschuh. Jedes Kind hält beide Hände hinter seinem Rücken. Vorsichtig gehen alle durch den Raum, um mit der freien Hand den Partner mit dem richtigen Gegenstück zu erfühlen.

Spielmöglichkeit 7

Memo -Für 1-3 Spieler, ab 4 Jahre

Die Handschuhe werden gemischt und verdeckt auf den Boden gelegt. Der erste Spieler deckt zwei beliebige Handschuhe auf, so dass alle Spieler die zwei ausgewählten Handschuhe sehen können. Sie versuchen sich die Oberfläche und die Platzierung zu merken. Unterscheiden sie sich, so werden die beiden Handschuhe wieder umgedreht an ihren Platz zurückgelegt. Der nächste Spieler ist an der Reihe und deckt wieder zwei Handschuhe auf. Wenn diese übereinstimmen, darf sich der Spieler das Paar nehmen und erneut zwei Handschuhe aufdecken, bis sie nicht mehr übereinstimmen. Das Spiel wird reihum fortgesetzt und endet, wenn das letzte Handschuhpaar vergeben ist. Gewinner ist, wer die meisten Handschuhpaare bekommen hat.

Variante

Alle Kinder haben einen Handschuh an und stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Nun soll der Handschuhpartner per Sichtprüfung gefunden werden.

Tactile Gloves

Contents

- 10 Pairs of Tactile Gloves with differing surface textures
- 1 cotton bag
- 1 Game instructions

Game Idea

Dusyma-Creative Workshop

Number and Age of Players

Depending on the game variation, 1-10 players, age 3 and up, and one care provider may participate. Exact numbers are indicated in the game variations.

Educational Value

The Tactile Gloves have a variety of surface textures. They support the development of tactile senses as well as raise the child's awareness of being touched. Through touching, the children come into contact with differing surface textures. Active tactile differentiation and the passive ability to sense are engaged so that similarities and differences are consciously recognised (e.g. hard-soft, rough-smooth).

The ability to notice and compare the different surfaces improves cognitive performance as well as concentration. Vocabulary and oral expression are also trained while describing the sensations. The Tactile Gloves allow the children to experience their skin consciously as a sensory organ, which is in immediate contact with the environment.

The game requires calm and gentle interactions between the children, so that the physical contact can be perceived as pleasant or unpleasant. The children come in contact with their own emotions and the emotions of their fellow players, thus learning to react to these feelings appropriately. Therefore, this game is also significant for the area of social development.

Game Options

The game's basic idea is that the children should learn to differentiate between the individual elements by touching each other with the Tactile Gloves. Furthermore, they should recognise the appropriate objects with their eyes closed. This main idea can be adapted in a variety of ways so that a number of different game variations are possible. The games should be played with closed eyes, with a blindfold or in a dark room.

Game Options 1

Recognise - For 3-6 players, age 18 month and up

Preparation

The children should be wearing shorts, t-shirts and no socks.

Task

One child lays on his/her back with his/her eyes closed. Now a second child chooses a glove and lets the material slide over a body part of the other child. The child laying down now has to feel which body part is being touched with which glove. In order to make identification easier, the number of Tactile Gloves to choose from can be limited for the first few rounds. .

Game Options 2

Move and recognise - For 1-6 players, age 3 and up

The Tactile Gloves can now be integrated into an obstacle course. One of the Tactile Gloves is placed at the start and finish of the course. At the starting line, one child closes his/her eyes. The game leader selects a glove and touches the child's skin with the material. The child should remember the glove's texture, opens his/her eyes and runs through the obstacle course to the finish line. There, the child should try to find the matching Tactile Glove.

Game Options 3

Circle match - For 4 -10 players, age 3 and up

Preparation

There should be enough pairs of Tactile Gloves, so that each child receives a pair.

Task

Each child puts the appropriate glove on on his/her right and left hand, but the gloves should not match – they should have different surface textures. Now the children should try to make a circle so that when they hold hands, the matching gloves should be together – similar to the aim of dominos.

Game Options 4

Touch and tell - For 1- 6 players, age 4 and up

Preparation

The children should be wearing shorts, t-shirts and no socks.

Task

One child is contacted with the surface texture of one of the gloves and should describe the sensation and his/her reaction. Afterwards, what was told should be discussed and compared in a group.

Variante

All children but one should have their eyes closed. The singled out child picks one glove from a pile and touches another child's skin with the material. This child should now describe what he/she feels. The other children may then open their eyes and, with this description, should try to find the correct Tactile Glove.

Game Options 5

Who was it? - For 3-6 players, age 4 and up

Preparation

There should be enough single gloves so that every player receives one.

Task

One child sits across from a row of other children with his/her eyes closed. The other children are all wearing one glove each. The row of children should now decide non-verbally, who will touch the singled out child with the glove. After having finished this activity the child with the glove retakes his/her spot in the row and the other one is allowed to open his/her eyes and tries to identify who has touched him/her. This can be played with many rounds.



Game Options 6

Feel, listen, look - For 4 -10 players, age 4 and up

Preparation

The number of gloves should amount to one matching pair of Tactile Gloves per two players.

Task

All players close their eyes, and then each child receives a glove. Now each player feels his/her glove quietly, and then each player has a chance to describe their sensations. With this information, the children should try to find the player with their matching glove.

Variante

All players close their eyes and receive a glove from the game leader. Each child should hold their hands behind their backs. Now, the children should carefully walk around the room and try to find the player with their matching glove.

Game Options 7

Memory - For 1-3 players, age 4 and up

The gloves are mixed and are laid on the ground, each covered by a simple cloth. The first player uncovers two different gloves so that all the children see them. The players try to remember the location and texture of the gloves. If the two gloves are different, then they will be put back and covered and the next player has a turn. If the two gloves match, then the player can keep the pair and uncover two more gloves until there isn't a match. The game continues down the line and is over when the last pair of gloves is matched. The winner of the game is the player with the most pairs of gloves.

Variante

Each child has a glove and the players are lined up in two rows, facing each other. Now, by looking at the gloves, the matching gloves should be found.

Gant de caresse

Contenu

10 paires de gants de câlin avec des structures de surface différentes dans

1 sac de coton

1 règles du jeu

Idée du jeu

Atelier d'idées Dusyma

Nombre et âge des joueurs

En fonction de la variante du jeu, 1 à 10 joueurs à partir de 3 ans et un moniteur. Des informations détaillées sont jointes aux règles du jeu des versions divers possibles.

But pédagogique

Les gants de câlin ont des qualités de surface différentes. Ils entraînent le sens de toucher et sensibilisent la sensation au contact. Les enfants font connaissance de différentes structures de surface en les palpant. La distinction tactile active et la sensation passive sont développées afin que les similitudes et les différences soient perçues consciemment (par ex. dur-mou, rugueux-lisse).

Retenir et comparer les différentes surfaces améliore la mémorisation et la concentration. Le lexique et l'expression linguistique sont formées en décrivant l'objet touché. Par ce jeu de câlin, les enfants vivent consciemment la peau comme l'organe sensoriel qui se trouve en relation immédiate avec l'environnement. Le jeu demande un contact prudent et sensible entre les enfants afin que le câlin puisse être ressenti agréable ou désagréable. Les enfants reconnaissent leurs propres émotions et ceux des autres joueurs et ils apprennent à réagir de manière convenable. Par conséquent, ce jeu a une grande importance au niveau de l'encouragement social.

Possibilités de jeu

L'idée de base consiste à ce que, les enfants se touchent mutuellement avec les gants de câlin et qui ils distinguent les différents éléments et découvrent, les yeux fermés, les éléments adéquats. Cette idée se laisse varier de manière multiple ce qui offre des possibilités diverses du jeu. Les jeux se jouent avec les yeux fermés ou bandés, dans une pièce obscurcie.

Possibilités de jeu 1

Reconnaître - Pour 3 à 6 joueurs, à partir de 3 ans

Préparation

Les enfants portent des shorts et des t-shirts et ne portent pas de chaussettes.

Objectif

Un enfant est couché sur le dos et ferme les yeux. Un autre enfant choisi un gant et touche l'enfant couché à un endroit non habillé du corps. L'enfant doit sentir à quel endroit du corps et avec quel gant il a été touché. Pour faciliter l'identification, la quantité de gants de câlin à choisir, peut d'abord être réduite.

Possibilités de jeu 2

Mouvoir et reconnaître - Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans

Les gants de câlin peuvent être intégrés dans un parcours. Au départ et à l'arrivée du parcours, il y a tous les gants droits et tous les gants gauches. L'enfant ferme les yeux au point de départ. Le moniteur prend un gant au choix et touche avec celui-ci les mains de l'enfant. L'enfant retient l'information du touché, ouvre les yeux et passe par le parcours jusqu'à l'arrivée. Là, il cherche l'équivalent du gant de câlin.

Possibilités de jeu 3

Circuit - Pour 4 à 10 joueurs, à partir de 3 ans

Préparation

Au début, on prépare le même nombre de paires de gants que le nombre de joueurs.

Objectif

Chaque enfant reçoit un gant droit et un gant gauche. Les deux gants doivent avoir des surfaces différentes. Maintenant, les enfants essaient de former un cercle. Quand ils se tiennent aux mains les équivalents des gants correspondants doivent s'assortir, par analogie avec le principe domino.

Possibilités de jeu 4

Décrire ce qu'on sent - Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

Préparation

Les enfants portent des shorts et des t-shirts et ne portent pas de chaussettes..

Objectif

Un enfant est touché à un endroit du corps au choix et doit décrire ses sentiments et sensations. Après, les paroles sont discutées et comparées en commun.

Variante

Tous les enfants sauf un ferment les yeux. Cet enfant choisi un gant parmi tous les gants disponibles et touche un enfant avec ce gant. Cet enfant doit décrire sa sensation. Les autres enfants ouvrent les yeux et devinent à l'aide de la description quel gant était utilisé.

Possibilités de jeu 5

Qui c'était? - Pour 3 à 6 joueurs, à partir de 4 ans

Préparation

Au début, on prépare le même nombre de paires de gants que le nombre de joueurs.

Objectif

Un enfant est assis en face des autres enfants, les yeux fermés. Les autres enfants portent tous un gant de câlin. Les enfants conviennent sans parler qui peut toucher l'enfant avec son gant. Ensuite, l'enfant peut rouvrir les yeux et essaie de trouver le bon « caresseur ». De cette façon, on peut jouer plusieurs tours.



Possibilités de jeu 6

Sentir, écouter, chercher! - Pour 4 à 10 joueurs, à partir de 4 ans

Préparation

Au début, on prépare le même nombre de paires de gants que le nombre de joueurs.

Objectif

Tous les enfants ferment les yeux. Après, chacun reçoit un gant. Chaque enfant identifie son gant en le touchant et décrit ensuite ses sensations. Au moyen de la description, les enfants cherchent le partenaire qui possède l'équivalent.

Variante

Tous les enfants ferment les yeux et reçoivent un gant du moniteur. Chaque enfant cache ses deux mains dans le dos. Tous avancent dans la pièce avec prudence pour identifier avec leur main libre le partenaire avec le bon équivalent.

Possibilités de jeu 7

Mémo - Pour 1 à 3 joueurs, à partir de 4 ans

Les gants sont mélangés et mis par terre à l'envers. Le premier joueur relève deux gants au choix, tous les joueurs peuvent bien voir les deux gants choisis. Ils essaient de retenir la surface et la position des gants. Si les deux gants ne sont pas identiques, ils sont remis à l'envers à la même place. Le joueur suivant relève deux gants à son tour. S'ils sont identiques le joueur a le droit de prendre la paire de gants et relever deux autres gants jusqu'au moment où les gants ne sont plus identiques. Le jeu continue et est terminé quand la dernière paire de gants est remise à quelqu'un. Le gagnant est celui qui a le plus de paires de gants.

Variante

Tous les enfants ont mis un gant, ils sont debout face à face en deux rangs. Par contrôle visuel il faut trouver le partenaire avec le bon gant.





Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



**Original
Dusyma**

102 328

Fühlkistchen

Feely Box

Caissette tactile

Streichelhandschue

103 436

Tactile Gloves
Gant de caresse



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de

www.dusyma.com



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!