

PS-MS

NOTICE

Lexilud[®]

Le corps humain

Laurence Schmitter

éditions
sed

La collection *Lexilud*

Les objectifs de la collection *Lexilud* sont d'une part, d'amener le jeune enfant à mobiliser son langage dans toutes ses dimensions, **d'enrichir son vocabulaire** de façon ludique et diversifiée, et d'autre part, de développer sa capacité à **catégoriser des images** en fonction de leurs similarités ou de critères communs.

Lexilud permet à l'élève d'apprendre en jouant à :

- développer son langage, utiliser un vocabulaire de plus en plus précis,
- produire des phrases correctement construites,
- mémoriser et enrichir son lexique,
- structurer et organiser sa pensée,
- opérer des rapprochements thématiques ou sémantiques entre des objets,
- verbaliser, argumenter et justifier ses choix,
- développer la pensée logique en catégorisant des objets les uns par rapport aux autres.
- classer, ranger, trier des représentations d'objets selon des caractéristiques communes,
- observer, distinguer, discriminer, comparer,
- enrichir ses connaissances dans tous les domaines de l'école maternelle : langage, mathématiques, découverte du monde...

Progressivement l'enfant apprend également à communiquer et échanger, avec les autres joueurs.

Comme le soulignent les nouvelles propositions de programmes 2014 de l'école maternelle, il est fondamental pour l'enseignant de prendre en compte différentes modalités d'apprentissage, dont le jeu.

En effet, le jeu permet aux jeunes élèves d'exercer leur autonomie mais aussi d'apprendre à communiquer autrement avec les autres.



Par ailleurs, les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent un temps d'appropriation qui peut passer soit par la reprise de processus connus, soit par de nouvelles entrées. Leur stabilisation nécessite de nombreuses répétitions dans des situations variées. La collection **Lexilud** permet de mettre en place de façon originale, plaisante et régulière des séquences de travail spécifiques de réinvestissement et d'appropriation autour de diverses notions du programme.

La diversité et la richesse des univers proposés dans chacune des boîtes est pour l'enfant l'occasion de progresser, tant sur le plan de la maîtrise de la langue française orale, que dans sa capacité à catégoriser et mémoriser des objets et des mots. L'enrichissement de ses connaissances dans les différents domaines de compétences visés par le programme d'éducation de l'école maternelle, se construit également lors des diverses parties de jeux.

Ces parties pourront, au fil du temps, être effectuées par les élèves, en petits groupes et en autonomie de plus en plus grande.

De nombreux travaux menés en psychologie mettent en exergue que les élèves au vocabulaire pauvre sont des élèves qui ont des difficultés à mettre leur pensée en mots : ils manquent de précision dans leur verbalisation. Ceci entraînant le plus souvent une marginalisation culturelle et sociale. Par ailleurs, la méfiance des mots inconnus s'installe très tôt chez l'enfant. L'école a donc un rôle fondamental pour donner envie aux jeunes élèves de jouer avec les mots, leur donner du sens et ainsi enrichir leur capital lexical

Lexilud permet à l'enseignant de mettre en place des situations de jeux diversifiées pour introduire et valoriser l'expression de chaque élève par le langage, sans peur du ridicule. Il permet ainsi à chaque élève d'avoir régulièrement un temps de langage privilégié avec l'enseignant ou avec ses camarades. Ce sera pour lui l'occasion de reconnaître, décrire, rapprocher et catégoriser des images, de construire son langage, traitant de mots plus ou moins familiers, que les différentes parties de jeux permettront de renforcer et d'enrichir.

Rappelons également que **Lexilud** propose pour chaque plateau de jeu deux niveaux de difficulté (repérage et lecture d'images) afin de permettre à l'enseignant de travailler de façon adaptée au niveau de chaque groupe de joueurs et/ou de faire évoluer progressivement la complexité de lecture des plateaux de jeu au fil du temps.

Le corps humain

Présentation

Lexilud Le corps humain invite l'élève à découvrir en jouant, un univers qui le concerne personnellement, à savoir le corps, ses caractéristiques et ses fonctions. C'est également l'occasion pour lui d'avoir un temps de langage privilégié au cours duquel il enrichit non seulement son capital lexical mais il apprend également à reconnaître ce que sont les êtres vivants, les différentes parties du corps humain, les postures possibles d'un corps et d'un visage en mouvement dans l'espace.

● Plateau orange

Identifier ce qui est ou non vivant ; catégoriser les objets et les êtres vivants (humains et animaux).

Le plateau orange permet aux élèves de mémoriser progressivement la différence entre des objets inanimés et des êtres vivants qu'ils soient humains ou animaux, qui respirent, se déplacent, s'alimentent etc.

● Plateau vert

Distinguer les êtres humains entre eux

Ce plateau invite les élèves à identifier les êtres humains aux différents stades de leur cycle de vie : enfants, adultes, personnes âgées. Il leur permet également de distinguer les êtres humains féminins des êtres humains masculins.

● Plateau bleu clair

Catégoriser les êtres humains selon leurs postures dans l'espace

Ce plateau propose aux élèves de trier les êtres humains en mouvement dans l'espace selon leurs postures : debout, couché, assis, à genoux.

L'objectif est dans un premier temps d'inviter l'élève à trouver une personne dans la posture indiquée par la consigne en verbalisant son choix, par exemple : « il est assis », « elle est couchée » etc.

Dans un deuxième temps l'enseignant pourra demander à l'élève de décrire plus précisément le personnage qu'il a choisi ainsi que la situation dans laquelle il se trouve. Par exemple : « cette petite fille est assise sur une chaise », « c'est un petit garçon couché sur le dos qui joue avec un avion », « cette dame est assise sur un tabouret en train de lire un livre » etc.

● Plateau bleu foncé

Reconnaître les différents éléments constituant un corps humain, apprendre à les positionner dans l'espace

Ce plateau propose aux élèves d'identifier les différents éléments d'un corps humain tout en sachant les relier aux principales parties composant ce corps, à savoir : la tête, le tronc, le bas du corps.

Le choix et la répartition des images dans chacune des catégories ont été réalisés et validés par l'auteur. Cependant certains éléments du corps peuvent parfois prêter à confusion pour quelques élèves, tels que les joues, les orteils. Il est important que l'enseignant prenne en compte leurs arguments et puisse éventuellement valider leurs propositions même si celles-ci ne correspondent pas à la solution proposée dans les cartes catégories.

● Plateau rose

Distinguer et catégoriser les différents positionnements possibles des visages humains

Ce plateau invite les élèves à distinguer dans un premier temps les différents positionnements possibles d'un visage humain dans l'espace : de dos, de face, de profil. Dans un deuxième temps l'enseignant pourra demander à l'élève de décrire plus précisément le visage sélectionné, en précisant s'il s'agit d'un visage féminin ou masculin, d'un enfant, d'un adulte ou d'une personne âgée. Exemple : « c'est le visage d'une petite fille qui est de face », « c'est le visage d'une grande mère de dos » etc.

● Plateau violet

Catégoriser les vêtements d'enfants selon leur positionnement sur le corps humain

Ce plateau propose aux élèves d'identifier des vêtements, chaussures et accessoires d'enfants et de les trier selon qu'ils servent à vêtir une des parties du corps sélectionnée, à savoir : la tête, le tronc, le bas du corps. Exemple « ce bonnet se porte sur la tête », « les chaussons se mettent aux pieds (bas du corps) » etc.

Les objectifs pédagogiques

Les programmes de l'école maternelle rappellent que « l'objectif essentiel de l'école maternelle est l'acquisition d'un langage oral riche, organisé et compréhensible par l'autre » qu'il doit être « mobilisé dans toutes ses dimensions », et plus spécifiquement selon les niveaux :

Petite et moyenne sections

Découvrir le vivant

- Les enfants découvrent les parties du corps et les cinq sens : leurs caractéristiques et leurs fonctions telles que : la croissance, la locomotion...
- ils sont intéressés à l'hygiène et la santé, notamment à la nutrition,
- ils apprennent les règles élémentaires de l'hygiène du corps (se laver, s'habiller...),
- ils doivent découvrir le cycle que constitue la naissance, la croissance, la reproduction, le vieillissement, la mort.

Agir et s'exprimer avec son corps

- L'enfant découvre les possibilités de son corps, et apprend à les verbaliser,
- grâce aux diverses activités les enfants acquièrent une image orientée de leur propre corps (de dos, de face, de profil... mais aussi : assis, couché, debout...).

Petite section

Progresser dans la maîtrise de la langue française

- Se saisir d'un nouvel outil linguistique (lexical ou syntaxique) que l'enseignant lui fournit quand il lui manque, en situation, pour exprimer ce qu'il a à dire ; produire des phrases correctes, même très courtes,
- comprendre et acquérir une dizaine de mots par semaine,
- utiliser un vocabulaire pertinent (noms et verbes en particulier, quelques adjectifs en relation avec les couleurs, les formes et grandeurs) concernant : les actes du quotidien (hygiène, habillage, collations, repas, repos), les activités de la classe (locaux, matériel, matériaux, actions, production).



Moyenne section

Progresser vers la maîtrise de la langue française

- Acquérir du vocabulaire et effectuer des classifications simples,
- connaître quelques termes génériques (meubles, vêtements...) dans une série d'objets, en apprenant à identifier et nommer ceux qui font partie de la classe d'un générique donné,
- produire des phrases de plus en plus longues correctement construites,
- utiliser avec justesse le genre des noms, les pronoms usuels, les prépositions les plus fréquentes,
- acquérir une vingtaine de mots nouveaux par semaine dans leur sens le plus courant,
- utiliser un vocabulaire pertinent concernant : les actes du quotidien, les activités scolaires, les relations avec les autres... »,
- distinguer des mots (des noms d'objets...) pour intégrer l'idée que le mot oral représente une unité de sens.

La règle du jeu *Lexilud*

1. But du jeu

Chaque joueur doit poser le plus rapidement possible sur le plateau de jeu l'ensemble de ses pions, en sélectionnant des images correspondant aux consignes énoncées par l'aiguille de la girouette à chaque tour de jeu, tout en verbalisant son choix.

2. Déroulement

- Une partie de **Lexilud** réunit de 2 à 4 joueurs maximum. Chaque plateau de jeu étant doublé, il est possible de faire jouer 8 élèves simultanément à l'aide des deux socles de la boîte.
- Avant le début du jeu l'enseignant fixe la durée de la partie (soit par un repère sur la pendule de la classe soit en actionnant un repère sonore...) et demande aux joueurs de désigner un maître du jeu.
- Chaque joueur, doté d'un lot de pions de couleurs (une couleur par joueur) préalablement défini par l'enseignant (jusqu'à 6 maximum par joueur, mais 12 disponibles), est installé autour d'un socle de jeu (couvercle de la boîte) dans lequel est posé un plateau contenant des images.



- Au centre du plateau, les joueurs disposent un disque consignes portant la couleur du centre du plateau.
- La girouette magnétique est posée au centre du disque. Lorsqu'elle est actionnée, elle tourne jusqu'à l'arrêt et désigne le secteur du disque contenant un ou plusieurs pictogrammes représentant la consigne à respecter.
- Lorsque l'aiguille s'arrête le joueur cherche sur le plateau une image correspondant à la consigne désignée.
- Son voisin, gardien du temps, actionne immédiatement le sablier durant lequel le joueur peut répondre à la consigne (l'enseignant peut décider que le temps imparti soit de plusieurs sabliers, ou inversement, de le supprimer). Lorsque le joueur a identifié une réponse sur le plateau, il pose sur l'image un de ses pions. Aucun autre joueur ne pourra déposer un pion sur la même image. S'il n'a pas répondu durant le temps imparti il passe son tour.
- Si la réponse du joueur pose problème aux autres, ces derniers ont la possibilité d'avoir recours au maître du jeu afin qu'il vérifie la réponse de leur camarade sur la carte catégories correspondante au disque consigne utilisé (carte de la même couleur que le disque).
- Le premier joueur qui a posé, soit le plus de pions pendant la durée de la partie, soit tous ses pions, a gagné.
- Plusieurs parties peuvent être réalisées en changeant, soit les disques consignes de chacun des plateaux soit en changeant de plateau de jeu pour diversifier le jeu et/ou faire croître les difficultés en enrichissant le champ lexical exploré.

3. Les bonus/malus

Les disques consignes contiennent différents secteurs représentant :

- un avantage 😊, le joueur a le droit de poser son pion sur n'importe quelle image du plateau,
- un désavantage ☹️, le joueur passe son tour sans poser de jeton.

4. Les variantes

En dehors de la règle principale, il est possible de jouer de plusieurs façons à **Lexilud** :

Solitaire

- Le joueur sélectionne une carte catégorie correspondant au plateau et trouve sur le plateau l'ensemble des images contenues dans la carte.
- Le joueur doit placer le plus rapidement possible tous les jetons d'une même couleur sur les images correspondant à une même consigne.



- Le joueur attribue une consigne à une couleur de jeton et il place l'ensemble des jetons sur les images correspondantes.

Collectif (2, 3 ou 4 joueurs)

- Chaque joueur choisit une consigne et doit poser le plus vite possible l'ensemble de ses jetons sur les images correspondantes (dans ce cas la girouette n'est pas utilisée)
- Une consigne est désignée par la girouette et l'ensemble des joueurs pose un pion sur une image correspondant à la consigne.
- Une consigne est désignée par la girouette et l'ensemble des joueurs pose le plus de pions possibles sur les images correspondant à la consigne durant le temps imparti par le sablier.
- Une consigne est désignée par la girouette et c'est le joueur qui pose le plus rapidement son pion sur l'image correspondant à la consigne qui gagne le tour. Il fait tourner la roulette pour le tour suivant et c'est le premier joueur qui pose son pion qui gagne le tour, et ainsi de suite.
- Une variante de jeu collectif est également possible en modifiant la fonction des « bonus/malus » ainsi :
 - bonus 😊 : le joueur peut poser jusqu'à trois jetons supplémentaires ou bon lui semble à condition de justifier ses choix et de respecter le temps imparti par le sablier.
 - malus ☹️ : le joueur retire un, deux ou trois pions parmi ceux qu'il a déjà posés, selon ce qui aura été défini en début de partie par l'ensemble des joueurs (ou l'enseignant).

5. Conseils pour une première utilisation

Lors de la première utilisation du jeu, l'enseignant prendra le temps de présenter l'ensemble des outils. Il s'assurera également avant la mise en place du jeu que les élèves reconnaissent l'univers dans lequel ils vont s'immerger et prendra le temps de faire observer les dessins et/ou photos de chacun des plateaux proposés.

Il invitera les élèves à verbaliser dans un premier temps ce qu'ils reconnaissent. Bien entendu l'ensemble des images et/ou photos ne peuvent être toutes reconnues, l'enseignant aura à cœur d'aider les élèves à enrichir leurs connaissances au fil du jeu.

Lorsqu'ils seront habitués à l'utilisation du jeu ils pourront bien entendu jouer en complète autonomie. Les cartes catégories mises à leur disposition leur permettront alors de vérifier leurs réponses si besoin.



Le matériel *Lexilud*

La boîte de jeu *Lexilud*

La boîte de jeu *Lexilud* contient un ensemble de matériel permettant de faire jouer deux groupes de quatre élèves à partir des recharges thématiques *Lexilud*.

Chaque boîte est constituée de :

- 2 couvercles métalliques
- 2 girouettes magnétiques
- 2 sabliers
- 96 jetons magnétiques (2 x 4 séries de 12 jetons de la même couleur)

Les socles : Les deux couvercles de la boîte du jeu *Lexilud* constituent les socles dans lesquels viennent se poser les plateaux de jeu.

Les girouettes : À chaque ensemble de six plateaux des recharges thématiques, correspond une girouette aimantée. Celle-ci se place par-dessus le disque consigne contenu dans les recharges thématiques, lui-même positionné sur le plateau. L'aimant permet de solidariser l'ensemble au socle.

Les pions magnétiques : Pour chaque ensemble, 48 pions magnétiques (12 de chaque couleur) sont destinés à être placés sur les images sélectionnées par les élèves sur les plateaux.

Les sabliers : Ils comptent une durée de trente secondes. Si cette durée est trop courte, les extrémités des sabliers sont de couleurs différentes, de sorte que les élèves puissent le retourner et jouer sur la durée de plusieurs couleurs.

Les recharges thématiques *Lexilud*

Les recharges thématiques *Lexilud* permettent d'aborder un thème (vocabulaire, découverte du monde, langage...) à l'aide de la boîte de jeu *Lexilud*.

Ces recharges contiennent :

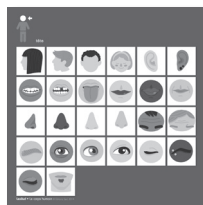
- 2 ensembles de 6 plateaux de jeu recto verso
- 2 ensembles de 24 disques consignes
- 10 cartes catégories



Les plateaux : chaque ensemble de jeux contient six plateaux recto/verso. Ceux-ci contiennent un ensemble d'images correspondant à différentes catégories du thème du jeu. Ils sont associés aux disques consignes par la couleur. Ainsi, les disques verts comportent des consignes qui correspondent au plateau dont le centre est vert. Il y a 6 couleurs de plateau : bleu clair, bleu foncé, vert, rose, violet et orange.



Les disques consignes : à chaque ensemble de six plateaux correspond un paquet de 24 disques consignes. Ces disques sont d'une couleur identique à celle des plateaux auquel ils sont destinés.



Les cartes catégorie : ces cartes recensent l'ensemble des images contenues dans les plateaux classées par catégorie. Elles permettent aux élèves de vérifier, en l'absence de l'enseignant, si les réponses proposées aux consignes sont justes. Elles permettent également aux plus jeunes joueurs de se familiariser avec les contenus des plateaux et de s'entraîner à repérer les images correspondant aux consignes.

Plateaux		Objectifs généraux	Catégories
1	N1	• Distinguer le vivant du non vivant	• Les humain • Les animaux • Les objets
	N2		
2	N1	• Distinguer les êtres humains entre eux	• Les enfants • Les adultes • Les personnes âgées
	N2		
3	N1	• Catégoriser les êtres humains selon leur posture dans l'espace	• Debout • Assis • Couché • À genoux
	N2		
4	N1	• Reconnaître les différents éléments du corps humain • Les situer dans les différentes parties du corps	• La tête • Le tronc • Le bas du corps
	N2		
5	N1	• Distinguer et catégoriser les différentes positions du visage	• Le profil • La face • le dos
	N2		
6	N1	• Catégoriser les vêtements selon la partie du corps qu'ils concernent	• La tête • Le tronc • Le bas du corps
	N2		

Suivi éditorial : David Collet.
Conception et réalisation : Thierry Poulet.

ISBN : 978-2-8223-0593-8
Réf : F52003

Achevé d'imprimer : septembre 2014 Abaco
Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous les pays.



Éditions Sed
2, rue Chappe – 78130 Les Mureaux
Tél. : 01 34 92 78 78 – Fax : 01 34 92 82 50
www.editions-sed.fr

