

PS-MS

NOTICE

LexiLud[®]

Les animaux

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, etc.

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

Comme le soulignent les nouvelles propositions de programmes 2015 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 recharges thématiques sont 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 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.

Les animaux

Présentation

Lexilud Les animaux permet à l'élève de découvrir en jouant un univers qui lui est cher, chargé d'affectivité. 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 s'initie aussi à catégoriser les animaux selon des caractéristiques communes. Il apprend à reconnaître les caractéristiques physiques des animaux, leurs modes de déplacement, d'alimentation, leurs milieux de vie ainsi que les caractéristiques de leurs petits.

● Plateaux orange

Acquérir du vocabulaire et effectuer des classifications axées sur les caractéristiques physiques des animaux

Ces plateaux permettent aux élèves de jouer et mémoriser progressivement les mots-images correspondant aux noms des animaux. Ils apprennent progressivement à les classer et les trier selon leurs caractéristiques physiques :

- animaux recouverts de : poils, plumes, écailles, autres (signifie animal n'ayant ni poil, ni plume, ni écaille).

● Plateaux bleu foncé

Catégoriser les animaux selon leur nombre de pattes

Ces plateaux invitent les élèves à repérer et trier les animaux pour les regrouper au sein d'une même famille :

- animaux ayant : 2 pattes, 4 pattes, beaucoup de pattes, 0 patte.

● Plateaux bleu clair

Catégoriser les animaux selon leur mode de locomotion

Les plateaux bleu clair proposent aux élèves de repérer les animaux pouvant être regroupés selon un même type de locomotion :

- les animaux qui marchent, volent, nagent, rampent.

Avertissement : le choix et la répartition des modes de locomotion ont été réalisés par l'auteur en fonction de ce qui est le plus communément admis. Cependant le mode de locomotion de certains animaux peut prêter à discussion avec les élèves. Il est donc 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 par l'auteur dans les cartes-catégories.

● Plateaux vert clair et vert foncé

Catégoriser les animaux selon leurs lieux de vie

Ces plateaux permettent aux élèves de regrouper les animaux selon leurs lieux de vie :

- plateau 1, vert clair : animaux de la forêt, animaux de compagnie, animaux des pays froids ;
- plateau 2, vert foncé : animaux d'Afrique, animaux du jardin, animaux de la ferme.

● Plateaux violets

Catégoriser les animaux selon diverses caractéristiques spécifiques au monde animal

Ces plateaux invitent les élèves à repérer et trier les animaux selon diverses caractéristiques spécifiques à savoir :

- animal qui : mange de la viande ou pas, pond des œufs ou pas, vit dans l'eau ou pas, est un animal domestique ou pas.

● Plateaux rose

Catégoriser les petits* des animaux selon des caractéristiques spécifiques au monde animal

Ces plateaux invitent les enfants à découvrir les petits des animaux précédemment observés, apprendre à les reconnaître, les nommer, tout en les regroupant selon des caractéristiques spécifiques au monde animal :

- petit ayant deux pattes ou pas, des plumes ou pas, buvant du lait ou pas, sortant d'un œuf ou pas.

* Certains petits sont présentés volontairement à un stade un peu plus « avancé » que celui du jeune bébé animal car, notamment pour les volatiles, à ce stade ils se ressemblent très fortement. Par conséquent il aurait été trop difficile pour de jeunes élèves de pouvoir les distinguer.

Les objectifs pédagogiques (rappel des nouveaux programmes de l'école maternelle 2015)

Les programmes de 2015 pour l'école maternelle préconisent de :

• **Explorer le monde du vivant**

- conduire les enfants à observer les différentes manifestations de la vie animale. Ils découvrent le cycle que constitue la naissance, la croissance, la reproduction, le vieillissement, la mort... Ils identifient, nomment ou regroupent des animaux en fonction de leurs caractéristiques (poils, plumes, écailles, etc.), de leurs modes de déplacement (marche, reptation, vol, nage, etc.), de leurs milieux de vie, etc.

• **Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions**

Le mot « langage » désigne un ensemble d'activités mises en œuvre par un individu lorsqu'il parle, écoute, réfléchit, essaie de comprendre et, progressivement, lit et écrit. Le langage oral, **utilisé dans les interactions, en production et en réception, permet aux enfants de communiquer, de comprendre, d'apprendre et de réfléchir.**

• **Oser entrer en communication**

- permettre à chacun de pouvoir dire, exprimer un avis ou un besoin, questionner... ;
- créer **les conditions bienveillantes et sécurisantes pour que tous les enfants prennent la parole**, participent à des situations langagières plus complexes que celles de la vie ordinaire.

• **Comprendre et apprendre**

- apprendre aux élèves à « prendre » ce qui est à leur portée dans ce qu'ils entendent, dans des scènes renvoyant à des expériences personnelles précises, souvent chargées d'affectivité ;
- inciter les élèves à s'intéresser progressivement à ce qu'ils ignoraient, grâce à l'apport de nouvelles notions, de nouveaux objectifs culturels et de nouvelles manières d'apprendre ;
- rechercher et encourager les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler, parce qu'elles permettent de construire des outils cognitifs : **reconnaître, rapprocher, catégoriser, contraster, se construire des images mentales.**



• Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- **communiquer avec les adultes et avec les autres enfants** par le langage, en se faisant comprendre ;
- **s'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis**. Reformuler pour se faire mieux comprendre ;
- pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, **proposer des solutions**, discuter un point de vue ;
- repérer des régularités dans la langue à l'oral en français.

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 nombre de pions de couleur (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-catégorie correspondante au disque-consignes 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 possible 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 girouette 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-consignes 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*

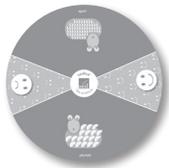
Les recharges thématiques *Lexilud* permettent d'aborder un thème (vocabulaire, découverte du monde, langage...) à l'aide de la boîte de jeu *Lexilud*.

Ces recharges contiennent :

- 2 ensembles de 12 plateaux de jeu
- 2 ensembles de 24 disques-consignes
- 22 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 auxquels ils sont destinés.



Les cartes-catégories : 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 les animaux recouverts de : poils, plumes, écailles, autres	• Poils • plumes • écailles • autres
	N2		
2	N1	• Distinguer les animaux ayant : 0 patte, 2 pattes, 4 pattes, beaucoup de pattes	• 0 patte • 2 pattes • 4 pattes • beaucoup de pattes
	N2		
3	N1	• Reconnaître les différents modes de locomotion : marcher, voler, nager, ramper	• Marcher • voler • nager • ramper
	N2		
4	N1	• Identifier et nommer les différents lieux de vie des animaux	• Animaux de la forêt • animaux des pays froids • animaux de compagnie • animaux de la ferme • animaux d'Afrique • animaux du jardin
	N2		
5	N1	• Reconnaître diverses caractéristiques du monde animal	• Mange de la viande ou pas • pond des œufs ou pas • vit dans l'eau ou pas • est un animal domestique ou pas
	N2		
6	N1	• Reconnaître diverses caractéristiques des bébés animaux	• A deux pattes ou pas • a des plumes ou pas • boit du lait ou pas • sort d'un œuf ou pas
	N2		

Suivi éditorial : Isabelle Peyronnet
 Conception et réalisation : Thierry Poulet
 Recherches iconographiques : Elsa Jourdan et Micheline Sanz
 Crédits photographiques : © Fotolia/Canstock/iStock/Biosphoto

Réf : F52004
 ISBN : 978-2-8223-0618-8

Achévé d'imprimer : août 2015, Abaco
 Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous 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

Réf : F52004
 ISBN : 978-2-8223-0618-8

