

PS-MS

NOTICE

LexiLud®

L'alimentation

Laurence Schmitter

sed
éditions

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.

L'alimentation

Présentation

Lexilud L'alimentation permet à l'élève de découvrir le plaisir de jouer autour d'un univers qui lui est familier, à savoir l'aliment, présenté sous toutes ses formes (entier, tranché, grossi, accumulé, inséré dans une forme géométrique ou contenu dans des illustrations réalisées uniquement avec des aliments). C'est aussi 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 également à catégoriser les aliments selon des caractéristiques communes. Il apprend à reconnaître les aliments des non aliments, les aliments provenant du jardin potager de ceux fabriqués ou d'origine animale, les aliments entiers des aliments tranchés...

La distinction entre fruits et légumes est réalisée, dans ce jeu, d'un point de vue alimentaire et culinaire et non pas d'un point de vue botanique.

Dans la catégorie fruits : sont regroupés les aliments végétaux riches en sucre et en vitamines, consommés habituellement crus, comme « dessert ».

Dans la catégorie légumes : sont regroupés les aliments végétaux consommés en accompagnement de viande, poisson ou en plat principal. Le plus souvent salé. (En botanique, le terme « légume » n'existe pas !)

Par ailleurs, les proportions des fruits et légumes entiers et/ou tranchés utilisés sur les plateaux ne sont pas forcément équivalentes, afin de pimenter et complexifier parfois le jeu.

● Plateau vert

Acquérir du vocabulaire et effectuer des classifications axées sur l'origine des aliments

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

- aliments du jardin/aliments ne venant pas du jardin/non aliment.

● Plateau bleu clair

Identifier des aliments (fruits et légumes) selon la forme géométrique dans laquelle ils sont insérés

Ces plateaux invitent les élèves à identifier et nommer les fruits ou légumes contenus dans une des formes géométriques de base : carré, disque, ou triangle, selon la consigne émise par le disque.

● Plateau orange

Identifier les aliments (autres que fruits et légumes) selon la forme géométrique dans laquelle ils sont insérés

Ces plateaux invitent les élèves à identifier et nommer les aliments contenus dans une des formes géométriques plus complexes : rectangle, ovale, losange, selon la consigne émise par le disque.

● Plateau violet

Identifier des aliments selon la forme usuelle dans laquelle ils sont insérés

Ces plateaux invitent les élèves à identifier et nommer soit des aliments grossis, soit accumulés dans une des formes géométriques usuelles : étoile, cœur, lune, selon la consigne émise par le disque.

● Plateau bleu foncé

Identifier des aliments parmi d'autres en les catégorisant selon leur famille de couleurs

Ces plateaux invitent les élèves à repérer, identifier et nommer des aliments contenus dans des dessins de personnages ou d'animaux (composés de l'association de plusieurs aliments) selon leur famille de couleurs : jaune/orange, rose/rouge, vert clair/vert foncé. La couleur de l'aliment à trouver est désignée par le disque consigne.

Remarque : plusieurs jetons peuvent être déposés sur le même personnage ou animal, à condition que les élèves identifient deux couleurs distinctes sur celui-ci.

● Plateau rose

Catégoriser des aliments (fruits et légumes) selon qu'ils sont présentés entiers ou tranchés

Ces plateaux invitent les élèves à identifier, nommer et trier les fruits des légumes. À les trier selon qu'ils sont présentés entiers ou tranchés.

Remarque : une des consignes demande à l'élève d'associer le fruit ou le légume entier au fruit ou légume tranché correspondant. Pour faire cela, chaque joueur utilise simultanément deux jetons de la même couleur afin de symboliser l'association qu'il est en train de réaliser. (Attention ! Ces légumes ou fruits entiers et/ou tranchés n'ont pas forcément les mêmes proportions.)

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

L'éducation à la santé vise l'acquisition de premiers savoirs et savoir-faire relatifs à une hygiène de vie saine. Elle intègre une première approche des questions nutritionnelles qui peut être liées à une éducation au goût. Les enfants enrichissent et développent leurs aptitudes sensorielles, s'en servent pour distinguer des réalités différentes selon leurs caractéristiques olfactives, gustatives, tactiles, auditives et visuelles. Chez les plus grands, il s'agit de comparer, classer ou ordonner ces réalités, les décrire grâce au langage, les catégoriser...

• Explorer des formes

Les jeunes enfants discernent intuitivement des formes (carré, triangle...). L'approche des formes planes se fait par la manipulation et la coordination d'actions sur des objets. Très tôt, les enfants regroupent les objets soit en fonction de leur aspect, soit en fonction de leur utilisation familière ou de leurs effets. À l'école, ils sont incités à mettre ensemble ce qui va ensemble, pour comprendre que tout objet peut appartenir à plusieurs catégories, et que certains objets ne peuvent pas appartenir à celles-ci. Par des observations, des comparaisons, des tris, les enfants sont amenés à mieux distinguer différents types de critères tels que les formes. L'enseignant utilise un vocabulaire précis pour désigner ces formes (carré, rectangle, triangle, disque...) que les enfants sont entraînés ainsi à comprendre d'abord, puis à utiliser à bon escient.

• 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 (excepté pour le plateau bleu foncé). 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.

La boîte de jeu **Lexilud**

Le matériel **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	• Acquérir du vocabulaire et effectuer des classifications axées sur l'origine des aliments.	• aliments • non aliment • aliments du jardin • aliments ne venant pas du jardin
	N2		
2	N1	• Identifier des aliments (fruits et légumes) selon la forme géométrique dans laquelle ils sont insérés.	• carré • disque • triangle
	N2		
3	N1	• Identifier les aliments (autres que fruits et légumes) selon la forme géométrique dans laquelle ils sont insérés.	• rectangle • ovale • losange
	N2		
4	N1	• Identifier des accumulations ou gros plans d'aliments selon la forme usuelle dans laquelle ils sont insérés.	• cœur • étoile • lune
	N2		
5	N1	• Identifier des aliments parmi d'autres, constituant un personnage ou animal imaginaire, en les catégorisant selon leur famille de couleurs.	• rose - rouge • jaune - orange • vert-clair - vert-foncé
	N2		
6	N1	• Catégoriser des aliments (fruits et légumes) selon qu'ils sont présentés entiers ou tranchés.	• fruits entiers • fruits tranchés • légumes entiers • légumes tranchés • associer un fruit entier au fruit tranché correspondant • associer un légume entier au légume tranché correspondant
	N2		

Suivi éditorial : Élodie Guinet
Conception et réalisation : Thierry Poulet
Recherches iconographiques : Elsa Jourdan
Crédits photographiques : © Fotolia / Canstock / iStock.
Illustrations : Virginie Chiodo

Réf : F52006
ISBN : 978-2-8223-0679-9

Achévé d'imprimer : août 2016, 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

