

Dans cette 1<sup>ère</sup> partie vous allez trouver un inventaire de ce que contient la mallette corps humain pour la maternelle, elle est centrée sur un niveau de GS mais peut aussi être déployée en MS en aménageant les variables didactiques.

1. Squelette
2. Pantin Cédar (pour les membres du corps humain)
3. Ecorché de mâchoire
4. Pantin articulé (patron et réalisation). Attention pour reproduire ce pantin articulé avec vos élèves, il sera nécessaire de vous procurer des attaches parisiennes. Ce pantin est une 1<sup>ère</sup> ébauche dans le parcours scientifique de l'élève (modélisation grossière pour aborder la notion d'articulation).
5. Poster simplifié des parties du corps
6. Poster simplifié du squelette humain (pour utilisation avec les élèves)
7. Imagier des parties du corps
8. Feuilles d'aluminium
9. 15 manchons en plastique ou en carton (rouleaux de sopalin).
10. Album sur le sommeil (séance 4)

Dans cette 2<sup>nde</sup> partie vous allez trouver un ensemble de ressources documentaires pour l'enseignant afin de se mettre au clair sur les notions scientifiques et le vocabulaire pertinent à enseigner aux élèves. Une seconde sous-partie présentera quelques ouvrages documentaires appropriés pour des élèves de maternelle.

1. Pour l'enseignant :

Pantin Cédar :

Vocabulaire : membres supérieurs, membres inférieurs, tronc, mains, pieds et tête.

Squelette :

Vocabulaire : crâne, mâchoire, colonne vertébrale, humérus, fémur, tibia.

Pantin articulé :

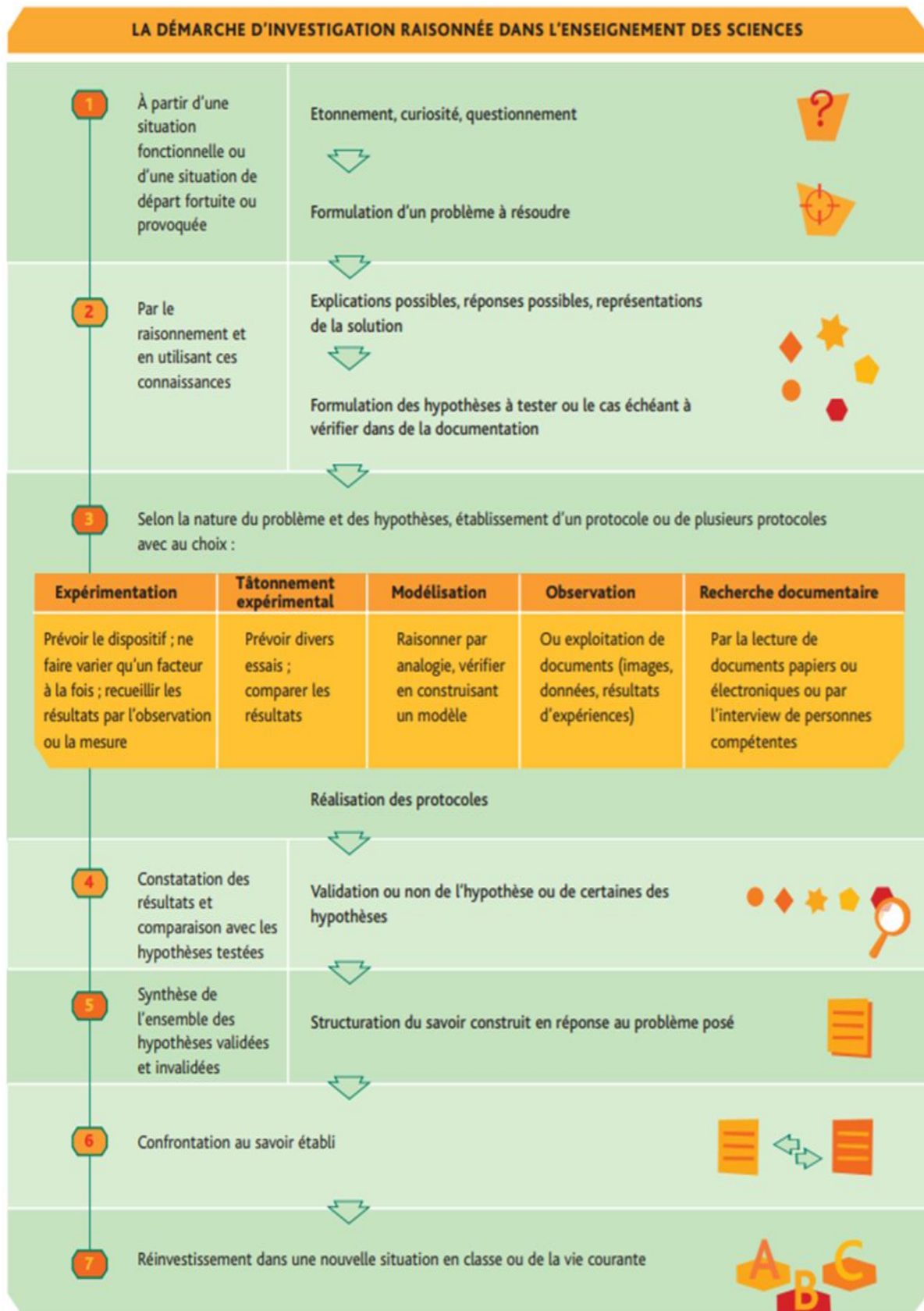
Vocabulaire : articulations= coudes, cou et genoux, poignet, cheville.

Focale sur les besoins :

Vocabulaire : bouger, se déplacer, manger, se reposer, dormir.

Focale sur la démarche scientifique :

Vocabulaire : démarche ASTEP et document avec les phases et les modalités de recherche.



2. Pour l'élève : à mettre dans la bibliothèque de classe ou au coin sciences.



Educa, apprendre en s'amusant, le corps humain. (4 ans à 7 ans).



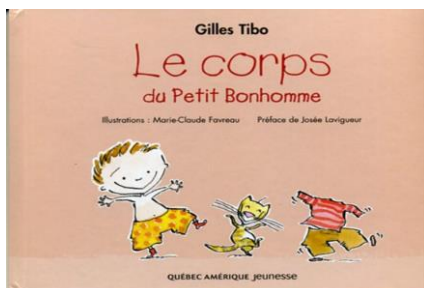
Jeu éducatif, découverte du corps humain, Ravensburger (à partir de 4 ans).



Imagier à partir de 3 ans, chez Milan.



Mes docs animés, chez Milan.

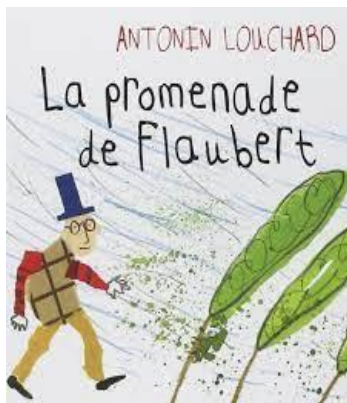


Des informations claires sur les différentes parties du corps et leurs fonctions. Attention, à lire avec l'enseignant. Voici le lien pour le flipbook

<https://flipbook.cantook.net/?d=%2F%2Fwww.entrepotnumerique.com%2Fflipbook%2Fpublications%2F13762.js&oid=75&c=&m=&l=&r=&f=pdf>



Milos, Y a un os ! Pour les 3 à 5 ans, une histoire de squelette.



La promenade de Flaubert, Antonin Louchard

Dans cette dernière partie, nous allons vous présenter une séquence de 5 séances avec le déroulement ci-après.

Nous avons fait le choix de positionner cette séquence en période 2 de façon à ce que le contexte d'une fête calendaire (Halloween) permette aux enfants de se saisir des notions étudiées, tout en étant sur un aspect plus ludique et moins impressionnant pour leur âge.

Une visite au musée pour observer des squelettes peut aussi être un déclencheur de cette séquence pédagogique.

Séance 1 : qu'est-ce que le corps humain ? pour aller vers la notion de membre

Séance 2 : qu'est-ce que le squelette ? pour aller vers la notion d'os et les principales dénominations

Séance 3 : comment bouge-t-on ? pour aller vers la notion d'articulation

Séance 4 : De quoi a besoin notre corps ? (Se déplacer/manger/dormir)

Séance 5 : évaluation sommative

Séance n°1, période 2 de préférence (lien Halloween)	Qu'est-ce que le corps humain ?	Durée : 40 minutes		
Objectif d'apprentissage	Construire avec les élèves la notion de membre ou partie du corps et mieux comprendre son schéma corporel			
Compétences	-situer et nommer les différentes parties du corps sur soi ou sur une représentation			
Vocabulaire spécifique	Membres supérieurs, membres inférieurs, tronc, mains, pieds et tête.			
Obstacles	L'enfant est capable ou non de se décentrer. L'enfant dispose ou non d'un schéma corporel précis. Il est souhaitable en préalable à cette séquence que l'enseignant ait demandé à l'élève de se dessiner (évaluation diagnostique).			
Différenciation	Pour les élèves en difficulté, montrer sur soi Donner un miroir si l'élève ne parvient pas à montrer sur soi			
Matériel	Pantin Cédar, quelques miroirs, feuilles pour coller le pantin, un puzzle de pantin/élève, étiquettes-mots, colle, affiche A3 des membres du corps, imagier A4.			
Temps 1 En grand groupe 15 min	Rôle enseignant Situation-problème : les enfants, si je vous dis « corps humain », qu'est-ce que c'est ? Présentation du pantin Cédar : voici un corps humain, que voyez-vous ? Si difficulté : l'enseignant montre des parties du corps sur le pantin (tête, mains, pieds), puis sur lui. Introduit les membres supérieurs et inférieurs en les présentant sur le pantin.	Tâche élèves Font des propositions ou ne savent pas.  Font des propositions (tête, pieds, mains)  Répètent les mots, les localisent sur le pantin ou sur eux-mêmes. Variable : réaliser un jeu de kim au toucher		
Temps 2 En ateliers 5 min	Consigne : les enfants voici un puzzle de pantin pour chacun, il faut que vous le remettiez tout dans l'ordre. Vous avez 5 min (renvoie au minuteur de classe).			
	Enseignant Reconstitue le pantin, donnent et « écrivent » les mots de vocabulaire.	ATSEM Reconstitue le pantin, donnent et répètent les mots de vocabulaire avec l'ATSEM.	Autonomie Reconstitue le pantin (L'enseignant choisit les élèves les plus débrouillés.)	Autonomie Reconstitue le pantin (L'enseignant choisit les élèves les plus débrouillés.)
Temps 3 Retour en plénière et institutionnalisation 20 minutes	Consigne : les enfants nous allons regarder vos productions et dire si c'est comme le pantin. J'ai des étiquettes-mots, dites-moi où elles vont sur l'affiche. Vous pouvez regarder dans l'imagier pour vous aider.			
	L'enseignant choisit certaines productions en partant de celles incomplètes, puis erronées pour aller vers celles recevables. L'enseignant présente enfin une affiche et les 6 étiquettes-mots et les place en fonction de ce que lui proposent les élèves. Il informe enfin que cette affiche va rester dans le coin sciences.	Les élèves verbalisent les parties du corps. Ils les remontrent sur eux également.  Font des propositions pour poser les étiquettes en fonction du son entendu et du graphème ou syllabe repérés. S'appuient sur l'imagier si difficulté et repèrent l'écrit.		
Lien séance suivante	La prochaine fois nous allons travailler sur le squelette (comme c'est le temps d'Halloween). Vous pouvez demander à vos parents de vous expliquer ce que c'est et nous verrons ensemble si vous avez la bonne réponse.			

Séance n°2, période 2 de préférence (lien Halloween)	Qu'est-ce que le squelette ?	Durée : 40 minutes		
Objectif d'apprentissage	Construire avec les élèves la notion de squelette et d'os mieux comprendre son schéma corporel			
Compétences	-situer et nommer les différentes parties du corps sur soi ou sur une représentation			
Vocabulaire spécifique	Crâne, mâchoire, colonne vertébrale, humérus, fémur, tibia			
Obstacles	L'enfant ne comprend pas que le squelette est sous la peau. L'enfant dispose ou non d'un schéma corporel précis. Il ne fait pas de lien entre la superposition des os et des parties du corps.			
Différenciation	Pour les élèves en difficulté, montrer une histoire de squelette. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8OdXtMCCmug">https://www.youtube.com/watch?v=8OdXtMCCmug</a> et faire toucher les os sous la peau.			
Matériel	Squelette, aluminium, feuilles avec la silhouette humaine collée, puzzle de certaines parties du squelette, étiquettes-mots, colle, affiche A3 de la silhouette avec des parties du squelette, le restant étant recouvert d'aluminium, imagier A4. Deux vidéos proposées.			
Temps 1 En grand groupe 15 min	Rôle enseignant Situation-problème : les enfants, la dernière fois on a parlé d'un mot nouveau : le squelette. Nous allons voir aujourd'hui ce que c'est ? Qui a une idée ? Présentation du squelette en volume empaqueté dans de l'aluminium : voici un squelette, qu'il y a-t-il dessous ? L'enseignant montre des parties du squelette et les nomme. Il fait remarquer que c'est différent du pantin, pourquoi ? L'enseignant précise que l'aluminium pour nous, c'est de la peau. Attention nous ne devons pas enlever la peau.	Tâche élèves Font des propositions ou ne savent pas.  Les élèves mentionnent des os, ils ne connaissent pas leurs noms. Les écoutent les nouveaux mots, les répètent, les montrent. Un jeu de kim peut permettre aux élèves de stabiliser la compréhension de ces nouveaux mots. Ils mentionnent que pour découvrir les os on a enlevé l'aluminium. C'est différent du pantin car <b>c'est ce qu'il y a dessous.</b>		
Temps 2 En ateliers 5 min	Consigne : les enfants voici une silhouette pour chacun, il faut que vous remettiez les os manquants au bon endroit. Vous avez 5 min (renvoie au minuteur de classe), vous pouvez si besoin aller voir le squelette.			
	Enseignant Reconstitue le squelette, donnent et « écrivent » les mots de vocabulaire.	ATSEM Reconstitue le squelette, donnent et répètent les mots de vocabulaire avec l'ATSEM.	Autonomie Reconstitue le squelette. (L'enseignant choisit les élèves les plus débrouillés pour cet atelier.)	Autonomie Reconstitue le squelette (L'enseignant choisit les élèves les plus débrouillés pour cet atelier.)
Temps 3 Retour en plénière et institutionnalisation 20 minutes	Consigne : les enfants nous allons regarder vos productions et dire si c'est comme le squelette. J'ai des étiquettes-mots, dites-moi où elles vont sur l'affiche. Vous pouvez regarder dans l'imagier pour vous aider.			
	L'enseignant choisit certaines productions en partant de celles incomplètes, puis erronées pour aller vers celles recevables. L'enseignant présente enfin une affiche et les 6 étiquettes-mots et les place en fonction de ce que lui proposent les élèves. Il informe enfin que cette affiche va rester dans le coin sciences.	Les élèves verbalisent les parties du squelette. Ils les remontrent sur eux également.  Font des propositions pour poser les étiquettes en fonction du son entendu et du graphème à l'attaque ou syllabe repérés. S'appuient sur l'imagier si difficulté et repèrent l'écrit.		
Lien séance suivante	Regardez cette petite vidéo et dites-moi sur quoi on va travailler la prochaine fois ? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=YynViwTzcdI">https://www.youtube.com/watch?v=YynViwTzcdI</a> Réponses attendues : bouger, se déplacer, marcher, et toute action motrice ...			

Séance n°3, période 2 de préférence (lien Halloween)	Comment bouge-t-on ?	Durée : 40 minutes
Objectif d'apprentissage	Construire avec les élèves la notion d'articulation et mieux comprendre son schéma corporel	
Compétences	-situer et nommer les différentes parties du corps sur soi ou sur une représentation	
Vocabulaire spécifique	coudes, cou, genoux, poignet et cheville.	
Obstacles	L'enfant ne comprend pas la notion d'articulation. L'enfant dispose ou non d'un schéma corporel précis. Il ne fait pas de lien entre le mouvement et le fonctionnement de l'articulation.	
Différenciation	Pour les élèves en difficulté, utiliser un manchon en plastique ou en carton (type support de sopalin) pour leur faire comprendre qu'ils ne peuvent pas réaliser le mouvement.	
Matériel	Pantin Cédar, affiche A3 avec un pantin articulé réalisé avec des attaches parisiennes, étiquettes-mots, imagier A4. 15 manchons.	
Temps 1 En grand groupe 10 min	Rôle enseignant Situation-problème : les enfants, est-ce que vous vous rappelez la vidéo de la dernière fois ? Remets la vidéo pour de remémorer si besoin. Que fait l'élève sur cette vidéo ? Nous allons dans la salle de motricité et nous aussi nous allons bouger.	Tâche élèves Se rappellent et expliquent ce qu'ils ont vu ou bien ne se rappellent plus.  Elle bouge, elle marche, elle avance.
Temps 2 En grand groupe puis en demi-groupe puis en doublette 20 min	Consigne : les enfants, on va jouer à « Jacques à dit ». Marchez, levez les bras, dites bonjour avec la main, dites non avec la tête, mettez-vous sur la pointe des pieds. Grand groupe : l'enseignant donne la consigne du jeu à tous et ils le réalisent. 10 min Demi-groupe : l'enseignant prend les élèves en difficulté et l'ATSEM les débrouillés et on refait le jeu. 5 min Par deux, les élèves font le jeu et l'enseignant et l'ATSEM passent pour distribuer des manchons et font observer aux élèves s'ils peuvent refaire ou non les gestes.	
Temps 3 Retour en plénière et institutionnalisation 10 minutes	Consigne : de retour en classe, on affiche le pantin avec les attaches parisiennes et on met à côté du tableau le pantin Cédar Je veux le faire marcher, qu'est-ce qui bouge ? L'enseignant donne une consigne de mouvement et demande à l'élève : où cela bouge ? Si l'élève ne sait pas, l'enseignant lui place un manchon sur l'articulation concernée afin qu'il identifie le mouvement ou lui demande de mettre la main sur la partie concernée sans la nommer : « mets ta main là » en désignant le cou par exemple. L'enseignant fait de même pour les différentes articulations. On complète pantin en attaches parisiennes avec les étiquettes-mots.	L'élève s'exécute et regarde où cela bouge. S'il sait il donne le nom de l'articulation. Sinon il répète celui donné par l'enseignant et désigne le bon endroit.

Lien séance suivante		L'enseignant lit pour faire le lien avec la séance suivante sur les besoins du corps humain.
----------------------	---	--

Séance n°4, période 2 de préférence (lien Halloween)	De quoi a besoin notre corps ?		Durée : 40 minutes
Objectif d'apprentissage	Construire avec les élèves la notion de besoins de notre corps pour rester en bonne santé. Aborder la notion d'équilibre alimentaire.		
Compétences	-connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.		
Vocabulaire spécifique	Bouger, se déplacer, manger, se reposer, dormir		
Obstacles	L'enfant ne comprend pas la notion de besoin. L'enfant ne comprend pas la notion d'hygiène de vie.		
Différenciation	Pour les élèves en difficulté, utiliser une marionnette qui est fatiguée (lien sommeil), qui a mal au cœur (lien nourriture équilibrée) et qui veut rester devant la TV (lien manque de motricité).		
Matériel	Marionnette, l'album « comment faire dodo... », dinette, Legos pour le parcours.		
Temps 1 En grand groupe 10 min	Rôle enseignant Voici Higy, elle a des problèmes. Je vais lui laisser la parole pour qu'elle vous explique ce qui ne va pas. « Bonjour les enfants, je ne vais pas bien, j'ai mal au cœur, je suis fatiguée et j'adore manger du chocolat devant la TV. Quels conseils pouvez-vous me donner pour aller mieux ? » Donc j'ai fait 3 ateliers et vous allez travailler pour faire un bon repas pour Higy, un parcours pour la faire bouger et écouter ce qu'il faut pour qu'elle dorme bien.		Tâche élèves Ecoutent et questionnent Higy. Font des propositions. Bien dormir Bien manger (ni trop, ni trop peu) Bouger (faire du sport)
Temps 2 En ateliers 15 minutes	Avec l'enseignant Lecture d'album avec l'enseignant : Ce qu'il faut pour bien dormir.	Avec l'ATSEM Préparer un repas pour Higy avec ce qu'il y a dans la dinette	En autonomie Faire un parcours pour Higy.
Temps 3 Retour en plénière et institutionnalisation 10 minutes	Consigne : nous allons voir ce que vous avez trouvé pour bien faire dormir, manger et bouger, Higy. L'enseignant recense les propositions et constitue 3 affiches : -pour bien dormir, je dois... -pour bien manger, je dois... -pour bien bouger, je peux...		L'élève présentent leurs productions.



## Séance 5 : évaluation

- dessin de l'enfant de son schéma corporel (comparaison avant/après la séquence)
- silhouette avec quelques étiquettes-mots pour les parties du corps et le squelette à compléter
- colorier en vert les articulations