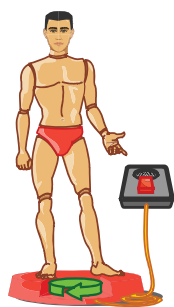


Le langage	Découvrir le monde	Vivre ensemble	La sensibilité L'imagination La création	Agir et s'exprimer avec son corps
●	●			●

Objectifs Pédagogiques

Être capable de localiser une douleur ou une blessure à un endroit précis de son corps ou du corps d'autrui



Compétences développées

Le langage

- identifier les différentes parties du corps

Découvrir le monde

- découvrir son corps dans sa globalité et dans ses différentes parties, sensibilisation aux problèmes d'hygiène et de santé

Agir et s'exprimer avec son corps

Dans le domaine de la matière et des objets :

- être capable de choisir des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)

CE QU'IL FAUT SAVOIR SUR LE THÈME

Ce niveau aborde les parties du corps humain afin d'être capable de mieux le décrire en cas de blessure et ainsi gagner du temps en situation d'urgence. Le jeu permet de travailler sur le schéma corporel en développant le vocabulaire spécifique à chaque partie du corps.

Voici le détail du vocabulaire utilisé dans le jeu :

● TÊTE (10 éléments) :

la tête, le front, les sourcils, l'œil, les oreilles, le nez, la joue, la bouche, le menton, le cou.

● TORSE (8 éléments) :

le cou, l'épaule, la poitrine, le bras, l'avant bras, la main, le ventre, le nombril.

● BAS (8 éléments) :

le bassin, le sexe, la cuisse, le genou, la jambe, la cheville, l'orteil, le pied.

● MAIN (8 éléments) :

le poignet, la paume de la main, l'ongle, le majeur, l'index, l'annulaire, l'auriculaire, le pouce.

● DOS (7 éléments) :

les cheveux, la nuque, l'omoplate, la colonne vertébrale, les fesses, le mollet, le talon.

CORPS HUMAIN

CYCLE 1

CYCLE 2

CYCLE 3



Activités hors de l'ordinateur

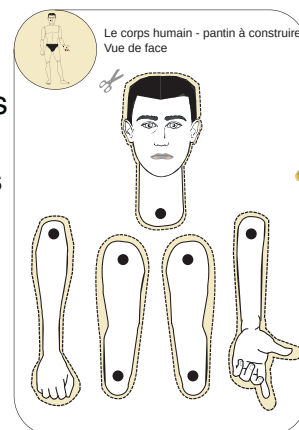
MATÉRIEL À CONSTRUIRE

► OBJECTIFS :

- **Savoir réaliser** une construction en choisissant les outils et les techniques les mieux adaptés
- **Savoir reconstituer** l'image d'un corps humain après en avoir identifié les différentes parties vues de dos et vues de face

► METHODE :

Imprimer sur du bristol blanc 220 g les **3 planches vues de face** et les **3 planches vues de dos** et les répartir par groupe d'enfants.



- 1 Découper sur les pointillés (et non pas sur les traits) les 6 fiches (face et dos) où figurent la tête, les avant-bras et les bras, le tronc, le bassin, les jambes et les cuisses.
- 2 Coller chaque partie ensemble (vue face, vue dos) sauf le tronc et le bassin car, pour des raisons d'esthétique, il est préférable d'introduire les membres entre les deux parties du tronc et du bassin. S'aider avec les couleurs du fond (beige pour vue de face, rose pour vue de dos)
- 3 Faire des trous sur les ronds noirs afin de pouvoir assembler les parties du corps avec des attaches parisiennes.
- 4 Assembler les membres avec ces attaches : avant-bras et bras, cuisse et jambe, tête et tronc.
- 5 Assembler les bras au tronc et les jambes au bassin en prenant soin de les rentrer entre les deux parties face et dos et mettre ensuite l'attache parisienne

EXERCICES INDIVIDUELS

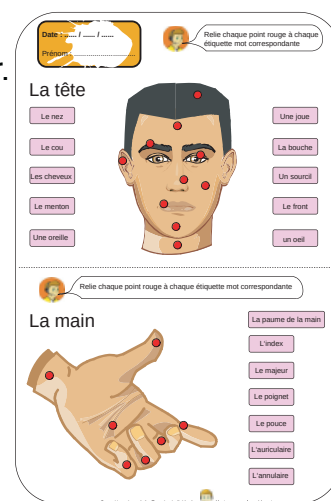
► OBJECTIFS :

- **Savoir reconnaître les parties** du corps sur un dessin, savoir les nommer.
- **Savoir lire les mots** et les relier aux parties du corps correspondantes
- **Savoir utiliser un double-décimètre** ou **une règle** pour tracer des traits

► METHODE :

- 1 Imprimer les deux fiches sur papier ordinaire.
- 2 Partager les feuilles en deux. On obtient ainsi :
 - La tête
 - La main
 - Le corps vu de dos
 - Le tronc vu de face

L'enfant relie chaque l'étiquette mot au point rouge correspondant.



Activités hors de l'ordinateur

EXERCICES COLLECTIFS - Jeu de cartes

► OBJECTIFS :

- **Savoir lire** quelques mots désignant des parties du corps
- **Savoir jouer à plusieurs** en acceptant les règles du jeu

► METHODE :

- 1 Imprimer les 6 fiches sur papier bristol blanc de 220 g.
- 2 Découper les 24 cartes :
 - 12 cartes images
 - 12 cartes mots

► AUTRES ACTIVITÉS POSSIBLES :

Jeu de mémoire

Poser toutes les cartes à l'envers et jouer

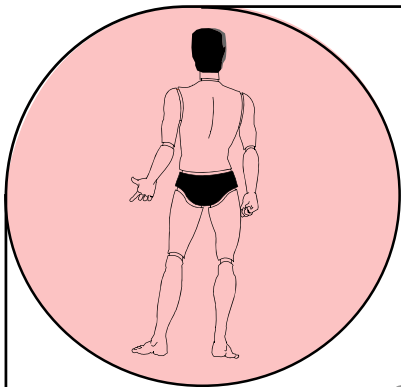
Jeu des paires

Afficher au tableau et sur une seule ligne toutes les cartes images. Distribuer aux enfants toutes les cartes mots. A tour de rôle, chaque enfant vient poser sa carte mot en dessous de la carte image correspondante.

Jeu de hasard

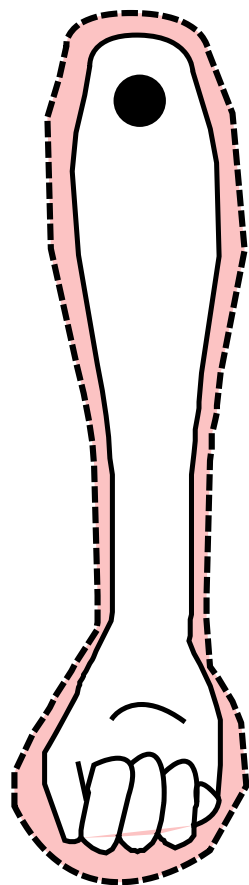
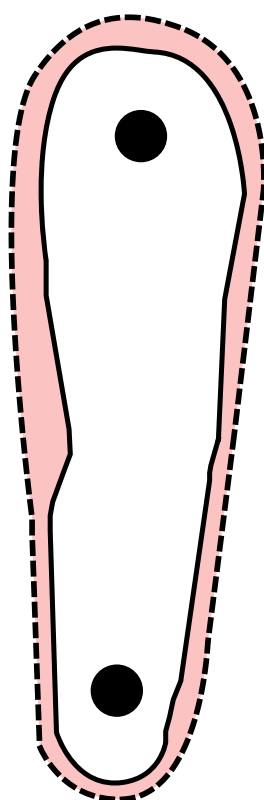
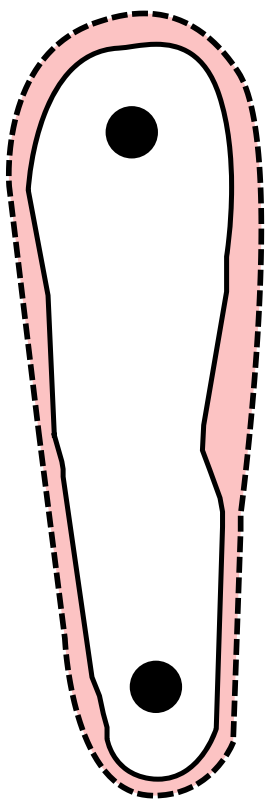
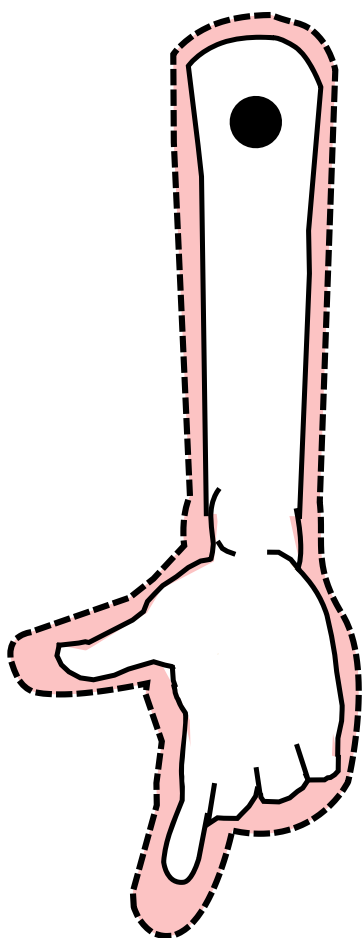
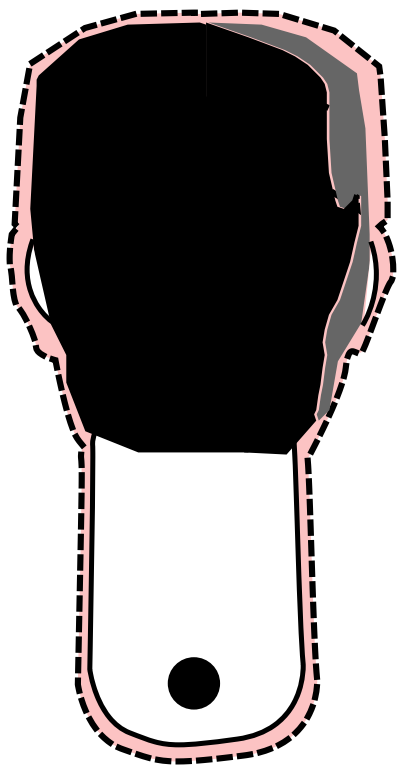
On n'utilise que 6 cartes en même temps. On fait un tas de 6 cartes images posées à l'envers et un tas de 6 cartes mots posées à l'envers. Chaque enfant vient à tour de rôle retourner une carte de chaque tas. Si les deux cartes correspondent, il a gagné et garde les cartes. Sinon, il les remet dans les tas au hasard.

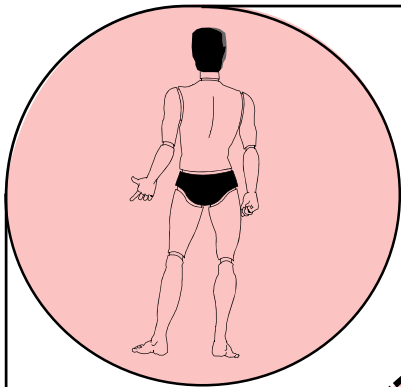




Le corps humain - pantin à construire

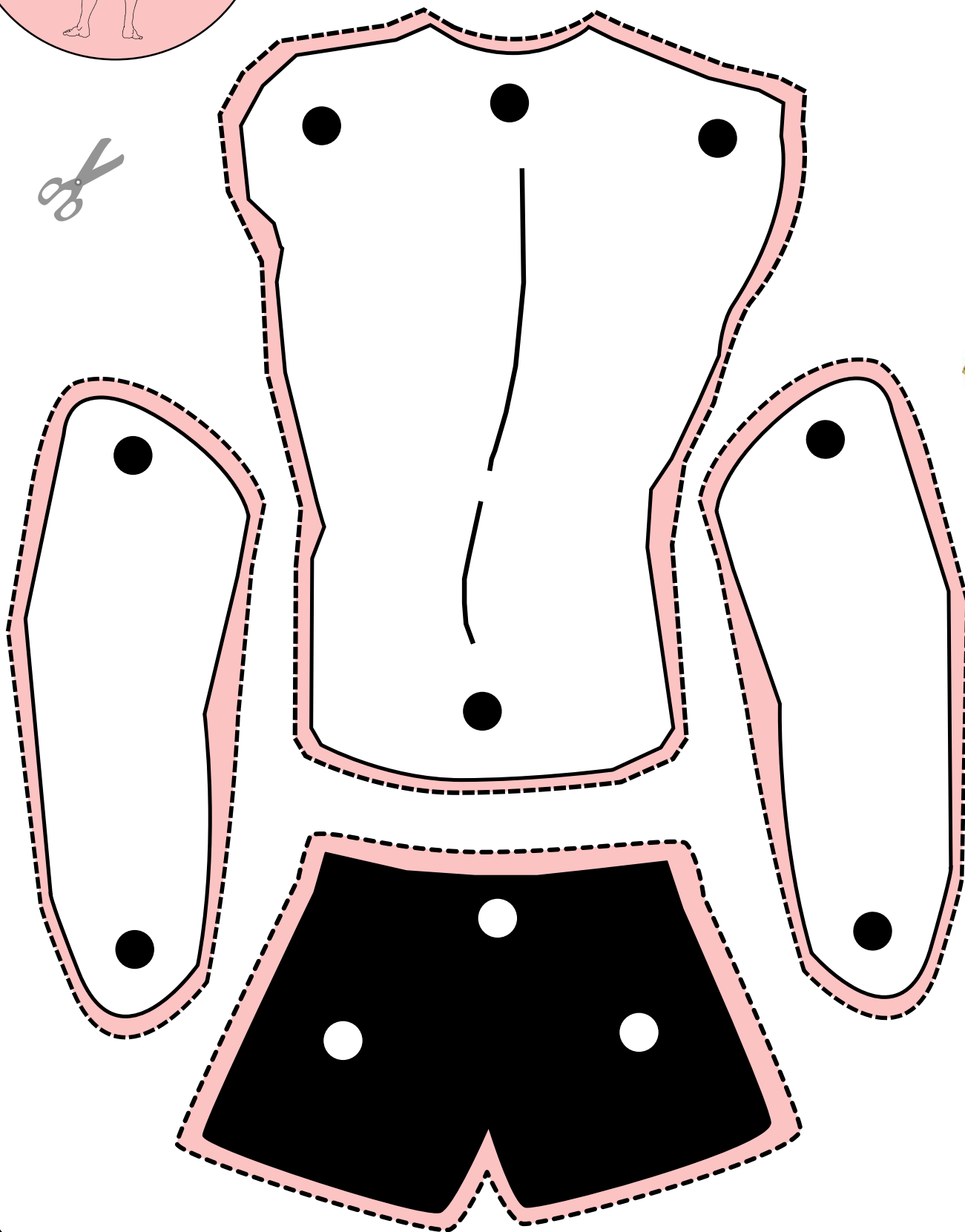
Vue de dos

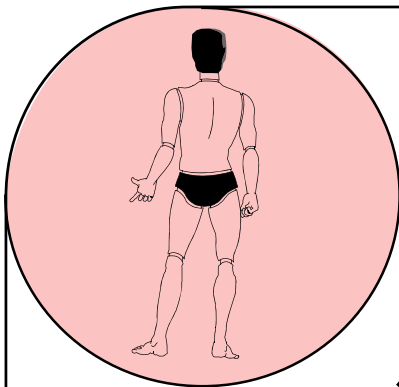




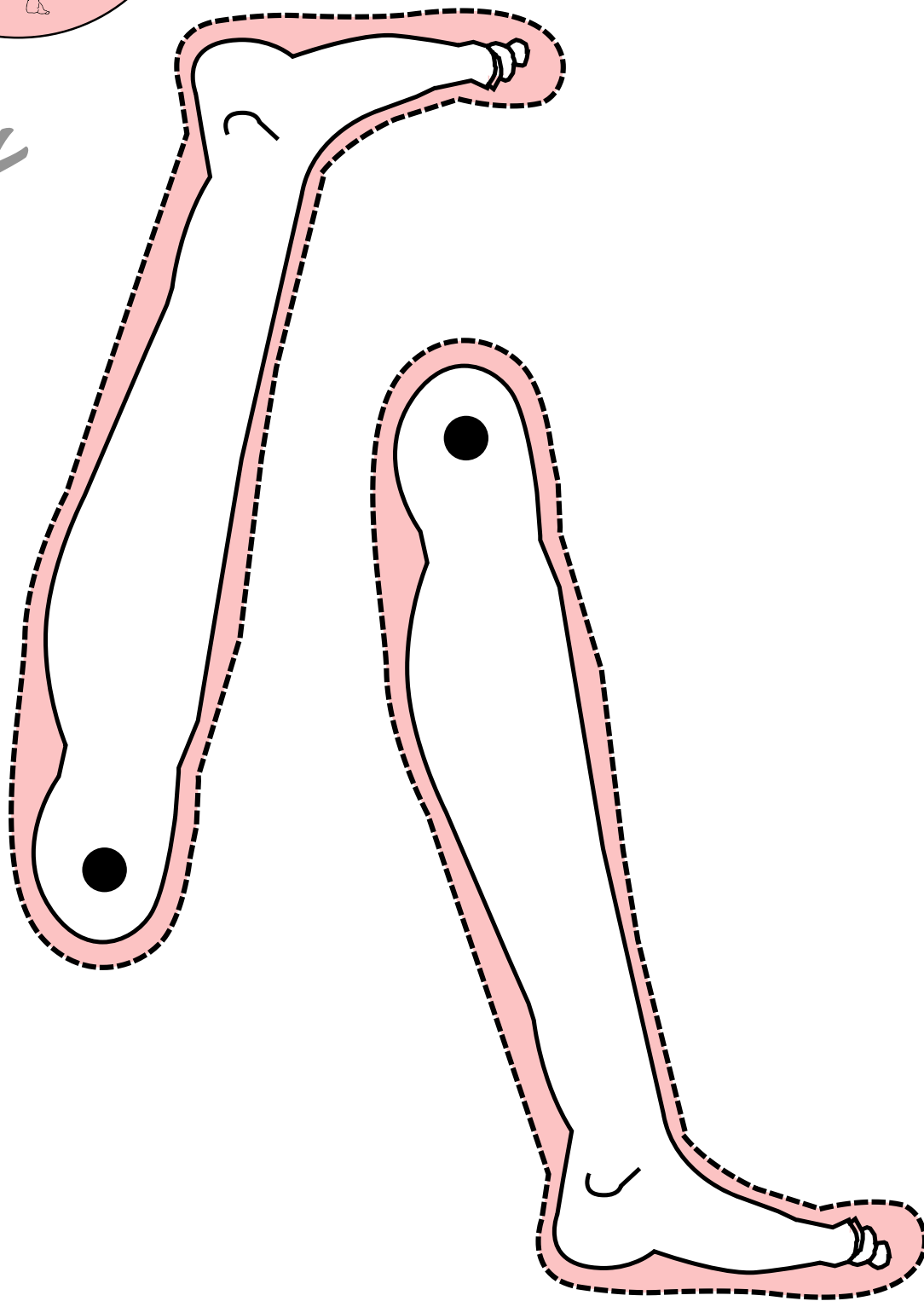
Le corps humain - pantin à construire

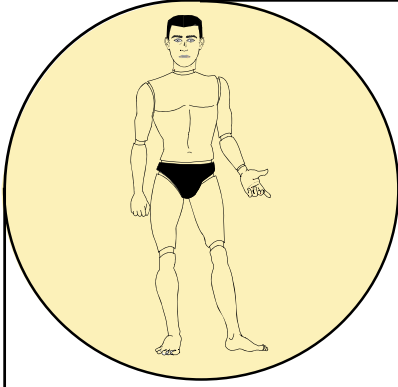
Vue de dos





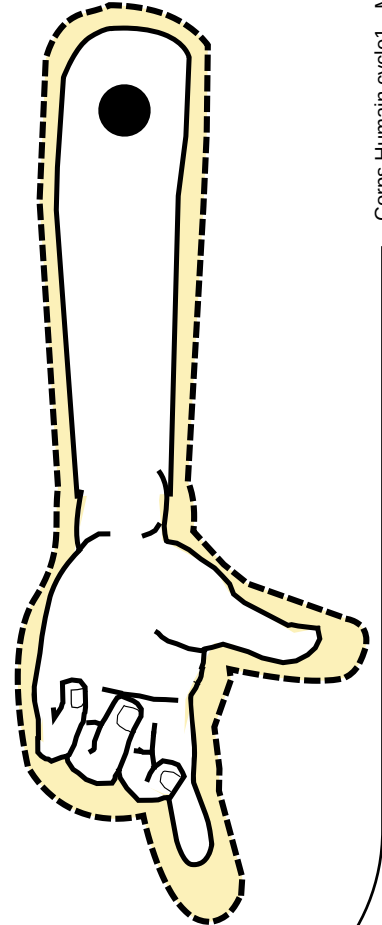
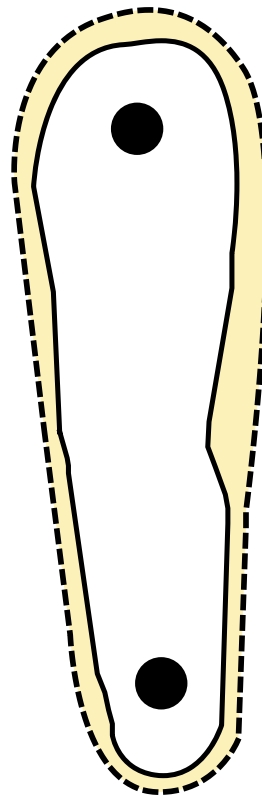
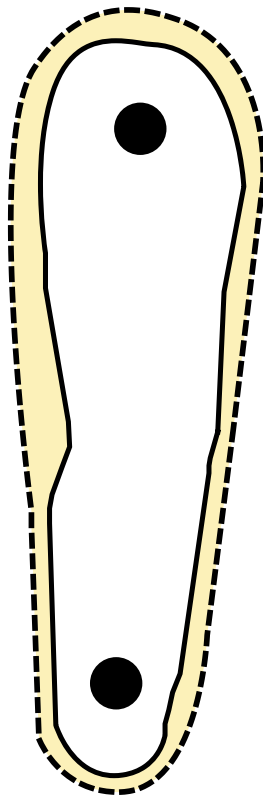
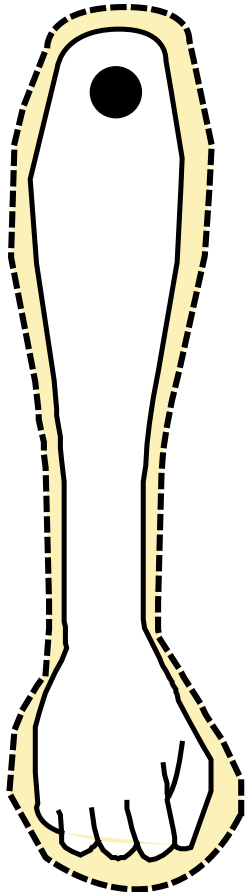
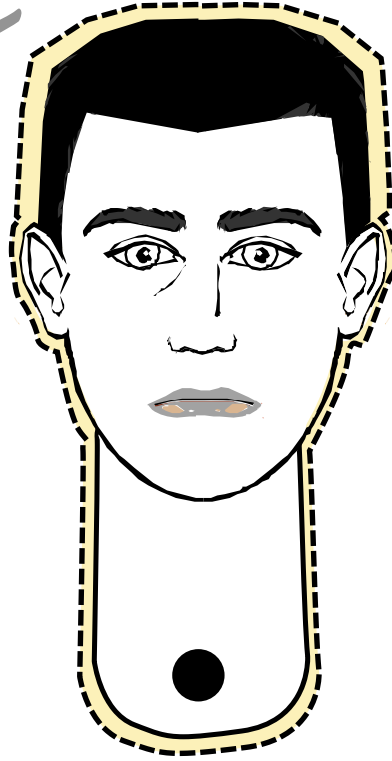
Le corps humain - pantin à construire Vue de dos

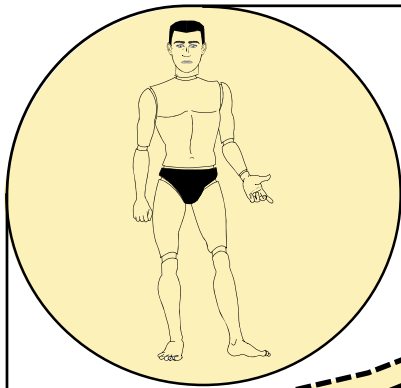




Le corps humain - pantin à construire

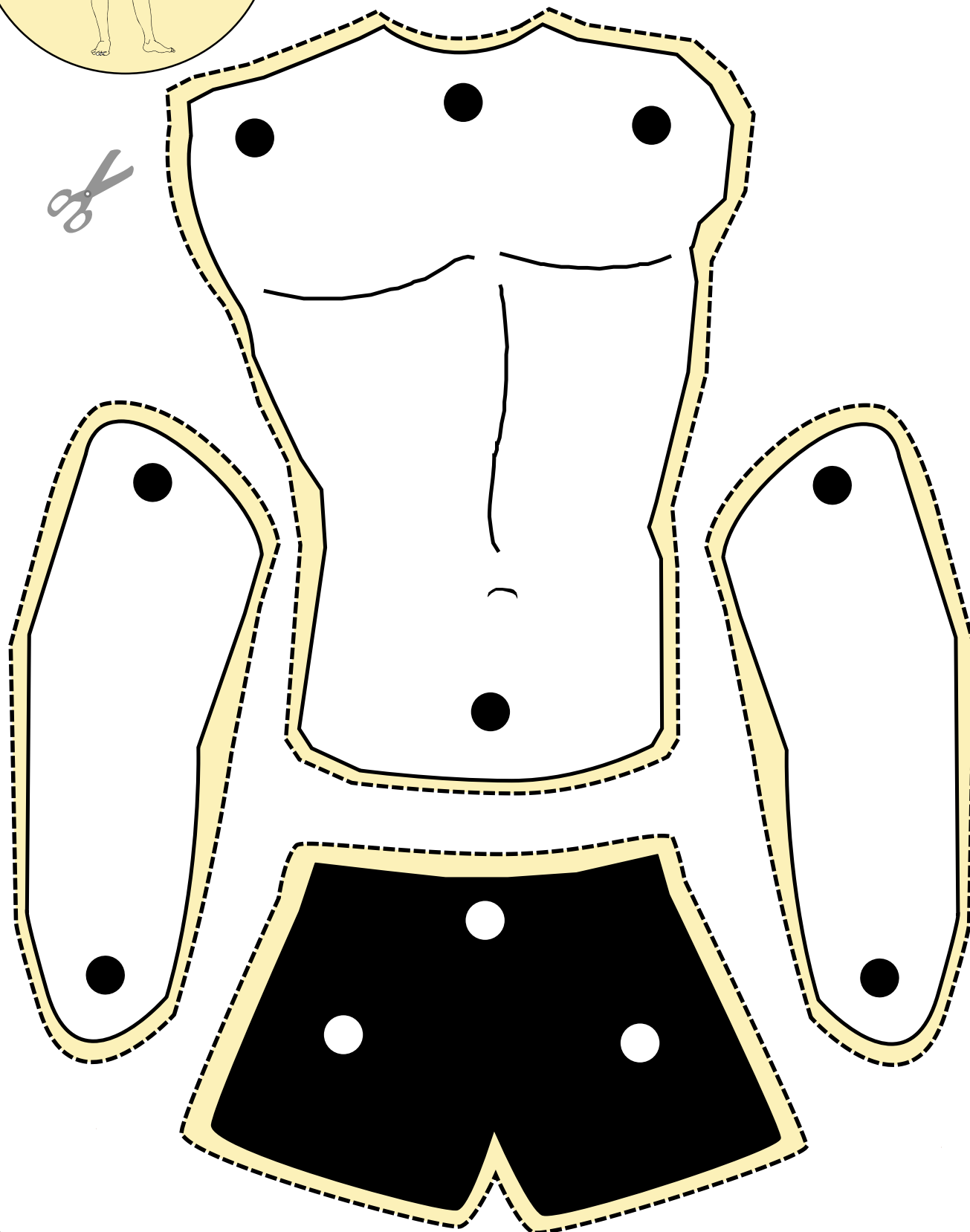
Vue de face

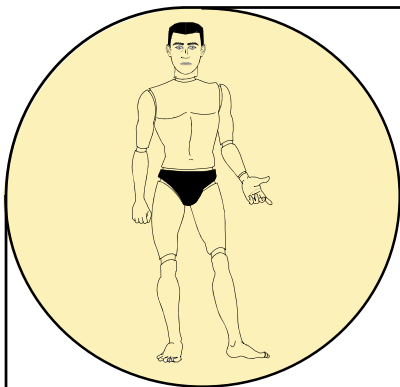




Le corps humain - pantin à construire

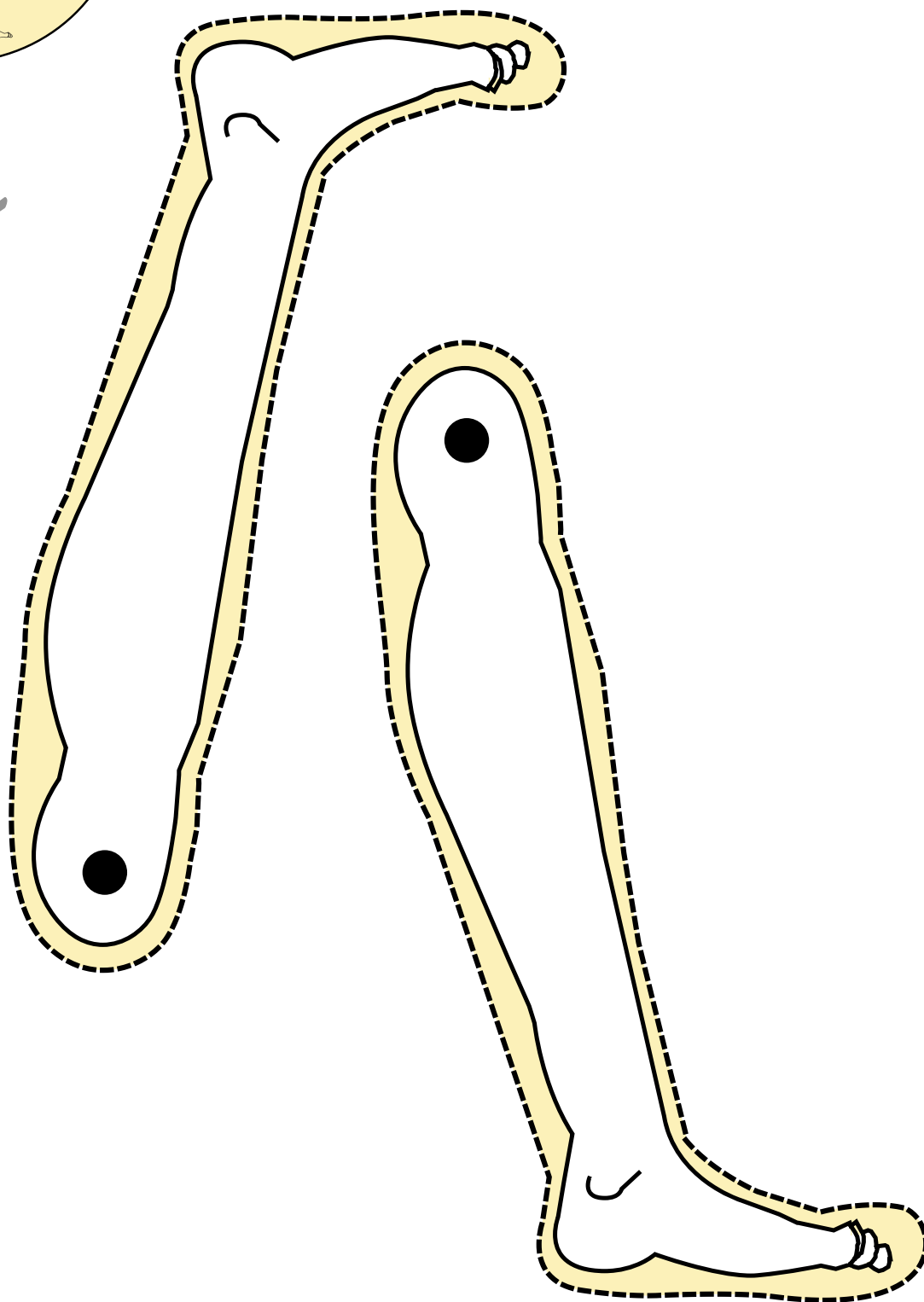
Vue de face





Le corps humain - pantin à construire

Vue de face



Date : / /

Prénom :



Relie chaque point rouge à chaque étiquette mot correspondante

La tête

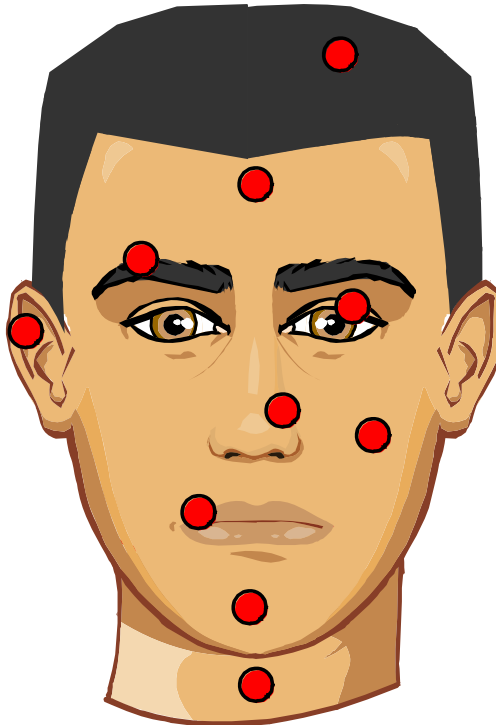
Le nez

Le cou

Les cheveux

Le menton

Une oreille



Une joue

La bouche

Un sourcil

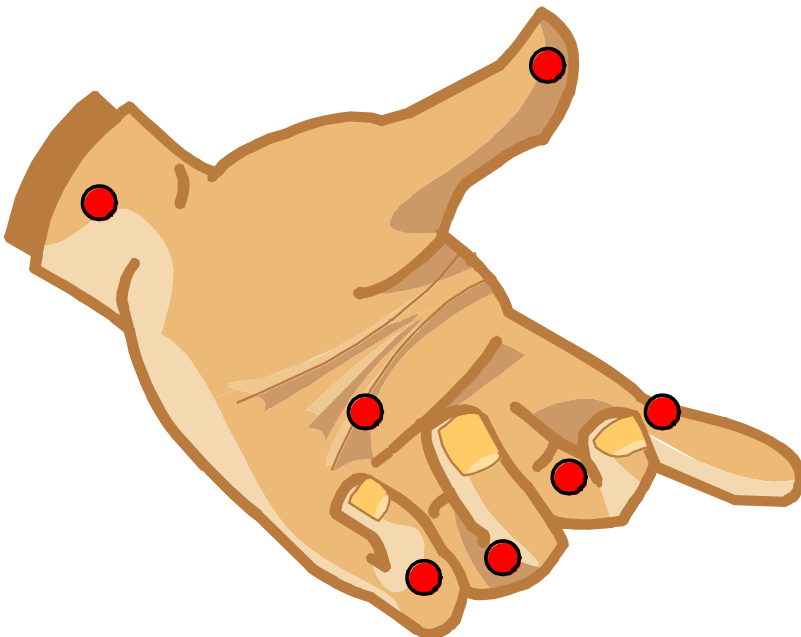
Le front

Un oeil



Relie chaque point rouge à chaque étiquette mot correspondante

La main



La paume de la main

L'index

Le majeur

Le poignet

Le pouce

L'auriculaire

L'annulaire



Date : / /

Prénom :



Relie chaque point rouge à chaque étiquette mot correspondante

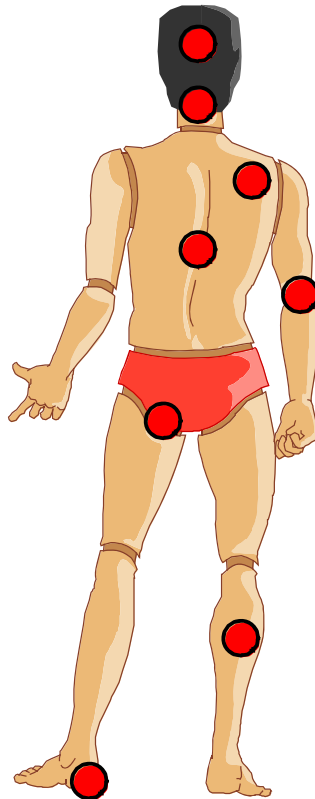
Le dos

Un talon

Un coude

Les cheveux

La colonne vertébrale



Un mollet

La nuque

Les fesses

Une omoplate



Relie chaque point rouge à chaque étiquette mot correspondante

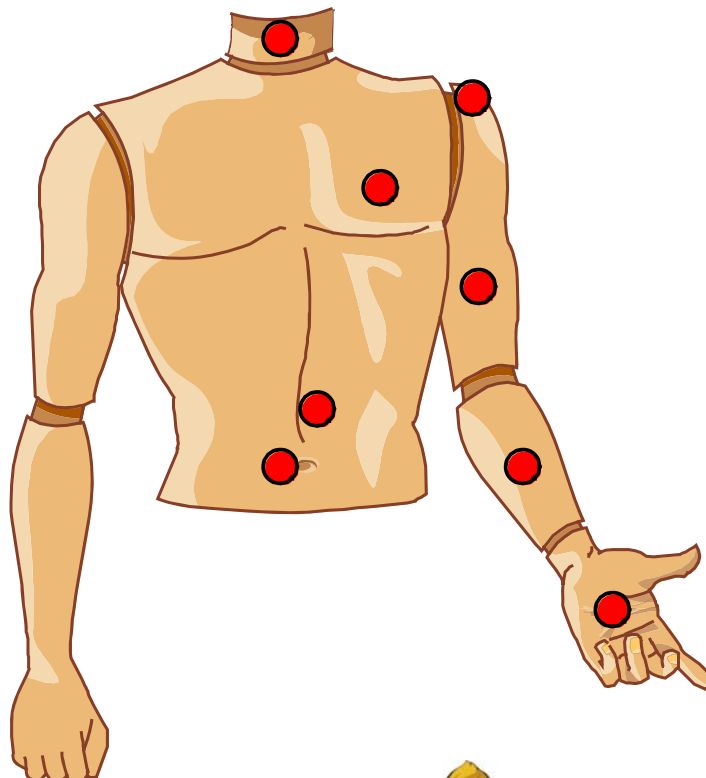
Le torse

Une épaule

Le cou

Le nombril

Un bras



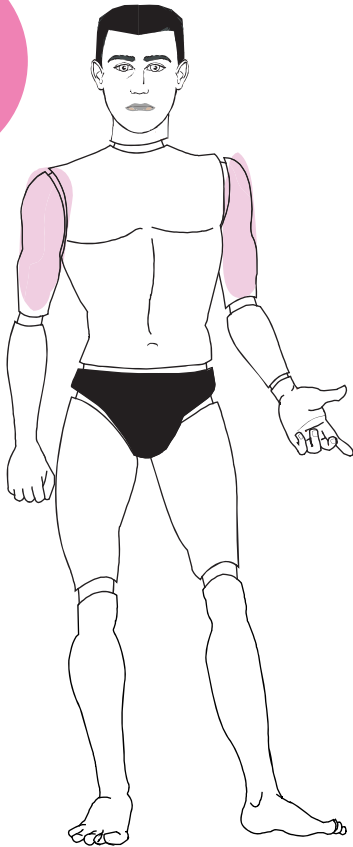
La main

Le ventre

La poitrine

L'avant bras



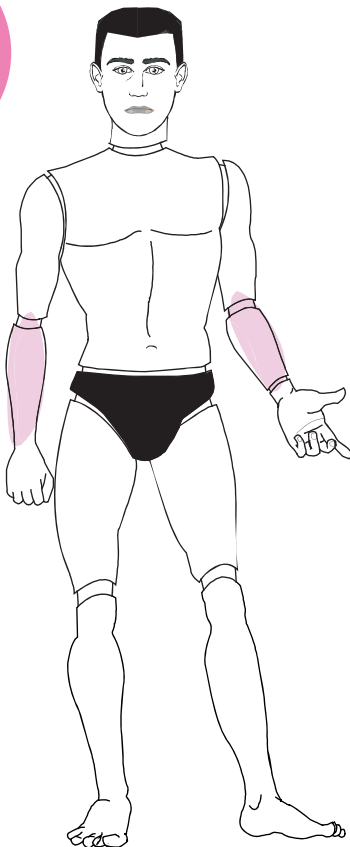


les bras

Corps Humain cycle1



Hector apprend-moi à porter secours

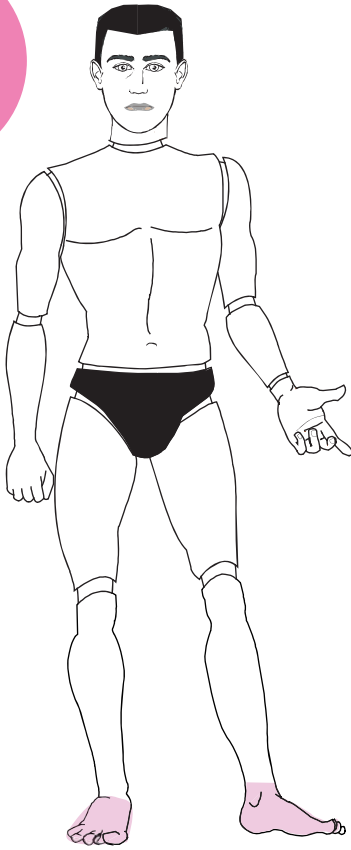


les avant-bras

Corps Humain cycle1



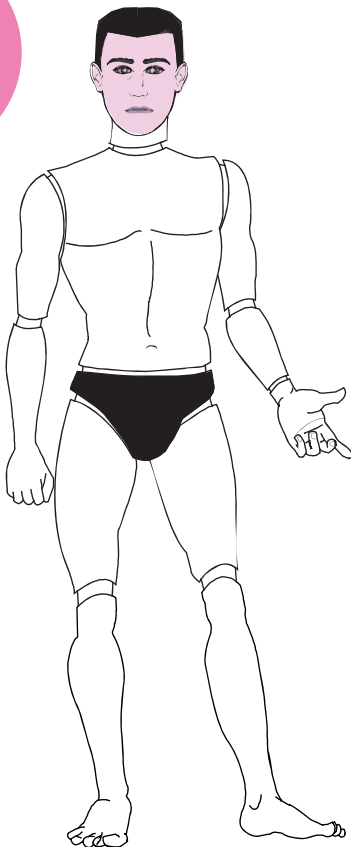
Hector apprend-moi à porter secours



les pieds



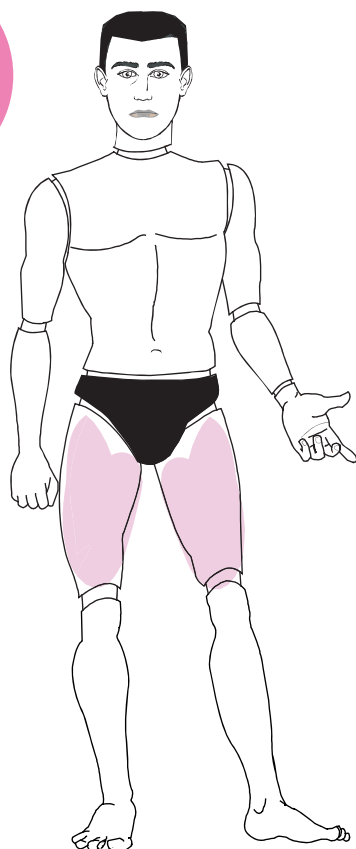
Corps Humain cycle1 Hector apprend-moi à porter secours



la tête



Corps Humain cycle1 Hector apprend-moi à porter secours

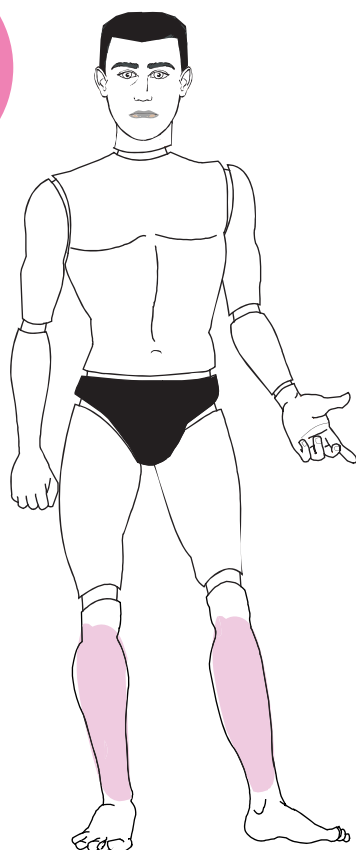


les cuisses

Corps Humain cycle1



Hector apprends-moi à porter secours

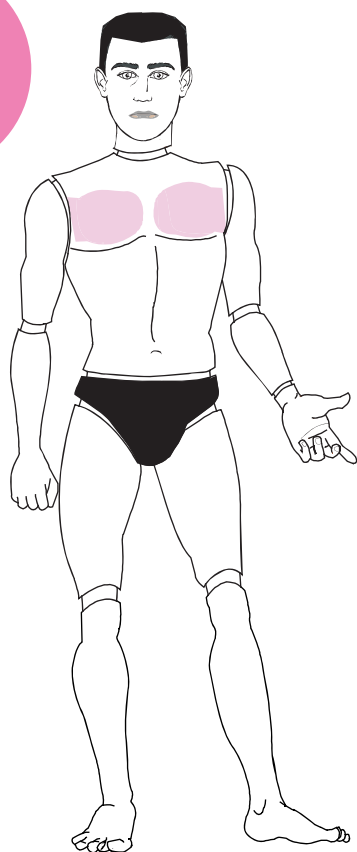


les jambes

Corps Humain cycle1



Hector apprends-moi à porter secours

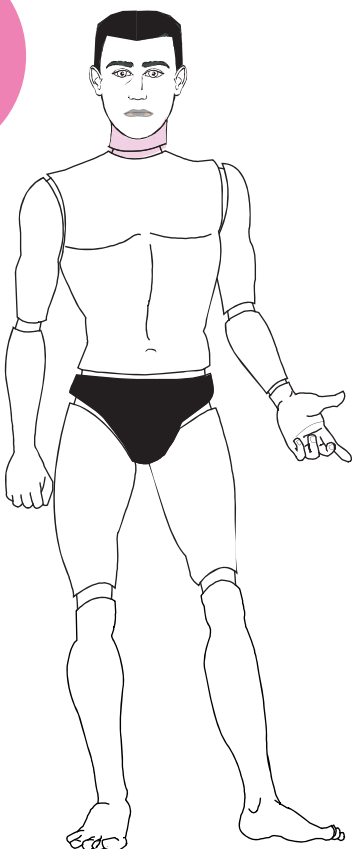


la poitrine

Corps Humain cycle1



Hector apprend-moi à porter secours

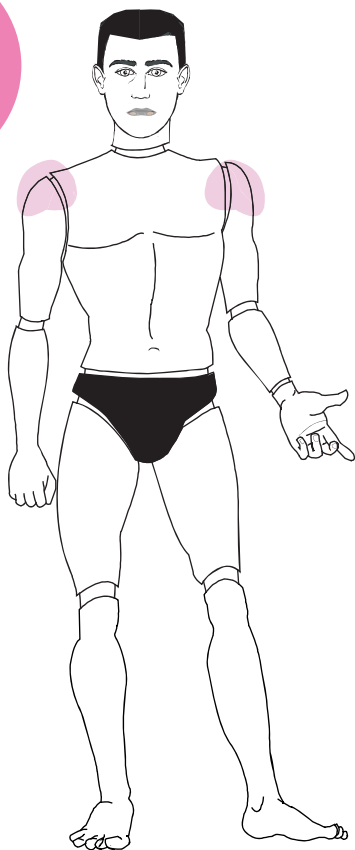


le cou

Corps Humain cycle1

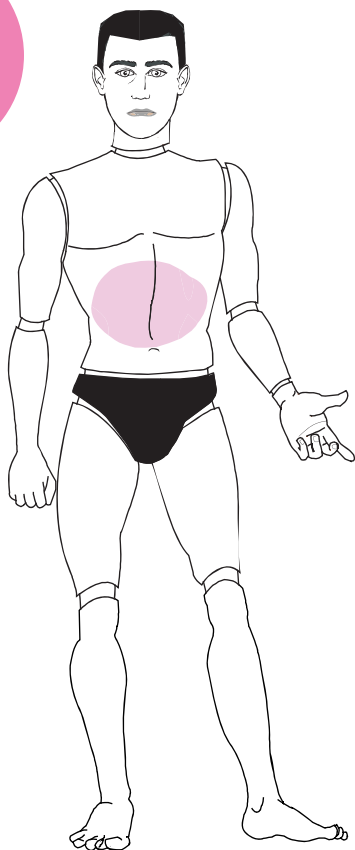


Hector apprend-moi à porter secours



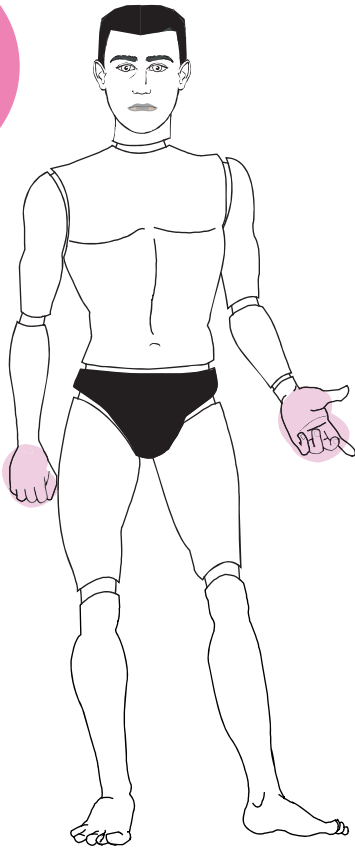
les épaules

Corps Humain cycle1  Hector apprends-moi à porter secours



le ventre

Corps Humain cycle1  Hector apprends-moi à porter secours

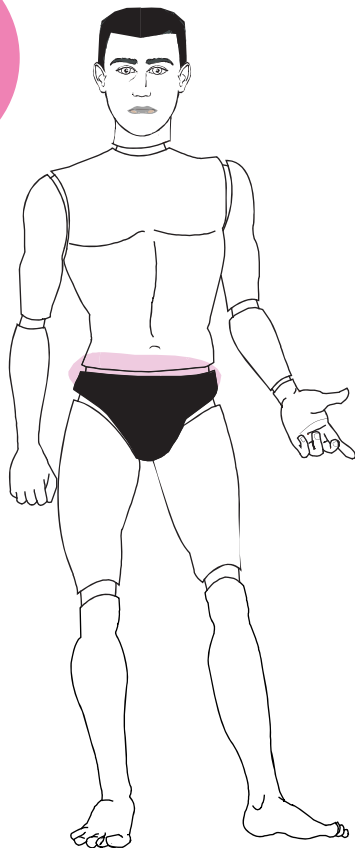


les mains

Corps Humain cycle1



Hector apprend-moi à porter secours

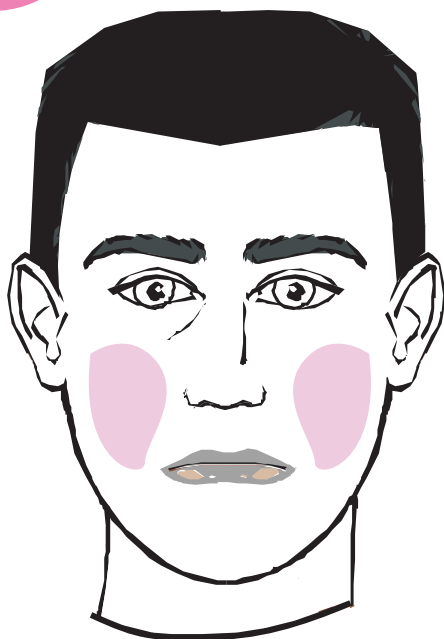


le bassin

Corps Humain cycle1

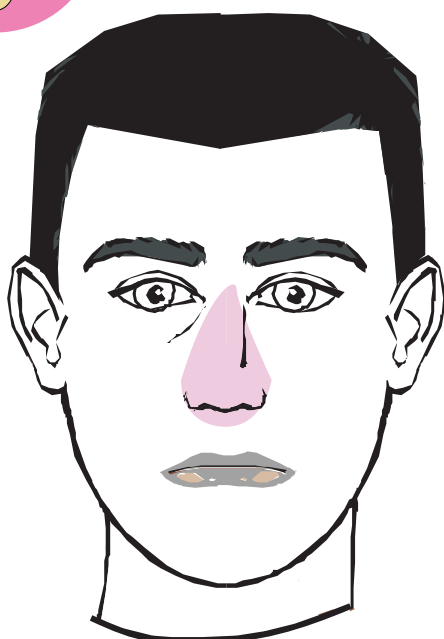


Hector apprend-moi à porter secours



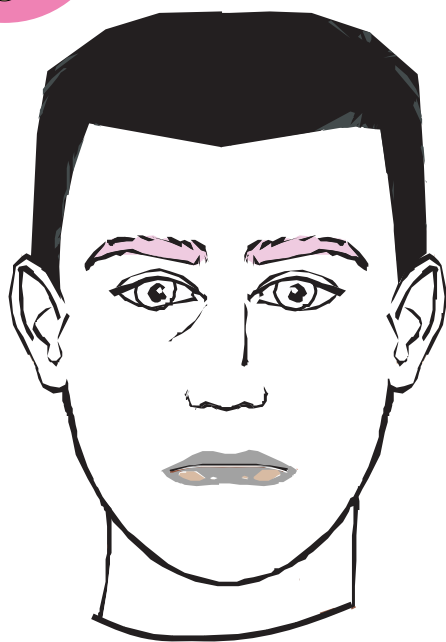
les joues

Cycle 1  Hector apprend-moi à porter secours



le nez

Cycle 1  Hector apprend-moi à porter secours

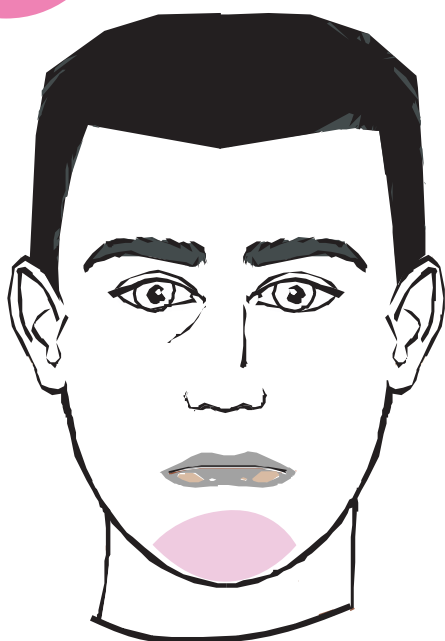


les sourcils



Cycle 1

Hector apprend-moi à porter secours

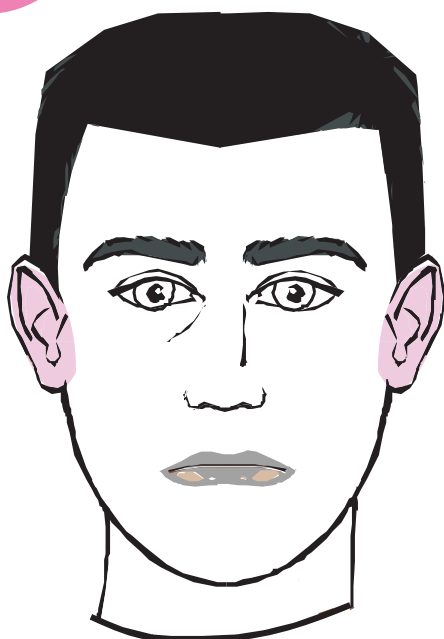


le menton



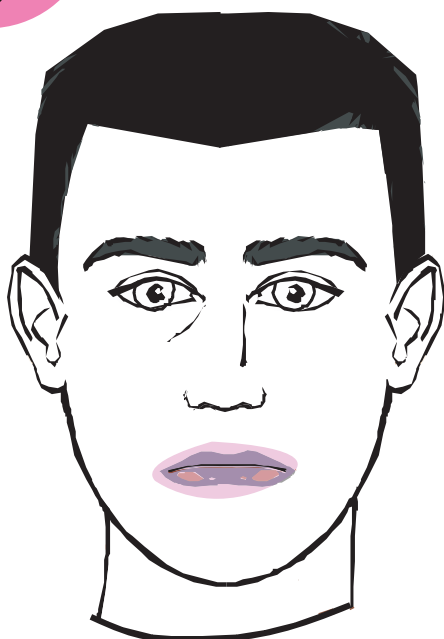
Cycle 1

Hector apprend-moi à porter secours



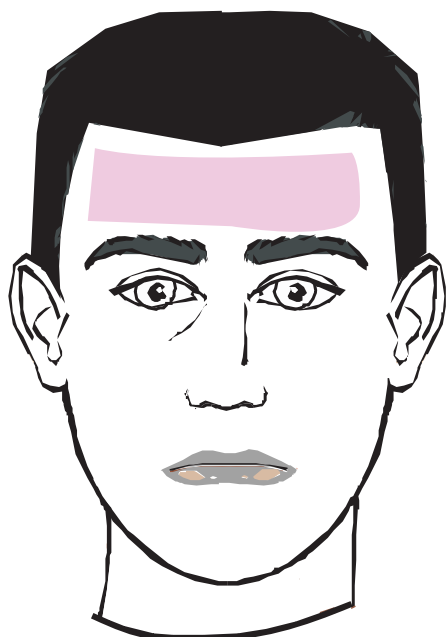
les oreilles

Cycle 1  Hector apprend-moi à porter secours



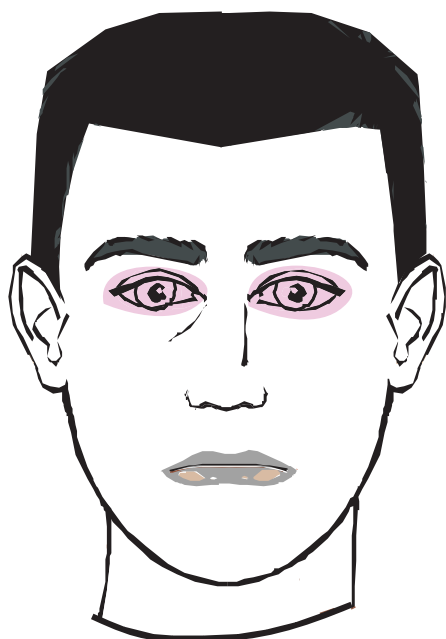
la bouche

Cycle 1  Hector apprend-moi à porter secours



le front

Cycle 1  Hector apprends-moi à porter secours



les yeux

Cycle 1  Hector apprends-moi à porter secours