

1

Préalables

Objectifs

- Connaître son schéma corporel. Se représenter.
- Acquérir un vocabulaire anatomique simple.
- Distinguer sa droite de sa gauche.

Mots clés

Corps humain, membres, partie du corps (pieds, jambes, cuisses, mains, bras, avant-bras, tronc, cou, tête), articulation (épaules, coudes, genoux, poignets, chevilles), position.

Activités préparatoires

- Évaluer les représentations des enfants : demander à chacun de se dessiner, entouré des membres de sa famille. Apprécier le niveau de graphisme, la présence ou non des membres, des cheveux et des éléments du visage. Vérifier si les différences de sexe et de taille sont lisibles.
- Jouer à « Jacques a dit » : ce jeu traditionnel permet de tester la connaissance du vocabulaire anatomique. Donner des consignes telles que *plier les coudes*, *tenir ses chevilles*, *toucher son épaule*. Dans un deuxième temps, introduire la distinction entre la droite et la gauche.
- Jouer au jeu des statues (s'immobiliser dans la position où l'on est quand un signal résonne) et faire décrire la position de certains enfants par les autres.

2

Découvrir

Un clown en morceaux

- Demander aux élèves de nommer chaque partie dessinée. Vérifier ainsi qu'ils connaissent le vocabulaire de base : cou, tête, tronc, avant-bras, bras, main, cuisse, jambes et pieds. Faire découper les parties.

- Faire assembler les différentes parties puis les faire coller sur une autre feuille. Utiliser éventuellement des agrafes parisiennes pour l'assemblage. Dans ce cas, indiquer le rôle du cou et des articulations (épaules, coudes, genoux) en faisant bouger le pantin. Mentionner également les chevilles et les poignets même si on ne peut les faire jouer sur le pantin.

Informations : on distingue le cou, la partie du corps qui unit la tête au tronc, des articulations, qui constituent l'ensemble de parties molles et dures par lesquelles s'unissent deux ou plusieurs os voisins.

Aller plus loin

Revenir sur les mots *genou*, *cheville*, *coude* et *poignet* et demander à chaque enfant de désigner l'articulation correspondante sur son corps. On peut aussi désigner un élève « mannequin » sur lequel les autres indiqueront les articulations.

- **Consigne 1.** Faire reconnaître sur le dessin les articulations mentionnées dans la consigne. Faire distinguer la gauche de la droite de Martin. Faire alors dessiner le pansement et la bande.
- **Consigne 2.** Faire nommer les articulations où se trouvent les deux autres pansements. Lire la phrase et la faire compléter avec les mots *coude* et *poignet* (les enfants peuvent s'aider du dessin légendé de la rubrique *Retenir*).

Retenir

Reproduire en grand le dessin et l'afficher au tableau. Faire commenter la situation (petit garçon en vacances au bord de la mer) et la position du personnage. Légender le dessin du tableau avec les noms des parties du corps citées par les élèves. Faire compléter les légendes manquantes sur la fiche (*coude*, *poignet*, *genou*).

3

Autre activité

Proposer des séances de « théâtre d'ombres ». Demander à un enfant de prendre une posture et la faire décrire par les autres. Faire cerner son ombre sur une grande feuille préalablement posée au sol. Faire décorer la silhouette obtenue de manière réaliste. Cette activité est appréciée des enfants.

Autre fiche

Les grandes fonctions du corps et les cinq sens sont étudiés dans la fiche *Connaître son corps (2)* (SC07).