

JEU BODY PARTS.

Présentation et contenu.

Un ensemble de 32 cartes montrant des photographies en couleur des parties du corps suivantes :

hanche	cuisse	coude
cuisse	cheville	nez
dos	joue	doigt
sourcil	tête	bras
pouce	cou	épaule
paume de la main	oeil	orteil
langue	bouche	jambe
cheveux	menton	genou
poignet	oreille	main
postérieur (derrière)	poitrine	ventre (estomac)
talon	pied	

Body Parts peut être utilisé comme images stimulantes pour de nombreuses activités d'apprentissage.

Les suggestions suivantes sont des exemples d'activités qui peuvent être proposées à des enfants en fonction du niveau de leur développement intellectuel.

Activités individuelles.

1. Demander à l'enfant de nommer ce que chaque carte représente. Suivant son développement intellectuel, vous pouvez classer la présentation des cartes en commençant par exemple par bras, jambes, tête pour évoluer ensuite vers épaule, paume de la main, etc.
2. Demander à l'enfant de comparer une carte avec une partie du corps. Cela peut se faire par geste en la montrant ou par la voix en la nommant. On peut utiliser également une poupée pour permettre à l'enfant de montrer ou de comparer plus facilement.
3. Les cartes peuvent être utilisées pour promouvoir la notion de perception spatiale du corps et la perception de la latéralisation. Par exemple pour réunir les différentes parties du corps qui ont des connexions entre elles : doigt, mains, bras et parvenir ainsi à reconstituer le corps entier.

Activités de groupe.

1. Snap and Pelmanism.

Il s'agit de jumeler deux cartes similaires. (Jumeler deux cartes identiques n'est possible que si vous possédez deux ensembles de cartes). Il y a une grande variété de possibilités comme par exemple doigt et main, bouche et tête, orteil et pied etc. Les règles doivent être clairement établies avant le début du jeu.

2. Demander aux enfants de comparer une carte à une partie du corps.

Cela peut se faire par gestes ou oralement. C'est plus amusant si les enfants sont groupés en cercle correspondant à chaque carte retournée.

3. Ce jeu peut être utilisé comme introduction à la lecture du vocabulaire par jumelage des images et des mots qui leur correspondent. Cela peut aussi se faire en conjonction avec le jeu "Cartes d'Habillement" pour quantités d'autres activités.