



LE CORPS

DOSSIER THÉMATIQUE

Dans cet espace, l'enfant part à la découverte de son corps en s'observant et en vivant des expériences motrices et ludiques. La découverte du corps humain construit une première représentation de celui-ci en tant que structure vivante, dotée de mouvements et de fonctions diverses, capable de relation avec les autres et avec son milieu.

SOMMAIRE

Le corps

<i>Présentation des îlots</i>		p 3
<i>S'observer</i>	Écoute ton cœur	p 4
	Mesure-toi	p 5
	Fais la course avec le squelette	p 6
	Regarde l'intérieur du corps	p 7
	Neuf mois pour naître	p 8
	De l'embryon au fœtus	p 9
	L'électricité traverse ton corps	p 10
<i>Se tester</i>	Mesure ta vitesse	p 11
	Teste tes réflexes	p 12
	Garde l'équilibre	p 13
	Touche sans voir	p 14
<i>Se transformer</i>	Change de tête	p 15
	Drôles de miroirs	p 16
	Un visage pour deux	p 17

Le corps

S'OBSERVER

Dans cet îlot, l'enfant comprend le fonctionnement global et dynamique de son corps, tant au niveau de sa constitution qu'au niveau de certaines de ses fonctions.

En découvrant les étapes de la vie intra-utérine de l'embryon puis du fœtus, l'enfant s'interroge sur son origine et son évolution.

SE TESTER

Dans cet îlot, où les activités motrices sont prédominantes, l'enfant met à l'épreuve son corps, se découvre des aptitudes et prend ainsi conscience de ses capacités physiques.

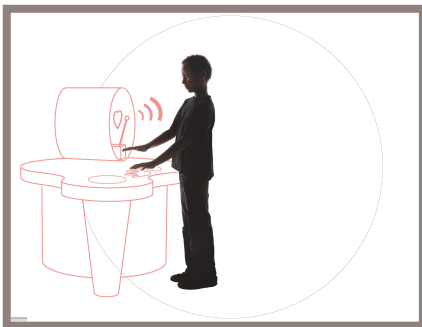
SE TRANSFORMER

Dans cet îlot, l'enfant va jouer avec son image, se connaître, affirmer sa personnalité et ainsi s'ouvrir aux autres.

Le corps

S'observer

ÉCOUTE TON CŒUR



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Permettre à l'enfant d'écouter le rythme de son cœur dans une mise en scène drôle et rassurante. Afficher le nombre de battements par minute et faire prendre conscience à l'enfant que son rythme cardiaque varie suivant les besoins biologiques et suivant les individus.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Écouter et mesurer les battements de son cœur.

Comparer ses résultats avec d'autres enfants ou avec des adultes.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Manipuler et expérimenter.

Prendre conscience du rythme cardiaque.

Le corps

S'observer

MESURE-TOI



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Permettre aux enfants de se mesurer.
Permettre aux enfants qui reviennent à la Cité des enfants de suivre leur croissance.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Se mesurer.

Évaluer sa croissance, son évolution physique.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

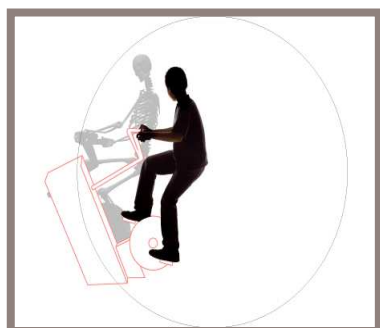
Manipuler et expérimenter.

Mesurer et observer la croissance de son corps.

Le corps

S'observer

FAIS LA COURSE AVEC LE SQUELETTE



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Faire prendre conscience de l'organisation du squelette humain et des articulations sollicitées dans l'action du pédalage, en particulier le genou.
Inciter à l'observation par le jeu de la comparaison de leur position sur le vélo avec celle du squelette.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Pédaler et observer le squelette en action.

Établir un lien entre l'image observée et son propre corps.

Observer la structure du squelette de la jambe.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Manipuler et expérimenter.

Connaître la structure du squelette.

Distinguer et connaître la place et le rôle des articulations dans le mouvement du corps humain.

Le corps

S'observer

REGARDE L'INTÉRIEUR DU CORPS



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Comprendre le rôle et le fonctionnement de l'appareil respiratoire et de la circulation sanguine,
Localiser les organes vitaux du tronc.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Regarder et écouter le film expliquant la relation entre la respiration, la circulation sanguine, le fonctionnement des organes et l'excrétion.

Établir un lien entre les images observées et son propre corps.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Pratiquer une démarche d'investigation :
savoir observer, se questionner.

Appréhender son corps comme un organisme vivant dont toutes les fonctions sont liées.

Le corps

S'observer

NEUF MOIS POUR NAÎTRE



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Raconter la vie intra-utérine du fœtus.
Aborder la question de l'origine avec l'enfant.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Regarder et écouter le film.

Analyser des documents de substitution de la vie fœtale.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Pratiquer une démarche d'investigation :
savoir observer, se questionner.

Comprendre que la vie du bébé commence
avant sa naissance.

Le corps

S'observer

DE L'EMBRYON AU FŒTUS



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Donner à toucher et à voir en cinq étapes la vie intra-utérine du fœtus en donnant la notion d'échelle.

Contextualiser la diffusion du film "Neuf mois pour naître" et permettre à l'enfant d'avoir une échelle des images projetées.
Aborder la question de l'origine avec l'enfant.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Observer et toucher des maquettes présentant des embryons et des fœtus à différents stades de leur développement.

Analyser des documents de substitution de la vie fœtale.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

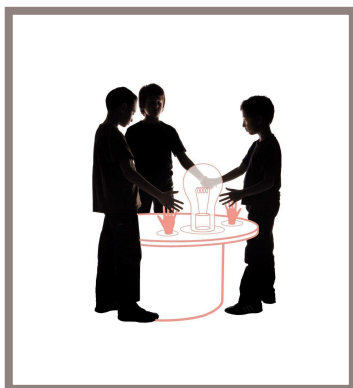
Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, se questionner.

Comprendre que la vie du bébé commence avant sa naissance et se manifeste par différents stades de développement.

Le corps

S'observer

L'ÉLECTRICITÉ TRAVERSE TON CORPS



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Constater que le corps conduit l'électricité et qu'une intensité très faible n'est pas ressentie. Faire prendre conscience de la conductivité du corps humain.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

S'associer en formant une ronde pour expérimenter.

Observer le résultat et l'interpréter.

Mettre en relation l'éclairage de l'ampoule et le passage de l'électricité dans le circuit fermé, formé par les corps des enfants.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Manipuler et expérimenter.

Se poser des questions sur le phénomène observé.

Comprendre que le corps humain conduit l'électricité.

Comprendre qu'il ne faut pas jouer avec l'électricité.

Le corps

Se tester

MESURE TA VITESSE



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

S'exercer à un départ de sprint.

Réaliser une performance mettant en jeu une action motrice.

S'insérer dans une compétition face à soi-même (égaler ou battre son propre record) et face aux autres.

Améliorer et comparer ses performances.

Constater l'évolution de la performance en fonction de l'âge pour les enfants qui reviennent années après années.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Mesurer ses capacités.

Apprécier sa vitesse et la comparer avec d'autres enfants ou adultes.

COMPÉTENCE DÉVELOPPÉE

Réaliser une performance mesurée.

Le corps

Se tester

TESTE TES RÉFLEXES



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Amener l'enfant à se concentrer sur une activité ludique et motrice pour lui montrer à quel point sa concentration l'empêche de respecter une règle du jeu simple qu'il accepte pourtant au départ. Savoir évaluer un risque : confronter activité motrice et vigilance.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Jouer à un jeu de collecte d'objets virtuels.

Tester ses réflexes.

COMPÉTENCE DÉVELOPPÉE

Pratiquer un jeu tout en respectant les règles.

Le corps

Se tester

GARDE L'ÉQUILIBRE



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Perfectionner sa motricité en s'engageant dans une action complexe combinant locomotion et équilibre. S'engager dans une démarche d'apprentissage. Oser s'engager dans des actions progressivement plus complexes en prenant un risque mesuré et en étant conscient de la difficulté de la tâche et de l'effort qu'elle implique

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Réaliser un parcours sur un cycle réduit à un simple pédalier.

Tester ses capacités physiques.

Évaluer son sens de l'équilibre.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

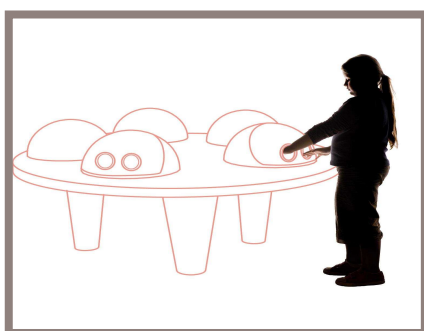
Manipuler et expérimenter.

Appréhender physiquement la notion d'équilibre.

Le corps

Se tester

TOUCHE SANS VOIR



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Jouer avec les sens (le toucher).
Découvrir la "géométrie" du visage avec les mains pour développer sa capacité de toucher et en créer des images mentales.
Donner à toucher des oeuvres d'art.
S'ouvrir au monde des non-voyants.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Utiliser un sens en en condamnant un autre.

Analyser ses perceptions.

Émettre des hypothèses et les vérifier.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Manipuler et expérimenter.

Comprendre que les organes des sens permettent d'appréhender le monde qui nous entoure.

Être sensibilisé au handicap visuel.

Le corps

Se transformer

CHANGE DE TÊTE



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Permettre de jouer avec son image.

Se voir virtuellement avec un autre visage en piochant dans un grand choix de coiffures, changer pour de l'éphémère, sans conséquence définitive...

Ouvrir sur la diversité culturelle, les modes et le "look".

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

Utiliser un logiciel pour modifier son image.

Jouer avec son image.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

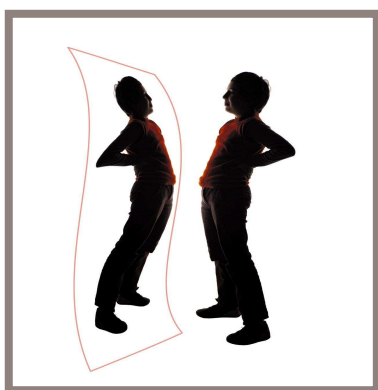
Utiliser un outil multimédia.

S'ouvrir à la diversité culturelle.

Le corps

Se transformer

DRÔLES DE MIROIRS



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Se voir déformé.

Jouer avec son image/ avec l'environnement.

Avoir un regard humoristique sur son propre corps.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

S'observer dans des miroirs déformants.

Associer les déformations de son image à la forme des miroirs.

COMPÉTENCE DÉVELOPPÉE

Pratiquer une démarche d'investigation :
savoir observer, questionner.

Le corps

Se transformer

UN VISAGE POUR DEUX



OBJECTIFS MUSÉOLOGIQUES

Reconnaître l'importance de ses caractéristiques morphologiques.
Avoir un regard humoristique sur son propre visage.
Jouer avec son image.

ACTIVITÉS DE L'ENFANT

S'associer pour expérimenter.

S'observer dans une moitié de miroir.

Jouer avec son image.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Manipuler et expérimenter.

Percevoir la notion d'illusion optique.