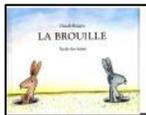
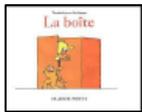


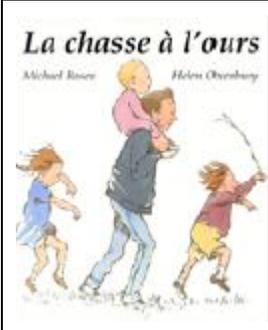
Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées
- Collaborer, coopérer, s'opposer
- Communiquer avec les autres à travers des actions à visée expressive ou artistique

1) Proposition d'albums pour agir

Titre/auteur/éditeur	Descriptif	Pistes possibles en EPS
 C'est moi le plus fort Mario Ramos Pastel l'école des Loisirs	C'est l'histoire d'un loup qui cherche à savoir, ce que les habitants de la forêt pensent de lui, mais tel est pris, qui croyait prendre...	- S'orienter, - Coder, décoder - Actions à visée expressive
 Le ballon Olga Lacaye L'école des Loisirs	Tomi voudrait jouer au ballon, mais dans la montagne, jouer au ballon, c'est difficile. Si on ne le rattrape pas à temps, il rebondit, roule, et commence à descendre, à descendre...	- Exploration autour du ballon : rouler, lancer, - Courir dans différents milieux - Coopérer pour transporter (exemple : utiliser un grand ballon type Kinball qui induit la coopération)
 Le voyage de l'escargot Ruth Brown Gallimard Jeunesse	Un beau matin, Bavou l'escargot part en voyage. Mais où va-t-il exactement ?	- Rechercher différents modes de déplacements : ramper, glisser, grimper, s'équilibrer, franchir, traverser + dessus/ dessous
 Plouf ! Philippe Corentin L'école des loisirs	C'est l'histoire d'un loup qui a très faim. Au fond d'un puits, il croit voir un fromage... C'est l'histoire d'un cochon trop gourmand... C'est l'histoire de...	- Tirer à la corde - Grimper avec un objet sur espalier. - Redescendre à la corde - Passer le relais
 La brouille Claude Boujon L'école des Loisirs	Comment deux lapins qui étaient voisins devinrent amis sans cesser de se disputer.	- Jeux d'opposition (immobiliser l'adversaire, le faire sortir du terrier) - Jeux de poursuite : s'échapper par un tunnel - Lancer pour atteindre une cible horizontale ou verticale / pour détruire un mur, des quilles
 La boîte Claude Ponti L'école des Loisirs	Chacun de son côté, les deux poussins Tromboline et Foulbazar ont trouvé une boîte en carton. Chacun veut en faire une maison. L'un y découpe une fenêtre, l'autre une porte...	- Se déplacer par rapport au carton (se repérer dans l'espace) : sur/ sous, autour - Proposer des mimes - Le jeu du miroir : un enfant réalise un mime, l'autre l'imité en miroir

2) Présentation d'une démarche avec l'album « La chasse à l'ours »

	Une famille décide de partir à la chasse à l'ours. Elle doit traverser des épreuves de plus en plus difficiles jusqu'à la découverte de la grotte de l'ours. L'album comporte 2 parties. La 1 ^{ère} partie propose un enchaînement de situations basées sur un modèle répétitif jusqu'à la découverte de la grotte de l'ours. Dans la 2 ^{ème} partie, la famille fait demi-tour, poursuivie par l'ours. Dans un premier temps : travail sur le lexique autour des verbes d'action « traverser, plonger, s'enliser, s'enfoncer, s'affronter et explorer ».
---	---

• Proposition 1

Construire des parcours pour retracer l'ordre chronologique de l'histoire et se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre :

- La prairie : traverser => marcher en passant au-dessus, au-dessous
- La boue : s'enliser => marcher en levant les pieds
- La tempête de neige : affronter => marcher en exprimant une force (face au vent, à la tempête...), reculer

• Proposition 2

Se déplacer avec des engins présentant des instabilités

- Les échasses : s'équilibrer et se déplacer
- Les draisiennes et les trottinettes : s'équilibrer et se propulser
- Les planches à roulettes et les pouss-pouss : s'équilibrer, pousser, coopérer avec un camarade

• Proposition 3

Danser/mimer :

- 1) Créer une banque de « cartes action » représentant les différentes situations de l'histoire : *passer dessus, passer dessous, traverser la prairie, s'enliser dans la boue, affronter la tempête de neige, plonger dans la rivière, s'enfoncer dans la forêt, explorer la grotte ;*
- 2) Imaginer des mouvements représentant chaque « carte action » ;
- 3) Proposer aux élèves de retracer l'ordre chronologique de l'histoire à l'aide des « cartes action », les mimer puis les danser ;
- 4) Proposer de créer une suite d'actions de leur choix avec les cartes et de présenter leur création à la classe.

Pour toute information : *Dorine Meunier et Carole Rouch-Sirech, conseillères pédagogiques départementales en éducation physique et sportive*
ce.cpdeps92@ac-versailles.fr
 Les lettres numériques sont proposées par le groupe départemental EPS 92.