





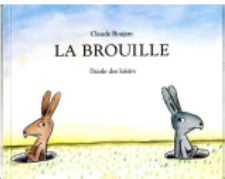

Propositions d'albums de littérature de jeunesse pour faire de l'EPS

Les nouveaux programmes : 4 sous-domaines





- 1 Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- 2 Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.
- 3 Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.
- 4 Collaborer, coopérer, s'opposer

Titre /auteur/éditeur	Niveau	Sous-domaines de l'EPS (nouveaux programmes)	Pistes possibles en EPS	Pistes possibles autres domaines
<p>Petit-Bleu et Petit-Jaune Leo Lionni EDL</p> 	<p>PS MS</p>	<p>3 2 4</p>	<p>*La ronde *Se déplacer dans différents environnements : courir, grimper *Passer dans un tunnel, construire le tunnel *Parcours *Jeux de fusion, jeux en parallèles avec équipes de couleurs *Se cacher</p>	<p>- Arts visuels - Vivre ensemble</p>
<p>Le voyage de l'escargot Ruth Brown Gallimard jeunesse</p> 	<p>PS MS</p>	<p>2</p>	<p>*rechercher différents modes de déplacements : ramper, glisser, grimper, s'équilibrer, franchir, traverser + dessus/ dessous</p>	

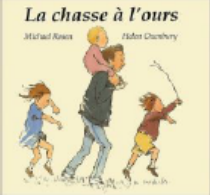


Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS» "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

<p>Devine qui fait quoi (une promenade invisible) Gerda Muller EDL</p> 	<p>PS MS GS</p>	<p>2 1</p>	<p>*S'orienter (les lieux de la classe, la cour, espace moins connu) * une piste, un chemin à partir de balises empreintes *Coder/ décoder un parcours *Course longue avec un contrat distance selon le personnage que l'on est (canard, cheval, pie, chien, enfant). A chaque tour je dépose une empreinte.</p>	<p>- Arts visuels : les traces Dictée à l'adulte : mettre en mots l'histoire</p>
<p>Plouf Philippe Corentin EDL</p> 	<p>GS</p>	<p>4 1</p>	<p>*Tirer à la corde *Grimper avec un objet sur espalier. Redescendre à la corde Passer le relais</p>	<p>-</p>
<p>La brouille Claude Boujon EDL</p> 	<p>MS GS</p>	<p>4 1</p>	<p>*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 vertical / pour détruire un mur, des quilles</p>	<p>- Vivre ensemble</p>
<p>La chaise bleue Claude Boujon EDL</p> 	<p>MS GS</p>	<p>1 3</p>	<p>*Se déplacer par rapport à la chaise (se repérer dans l'espace) : sur/ sous, autour *Proposer des mimes *Mimer le plus fidèlement les pages de l'album *Le jeu du miroir : un enfant réalise un mime, l'autre l'imité en miroir *Faire varier les appuis</p>	<p>- DDM/ se repérer dans l'espace -</p>


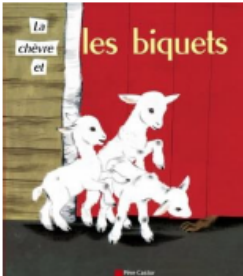
Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS» "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

<p><i>Pas-du-tout-un-carton !</i> Antoinette Portis Kaléidoscope</p>  <p><i>Le plus beau de tous les cartons du monde</i> Pascal Teulade/ JCharles Sarrazin EDL</p>  <p><i>La boîte</i> Claude Ponti EDL</p> 	<p>PS MS</p>	<p>1 3</p>	<p>*Se déplacer par rapport au carton (se repérer dans l'espace) : sur/ sous, autour</p> <p>*Proposer des mimes *Mimer le plus fidèlement les pages de l'album *Le jeu du miroir : un enfant réalise un mime, l'autre l'imité en miroir *Mimer une histoire contée par l'enseignant *Inventer une histoire à mimer</p>	<p>- Langage : créer l'histoire (dessiner, écrire, photographier) à destination d'une autre classe</p>
<p><i>Pauvre Verdurette</i> Claude Boujon EDL</p> 		<p>2 3</p>	<p>*Se déplacer dans différents environnements</p> <p>*Ronde à partir de « Qui fera la bonne galette » → « Qui embrassera Verdurette ? Verdurette qui l'épousera ? »</p>	

Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS» "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

<p>La chasse à l'ours Michael Rosen/ Helen Oxenbury EDL</p> 	<p>PS MS GS</p>	<p>2 4 1 3</p>	<p>*Parcours sensoriel en boucle se déplacer, se cacher dans la forêt *Traverser la rivière en utilisant le moins de cerceaux (seul, à deux) en courant, en sautant, en fonction de l'espace *traverser le marécage avec un engin (échasses, briques, cerceaux) *traverser la grotte en rampant dans un tunnel *Orientation : trouver le chemin ou suivre un parcours selon un road book idem avec 2 équipes</p> <p>*Rouler, tourner, glisser</p> <p>*Exprimer des sensations</p>	<p>-DDM / Découvrir le vivant</p> <p>Langage/ lexique (s'enliser, s'enfoncer)</p>
<p>Le ballon Olga Lecaye EDL</p> 	<p>PS MS</p>	<p>1 4</p>	<p>*Exploration autour du ballon : *Faire rouler, lancer, *Courir dans différents milieux</p> <p>*Coopérer pour transporter (exemple : utiliser un grand ballon type Kinball qui induit la coopération)</p>	
<p>Tout en haut Mario Ramos Pastel</p> 	<p>GS</p>	<p>2</p>	<p>*Acrosport</p>	

Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS » "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

<p>Les trois petits cochons</p> 	PS	2	*S'orienter : passer par chaque maison et récupérer une étiquette (brique, paille, bois). Parcours dans différents sens/ Parcours dans différents milieux/ avec plan/ avec flèches/ selon photos + rajouter une maison de fleurs	
<p>Le loup et les 7 chevreaux</p> 	MS	2	*S'orienter : aller chercher les 7 chevreaux	

Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS » "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique


Proposition 1 : La chaise bleue de Claude Boujon

Proposition 2 : Le voyage de l'escargot de Ruth BROWN

Proposition 3 : « Je compte jusqu'à trois » de Emile Jadoul

Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS » "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Proposition 1 : La chaise bleue de Claude Boujon

<p>Titre : La chaise bleue Auteur : Claude Boujon Editeur : l'école des loisirs</p>		<p>Résumé : 2 chiens dans le désert trouvent une chaise bleue et cherchent tous les jeux possibles</p>	<p>Niveau : GS</p>
<p><i>Détournement d'objets et lecture possible à différents niveaux</i></p>			
<p>Éléments de l'histoire utilisés comme supports</p>	<p>Compétences visées</p>	<p>Activités support Description de la situation de référence (atelier jeu...)</p>	<p>Variables et /ou variantes permettant l'évolution, la complexification</p>
<p>La chaise et les situations de jeu proposées dans les différentes pages</p>	<p>Compétence : Réaliser des actions à visée esthétique, artistique, expressive</p>	<p><u>Danse</u> (ateliers)</p> <ul style="list-style-type: none"> • détournement de l'utilisation de la chaise <p>1) Reproduire les utilisations du livre par 2, interpréter, montrer, enchaîner plusieurs utilisations. Les spectateurs doivent reconnaître les utilisations.</p> <p>2) Chercher d'autres utilisations détournées de la chaise par 2). Trouver plusieurs façons d'utiliser la chaise. Les mémoriser, les apprendre à un autre groupe de 2, les combiner, les enchaîner pour les présenter aux autres groupes. Chaque groupe de 2, puis de 4 est responsable de la mémorisation de sa séquence.</p> <p>3) Composition pour la classe : La répétition et la "trituration" des différents éléments travaillés en 1 et 2 en donnant de nouvelles consignes (= nouvelles contraintes) qui vont faire évoluer la séquence dansée. Jouer sur les variables citées ci contre.</p> <p>On peut aller jusqu'à supprimer les chaises pour évoquer la même "histoire"...</p>	<p>Outre l'objet « chaise » que les enfants manipulent les variables permettant l'évolution peuvent être :</p> <p>La musique (par exemple, une musique de cirque va orienter les productions vers des activités acrobatiques) un déplacement à respecter dans l'espace (séparer « l'espace scénique » en plusieurs zones avec une chaise dans chaque zone et demander une façon d'utiliser la chaise différente dans chaque zone) un ordre de présentation des utilisations (chaque groupe décide de son ordre), un temps imposé pour présenter sa production (un cliché photo ou au contraire imposer un temps mini par exemple : 30"), imposer un contexte (la scène se passe dans le désert ou dans un lieu inquiétant, ou la chaise est très fragile...)</p> <p>Pour composer un "moment chorégraphique", jouer sur les paramètres spatiaux temporels (faire entrer les groupes de 2 en canons, en cascade, en miroir, tous ensemble font la même chose ou chacun leur partie...) Les liaisons entre les groupes sont un aspect difficile mais à prendre en compte pour une présentation à un public</p>

Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS » "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

	<p>Coopération L'activité permet de travailler la prise de risques, la sécurité active (ce que je fais en tant qu'acrobate pour me protéger, ce que fait mon copain pareur pour me protéger) et la sécurité passive (les tapis, la distance entre les groupes...),</p>	<p><u>Cirque</u> (ateliers) utilisation de la chaise pour des actions acrobatiques à plusieurs. Par 2 : un acrobate un pareur.</p> <ul style="list-style-type: none">• Travail de l'équilibre (debout sur la chaise, 2 pieds, 1 pied, à genoux, en appui sur les bras, à 2 sur la chaise passer d'une chaise à l'autre...)• des déplacements : Grimper, escalader la chaise dans toutes les positions. Descendre (sauter, glisser, se renverser...). Ramper, franchir...• Jongler : la chaise est un support et l'on exécute des jongleries simples en plus d'un travail d'équilibre ou de déplacement avec les chaises.	<p>Jouer sur les caractères des 2 personnages du livre (le grand rêveur et le petit "terrien"). Changer les rôles de pareur, acrobate. Laisser chaque élève explorer les situations, puis les proposer à tous ensuite sous forme de parcours ou d'ateliers. Construire un numéro de cirque.</p>
--	--	---	---

Voir aussi : « un module d'acrochaise » C. Carlux et M. Vallier Revue EPS 1 N° 138

**Exemple d'unité d'apprentissage pour des maternelles à partir de l'album :
« La chaise bleue » Claude BOUJON – l'école des loisirs**

Agir et s'exprimer avec son corps : S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement.

Développer l'imaginaire. Travailler les équilibres et l'adresse. Coordonner et enchaîner des actions. Réaliser une production collective à visée artistique.

Entrée dans l'activité 1 à 2 séances	Situations de référence pour évaluer les besoins	Situations d'apprentissage	Situation d'évaluation des apprentissages
<p><i>Connaissance de son corps</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jacques a dit. - Le miroir 	<p>Jeux de statues avec la chaise</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre une position d'équilibre et la tenir durant 3 secondes sans bouger ; seul puis à deux 	<p><i>Apprendre à garder une position.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de contact - Le chien sculpteur - Les photos 	<p align="center">Enchaînements</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'acrobate <p>Réaliser une entrée une posture d'équilibre à tenir et une sortie ; seul ou à 2.</p>
<p><i>Rapport à l'espace</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux de marelle, de placement, de formes, de groupements 		<p><i>Améliorer son équilibre.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeux d'équilibres à partir de la chaise - Les souris dans le gruyère 	
		<p><i>Prendre des appuis variés. Les diminuer progressivement.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - La chaise transformable <p>Acrobates rigolos :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La chenille - La montagne - La pyramide - Les pingouins - Le mille pattes - Le cheval 	

Exemples de jeux pour l'unité d'apprentissage « La chaise bleue »

- Jacques a dit : Lorsque Jacques parle, on réalise la consigne, lorsque Jacques ne dit rien, on ne fait rien. « Jacques a dit de lever le bras droit ». « Poser le bras gauche sur votre tête ». « Jacques a dit, plier la jambe gauche ».....
- Le miroir : Travailler par 2 (A et B). A est le miroir, B est l'enfant. A reproduit les gestes de B, il le regarde et suit exactement ses mouvements. Travailler sans se déplacer en utilisant tous son corps. Changer de rôle.
- Jeux de marelle: Matérialiser différentes marelles au sol. Utilisation d'un palet. Les élèves sont groupés par 2 ou 3. Jouer à la marelle en respectant les règles de jeu : Cloche pied et pieds parallèles. Impulsion un pied, deux pieds et saut rotation.
- Jeux de placements, formes, groupements : L'ensemble de la classe. Se placer devant/derrière/sur le côté de/à droite de/à gauche de/autour de.
 - JEUX DE FORMES : De la ronde, à la chaîne. De la ronde, à la chaîne, à la ligne droite. De la ligne, à la colonne. De la ligne, à deux colonnes. Aller vers la constitution de formes plus complexes (vers la formation de rectangle, de carré de triangle).
 - JEUX DE GROUPEMENTS : A 2, à 3, à 4.
- Jeux de contact : Tapis, surface sécurisée. Travail par 2. Mettez-vous deux par deux. Sans vous quitter, cherchez tout ce que vous pouvez faire avec vos pieds, qui doivent se toucher, peu importe comment. Essayer plusieurs solutions. Garder la position 3 secondes.
- Le chien sculpteur : Tapis, surface sécurisée. Travail par 2. A mon signal mettez vous 2 par 2. L'un de vous et l'enfant et l'autre la poupée. La poupée est rigide, elle garde la position dans laquelle on la met. Au départ elle est couchée. Ne parlez pas.
- Les souris dans le gruyère : 2 groupes, un groupe gruyère et un groupe souris. Une surface de tapis assez grande pour assurer la sécurité des appuis. Le groupe gruyère entre dans tout l'espace et prend une posture de « gruyère à trous » qu'ils gardent sans bouger (plusieurs appuis au sol avec ses pieds, ses mains, son corps).
Au premier signal sonore, les souris circulent de gruyère en gruyère sans leur faire mal, en passant par le plus de trous possibles. Au deuxième signal sonore, le chat arrive (l'enseignant) plus rien ne doit bouger. Les souris qui bougent sont éliminées. Changer de rôle.
- Les acrobates rigolos:
 - LES PINGOUINS
Marcher à 2 avec l'un sur les pieds de l'autre face à face.
 - LA CHENILLE MULTIPLE
Cet exercice peut être exécuté à 2 ou 3 acrobates. Veillez à placer les porteurs par gabarit. Le plus lourd est le porteur principal.
 - LA MONTAGNE
Un porteur à genoux. Un voltigeur, debout devant la tête du porteur, s'incline en avant et place les deux mains sur les épaules de celui-ci. Un autre voltigeur, grimpe debout sur le dos du porteur à 4 pattes et place les mains sur les épaules du porteur.

Maîtrise : « S'appuyer sur des albums en EPS » "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

○ LA PYRAMIDE

A et B sont côte à côte à 4 pattes, C se met debout en appui sur le dos de A et B.

○ LE MILLE PATTES

A se met à quatre pattes sur le sol. B vient se coucher à plat ventre sur le dos de A et place ses mains devant lui. A et B avancent en même temps.

● Acrochaises: Jeux de statues avec les chaises

- Prendre une position d'équilibre et la tenir durant 3 secondes sans bouger ; seul puis à deux



Dispositif :

1 élève et une chaise de sa hauteur.

Objectifs :

Monter en équilibre sur un objet. Rechercher des appuis originaux et variés.

Consigne :

Trouver toutes les manières de réaliser une statue avec la chaise en prenant de moins en moins d'appuis.

Variantes :


- Ø Travail à 2 avec une chaise. Le porteur est assis sur la chaise.
- Ø La chaise sera remplacée par un partenaire, qui devient porteur.

Critères de réussite :

Tenir les statues 3 secondes sans bouger.
Variétés des formes trouvées.

Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS » "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Proposition 2 : Le voyage de l'escargot de Ruth BROWN

<p>Titre : Le voyage de l'escargot Auteur : Ruth Brown Editeur : Gallimard jeunesse</p>		<p>Résumé : Un escargot effectue un parcours dans un environnement qui semble merveilleux et qui en fait se révèle à la fin un parcours très ordinaire.</p>	<p>Niveau : PS/MS/GS</p>
<p><i>Album support à des activités à mener en parallèle en classe et en EPS sur la notion de point de vue, celui de l'escargot et celui du lecteur. Difficultés pour les jeunes élèves à faire le lien entre l'histoire du voyage de l'escargot et la double page « chute » de l'histoire (le parcours réel de ce voyage).</i></p>			
<p>Éléments de l'histoire utilisés comme supports</p>	<p>Compétences visées</p>	<p>Activités support Description de la situation de référence (atelier, jeu...)</p>	<p>Variables et/ou variantes permettant l'évolution, la complexification...</p>
<p>Le début du voyage de l'escargot</p>	<p>Se déplacer, ramper</p>	<p>Recherche de différents modes de déplacements s'approchant de celui des escargots. Suivre des trajectoires imposées par des plots, des cordes...</p>	<p>Activité libre ou plus ou moins dirigée. Travail avec ou sans musique. Varier la vitesse ; franchir des obstacles.</p>
<p>Le coteau escarpé</p>	<p>Grimper ; s'équilibrer</p>	<p>Déplacements sur un plan incliné. Recherche des différents modes de déplacement. Atteindre le sommet pour décrocher un objet, faire tinter une clochette.</p>	<p>Parcours parallèles opposant deux élèves, puis deux équipes en relais et conduisant à la recherche des procédures les plus efficaces.</p>
<p>Le tunnel</p>	<p>Se déplacer dans un environnement inhabituel</p>	<p>Passer dans des tunnels aménagés à partir de bancs recouverts de toile, de plus en plus longs et de plus en plus étroits.</p>	<p>Proposer des tunnels courbes puis à angles droits dont on ne voit pas la sortie dès l'entrée. Passer à plusieurs dans le même sens ou au contraire se croiser.</p>
<p>La forêt</p>	<p>Évoluer en silence</p>	<p>Se diriger en fonction d'une consigne précise.</p>	<p>Varier le nombre et la taille des arbres. Changer les consignes verbales par des sons d'instruments différents.</p>

Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS» "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

	S'orienter	Passer devant, derrière, des arbres représentés par des cartons de taille supérieure à celle des enfants. Tourner sur la droite, la gauche... Dessiner le trajet effectué sur un plan succinct. Suivre un trajet représenté sur un plan succinct.	Evoluer dans un espace de plus en plus vaste et de moins en moins connu (la cour, une clairière, un petit bois.)
Le pont vertigineux	Se déplacer, s'équilibrer	Effectuer des déplacements variés sur des passages surélevés du type bancs, poutre...	Jouer sur la hauteur. Proposer ou non l'aide de l'adulte, d'un camarade.
La pente très glissante	Glisser	Rechercher les différentes façons de glisser sur la pente du toboggan ou sur tout autre plan incliné.	
Les arceaux très étroits	Se déplacer	Passer à travers des espaces délimités de plus en plus étroits utilisant des cerceaux, des plots, des tapis dressés, des cartons...	Mettre les enfants en opposition par deux puis par équipes en relais. Aller vers la coopération, l'élève étant obligé de transmettre un objet à un autre (dernier passage trop étroit).
La cave très très sombre	Se déplacer	Dans le noir, utiliser d'autres sens que la vue Recueillir et utiliser des impressions tactiles en fonction des éléments rencontrés, dur, mou, lisse, rugueux, mousse, tapis, sable, gravillons, ...	Se déplacer les yeux bandés en fonction de consignes immédiates ou de sons différents.

**Exemple d'unité d'apprentissage pour des maternelles à partir de l'album :
« Le voyage de l'escargot » Ruth BROWN – Gallimard Jeunesse**

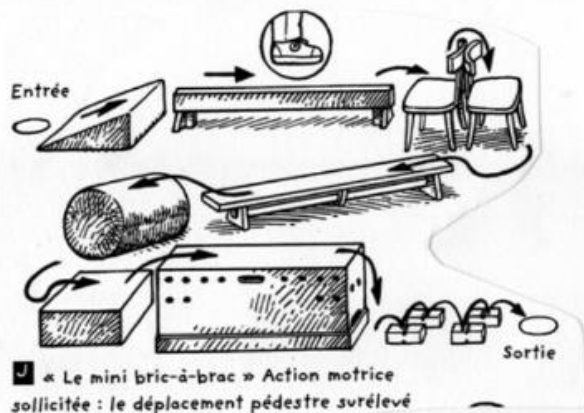
Agir et s'exprimer avec son corps : Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés. Se repérer et se déplacer dans l'espace. Décrire ou représenter un parcours simple.

Développer les capacités motrices. Coordonner et enchaîner des actions.
Acquérir une image orientée de son corps. Décrire et représenter un parcours simple.

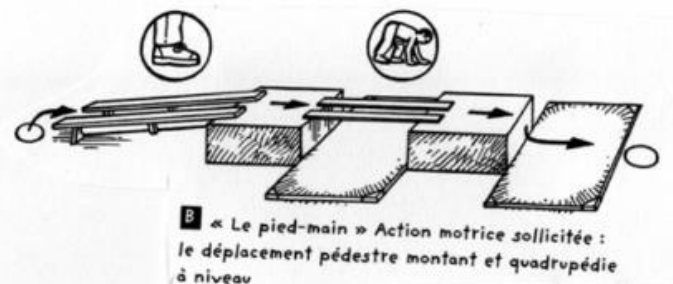
<p align="center">Entrée dans l'activité 1 à 3 séances <i>Découverte d'un parcours</i></p>	<p align="center">Situations de référence pour évaluer les besoins</p>	<p align="center">Situations d'apprentissage</p>	<p align="center">Situation d'évaluation des apprentissages</p>
<p>Construire un répertoire d'actions possibles.</p> <p align="center">« Le bric à brac »</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exploration libre (multiplier les entrées) ➤ respecter la priorité de passage : être seul sur un engin ➤ imiter, faire comme ... ➤ à partir de photos ou de codes 	<p align="center">♦ Le parcours de l'escargot</p> <p align="center">Associer un codage travaillé en classe.</p> <p align="center">*Passages obligatoires</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ grimper ➤ ramper ➤ traverser en hauteur ➤ glisser ➤ passer entre ➤ rouler (se recroqueviller) 	<p align="center"><i>Travail en ateliers ou mini-parcours sur les actions motrices (roulades, quadrupédie, équilibres...</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - le mini bric à brac - le pied-main - la cascade - les chemins du trésor (cf.: schémas annexe) <p align="center"><i>Associer les enfants à l'élaboration du parcours et à son codage.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - symboles - photos - pictogrammes <p>Inventer des mini parcours à partir des symboles.</p>	<p align="center">Le parcours contrat</p> <ul style="list-style-type: none"> - 3 niveaux de difficultés - Mise en jeu de 3 à 6 actions de référence selon les classes
<p align="center">Rapport à l'espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - identifier le sens de déplacement (sécurité) - repérer chaque atelier (chronologie) 			

Exemples de parcours pour l'unité d'apprentissage « Le voyage de l'escargot »

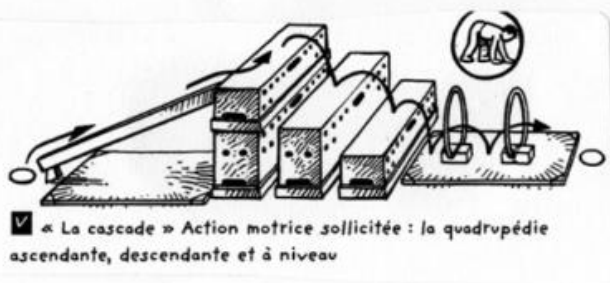
✓ **Le mini bric à brac :**



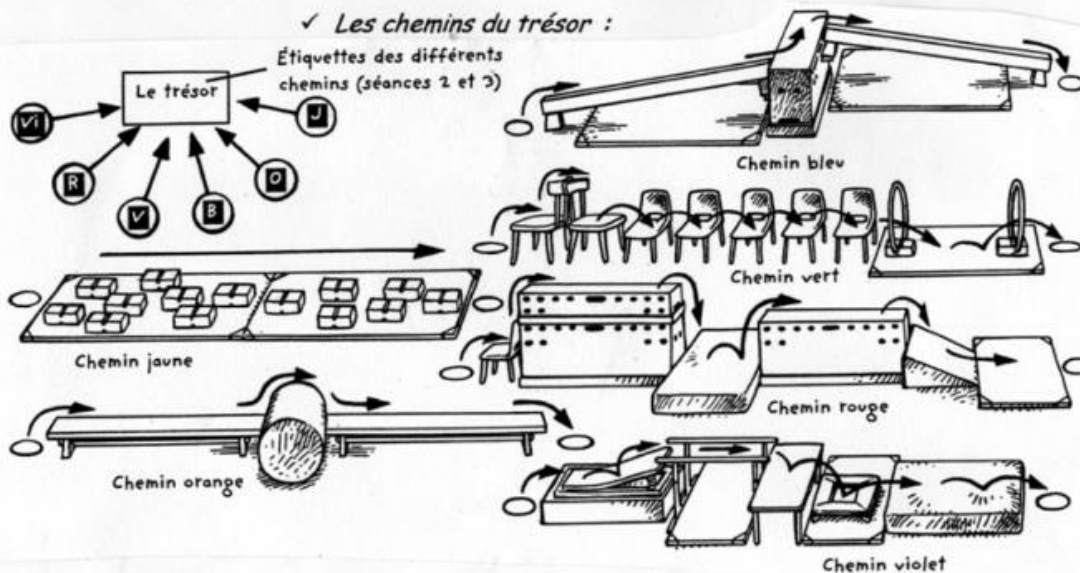
✓ **Le pied-main :**



✓ **La cascade :**



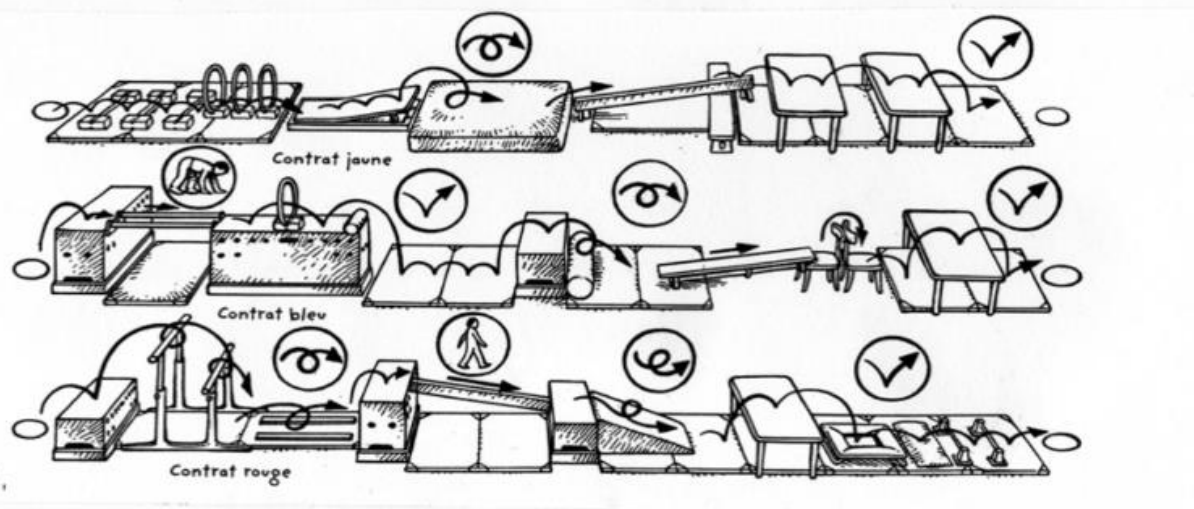
✓ **Les chemins du trésor :**



Les chemins du trésor : l'enfant doit essayer un ou plusieurs chemins et doit rapporter des étiquettes correspondants à la couleur du (des) chemin(s) emprunté(s).

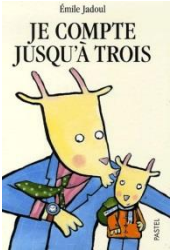
Exemples de parcours pour l'unité d'apprentissage « Le voyage de l'escargot »

✓ *Le parcours contrat : à partir d'un bilan réalisé avec et par les élèves sur leurs réussites dans les actions motrices fondamentales ; faire lire, évaluer et choisir un chemin-contrat parmi trois possibilités proposées.*



Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS » "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Proposition 3 : « Je compte jusqu'à trois » de Emile Jadoul

Titre		Auteur, illustrateur		Analyse	
 <p>« Je compte jusqu'à trois »</p>		Emile Jadoul		Pascale Tardif / Laurence Pagès	
Enjeux, portée symbolique de l'album		<p>Famille monoparentale</p> <p>Un papa seul avec son petit garçon, débordé et stressé par la vie quotidienne. Un petit garçon qui a un regard extérieur sur la situation, plus détaché et qui donne l'impression d'être plus mature que son propre père.</p>			
Obstacles à la compréhension					
Stratégies d'entrée dans l'album		Faire un résumé du livre (d'après les conseils de Solange Bornaz) avant de le raconter en montrant les illustrations.			
Place et fonction dans le projet		L'album est très intéressant par son rapport au temps. Papa Bouc symbolise le temps accéléré et Petit-Bouc, le temps dilaté. D'autre part, les objets en rapport avec le temps sont mis au premier plan.			
ELEMENTS D'ANALYSE (indices et interprétations)			Recherches de matières dansées ou sonores en résonance		Organisation, agencement des matières
Construction du récit, temporalités		Le récit est construit comme un dialogue entre père et fils. Les actions rapides du père sur une	Vite/Lent		<p>Après avoir inventé des déplacements :</p> <ul style="list-style-type: none"> • à plusieurs niveaux • dans des espaces différents

Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS » "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

	<p>double page vont engendrer par opposition une réaction lente du fils. Le père accumule plusieurs actions à la fois.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • en suivant des verbes d'action <p>Nous avons travaillé au niveau de la vitesse en caractérisant le « vite » par le personnage de « Papa-Bouc », le « lent » par le personnage de Petit-Bouc Travail en deux groupes</p>
Espaces		Grand/Petit au niveau de l'espace	La maison de nos deux personnages est symbolisée par des tapis délimitant une surface qui va aller en se rétrécissant petit à petit. Deux groupes en alternance
Présence, états de corps, particularités des personnages	<p>Papa Bouc pressé, stressé, dans son monde d'adulte face à la réalité quotidienne. Un Petit-Bouc qui répond par la lenteur, le flegme, la dérision à une situation qu'il ne comprend pas. Absence du personnage de la mère.</p>	Grand/Petit au niveau du volume	<p>Grand préau En grand groupe, chaque enfant a son tapis délimitant son espace. « Se faire grand », « Se faire petit » sur différents niveaux Deux groupes en alternance « se faire grands à deux » « Se faire petits à deux »</p>
Modes de relations (à l'objet, à l'autre)	<p>Plein d'objets marquant le temps autour de Papa-Bouc (réveil, montre, pendule) Aucun objet de ce type autour de Petit-Bouc. Le premier sollicite l'autre et attend une réponse.</p>	<p>Etre une pendule, l'aiguille A partir du coucou suisse apporté en classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se balancer • Sortir une partie de son corps <p>Illustration sonore du livre par Pascale Tardif Création d'un paysage sonore</p>	<p>Après avoir apporté en classe toutes sortes de réveils, de pendules, les enfants se sont déplacés au rythme du « tic, tac » jusqu'à la sonnerie du réveil qui engendre un dysfonctionnement du mouvement. Les enfants disposés en grand cercle, symbolisant le cadran de la pendule, un volontaire vient faire l'aiguille (il</p>

Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS» "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

		<p>illustrant la première illustration (le réveil de Papa-Bouc)</p>	<p>choisit sa vitesse, son niveau) Après avoir multiplié les créations, l'aiguille s'arrête devant un enfant qui est le coucou. Il doit sortir une partie de son corps dans un mouvement et le répéter trois fois.(une maman est venue avec un paquet surprise ; un coucou) Se balancer comme le balancier du coucou avec une partie du corps en statique, à divers niveaux, en déplacement, puis à deux. Se balancer sur la chanson « un éléphant qui se balançait » → effet d'accumulation</p> <p>Création d'un paysage sonore : le réveil de Papa-Bouc, en grand groupe dans la petite salle. Matériel : baguettes chinoises, tiges en métal, tubes métal, pots en verre. Travail en deux groupes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les enfants « tic, tac » • Les enfants sonneries • enregistrement
<p>Mouvements, actions et dynamiques</p>	<p>Opposition rapide/lent en dialogue</p>	<p>Travail sur le contact Déplacement rapide d'un Papa-Bouc allant réveiller un Petit-Bouc (déplacement lent)</p>	<p>Grand préau Travail en deux groupes</p> <ul style="list-style-type: none"> • un groupe Papa-Bouc (enchaînement de mouvements rapides) • un groupe de Petit-Bouc <p>Dès qu'ils sont réveillés par le</p>

Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS » "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

			contact de l'autre, ils doivent sortir de la scène avec un mouvement très ralenti.
Texte (rapport au langage)	Le vocabulaire ou expressions exprimant le rapide. La même chose pour le lent. L'injonction de Papa-Bouc « attention, je compte jusqu'à trois » (situation que les enfants ont certainement déjà vécue)	Création d'un jeu vocal à partir des mots ou expressions du texte exprimant le stress du papa et la lenteur de l'enfant.	En classe, les enfants ont cherché dans le texte du livre, les mots et expressions qui exprimaient le rapide et le lent. Ils les ont appris par cœur en prévision d'une création sonore avec Pascale. En faisant des petits groupes en classe dirigés par l'adulte, on a fait des tuilages pour recréer le dialogue entre Papa-Bouc et Petit-Bouc.
Illustrations	Alternance de double page avec Papa-Bouc, puis Petit-Bouc. Les dessins sont épurés, le rendu des actions est claire.	Illustration sonore de la douche de Papa-Bouc (envoi sur CD à nos correspondants)	Avec Pascale, les enfants ont tirés des sons de pots en verre, de tuyaux de différentes longueurs, de la texture granuleuse du tapis et d'un immense morceau de plastique à bulles. Au cours d'une autre séance, ils ont tiré des sons du plastique à bulles, en y associant des verbes et symbolisés par des gestes. En faisant écouter l'enregistrement de notre production à Valérie, celle-ci a immédiatement évoqué l'eau qui coule. Nous avons donc envoyé ce document sonore sous forme de devinette à nos correspondants de CE2. A quelle illustration du livre fait-il allusion ? Ils ont trouvé sans problème : Papa-Bouc en train de se doucher.

CARNET DE BORD

Séance	Mise résonance avec l'album	Intentions
Situations proposées		Apprentissages observés, avancées/difficultés
Analyse et bilan		Perspectives pour séance suivante

Maqistère : « S'appuyer sur des albums en EPS » "Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

Bibliographie :

« Danser avec les albums de jeunesse », Pascal Tardif et Laurence Pagès, Canopé Editions AGIR

QUELQUES SITES REMARQUABLES

- **Albums et EPS Equipe départementale EPS du Puy de Dôme : 15 albums**

http://ecolia47.acbordeaux.fr/fileadmin/Circonscriptions/Marmande/Espace_Pedagogique/Formation/stage_PES_remplacer_C2/albums_et_eps_01.pdf

- **Enseigner la compréhension du récit à l'école maternelle : Patrick Joole et l'équipe départementale du 95**

<http://www.ac-versailles.fr/dsden95/cid123889/enseigner-la-comprehension-du-recit-a-l-ecole-maternelle.html>

<http://www.ac-creteil.fr/crdp/telemaque>

- **Pour leurs informations littéraires : comptes rendus de colloques, études thématiques**

<http://lije.univ-lemans.fr>

<http://www.inrp.fr/ONL/>

<http://www.ien-landivisiau.ac-rennes.fr>