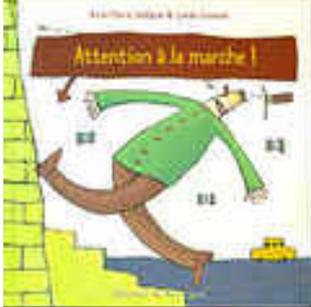
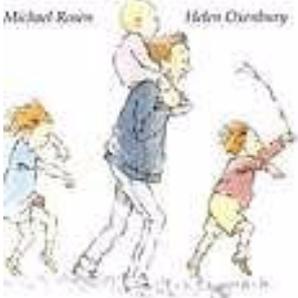
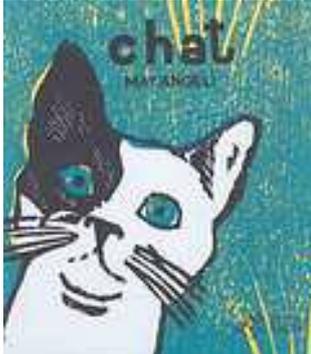


Etude d'albums et recherche de situations en EPS

<p>Attention à la marche, d'A. CL. Lévêque</p>	
<p>L'énorme potiron, de F. Bobe et Yann Lovato</p>	
<p>La petite araignée, d'Eric Carle</p>	
<p>La chasse à l'ours, de Michael Rosen</p>	<p>La chasse à l'ours Michael Rosen Hélen Chishury</p> 
<p>Opération fantôme, de Jacques Duquennoy</p>	
<p>Chat, de May Angeli</p>	

ATTENTION A LA MARCHE

1) Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

Exemples : Les pays

- * pressé : pas de géant.
- * nez au vent : les fourmis.

Possibilités de diversifier les pays : sautiller, serpenter, rebondir, marcher en arrière
Adapter sa posture en fonction de la hauteur (sol, banc, chaise).

2) Réaliser des actions à visées artistiques, esthétiques ou expressives

Exemples :

- * inventer des déplacements (avec ou sans support musical),
- * répertorier puis rattacher un déplacement à un jour de la semaine,
- * travailler sur l'expression du corps et du visage : sérieux, méchant...

L'ENORME POTIRON (1^{ère} animation)

LANGAGE	EPS
<p data-bbox="475 331 660 360">Vocabulaire</p> <p data-bbox="320 405 560 434">Les contraires :</p> <ul data-bbox="368 479 756 689" style="list-style-type: none">• loin, près,• énorme, petit• lourd, léger• pousser, tirer• bouger, rester immobile comme une statue.	<p data-bbox="831 389 1219 456">Trier des objets qui roulent (forme, gabarits différents).</p> <p data-bbox="831 501 1246 568">Avec ces objets, réaliser des actions.</p> <p data-bbox="831 613 1171 680">Séance de danse « Les statues ».</p>
<p data-bbox="320 750 783 817">A partir d'expressions trouver des variantes :</p> <ul data-bbox="368 862 810 1108" style="list-style-type: none">• faire rouler• nommer différentes façons de se déplacer• parler de départ et d'arrivée• pousser avec• nommer des parties du corps en les montrant.	<p data-bbox="831 817 1241 884">Faire rouler les objets sur un parcours.</p> <p data-bbox="831 929 1273 1075">Réaliser des actions de pousser et tirer avec les parties du corps nommées à la séance de langage.</p>
<p data-bbox="320 1164 616 1232">A partir de mots ou d'expressions :</p> <ul data-bbox="368 1276 683 1344" style="list-style-type: none">• Pousser ensemble• Rire.	<p data-bbox="831 1164 975 1193">Coopérer.</p> <p data-bbox="831 1238 1038 1267">Jeux collectifs.</p> <p data-bbox="831 1312 1257 1379">Communiquer aux autres des émotions.</p>

L'ENORME POTIRON (2^{ème} animation)

1) ACTIONS :

- * pousser avec plusieurs parties du corps ;
- * rouler, faire rouler ;
- * transporter des objets lourds, volumineux ;
- * déménager.

2) COOPERATION / OPPOSITION

3) RELATION avec l'objet, l'autre

4) TRAVAIL SUR L'ESPACE (loin, près)

LA PETITE ARAIGNEE QUI NE PERD PAS SON TEMPS

1) TOUS ENSEMBLE :

- o mimer les animaux
- o faire parler les animaux
- o faire les actions, les jeux scéniques proposés par les animaux
- o travailler la chronologie du livre
- o travailler l'espace avec la toile d'araignée

2) EN ATELIERS (de 2 à 4)

Reprise des différentes actions dans la zone symbolisée ex : marcher comme l'araignée

3) MISE EN SCENE (acteur/spectateur)

- * travailler pour et avec
- * travailler dans un espace ordonné
- * travail musical en vue de créer une chorégraphie

LA CHASSE A L'OURS

a) LANGAGE :

Onomatopées, mémorisation de la comptine, lecture de la couverture, lecture pour prise d'indices.

1) Lecture en entier

2) Lecture : s'arrêter à « qu'est-ce que c'est ? »

b) EPS :

Ateliers : passer par-dessus, par dessous...

Matériel : bancs, chaises, tables.

Mondes sonores : déplacements de la famille : eau, tempête de neige, hautes herbes...

Observation des enfants.

Les faire verbaliser.

CHAT

* COMPETENCES LANGAGIERES : commenter puis faire commenter les images.

* COMPETENCES en EPS : réaliser des actions en mettant en jeu l'équilibre.

4 ateliers :

- * grimper ;
- * s'équilibrer ;
- * rouler ;
- * chuter.