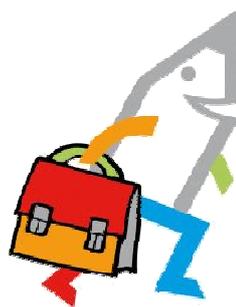




USEP 46

☎ : 05 65 22 68 53

Email : usep46@fol46.org



Vivre l'album de jeunesse avec son corps







Rencontre USEP	Vivre l'album de jeunesse avec son corps et l'USEP	Classe de Cycle 1
-----------------------	--	-------------------



Objectif général	Organiser et Participer une rencontre USEP à partir de verbes tirés d'albums de jeunesse lus en classe
-------------------------	--

Quand ?	<p>Phase 1 : Novembre : Inscription</p> <p>Phase 2 : Novembre à février : lecture d'album de jeunesse en classe, retirer 20 verbes d'action</p> <p>Phase 3 : Envoyer vos verbes à l'usep</p> <p>Phase 4 : l'Usep renvoie à toutes les écoles inscrites tous les verbes retenus et les familles</p> <p>Phase 5 : Ranger les verbes de votre choix dans les familles d'action</p> <p>Phase 6 : Créer votre atelier avec les verbes d'action et la famille choisie (création d'une fiche)</p> <p>Phase 7 : Présentation de votre atelier aux autres classes</p> <p>Phase 8 : La rencontre USEP</p>
----------------	---

Où ?	A définir suivant les écoles inscrites
-------------	--

Pour qui ?	Pour les écoles maternelles usep.
-------------------	-----------------------------------

Les modalités	<p>6-8 élèves / équipe.</p> <p>Prévoir un adulte par groupe d'enfant qui animera l'atelier</p> <p>Transport pouvant être pris en charge par l'USEP suivant les modalités USEP</p>
----------------------	---

 <p>Objectif « USEP »</p>	<p><i>L'élève « Acteur » comme Vecteur de Réussite</i></p> <p>Ce projet « Vivre l'album de jeunesse avec son corps et l'USEP » propose de donner du sens à l'EPS à la maternelle en reliant les expériences motrices des élèves à une histoire qu'ils se sont appropriée ; ces expériences vont s'inscrire dans un univers issu d'albums sollicitant un répertoire moteur et lexical.</p> <p><i>La classe met en place un atelier qu'elle présente aux autres classes participantes lors de la rencontre.</i></p>
---	---

Objectifs opérationnels	<p>Agir et s'exprimer avec son corps</p> <p>Etre capable de reproduire un mouvement</p> <p>Etre capable d'associer un mouvement à son nom</p> <p>Etre capable d'adapter ses mouvements au matériel spécifique</p> <p>Etre capable de réinvestir les mouvements, et le vocabulaire au cours d'une rencontre USEP</p>
--------------------------------	--

Organisation Générale de la rencontre USEP



Horaires	Déroulement
9h30	<p>Arrivée sur le site S'identifier auprès de l'organisateur USEP</p> <p>Installer son atelier : Chaque atelier devra avoir une fiche de présentation afin que les copains puissent réaliser l'atelier Récupérer votre feuille de route</p> <p>Chaque équipe doit avoir :</p> <ol style="list-style-type: none">1. La feuille de rotation par équipe2. Un plan des ateliers3. La feuille de route.
10h00/12h00	<p style="text-align: center;">Début des ateliers</p> <p>Rotations toutes les 20 minutes</p> <p>Vous pouvez sauter un atelier si vos élèves sont fatigués, du coup passez à l'atelier suivant à la rotation suivante.</p> <p>Respectez la feuille de route</p>
<p>Pique nique- Chaque élève prévoit sa gourde Café offert par l'USEP46</p>	
13h15/15h15	<p style="text-align: center;">Reprise des ateliers</p> <p>Vous pouvez sauter un atelier si vos élèves sont fatigués, du coup passez à l'atelier suivant à la rotation suivante.</p> <p>Respectez la feuille de route</p>
15h15	<p>Gouter offert par l'USEP46</p>
15h30/16h00	<p>Feuille bilan à remettre à l'USEP46</p> <p>Retour dans vos écoles respectives Départ des bus</p>

Organisation des équipes dans une école



●●●●● **Chaque école constituera 1 ou x équipes de 6 ou 8 élèves.**

Ex : l'équipe des poissons qui sera déclinée en couleur pour le nombre d'équipes

(1 école = 1 animal + 1 couleur par équipe de la même école)

Inscription de l'école maternelle d'UZECH	Choix d'un animal : LES POISSONS
Equipe 1 (6 ou 8 élèves)	Les poissons rouges
Equipe 2 (6 ou 8 élèves)	Les poissons jaunes
Equipe 3 (6 ou 8 élèves)	Les poissons verts

Chaque enfant portera une étiquette bristol autour du cou, **carton préparé en classe** (1/4 format A4), portant son nom, son prénom, le nom de son école (éventuellement sa classe) et le signe de son équipe. Les équipes auront un nom d'animal choisi par l'école.

Nom : DUPONT
Prénom : JEAN
Ecole : maternelle d'UZECH
Equipe : POISSONS rouges



Couleur : ROUGE

Nom : SALERS
Prénom : Rosalie
Ecole : maternelle d'UZECH
Equipe : POISSONS jaunes



Couleur : JAUNE

Nom : BONNET
Prénom : SEBASTIEN
Ecole : maternelle d'UZECH
Equipe : POISSONS verts



Couleur : VERT



Document d'aide pour classer les verbes d'action

Devenir un « gymnaste »

Grimper
Sauter
S'équilibrer
Rouler

Devenir un « athlète »

Courir vite
Sauter
Lancer
Franchir

Devenir un « artiste »

Mimer
Danser
Jongler

Devenir un « explorateur »

S'orienter

Devenir un « joueur d'équipe »

Passer
Esquiver
Défendre /attaquer
Tirer/viser...

Devenir un « randonneur »

Se déplacer
Marcher

Devenir un « nageur »

Nager
S'immerger

Ouvrages Ressources



50 activités pour agir avec la littérature de jeunesse à l'école maternelle de François Berthout, Isabelle Buffard, Marylène Frileux et Karine Grassi, CNDP CRDP

Ouvrage visant le développement des capacités motrices en liant des situations d'apprentissages à des ouvrages de littérature de jeunesse porteurs d'actions, par l'image ou le texte. Au travers de situations langagières en classe, les élèves s'approprient le vocabulaire spécifique lié au corps, au mouvement, à l'espace, au temps... L'enseignant proposera alors de vivre ces actions dans le cadre de situations pédagogiques mises en œuvre en éducation physique.

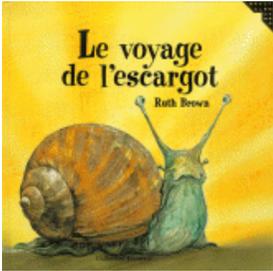
[http://ecolia47.ac-bordeaux.fr/fileadmin/Circonscriptions/Marmande/Espace Pedagogique/Formation/stage PES remplacer C2/albums et eps 01.pdf](http://ecolia47.ac-bordeaux.fr/fileadmin/Circonscriptions/Marmande/Espace_Pedagogique/Formation/stage_PES_remplacer_C2/albums_et_eps_01.pdf)

Ce fichier se propose de présenter quelques albums comme de véritables supports d'apprentissages en éducation physique en Maternelle et non pas comme de simples prétextes à l'action motrice. Ces albums ont été choisis pour leur richesse concernant la diversité des activités physiques qu'ils peuvent faire naître tout en proposant à l'enfant soit une autre entrée dans l'album pour en faciliter l'interprétation soit pour vivre avec son corps des situations en lien avec des contes ou des comptines du patrimoine.

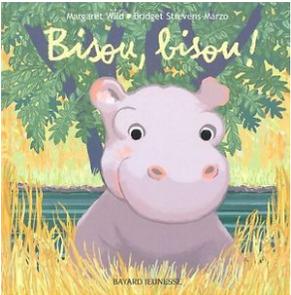
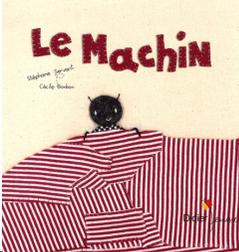
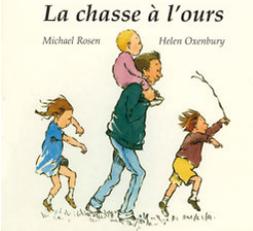
Exemples d'albums ressources (Tout autre album de votre choix peut être utilisé)

Extrait de 50 activités pour agir avec la littérature de jeunesse à l'école maternelle



Album	Verbes d'action possibles	Résumé
	<p>Courir</p>	<p>Verdurette cherche un abri de Claude Boujon</p> <p>L'hiver arrive, et Verdurette se met en quête d'un logis. Elle commence par faire le tour de la mare : tous les trous sont occupés et personne n'a le sens de l'hospitalité. Ça commence mal...</p>
	<p>Courir Danser Sauter Se déplacer</p>	<p>Petit bleu et Petit Jaune de Leo Lionni</p> <p>Petit-Bleu vit à la maison avec Papa-Bleu et Maman-Bleu. Il a plein d'amis, mais son meilleur ami c'est Petit-Jaune. Petit-Jaune habite juste en face avec Papa-Jaune et Maman-Jaune. Petit-Bleu et Petit-Jaune sont tellement contents de se revoir aujourd'hui qu'ils s'embrassent et deviennent... tout vert ! Mais leurs parents vont-ils les reconnaître? Ce livre publié en 1970 est très vite devenu un classique de la littérature jeunesse, tant par son approche graphique originale que par la profondeur des sujets qu'il aborde, notamment l'amitié et la différence.</p>
	<p>Grimper Ramper Se déplacer S'équilibrer</p>	<p>Le voyage de l'escargot de Ruth Brown</p> <p>Bavou l'Escargot se met en route... Mais où va-t-il exactement ? Découvrez son voyage à travers les somptueuses illustrations de Ruth Brown qui nous conduit une fois de plus dans un univers plus riche qu'il n'y paraît.</p>



	<p>Franchir Escalader Courir Ramper</p>	<p>Bisou, bisou ! de Margaret Wild</p> <p>Bebe Hippo s'en va se promener dans la jungle. Mais, tout a coup, il se souvient qu'il a oublié de faire quelque chose de très important... Il est parti sans faire un bisou à sa maman</p> <p>Bebe Hippo from there will walk in the jungle. But, suddenly, it remembers that it forgot to do something of very important... He left without making a kiss with his mom</p> <p>Bebe Hippo s'en va se promener dans la jungle. Mais, tout a coup, il se souvient qu'il a oublié de faire quelque chose de très important... Il est parti sans faire un bisou à sa maman</p>
	<p>Mimer</p>	<p>Le machin de Stéphane Servant</p> <p>Un jour près du grand lac, Bobo l'éléphant ramasse un drôle de machin. Après l'avoir retourné dans tous les sens, il décrète qu'il s'agit d'un chapeau. Mais tout le monde n'est pas de cet avis. Kiki l'alligator s'imagine que c'est une cape. Zaza la brebis, une belle jupe...</p>
	<p>S'orienter</p>	<p>Je m'habille et je te croque de Bénédicte Guettier</p> <p>On a beau être un loup-garou... on n'en est pas moins élégant! Dans la même collection, retrouvez "Je m'habille et je t'apporte un cadeau", "Je m'habille et je pars au galop", "Je m'habille et je te transforme en crapaud", "Je m'habille et je vais danser", "Je m'habille et je me couche" et "Je m'habille et je décolle".</p>
	<p>Glisser Tourner Rouler Sauter Courir Ramper</p>	<p>La chasse à l'Ours de Michael Rosen Helen Oxenbury</p> <p>Il suffit parfois d'un rien pour que l'on se réveille avec l'irrésistible envie d'aller chasser l'ours en famille - un ciel radieux, des enfants audacieux... Seulement voilà : qui chasse l'ours finit par le trouver et c'est là que les choses se gâtent !</p>



	<p>Courir</p>	<p>Roule Galette ! de Natha Caputo, Pierre Belvès</p> <p>Une galette bien ronde et bien blonde s'ennuie, Elle roule, roule sur le chemin et fait plusieurs rencontres.....</p>
	<p>S'équilibrer</p>	<p>Serrez sardines ! de Elsa Devernois Audrey Poussier</p> <p>Pauvre Taupinette. Non seulement ses amis ne veulent pas jouer avec elle à creuser des trous, mais en plus ils choisissent un jeu auquel elle ne comprend rien. Un jeu qui s'appelle serrez sardines et qui ressemble à cache-cache. Taupinette aimerait bien qu'on lui explique, mais ses amis ont déjà tous disparu. Cachés. Et elle qui ne voit pas plus loin que le bout de son nez. Ça ne va pas être commode. Mais si jamais elle les trouve, si jamais elle gagne, elle aura le droit de choisir le prochain jeu. Et ce jeu, ce sera: creuser des trous!</p>

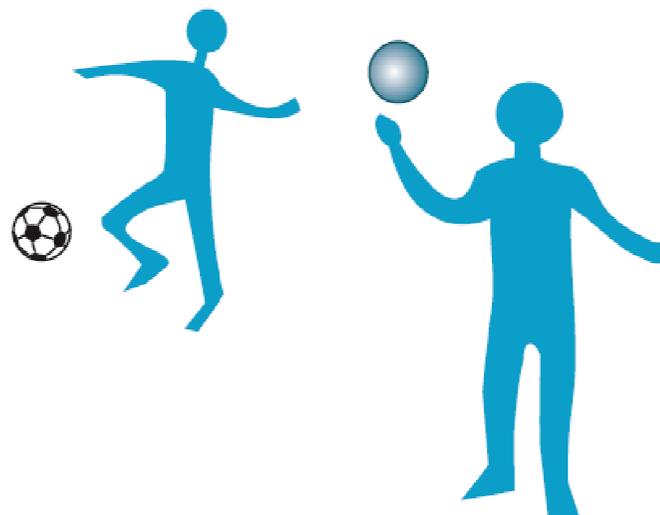
Autres propositions

	<p>Jouer au ballon Lancer</p>	<p>Le ballon de grégoire Solotareff</p> <p>Tommi voudrait tout le temps 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. Alors, les amis de Tommi se lancent à sa poursuite.</p>
	<p>Lancer /viser</p>	<p>La brouille de Claude Boujon</p> <p>Comment deux lapins qui étaient voisins devinrent amis sans cesser de se disputer.</p>
	<p>Courir vite</p>	<p>Une drôle de course de Céline Lamour-Crochet , Marie Chiron</p> <p>Après une longue journée d'école, Hugo l'escargot et Horace la limace, rentrent lentement chez eux. Une énorme salade tombe d'un camion et atterrit à quelques mètres des deux animaux. Quelle aubaine ! Ceux-ci la regardent avec envie... beaucoup d'envie. Ils accélèrent l'allure, enfin... autant qu'une limace et un escargot le peuvent... Qui de la limace ou de l'escargot arrivera en premier pour remporter la salade?</p>

Pictogrammes d'actions



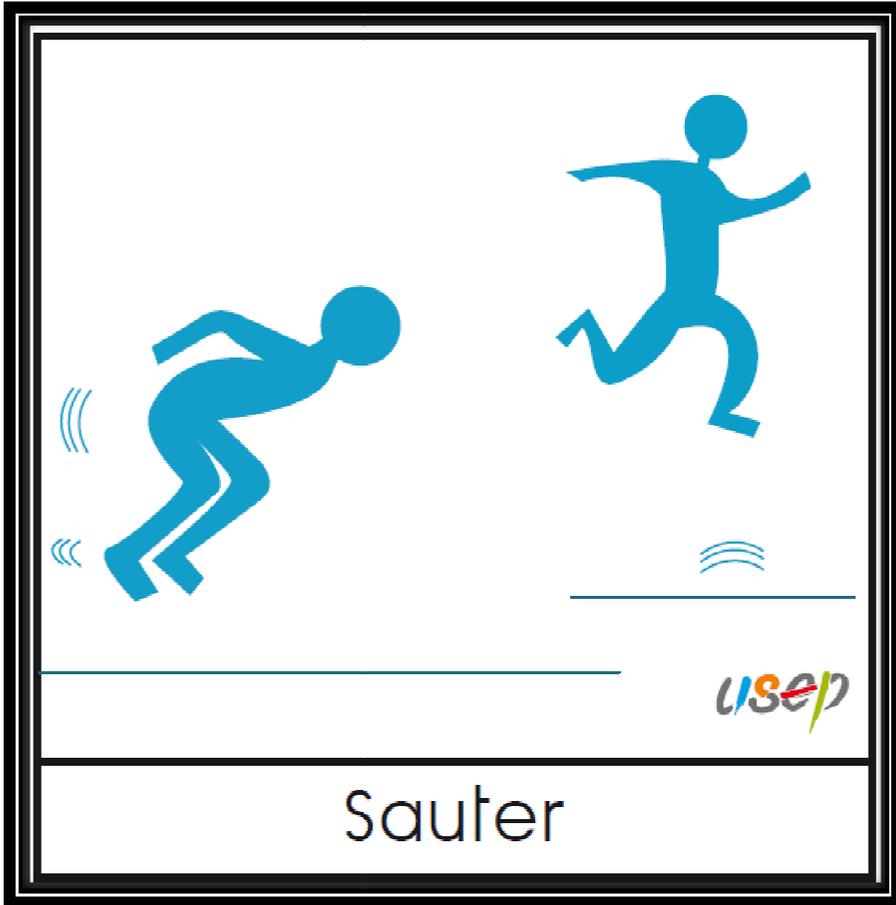
Courir



Jouer au ballon



Grimper



Sauter

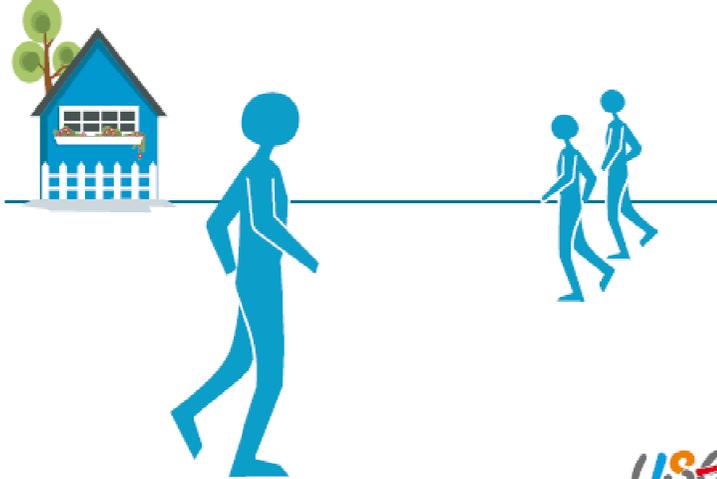


A blue silhouette of a person in a dynamic pose, holding a small blue ball in their right hand and preparing to throw it. The person's left hand is on their hip, and their legs are spread apart in a wide stance.



LISEP

Lancer



A blue silhouette of a person walking towards the right. In the background, there is a small blue house with a white picket fence and a green tree. To the right of the house, two smaller blue silhouettes of people are walking together.

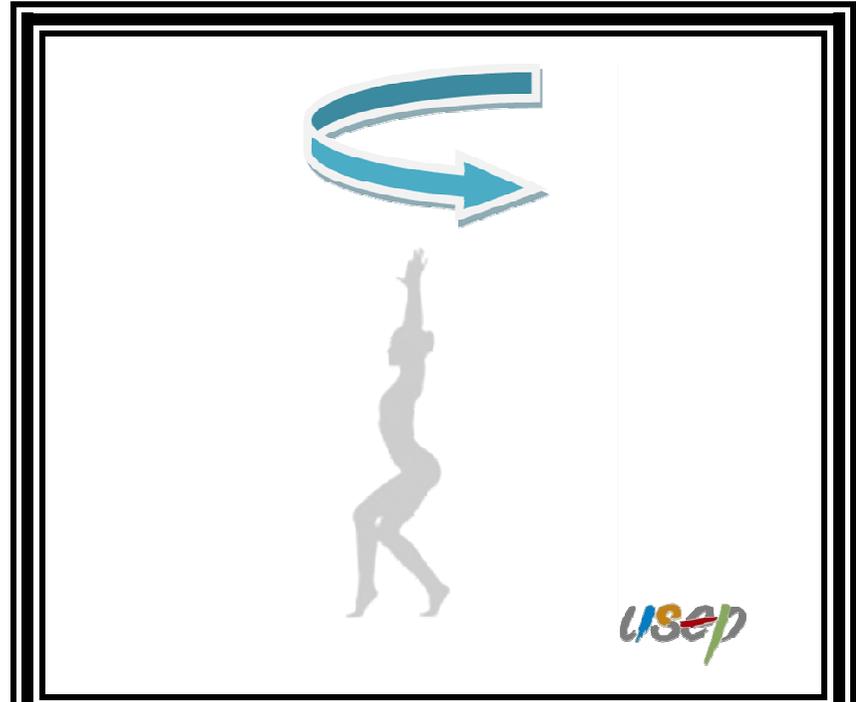


LISEP

Marcher/ se promener



Danser



Tourner



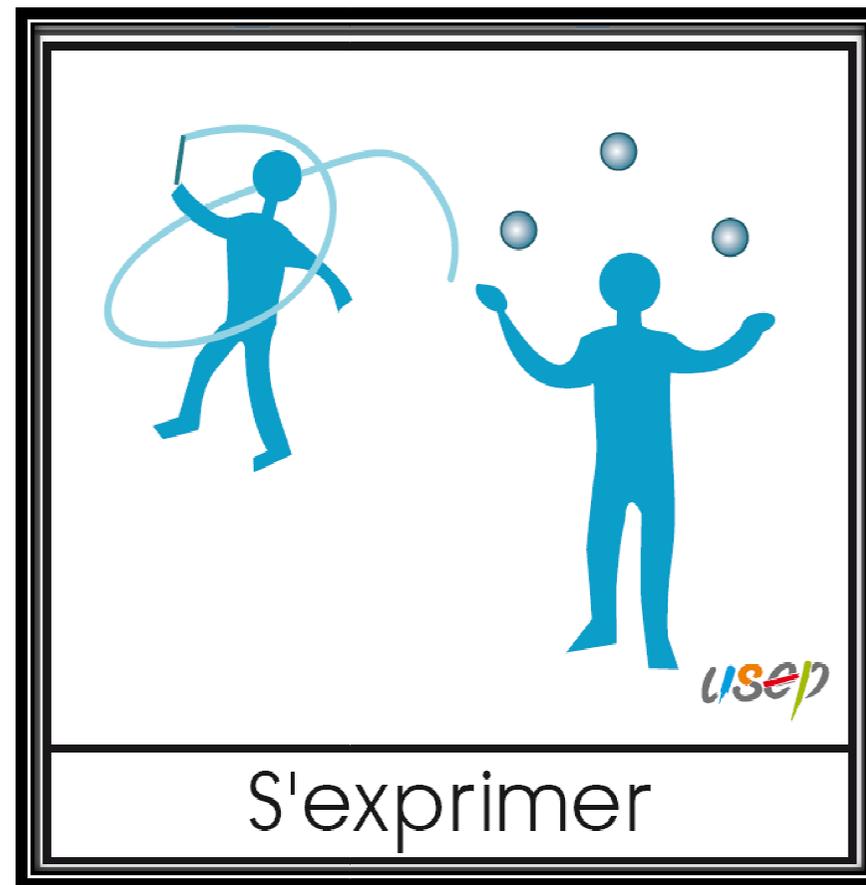
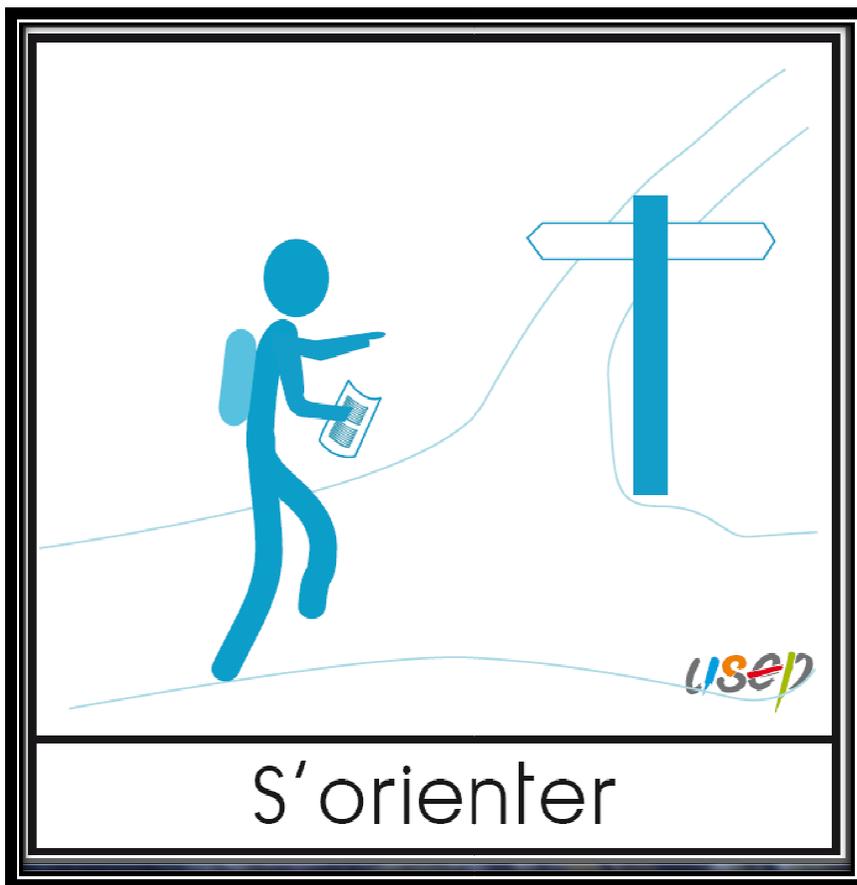
USEP

Mimer



USEP

S'équilibrer





ANNEXES
(exemples de productions)
Ecole d'Uzech les oules juillet 2014



EQUILIBRE

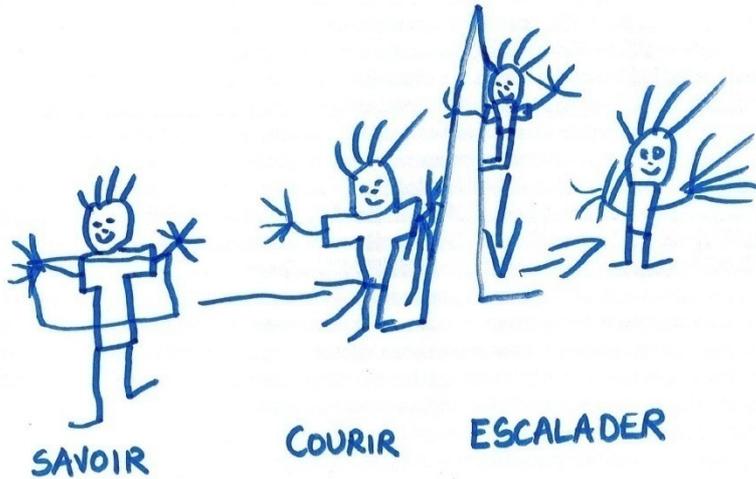
ENTRAINER

TOMBER

TENIR EN
EQUILIBRE

faire le poivrier
la roue
marcher sur les
mains
sur la poutre
jeu des statues
faire du cirque

ERWAN



LE JEU DES EXPLORATEURS



LE JEU DU TRESOR



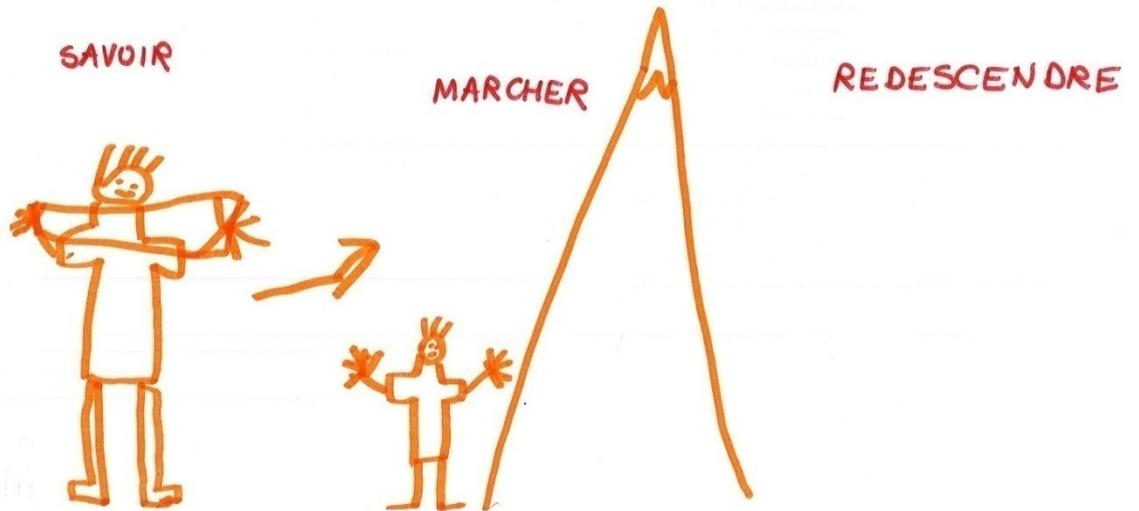
COURIR

ESCALADER

SAVOIR

JEU DU CHERCHEUR

ANNA



SAVOIR

MARCHER

REDESCENDRE

CONTACTS



USEP 46

Gaëtan Rougié

☎ : 05 65 22 68 53

Email : usep46@fol46.org

Equipe EPS

Cahors 1: Alain Plagès

☎ : 05 67 76 55 28

Email : Alain.Plages@ac-toulouse.fr

Cahors 2: Nadine Boyals

☎ : 05 67 76 55 41

Email : cpd.eps46@ac-toulouse.fr

Gourdon: Patrick Romancant

☎ : 05 67 76 55 61

Email : Patrick.Romancant@ac-toulouse.fr

Figeac : Olivier Madelain

☎ : 05 67 76 55 55

Email : Olivier.Madelain@ac-toulouse.fr