



# 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 ?**

**Phase 1 :**

-Inscription

**Phase 2 :**

**-tout au long des lectures de votre choix**, extraire avec vos élèves les verbes d'action

**Phase 3**

-Envoyer son "réservoir" de verbes d'actions à l'USEP

-L'USEP renvoie à toutes les écoles inscrites les mots triés et classés.

**Phase 4**

-Créer un ou plusieurs atelier(s) autour d'un verbe, deux verbes ou d'une famille d'action

-Présentation de votre atelier aux autres classes avant la rencontre (description - consigne)

**Phase 5**

-La rencontre USEP

**Où ?**

A définir suivant les écoles inscrites

**Pour qui ?**

Pour les écoles maternelles usep.

**Les modalités**

*6-8 élèves / équipe.*

*Prévoir un adulte par groupe d'enfant qui animera l'atelier*

Transport pouvant être pris en charge par l'USEP suivant les modalités USEP



**Objectif « USEP »**

*L'élève « Acteur » comme Vecteur de Réussite*

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.

*La classe met en place un atelier qu'elle présente aux autres classes participantes lors de la rencontre.*

**Objectifs opérationnels**

**Agir et s'exprimer avec son corps**

Etre capable de reproduire un mouvement

Etre capable d'associer un mouvement à son nom

Etre capable d'adapter ses mouvements au matériel spécifique

Etre capable de réinvestir les mouvements, et le vocabulaire au cours d'une rencontre USEP

# 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><b>Chaque équipe doit avoir :</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. La feuille de rotation par équipe</li><li>2. Un plan des ateliers</li><li>3. La feuille de route.</li></ol>
10h00/12h00	<p style="text-align: center;"><b>Début des ateliers</b></p> <p>Rotations toutes les 20 minutes</p> <p>Vous pouvez sauter un atelier si vos élèves sont fatigués</p> <p>Respectez la feuille de route</p>
<p><b>Pique nique-</b> Chaque élève prévoit sa gourde Café offert par l'USEP46</p>	
13h15/15h15	<p style="text-align: center;"><b>Reprise des ateliers</b></p> <p>Vous pouvez sauter un atelier si vos élèves sont fatigués</p> <p>Respectez la feuille de route</p>
15h15	<p>Gouter offert par l'USEP46</p>
15h30/16h00	<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 : <b>LES POISSONS</b>
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



## Exemple de feuille de rotation par équipe



Afin de se repérer dans le temps, chaque équipe est munie de cette fiche avec les horaires de passage de chaque atelier.

Vous êtes 2 groupes d'écoles différentes en même temps sur chaque atelier, donc maximum 16 élèves (dans la mesure du possible) afin de favoriser les rencontres entre usepiens.

Ecoles	Equipes	10h00-10h20	10h25-10h45	10h50-11h10	11h15-11h35	11h50-12h10	13h15-13h35	13h40-14h	14h05-14h25	14h30-14h50
Assier 6 équipes	A	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste
	B	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper
	C	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins
	D	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs
	E	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler
	F	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	L'équilibriste	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile
Uzech 4 équipes	G	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile
	H	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité
	I	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER
	J	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste
Soturac 3 équipes	K	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper
	L	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins
	M	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs
Puy-L'evêque 5 équipes	N	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler
	O	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours
	P	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité	La rivière crocodile
	Q	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER	Mutualité
	R	Mutualité	La rivière crocodile	La promenade des titours	Rouler	La course aux oeufs	La course aux lapins	Grimper	L'équilibriste	Les lapins et les carottes TOURNER



## Atelier « A la découverte des matières et du tri des déchets » - Cycle 1

### Description de l'atelier pour l'USEP

Mission à effectuer : réussir à trier les déchets !

Comment ? Grâce à l'atelier du SYDED où vous pourrez découvrir ou redécouvrir les matières des déchets ainsi que leurs consignes de tri adaptées aux élèves de cycle 1.

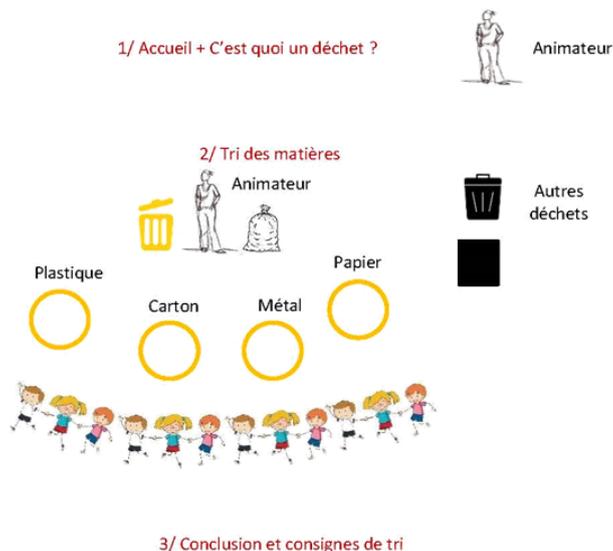
#### Petite description :

1/ L'animateur définira avec les élèves, la notion de déchet.

2/ Les différentes matières de déchets existantes seront présentées. Les élèves aideront l'animateur à trier les déchets proposés en fonction des matières : carton, plastique, métal, papier et les « autres déchets ». Après cette étape, les élèves devront trier un déchet à leur tour.

3/ Conclusion de l'atelier : consignes de tri des déchets avec une présentation des poubelles verte/jaune et marron (autres déchets) et de leur contenu en fonction du tri établi précédemment.

#### Ci-dessous, disposition et déroulement envisagée de l'atelier



## 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.

[https://www.reseau-canope.fr/notice/50-activites-pour-agir-avec-la-litterature-de-jeunesse-a-lecole-maternelle.html?gclid=Cj0KCQjwiZqhBhCJARIsACHHEH-vX287A4hDbW-O3itrIcx287IjdHQleRR4-yMUIInOxCbyfBGzv7oaArvNEALw\\_wcB](https://www.reseau-canope.fr/notice/50-activites-pour-agir-avec-la-litterature-de-jeunesse-a-lecole-maternelle.html?gclid=Cj0KCQjwiZqhBhCJARIsACHHEH-vX287A4hDbW-O3itrIcx287IjdHQleRR4-yMUIInOxCbyfBGzv7oaArvNEALw_wcB)

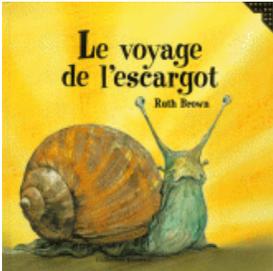
Ce fichier se propose de présenter quelques albums comme de véritables supports d'apprentissages en éducation physique en Maternelle et non pas comme de simples prétextes à l'action motrice. Ces albums ont été choisis pour leur richesse concernant la diversité des activités physiques qu'ils peuvent faire 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.



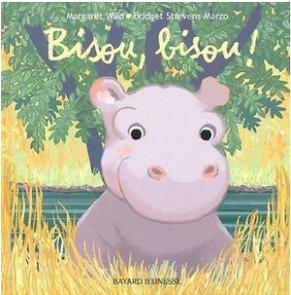
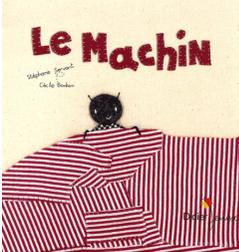
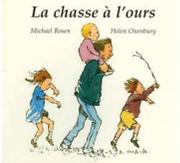
**Exemples d'albums ressources (Tout autre album de votre choix peut être utilisé)**

**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><b>Verdurette cherche un abri</b> 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. Ca commence mal...</p>
	<p>Courir Danser Sauter Se déplacer</p>	<p><b>Petit bleu et Petit Jaune</b> 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><b>Le voyage de l'escargot</b> 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><b>Bisou, bisou !</b> 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><b>Le machin</b> 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><b>Je m'habille et je te croque</b> 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><b>La chasse à l'Ours</b> 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><b>Roule Galette !</b> 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><b>Serrez sardines !</b> 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>

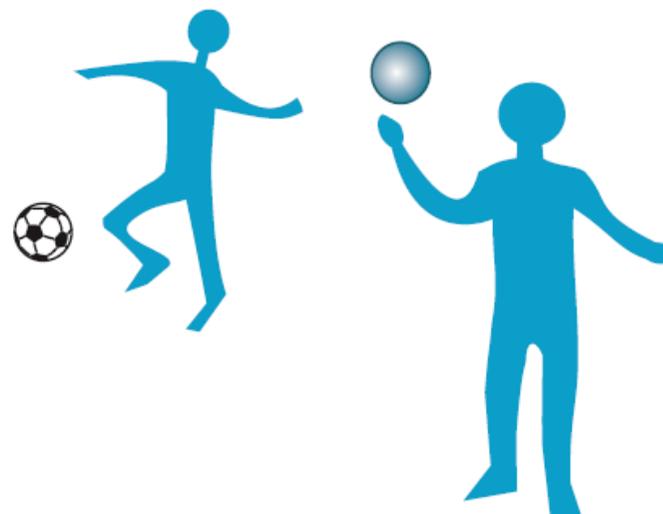
### Autres propositions

	<p>Jouer au ballon Lancer</p>	<p><b>Le ballon</b> 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><b>La brouille</b> de Claude Boujon</p> <p>Comment deux lapins qui étaient voisins devinrent amis sans cesser de se disputer.</p>
	<p>Courir vite</p>	<p><b>Une drôle de course</b> 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>

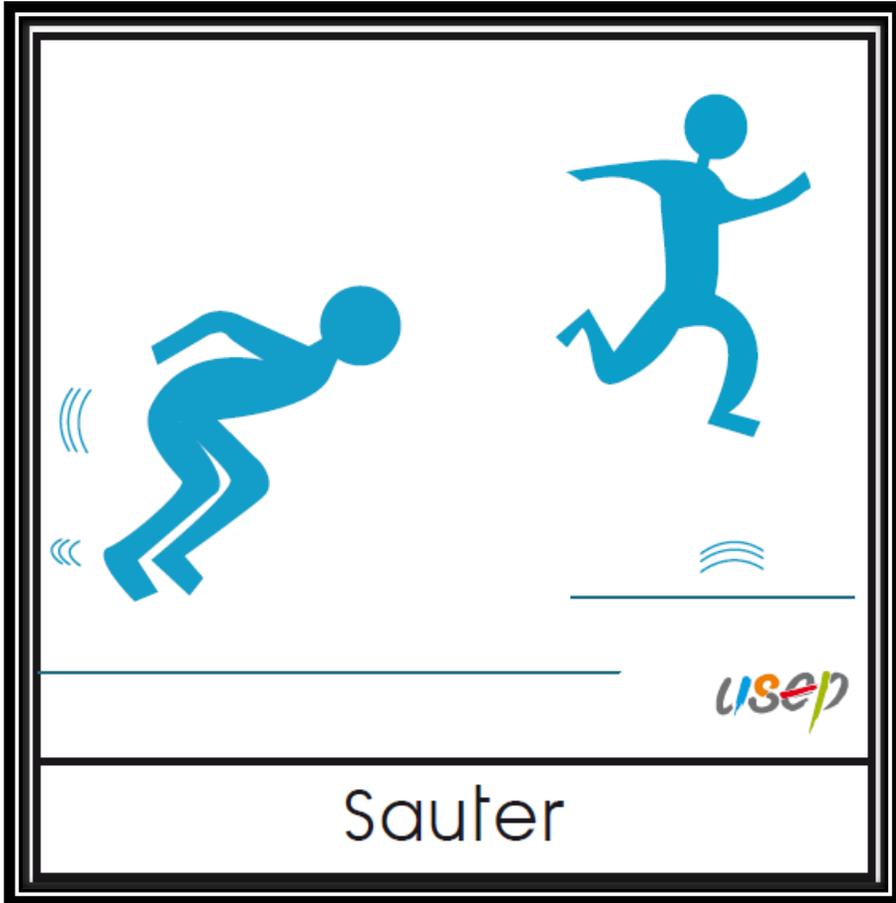
Pictogrammes d'actions



Courir

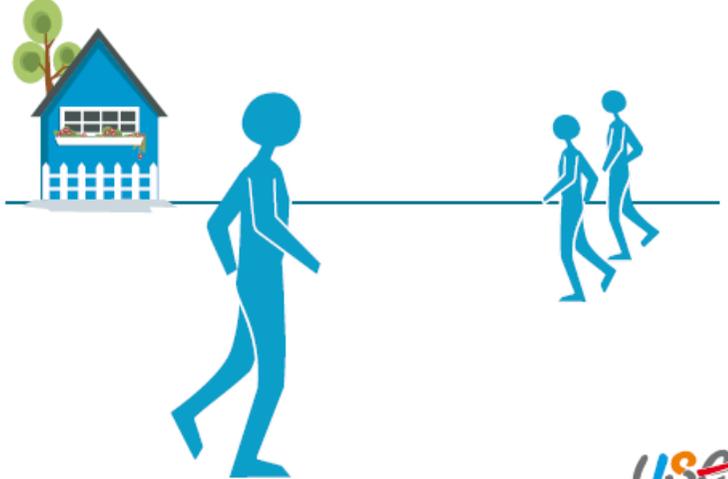


Jouer au ballon



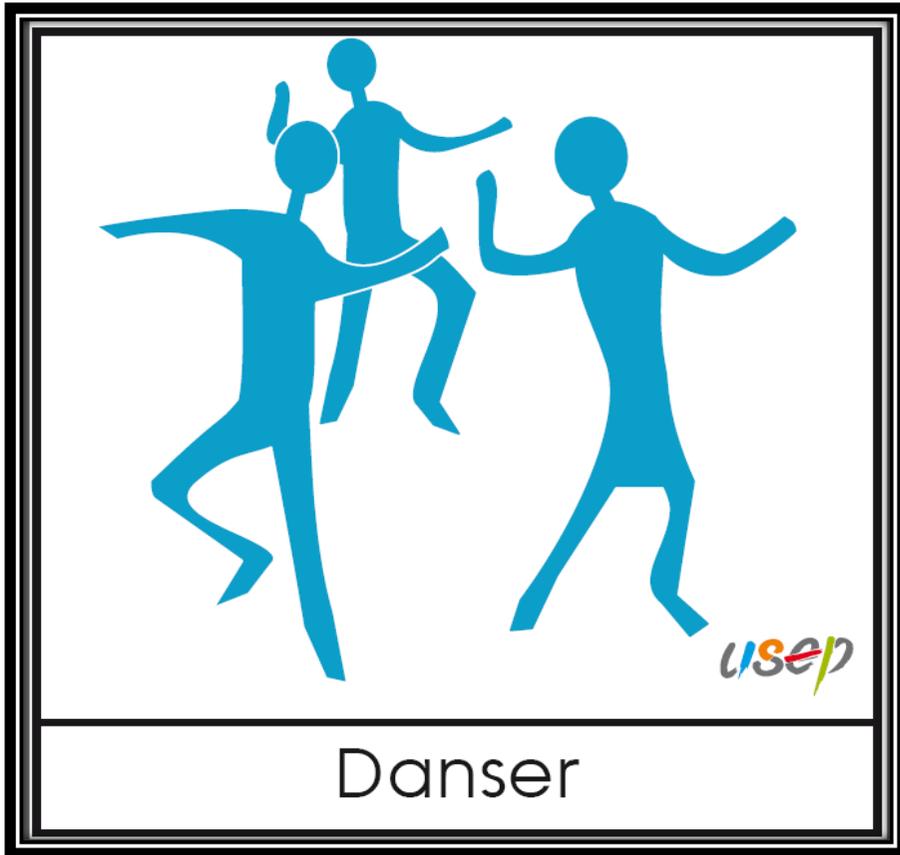


Lancer

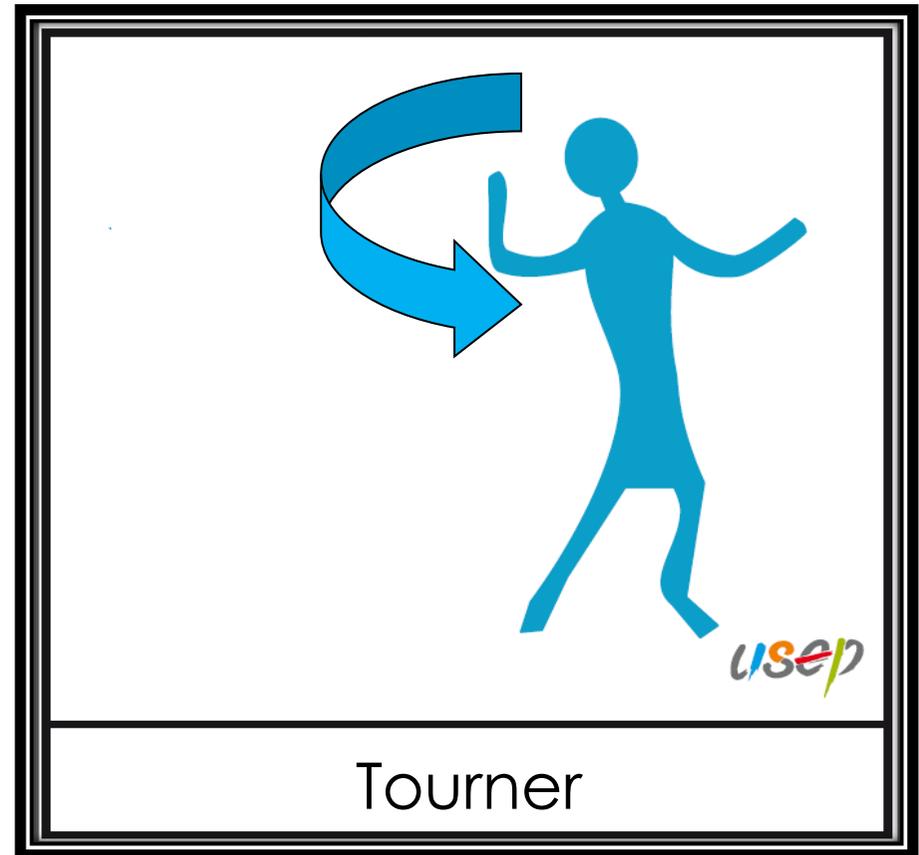
A blue silhouette of a person in a dynamic pose, holding a ball in their right hand and preparing to throw it. The person is facing right. The word 'Lancer' is written in a simple, black, sans-serif font below the illustration. The LISEP logo is located in the bottom right corner of the illustration area.

Marcher/ se promener

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, two smaller blue silhouettes of people are walking together. The word 'Marcher/ se promener' is written in a simple, black, sans-serif font below the illustration. The LISEP logo is located in the bottom right corner of the illustration area.



Danser



Tourner



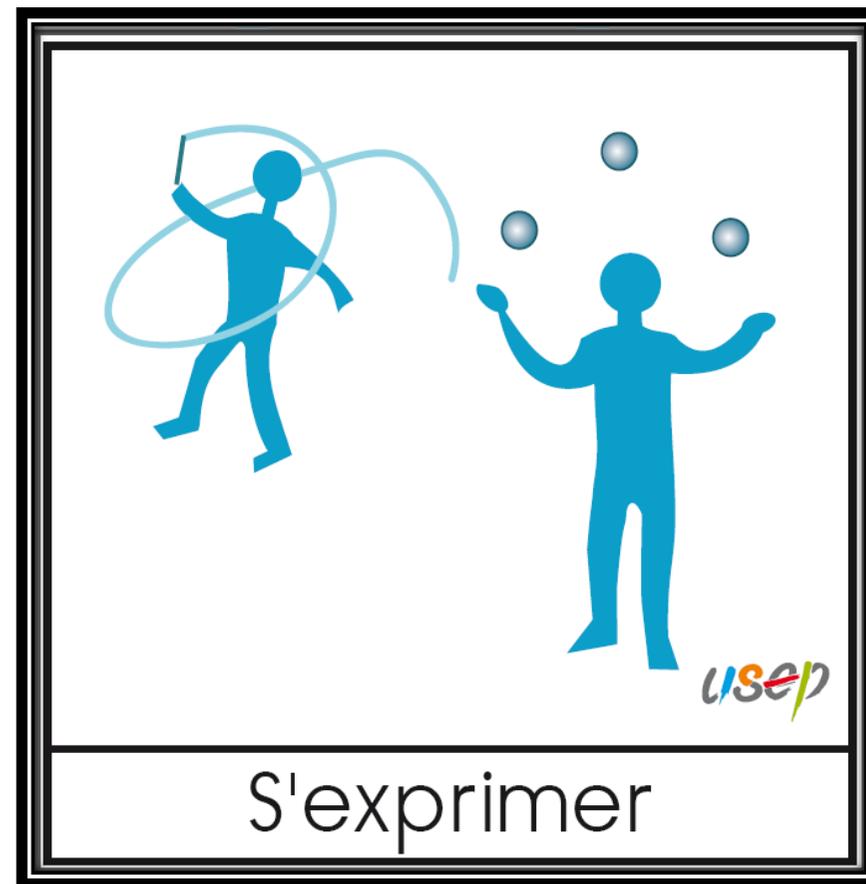
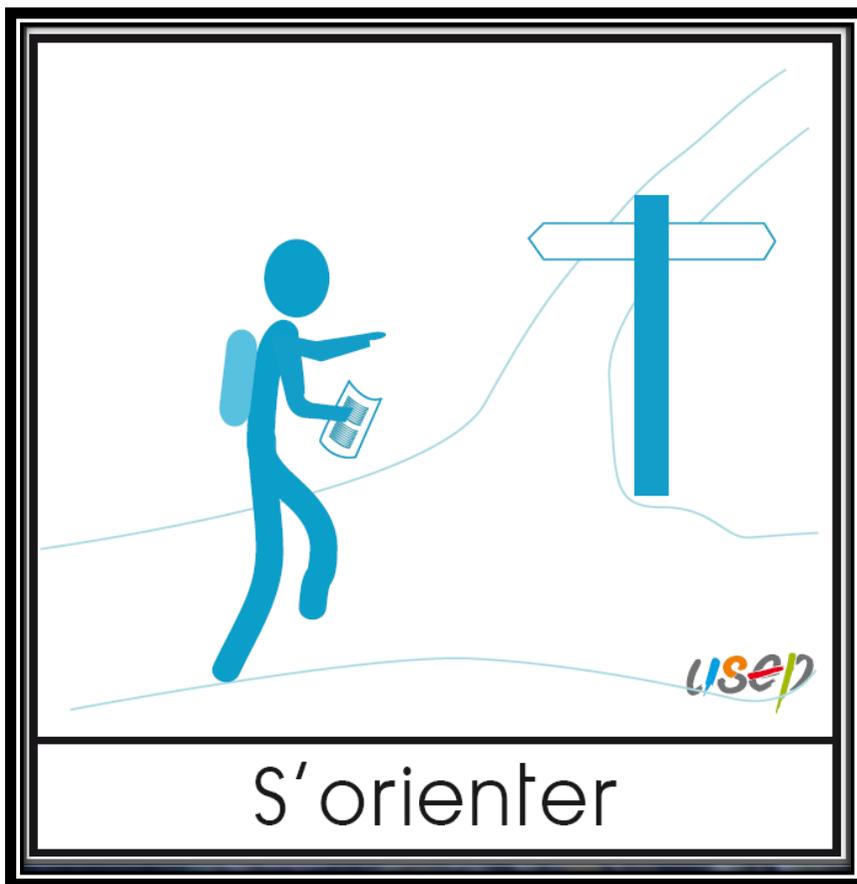
USEP

Mimer



USEP

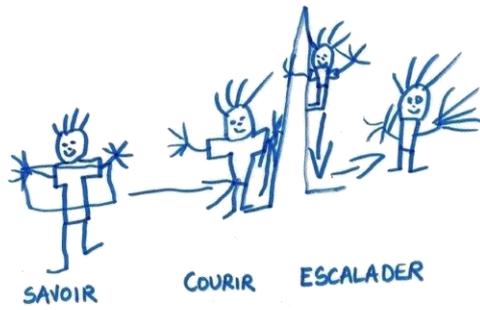
S'équilibrer



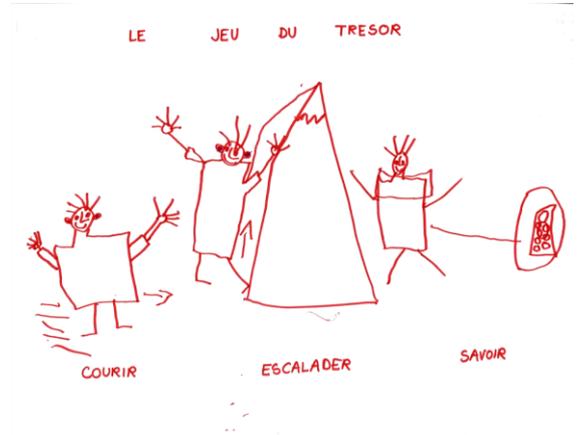
# ANNEXES (exemples de productions)



ERWAN



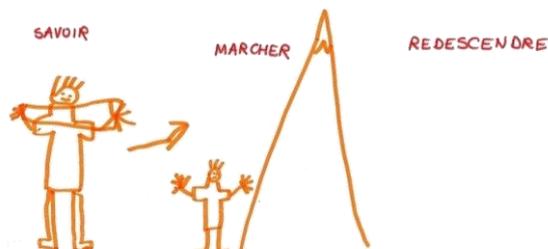
LE JEU DES EXPLORATEURS



 <p>EQUILIBRE</p>	<p>faire le poutre la roue marcher sur les mains sur la poutre jeu des statues faire du cirque</p>
<p>ENTRAINER</p> <p>TOMBER</p>	
<p>TENIR EN</p> <p>EQUILIBRE</p>	

ANNA

LE JEU DU CHERCHEUR



## CONTACTS



### **USEP 46**

Gaëtan Rougié

☎ : 05 65 22 68 53

Email : [usep46@fol46.org](mailto:usep46@fol46.org)

### **Equipe EPS**

#### **Cahors 1:**

☎ : 05 67 76 55 28

#### **Cahors 2:**

☎ : 05 67 76 55 41

#### **Gourdon:**

☎ : 05 67 76 55 61

#### **Figeac :**

☎ : 05 67 76 55 55