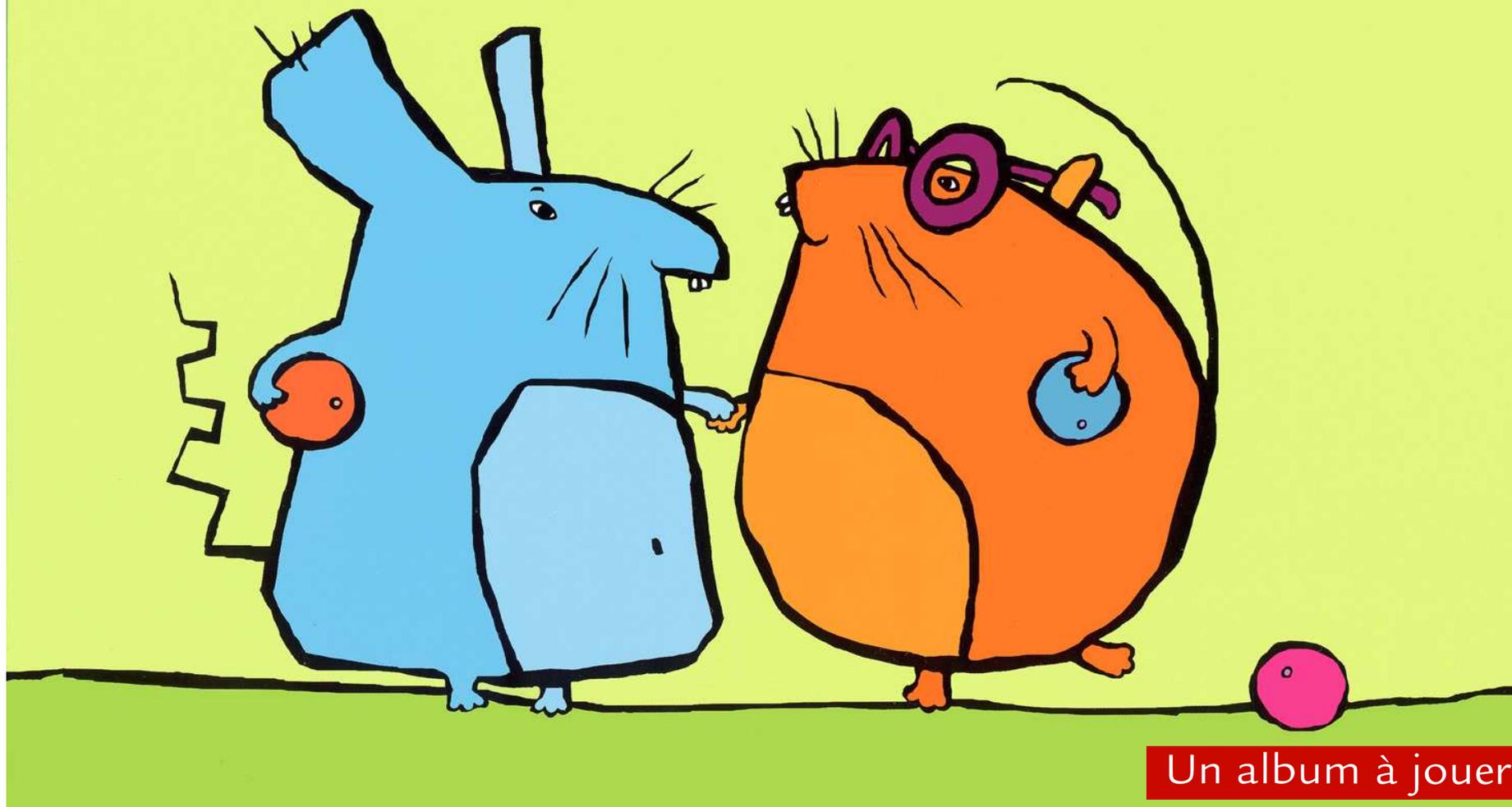


Les aventures de Pensatou et Têtanlère

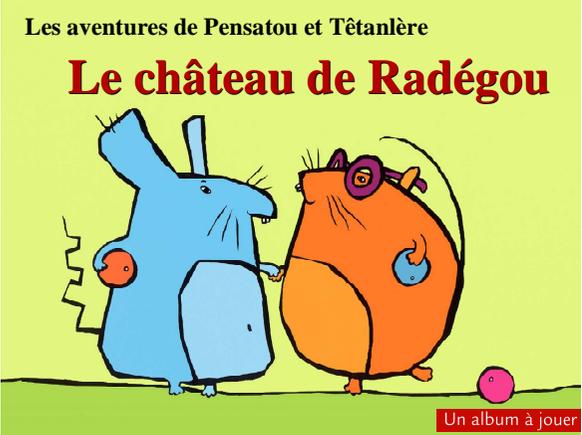
Le château de Radégou



Un album à jouer

Intitulé de l'animation	EPS ET MAITRISE DE LA LANGUE RADEGOU : Un Album à jouer
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Faire évoluer sa pratique • Mettre en relation l'EPS et les jeux collectifs • Mettre en relation l'EPS et la structuration de l'espace • Découvrir un album à jouer : son rôle, sa place, une démarche d'appropriation active • Construire les bases d'un jeu collectif.
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Vidéo projecteur</u> : clés USB, écran, vidéo projecteur • <u>Photocopies</u> : pages EPS1, questionnaire • <u>Matériel</u> : ballons, balles, caissettes, plots, blocs en mousse, etc.... • <u>Outils</u> : livre, PowerPoint sur le livre, pages internet, exemples...

DEMARCHE	
Tâches du ou des formateurs	Tâches des enseignants
<p style="text-align: center;">Accueil et présentation des objectifs de l'animation</p> <p style="text-align: center;">Programme de l'après midi</p> <p>Premier temps : Partir d'un questionnaire individuel sur leurs pratiques personnelles, regroupement par 3 puis par 6 et compte rendu rapide de chaque groupe. Confronter les réponses aux instructions officielles. Événuel complément en rapport avec la pratique de l'EPS en maternelle.</p> <p>Deuxième temps : Lecture de l'album en faisant des poses aux pages 7, 25 et 30... Nous jouons à l'attaque du château – Relances (modifier plusieurs variables) – Bilan – Lecture de la suite de l'histoire. .</p> <p>Troisième temps : Lien entre l'EPS et la maîtrise de la langue – Rappel des compétences à atteindre au C1 et C2 – Lancer des pistes pour l'étude de la langue.</p>	
<p style="text-align: center;">Lancement de l'après midi</p>	<p>Questionnaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Quelle place occupent les activités physiques au sein de votre classe ? Durée des séances ? Fréquence hebdomadaire ?</i> • <i>Les difficultés rencontrées pour la pratique et la mise en place de ces activités ?</i> • <i>Y a-t-il programmation par classe ? au sein de l'école ?</i> • <i>L'EPS est-il au centre d'un projet pluridisciplinaire ?</i> • <i>Y a-t-il des rencontres prévues au sein de votre école ? de votre RPI ? de votre secteur ? circonscription ?</i>
<p style="text-align: center;">Confrontation des réponses</p>	<p style="text-align: center;">+ mise au point rapide</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Les 4 compétences chaque année ☞ Dans des modules d'activités différentes ☞ <u>5 à 6 séances minimum</u> ☞ 2 ou 3 compétences par semaine, pendant au moins 1/2 trimestre ☞ Chaque jour 30 à 45 minutes ☞ Milieu matinée: prise de risque ☞ Fin de matinée: activités calmes ☞ Début après midi: peu favorable ☞ Fin après midi: activités sans prise de risques pour les grands
<p style="text-align: center;">Mise en œuvre du projet</p> 	<p>Objectif principal de cette animation est de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Découvrir un album à jouer : son rôle, sa place, une démarche d'appropriation active. - Construire les bases d'un jeu collectif. - Voir quelles sont les projets que nous pouvons mener en interdisciplinarité. <p>À partir de la lecture d'un album en classe, mettre en place des projets motivants d'éducation physique (jeux collectifs, lancers, courses, sauts, situations d'équilibre et de franchissement), à construire des situations fonctionnelles de lecture et à susciter la production de dessins et d'écrits.</p> <p>Cet album raconte les aventures de personnages fictifs auxquels les enfants peuvent facilement s'identifier offre la possibilité d'être joué « pour de vrai » par toute la classe.</p> <p>C'est pour cela que les auteurs lui ont donné le nom d'« album à jouer ».</p> <p>Le projet est évolutif mais vous allez vous en rendre compte par vous même en entrant directement dans le vif du sujet.</p> <p style="text-align: center;">Radégou a volé le fromage des souris et l'a emporté dans son château...</p>
<p style="text-align: center;">Lecture de l'album (jusqu'à la page 7)</p>	<p>Échauffement collectif après lecture des premières pages de l'album :</p> <p><u>Rat voleur</u> : après découverte et lecture de l'album jusqu'à la page 7</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percevoir le début, le déroulement et la fin du jeu • Respecter les étapes • S'identifier aux personnages par la comptine

Situations d'apprentissage :

1ère phase : un seul « rôle » ; les enfants jouent ensemble, « en parallèle ».

Matériel : cerceaux, cordes, plots, coussins ou des carrés de moquette

Déroulement : les trous de souris sont matérialisés par des cerceaux, des plots, des cordes ou des carrés de tapis. Chaque enfant s'assoit dans un trou de souris. Au signal, les souris quittent leur trou pour aller se promener en chantant une comptine :

« Ra Ra Radégou
Je m'en vais me promener
Je m'en vais loin de mon trou
Essaie de me le voler »

A la fin de la comptine, chacun essaie de s'asseoir dans un trou (le sien ou un autre).

Évolutions possibles : Changer de cerceau, changer de couleur de cerceau, changer de type de trou de souris...

Évaluation et/ou critères de réussite : S'asseoir dans une maison dès la fin de la comptine.

2ème phase : deux rôles antagonistes non réversibles. Aucun savoir-faire spécifique n'est demandé, si ce n'est courir, marcher, s'arrêter

Matériel : cerceaux, cordes, coussins, carrés de moquette et un foulard (ou une casquette)

Déroulement : On retire un cerceau (ou un autre objet qui sert à matérialiser le trou de souris). L'enfant qui n'a pas de trou de souris joue le rôle de Radégou (identifié par un foulard ou une casquette). Pendant la promenade, Radégou se mélange au groupe. Au signal, à la fin de la comptine, il essaie de « voler » le trou d'une souris. Celui qui ne trouve pas de trou libre devient Radégou.

Évaluation et/ou critères de réussite : S'asseoir dans un trou de souris dès la fin de la comptine, sans se faire toucher par Radégou

Cette situation d'apprentissage permet de mettre en scène un personnage qu'ils ne connaissent pas et qui va jouer un rôle important dans l'album : Radégou.

Avec les petites et moyennes sections, il est préférable que ce rôle soit joué d'abord par l'enseignant(e) puis par l'enseignant(e) et un enfant et, pour finir, par un enfant seul. De plus, afin que l'enfant joue le rôle de Radégou avec plaisir, il est préférable de ne pas présenter ce personnage comme « le méchant » de l'histoire. C'est juste un voleur de trou de souris !!!



Souris collées : après lecture jusqu'à p7

Objectifs :

- Percevoir et comprendre l'alternance des rôles
- Gérer simultanément des actions de coopération et d'opposition

Situations d'apprentissage :

1ère phase : deux rôles antagonistes non réversibles (Radégou et des couples de souris qui s'enfuient).

Matériel : un foulard ou une casquette

Déroulement : Les enfants sont regroupés par paires en se tenant la main. Il est interdit de se séparer. Un poursuivant, Radégou, essaye d'attraper les « souris collées ». Chaque fois qu'il en touche une, les deux partenaires doivent s'immobiliser et faire un pont en levant les bras. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les souris soient immobilisées.

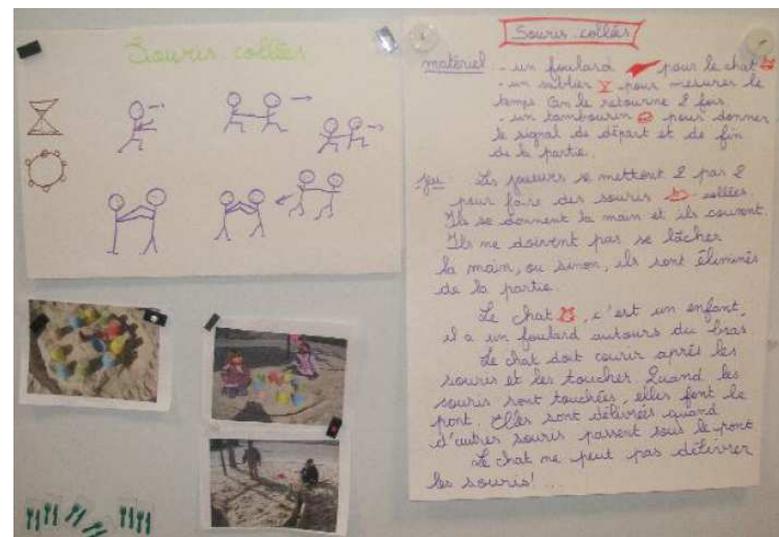
Évaluation et/ou critères de réussite : Être les deux dernières souris à être immobilisées.

2ème phase : deux rôles, avec en plus l'idée de libérer les autres. On crée ainsi deux intentions stratégiques différentes, s'enfuir ou libérer ses camarades.

Matériel : un foulard ou une casquette

Déroulement : Les souris libres peuvent libérer celles qui sont immobilisées en passant sous le pont. Dès que les enfants auront compris les différents rôles, on pourra adapter le nombre de Radégou au nombre de souris et à l'évolution du rapport de force.

Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : Être les deux dernières souris à être immobilisées et essayer de libérer le plus de souris possible



Ramasse fromages : après lecture jusqu'à p17

Objectifs :

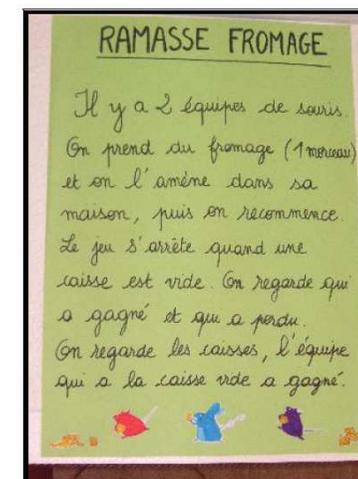
- Se déplacer et agir dans un espace orienté
- Percevoir l'atteinte d'un but collectif par une somme d'actions individuelles
- Comprendre que le jeu est fini quand le but est atteint
- Favoriser l'identification à l'histoire de l'album par le motif d'action et le vocabulaire employé (le vol du fromage qu'on rapporte dans une maison), par la structure du jeu (allers et retours entre 2 zones) et par l'activité symbolique (les petits objets qui figurent le fromage)

3) Préparer la classe au jeu

: Ramasse fromages

- Règles introduites par l'enseignante
- Observation de la structure d'une règle du jeu
- Jouer

Classe de MS/6S jouant à Ramasse Fromages



Texte en dictée à l'adulte, classe de TPS/PS

Situations d'apprentissage :

1ère phase: un seul « rôle » ; les enfants jouent ensemble, « en parallèle ».

Matériel : cerceaux, cordes ou des carrés de moquette, collection de petits objets (kapla, lego, duplo, anneaux...)

Déroulement : Au départ, chaque souris est placée dans sa maison (représentée par une corde). L'enseignante va placer tous les morceaux de fromage à l'autre extrémité de l'espace de jeu (en étalant les fromages). Radégou, qui a volé les fromages de souris (joué par l'enseignante), se trouve perché (sur une chaise, un toboggan...) au haut d'une tour de son château. Lorsque celui-ci s'endort (signal de départ), les souris partent et courent chercher les fromages pour les rapporter dans leur maison.

Indices pour l'évaluation et/ou critères de réussite : Reprendre tous les fromages à Radégou et les rapporter dans leur maison respective

2ème phase : un seul rôle, mais des actions diversifiées et spécifiques qui dépendent des espaces traversés

Matériel : cerceaux, cordes ou des carrés de moquette, collection de petits objets (kapla, lego, duplo, anneaux...) + un foulard (ou une casquette).

Déroulement : Même situation, mais, pendant le jeu, Radégou peut se réveiller et attraper une ou plusieurs souris pour leur reprendre les fromages. Quand les souris sont dans leur maison, Radégou n'a plus le droit d'attraper les souris.

Quand une souris est attrapée, elle perd son fromage ou devient Radégou (à proposer en fonction de l'âge des élèves).

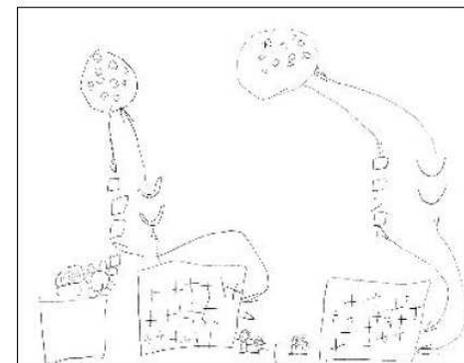
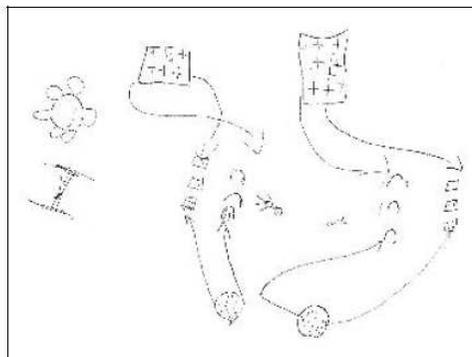
Évaluation et/ou critères de réussite : Reprendre tous les fromages à Radégou et les rapporter dans leur maison respective, sans se faire prendre par Radégou

Variantes

- ne transporter qu'un fromage à la fois
- trier les fromages (par couleur, type ou forme)
- emprunter un parcours obligatoire pour rapporter les fromages (passer sur des bancs, au dessus de tapis, sous une chaise, utiliser un aménagement de cour, etc...)

De retour en classe, proposer aux élèves de dessiner ce qu'ils ont vécu...

Se dessiner en train de jouer :



Faire le point sur les différents types de jeu

1. Les trois types de jeu : (avec leurs exemples vécus)

- Jeux de poursuite et d'attrape (souris collées)
- Jeux de transport (ramasse fromages)
- Jeux de balle (l'attaque du château)

2. Identifier les éléments du jeu qui organisent une règle :

	<ul style="list-style-type: none"> • Les droits du joueur, • Le temps • L'espace (taille du terrain, zones) • Le matériel • Le nombre de joueurs (attaquants, défenseurs, surnombre) • La cible <p>3. <u>Les compétences spécifiques EPS :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordination d'actions diverses : courir, attraper, éviter, lancer, etc... (Des situations décrochées style atelier sont nécessaires pour la mise en place de ce type de compétences). • Identifier les rôles : partenaires, adversaires (jouer avec, contre...) • Identifier des espaces stratégiques pour rechercher l'efficacité • Réaliser un projet d'actions collectif et efficace : stratégie <p>4. <u>Les compétences langagières :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Elles seront surtout travaillées en salle de classe, avant et après la séance. De brèves mises au point seront nécessaires pendant la séance. • Lire un dispositif • Formuler le but du jeu • Organiser son propos pour commenter une étape de jeu, des actions. • Construire le jeu à partir de constats relevés : affiner les règles. • Prendre la parole pour faire des propositions pertinentes qui peuvent faire avancer le projet, argumenter... • Projet d'écriture d'une règle (texte prescriptif avec contraintes de communication à identifier et à respecter) <p>5. <u>Les compétences transversales :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Travailler en groupe : responsabilité, autonomie, mise en place d'un projet collectif, • Découverte et apprentissage de rôles sociaux : espace à organiser, rangement du matériel, des lieux d'activités, dégager des règles, observer, accepter le point de vue de l'autre, en débattre, comprendre, expérimenter, envisager des stratégies, pratiquer des rôles, mener collectivement un travail à terme.
<p style="text-align: center;">Suite de la lecture de l'album (jusqu'à la page 26)</p> <p style="text-align: center;">Mise en place du matériel</p> <p style="text-align: center;">Jouer « L'attaque du château »</p>	<p><u>Consignes:</u> Vous allez à présent jouer à l'attaque du château. Mais avant de pouvoir jouer, il va falloir construire le château de Radégou...</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Aménagement matériel</u> : dix cibles espacées à l'intérieur d'une zone interdite circulaire, des projectiles ; - <u>Un but</u> : faire tomber toutes les cibles à l'aide des projectiles ; - <u>Une règle minimale</u> : ne pas entrer dans la zone interdite. <p>En lisant l'histoire, l'enseignant amène les enfants à comprendre qu'il existe d'autres espaces impliquant différents trajets.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Un aménagement matériel plus large</u> : zone de départ et une zone délimitée avec les projectiles - <u>Des règles supplémentaires</u> : Les joueurs sont dans la zone de départ. Chacun doit aller chercher un projectile (et un seul) pour tirer sur les tours. Ils font ensuite des allers et retour pour se réapprovisionner (sans passer par la zone interdite). Le jeu se termine lorsque les tours sont toutes tombées et que les joueurs sont retournés dans la zone de départ. - <u>Évolution</u> : placer dans la zone un défenseur qui est chargé de protéger les tours ; - <u>Trajets identifiés</u> : maison au garage – garage au château – château au garage – château à la maison <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD Castle[La château de Radégou] House[Maison des souris] Garage[Garage : réserve de projectiles] Castle --> House Castle --> Garage House --> Garage </pre> </div> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Paramètres sur lesquels jouer</u> : taille du cercle, taille des cibles, distance de tir, type de projectiles, nombre de projectiles au départ, distance entre château-garage-maison, rôle du défenseur, nombre de rats par rapport au nombre de souris, temps de jeu. - <u>Garder une trace</u> : Représenter le jeu suite au jeu et à ses évolutions
<p style="text-align: center;">Jouer « L'attaque du château »</p> <div style="text-align: center;"> </div>	<p><u>1ère situation d'apprentissage</u> : un seul rôle est exercé</p> <p><u>Effets recherchés</u> : Coordonner, enchaîner des actions de course, de lancer, d'équilibre, pour atteindre un but donné.</p> <p><u>Matériel</u> : des projectiles (balles différentes, anneaux, sacs de graines, cordes,...), 10 tours (briques, cônes, tubes en carton,...), des cordes (pour délimiter le château, le fossé, le garage et la maison des souris) et éventuellement des tapis.</p> <p><u>Déroulement</u>: Les souris sont dans leur maison. Lorsque Radégou s'endort (c'est le signal de départ), les souris courent vers le garage, prennent un projectile (et un seul) pour tirer sur les tours. Ils font ensuite des</p>



allers et retours pour se réapprovisionner. Attention, il est interdit de pénétrer dans le fossé et dans le château. Si les 10 tours sont détruites avant la fin du temps (Radégou se réveille), les souris pénètrent dans le château et collectent tous les morceaux de fromage pour les rapporter dans leur maison.

2ème situation d'apprentissage : introduction de la page aventure 30/31

Effets recherchés : Construire un répertoire large d'actions, de déplacements et d'équilibre en réponse à différents aménagements du milieu pour :

- grimper, franchir
- sauter et se réceptionner

Matériel : des projectiles (balles différentes, anneaux, sacs de graines, cordes,...), briques, éléments divers (pour les pierres), bancs, modules, plinths, plots (pour les troncs d'arbre)

Déroulement : L'aventure 1 peut être introduite rapidement, dès que le premier niveau de jeu global est stabilisé. Il s'agit d'un chemin d'équilibre pour franchir une « rivière », parcouru à l'aller, du garage au château, et au retour, pour aller chercher de nouveaux projectiles.

3ème situation d'apprentissage : deux rôles sont exercés en parallèle

Effets recherchés : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement pour enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles :

- d'attaquant (courir, transporter un objet vers le but pour marquer,...)
- de défenseur (intercepter l'objet, se déplacer pour s'interposer entre le lanceur et la cible attaquée...)

Matériel : des projectiles (balles différentes, anneaux, sacs de graines, cordes,...), 10 tours (briques, blocs en mousse, cartons ou caissettes), cordes (pour délimiter le château, le fossé, le garage et la maison des souris), 1 sablier ou un chrono.

Déroulement : (Même organisation que précédemment) Maintenant, Radégou protège ses tours. Lorsque les tours sont détruites, les souris crient : « Couche-toi, Radégou, tu es assommé ! ». Puis ils pénètrent dans le cercle et collectent tous les morceaux de fromage pour les rapporter dans leur maison. Il faudra déterminer, avec les enfants :

- ce que Radégou est autorisé à faire et à ne pas faire (ex : confisquer les projectiles, tenir les tours à la main, les bloquer, les reconstruire...)
- ce que les souris sont autorisées à faire et à ne pas faire (ex : les souris ne peuvent qu'emporter qu'un seul fromage à la fois,...).
- Le jeu se termine quand le sablier l'indique ou lorsque les tours sont à terre.

Observations :

A ce stade du jeu, les souris gagnent généralement la partie parce que :



- Radégou reste passif ;
 - Les souris sont en surnombre numérique et qu'elles sont à une courte distance de la cible.
- Au cas où elles échoueraient, on peut envisager de jouer sur une variable (5 tours à faire tomber au lieu de 10, distance de tir plus proche, etc...), mais il ne faudra le faire qu'en associant la classe à cette réflexion : « comment faire pour aider les souris ? ».

4ème situation d'apprentissage : deux rôles interactifs sont exercés au sein de groupes en coopération

Effets recherchés : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement pour enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles :

- d'attaquant (courir, transporter un objet vers le but pour marquer,...)
- de défenseur (intercepter l'objet, se déplacer pour s'interposer entre le lanceur et la cible attaquée...)

Matériel : des projectiles (balles différentes, anneaux, sacs de graines, cordes,...), 10 tours (briques, blocs en mousse, cartons ou caissettes), cordes ou de la rubalise (pour délimiter le château, le fossé, le garage et la maison des souris), 1 sablier ou un chrono, 1 caisse

Déroulement : (Même organisation) à présent, Radégou est aidé par 2 assistants; ce sont ses amis.

Observations : Au cours des différentes parties, des moments d'analyse du jeu guidés par l'enseignant(e) (lors des regroupements) conduisent les rats à se répartir les rôles afin de gérer simultanément les deux intentions défensives (protéger et confisquer). Une grande caisse leur est donnée, à l'intérieur du cercle, pour collecter les balles. Pour la première fois, les souris perdent faute de projectiles, ce qui relance la motivation des enfants tenant le rôle des rats.

Les souris apprennent à mieux gérer les différentes solutions possibles :

- tirer sur les cibles non protégées ;
- aller chercher des projectiles dans le garage ;
- trouver des trajectoires permettant aux projectiles de traverser le château et d'être récupérés.

Variantes :

- Limiter le temps durant lequel Radégou et ses deux amis sont " évanouis ".
- Imposer un certain type de projectile.
- Varier le nombre de rats et de souris.
- Agrandir ou réduire le fossé, afin de modifier la distance de tir.
- Varier la hauteur des tours à détruire.
- Aménager l'espace entre le garage et le château ou/et la maison et le garage ou/et le château et la maison (voir les pages aventures).
- Agrandir ou réduire l'espace entre le garage et le château ou/et la maison et le garage ou/et le château et la maison.

Quelles traces ?**Radégou le voleur**

(Texte collectif en dictée à l'adulte)

But du jeu :

- Pour les souris, c'est faire tomber les tours du château de Radégou et ramener le fromage à la maison des souris.
- Pour Radégou, c'est protéger ses tours et le fromage.

Matériel :

- Briques en plastique pour faire les tours
- Le bac à sable pour faire le château
- Des balles et des ballons pour faire les perles
- Des tubes en plastique pour faire le fromage
- Des cordes pour faire le fossé
- Un sablier.

Règles du jeu :

Il y a Radégou et plusieurs souris, un gardien du temps.

Quand la partie commence, les souris sont dans la maison des souris et Radégou est entre le fossé et le château.

Les souris courent pour aller au garage chercher un ballon. Elles partent en file indienne, comme ça, elles n'arrivent pas toutes en même temps au garage à perles.

Quand elles ont pris une balle dans le garage à perles (caisse avec les balles et les ballons), elles vont au château pour faire tomber les tours.

Les souris lancent leur balle. Radégou est entre le fossé et les tours, il doit les protéger.

Les souris n'ont pas le droit de mettre un pied dans le fossé, sinon elles sont prisonnières jusqu'à ce qu'une souris fasse tomber une tour.

Lorsqu'elles ont lancé leur balle, elles retournent à la maison des souris, puis elles peuvent repartir chercher une nouvelle balle.

Lorsque toutes les tours sont tombées, les souris peuvent récupérer le fromage pour le ramener à la maison des souris. Elles ne peuvent prendre qu'un fromage à la fois.

La partie se termine lorsque le gardien du temps a retourné quatre fois le sablier.

1. Garder la trace du résultat donc perception des différents problèmes.

Exemples de problèmes rencontrés :

- **Pb : temps de jeu, le rat est dépassé rapidement :** Le premier groupe joue le jeu comme dans l'histoire ; un rat (l'enseignant en PS et MS) seul face à des souris, dans un espace aménagé avec 10 tours à deux pas du fossé.
- **Pb : l'enjeu (amener une difficulté qui relance le jeu) :** Le deuxième groupe : pas de rat (il est parti) ; plus le contexte de l'histoire mais un aménagement spatial identique avec des souris qui attaquent le château dans un temps limité (absence du rat).

2. Identifier et expérimenter une ou des variables du jeu.

- Le premier groupe : composer deux équipes plus équilibrées en augmentant le nombre de rats
- Le deuxième groupe : jouer sur les variables d'objets à lancer pour détruire les tours (foulards).
- Mise en place d'ateliers où les enfants pourront tester les différents projectiles.

Forme narrative qui construit les bases du jeu à mettre en place,

Particularités de l'album :

qui nécessite **un aménagement matériel** (zone interdite circulaire, cibles, projectiles), **un but** (faire tomber les cibles), **une règle minimale** (zone interdite)

La voix du narrateur : Texte écrit en bleu = voix du narrateur lorsqu'il s'adresse directement aux lecteurs.

- Avant le début de l'histoire pour expliquer ce qu'est un album à jouer ;
- Au début de l'histoire pour inciter les enfants à demander à l'enseignant de leur apprendre les jeux ;
- Au milieu de l'histoire : pour dissocier la partie qui permet de comprendre l'espace de jeu, la motivation des différents personnages, leurs relations et la partie qui débouche sur un jeu **dans le réel**.
- À la fin de l'histoire : pour proposer aux enfants de réfléchir aux évolutions possibles en fonction du rapport de force observé. Le rat peut-il également gagner ? Comment ? doit-on toujours coller à l'histoire ? **C'est la différence avec le jeu réel.**

Les pages aventures :

- Il est important que les enfants n'aient pas accès à ces pages. L'enseignant les préviendra qu'ils les découvriront par la suite.
- Ces pages sont destinées à créer des **extensions d'espaces, d'histoire** et de **jeu**. Elles permettent à **relancer un projet** par la dimension de surprise et à l'énigme qu'elles suscitent.
- La page de gauche (le texte) donne de nouveaux éléments nécessaires à l'identification de l'espace et propose un nouvel épisode.
- La page de droite (page blanche) est destinée à accueillir les productions de la classe (écrits, dessins, photos, collages, etc.) collées à la pâte à fixer.

Aventure 1 : p30-31 entre le garage et le château

Aventure 2 : p42-43 trajet menant du château à la maison lorsque les souris rapportent les fromages à la maison

Aventure 3 : p26-27 va de la maison au garage lorsque les souris cherchent les perles.

La mise en place des aventures n'est qu'une suite d'obstacles et de difficultés que les souris vont peu à peu rencontrer.

Les illustrations :

- Dans un album : les illustrations évoquent des actions, des événements et figurent l'espace dans lequel ils se déroulent
- Dans l'album à jouer : espaces représentés de manière parcellaire – seuls sont dessinés les éléments destinés à être transférés dans le jeu réel. (ex la maison des souris / le fossé et les tours)
- Les indices doivent permettre l'émission d'hypothèses sur ce qui se passe tandis que les autres éléments de réponse se trouvent dans le texte.

<p>Objectif n°1 : Mettre en relation l'EPS et les jeux collectifs</p>	<ul style="list-style-type: none"> • au cycle 1 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement. Mise en œuvre : avec les petits, jeux collectifs, jeux de poursuite et de transport d'objets, activités de lancer de balles sur des cibles à des distances variées. exemples: jeux de poursuite, de transport d'objets, activités de lancers, etc.... puis pour les MS/GS ces mêmes jeux dans un espace délimité, avec équipes donc rôles à jouer exemple de compétence : être capable de transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par le défenseur • au cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement mise en œuvre : les jeux collectifs exemples de compétences : être capable d'enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles d'attaquants (courir et transporter, recevoir et passer, recevoir et courir vers le but pour marquer, etc.) et de défenseurs (courir et toucher les attaquants, intercepter, courir et s'interposer, etc.)
<p>Bilan, remarques et mise en commun</p>	<p>Bilan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu se construit en fonction des problèmes rencontrés - Les réponses apportées deviennent des règles qui donnent du sens au jeu <p>Associer les élèves dans cette construction du jeu les amène à s'inscrire dans une dynamique de projet de façon collective, en découvrant et pratiquant de nouveaux rôles sociaux (organiseurs, concepteurs, observateurs, arbitre, etc.) et en menant un projet à son terme (élaboration d'un jeu, production d'une règle, la communiquer à d'autres, etc.)</p> <p>Faire varier le jeu en suivant une ou deux variables: le droit des joueurs, le temps, l'espace, le matériel, le rôle des joueurs, la cible.</p> <p>La lecture de l'histoire amène à comprendre qu'il existe d'autres espaces impliquant différents trajets donc d'autres comportements moteurs et sociaux (niveau de jeu différent et progressif).</p> <p>La situation se complète par un espace plus large, des règles supplémentaires, la fin du jeu. Les espaces ont découverts au fil de la lecture et investis par la création des pages aventure, qui constituent des extensions d'espace, d'actions et de règle.</p> <p>A partir d'un album lu en classe, mettre en place un projet d'éducation physique motivant (jeux collectifs, des lancers, des franchissements, des situations d'équilibre), à construire de situations fonctionnelles de lecture, à susciter la production d'écrits.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Un album qui permet de jouer pour de vrai, les aventures de personnages fictifs auxquelles les enfants peuvent s'identifier. ➤ Un enseignement interactif, interdisciplinaire et ludique ➤ Une implication des enfants dans le passage de la fiction (récit) à la réalité (le jeu), par un travail de

	structuration de l'espace. Echange sur le vécu du jour Mise en place de projets dans les différentes écoles Création d'une dynamique (liaison entre la GS et le CP) Intérêts pour un tel outil... Possibilité d'acheter cet ouvrage auprès des CPD EPS
--	---

Séquence d'apprentissage de la langue orale : phase d'évaluation

Niveau de compétence Langagière Actes de langage	Niveau 1 de compétences langagières	Niveau 2 de compétences langagières	Niveau 3 de compétences langagières
<p>Nommer Désigner Décrire (qui ? quoi ? où ? quand ? comment ?)</p>	<p><i>Par exemple :</i> <u>Lexique</u> : Utiliser un déterminant plus un nom. Radégou, Têtenlère, Pensatou Un château, les tours, les perles Un souriceau, les amis</p> <p><i>Par exemple :</i> <u>Syntaxe</u> : Formuler des phrases simples <i>C'est un rat.</i> <i>C'est une souris.</i></p>	<p><i>Par exemple :</i> <u>Lexique</u> : Utiliser un déterminant, un nom et ses expansions. Un gros rat, un vilain rat Un château avec un fossé Les hautes tours du château Heureux, contents</p> <p><i>Par exemple :</i> <u>Syntaxe</u> : Formuler des phrases plus élaborées. <i>C'est un souriceau.</i> <i>C'est un gros, un vilain rat.</i> <i>Les tours du château sont hautes.</i></p>	<p><i>Par exemple :</i> <u>Lexique</u> : Un château avec un fossé qui ne peut pas être franchi La tour la plus haute du château</p> <p><i>Par exemple :</i> <u>Syntaxe</u> : Formuler des phrases complexes. <i>C'est un tricheur. C'est un rat qui triche.</i> <i>C'est un vilain rat qui s'ennuie et qui ne pense qu'à embêter.</i></p>
<p>Raconter Relater</p>	<p>Raconter l'histoire en utilisant une phrase simple par illustration.</p> <p><i>Par exemple :</i> <i>Pensatou est un souriceau.</i> <i>Pensatou et Têtenlère sont des amis. Ils jouent.</i> <i>Radégou habite dans un château.</i> <i>Le château a des tours.</i> <i>Radégou vole le fromage.</i> <i>« J'ai pris tout votre fromage. »</i> <i>Il faut détruire le château de perles.</i></p>	<p>Raconter l'histoire en utilisant plusieurs phrases simples pour décrire les événements dans l'ordre chronologique.</p> <p><i>Par exemple :</i> <i>Pensatou et Têtenlère ont beaucoup d'amis. Ils sont heureux, contents. Ils jouent ensemble.</i> <i>Radégou habite dans un château. Il y a un fossé tout autour.</i> <i>Radégou vole les morceaux de fromage. Il les met dans un gros sac.</i> <i>Il faut détruire le château avec des perles.</i> <i>Les perles sont dans le garage.</i></p>	<p>Reformuler l'histoire en utilisant des phrases complexes, le style indirect</p> <p><i>Par exemple :</i> C'est l'histoire de ...</p>
<p>Expliquer - Justifier</p>	<p>Réinvestissement : A l'issue des séances de langage, les élèves pourront réinvestir des acquis en salle d'activités physiques, lors de la construction de la maquette du jeu, lors des commentaires des photos prises durant le jeu, ... Pour le maître, il sera donc important de réfléchir : - aux dispositifs proposés : où, quand, comment, avec quoi organiser ces séances de réinvestissement - à la forme des questions posées aux élèves (PS/MS/GS) pour susciter des formulations de réponses adaptées à leur niveau de compétences.</p>		