



Le module proposé exploite l'album édité par les éditions « Revue EPS » mai 2007 – Equipe départementale EPS du Tarn – Groupe départemental de recherche action sur les livres-jeux. Le livret d'accompagnement des mêmes auteurs en précise la mise en œuvre pédagogique. [www.revue-eps.com](http://www.revue-eps.com)

## MODULE MATERNELLE - CP

### « LE CHATEAU DE RADEGOU »

**S'approprier le langage en associant la lecture d'un album et une pratique signifiante de l'EPS.**

#### Difficultés repérées

- Difficulté d'expression et de compréhension
- Pauvreté du lexique
- Manque de cohérence dans le discours

EPS	S'approprier le langage
<p><b>Compétences spécifiques à l'EPS mobilisées dans l'activité proposée :</b></p> <p><b>être capable :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) de réaliser une performance mesurée en déplaçant un maximum d'objets sur un temps donné (séance 1)</li> <li>2) d'adapter ses actions et ses déplacements à un parcours donné (séances 3 et 4)</li> <li>3) de coopérer dans la réalisation d'un jeu mobilisant des lancers précis (séance 5)</li> </ol>	<p><b>Compétences visées :</b></p> <p><b>être capable :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– de comprendre une histoire</li> <li>– de s'exprimer en utilisant un lexique approprié à une situation</li> <li>– de s'exprimer en se faisant comprendre dans les différentes formes de langage</li> <li>– de développer les actes langagiers : raconter, décrire, expliquer, argumenter</li> </ul> <p>de comprendre et de formuler des consignes simples</p>




- Chaque séance est prévue sur une **durée d'environ 1 heure**, avec la plupart du temps un moment de pratique en salle et un temps d'activité en classe.

- Pour chaque séance, penser à prévoir **une tenue adaptée avec des chaussures de sport ou des chaussons de danse.**

- L'entrée dans l'activité physique se fait progressivement et ne nécessite pas d'échauffement particulier.




## Séance 1

	EPS	S'appropriier le langage
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Présentation de l'album</i></li> <li>• <i>Découverte des personnages</i></li> <li>• <i>Lire jusqu'à la page 7</i></li> </ul>	<p>1<sup>er</sup> jeu : Jeu ramasse fromage (voir la règle en annexe)</p> <p>- réaliser une performance mesurée en déplaçant un maximum d'objets sur un temps donné</p>	<p>S'appropriier le langage en situation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprendre une consigne</li> <li>- verbaliser les actions en situation : dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade</li> </ul>




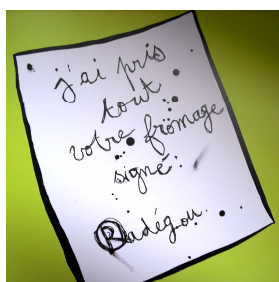
## Séance 2

	EPS	S'appropriier le langage
<ul style="list-style-type: none"> <li>• lecture par l'enseignant de la suite de l'histoire (p7 à 23)</li> <li>• les enfants racontent ce qu'ils ont compris (étayage de l'adulte si nécessaire)</li> <li>• Images séquentielles individuelles (les 9 illustrations de l'album en petit format, pages 7, 9, 13, 14, 15, 16, 17, 21, 22)</li> <li>• Validation en utilisant un jeu d'images grand format</li> </ul>		<p>S'appropriier le langage d'évocation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifier et caractériser les personnages</li> <li>- Retrouver la chronologie de l'histoire et la reformuler avec ses propres mots</li> </ul>




### Séance 3

	EPS	S'approprier le langage
<p>1) lecture de la p. 24 , observation de l' illustration p. 25</p> <p>2) p. 26 à compléter : trouver le parcours de la maison des souris au garage :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- inventer le parcours à l'oral</li> <li>- rechercher le matériel nécessaire pour représenter les obstacles du parcours</li> <li>- installation du parcours imaginé par les enfants.</li> </ul>	<p>Réalisation physique du parcours :</p> <p>l'enseignant veillera à favoriser des actions variées, grimper, sauter, enjamber, ramper, courir...</p>	<p>S'approprier le langage d'anticipation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- expliquer les actions induites par le matériel</li> <li>- utiliser des connecteurs d'enchaînement (d'abord , après, ensuite...)</li> <li>- nommer, désigner, décrire précisément le matériel, les actions et les lieux.</li> </ul>



### Séance 4

	EPS	S'approprier le langage
<p>Début de séance en salle d'évolution où le parcours de la séance 3 a été réinstallé.</p> <p>L'enseignant a complété l'installation en y ajoutant : le chemin du garage au château et le château avec les tours.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Exprimer ses souvenirs pour décrire et expliquer le parcours de la séance 3.</li> <li>- Nommer et décrire le matériel nouvellement installé et chercher ce qu'il représente (p. 30)</li> </ul>	<p>Réalisation physique du nouveau parcours, de la maison des souris jusqu'au château.</p> <p>L'enseignant proposera de réinvestir les différentes actions de la séance précédente. Pour les nouveaux éléments, on sollicitera de nouvelles réponses.</p>	<p>S'approprier le langage d'évocation :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Verbaliser les actions motrices vécues</li> </ul> <p>Développer une communication efficace :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- comprendre et se faire comprendre</li> <li>- décrire, expliquer, argumenter</li> </ul>



## Séance 5

	<p>EPS</p>	<p><i>S'appropriier le langage</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- lecture de l'album jusqu'à la fin sans tenir compte des « pages aventure ».</li> <li>- mise en place du jeu de l'attaque du château</li> </ul>	<p>Vivre la situation de l'album : l'attaque du château</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- parcours</li> <li>- lancers (en « attaque », en coopération)</li> </ul> <p>Eventuellement, l'enseignant assure la défense du château en interceptant les projectiles.</p>	<p>Comprendre les consignes du jeu</p>



## Séance 6

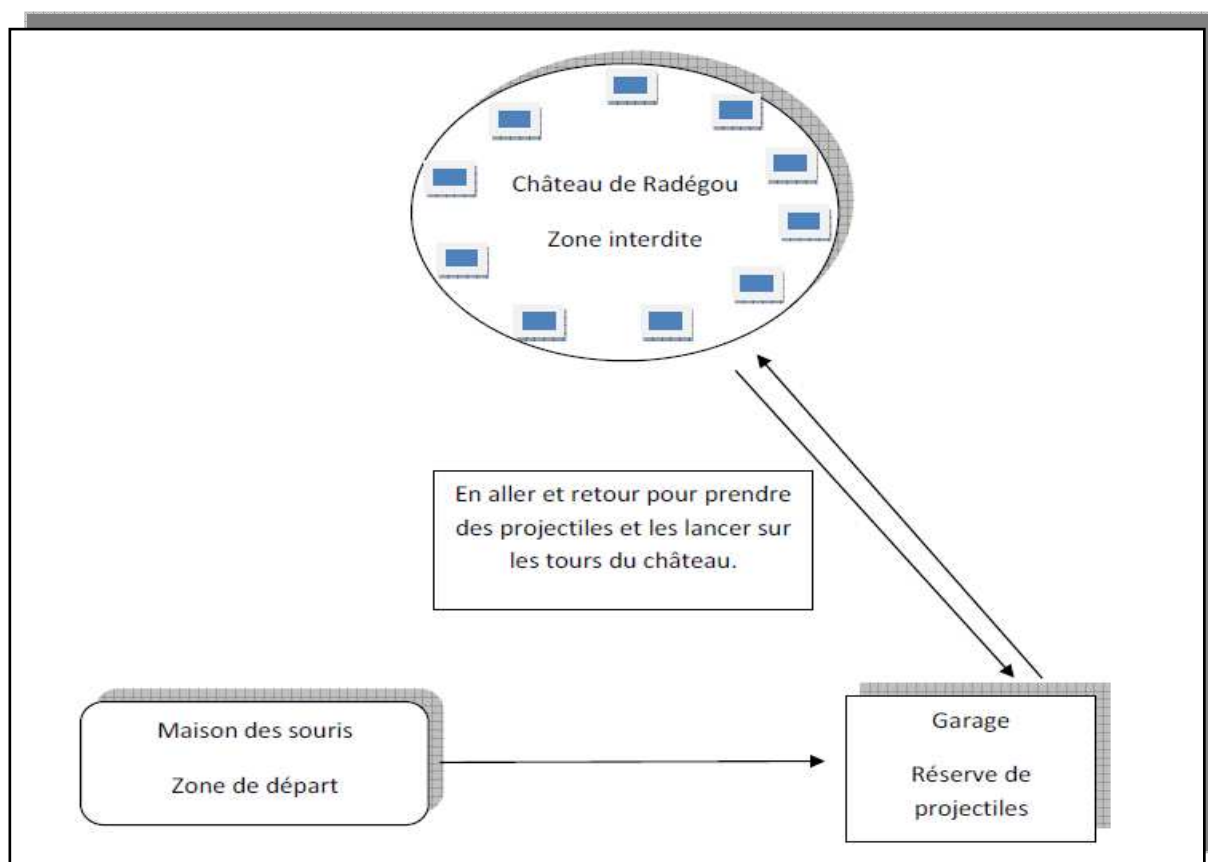
	<p>EPS</p>	<p><i>S'appropriier le langage</i></p>
<p><b>Evaluation</b></p> <p>Rappel de toute l'histoire par les enfants qui s'exprimeront à tour de rôle sur les personnages, leur caractère, les actions, l'attaque du château, les illustrations de l'album...</p>	<p>Etre capable de présenter un des jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- organisation matérielle</li> <li>- but du jeu</li> <li>- règles...</li> </ul>	<p>On évaluera :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la compréhension du récit</li> <li>- la capacité à réinvestir le lexique approprié aux actions réalisées, au matériel utilisé, aux lieux traversés</li> <li>- la capacité à restituer l'enchaînement des actions en employant le vocabulaire spatial et les connecteurs temporels adaptés</li> <li>- la capacité à s'exprimer simplement par des phrases simples et bien construites.</li> </ul>



## Valorisation du travail, lien avec la classe

### Valorisation, lien avec la classe:

- Présentation de l'album et de l'histoire à l'ensemble de la classe
- Proposition de la règle et mise en place du jeu « ramasse fromages » ( voir annexe ci-dessous )
- Possibilité de prendre en compte les « pages aventures » qui avaient été laissées de côté => Ecrire et jouer de nouvelles aventures.



*L'attaque du Château de Radégou*



## Annexe :

### Règle du jeu « Ramasse fromages »

Une collection de petits objets ( lego, duplo, anneaux...) placés dans une boîte figure les morceaux de fromage.

Au départ, les enfants se tiennent dans une zone limitée ( la maison des souris ).

L'enseignant(e) vide la boîte dans une zone située à l'autre extrémité de l'espace de jeu (en dispersant les fromages) et ramène la boîte dans la maison des souris. Ces dernières doivent courir pour rapporter les fromages dans la boîte.

On peut progressivement adopter des règles complémentaires :

- 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, sous une chaise, dans une porte, utiliser éventuellement les aménagements de cour...)

