


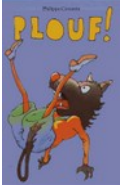
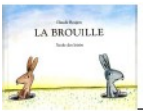
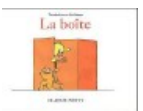


**LA LETTRE EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE (EPS)**  
**INFOS 92 NUMÉRO 5 – Mars 2021**  
**Des albums pour AGIR cycle 1**

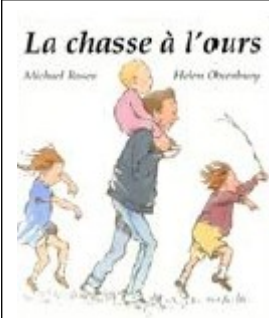
**Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique**

- Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées
- Collaborer, coopérer, s'opposer
- Communiquer avec les autres à travers des actions à visée expressive ou artistique

**1) Proposition d'albums pour agir**

Titre/auteur/éditeur	Descriptif	Pistes possibles en EPS
 <b>C'est moi le plus fort</b> Mario Ramos Pastel l'école des Loisirs	C'est l'histoire d'un loup qui cherche à savoir, ce que les habitants de la forêt pensent de lui, mais tel est pris, qui croyait prendre...	- S'orienter, - Coder, décoder - Actions à visée expressive
 <b>Le ballon</b> Olga Lacaye L'école des Loisirs	Tomi voudrait 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...	- Exploration autour du ballon : rouler, lancer, - Courir dans différents milieux - Coopérer pour transporter (exemple : utiliser un grand ballon type Kinball qui induit la coopération)
 <b>Le voyage de l'escargot</b> Ruth Brown Gallimard Jeunesse	Un beau matin, Bavou l'escargot part en voyage. Mais où va-t-il exactement ?	- Rechercher différents modes de déplacements : ramper, glisser, grimper, s'équilibrer, franchir, traverser + dessus/dessous
 <b>Plouf !</b> Philippe Corentin L'école des Loisirs	C'est l'histoire d'un loup qui a très faim. Au fond d'un puits, il croit voir un fromage... C'est l'histoire d'un cochon trop gourmand... C'est l'histoire de...	- Tirer à la corde - Grimper avec un objet sur espalier. - Redescendre à la corde - Passer le relais
 <b>La brouille</b> Claude Boujon L'école des Loisirs	Comment deux lapins qui étaient voisins devinrent amis sans cesser de se disputer.	- Jeux d'opposition (immobiliser l'adversaire, le faire sortir du terrier) - Jeux de poursuite : s'échapper par un tunnel - Lancer pour atteindre une cible horizontale ou verticale / pour détruire un mur, des quilles
 <b>La boîte</b> Claude Ponti L'école des Loisirs	Chacun de son côté, les deux poussins Tromboline et Foulbazar ont trouvé une boîte en carton. Chacun veut en faire une maison. L'un y découpe une fenêtre, l'autre une porte...	- Se déplacer par rapport au carton (se repérer dans l'espace) : sur/ sous, autour - Proposer des mimes - Le jeu du miroir : un enfant réalise un mime, l'autre l'imité en miroir

**2) Présentation d'une démarche avec l'album « La chasse à l'ours »**

	Une famille décide de partir à la chasse à l'ours. Elle doit traverser des épreuves de plus en plus difficiles jusqu'à la découverte de la grotte de l'ours. L'album comporte 2 parties. La 1 <sup>ère</sup> partie propose un enchaînement de situations basées sur un modèle répétitif jusqu'à la découverte de la grotte de l'ours. Dans la 2 <sup>ème</sup> partie, la famille fait demi-tour, poursuivie par l'ours. Dans un premier temps : travail sur le lexique autour des verbes d'action « traverser, plonger, s'enliser, s'enfoncer, s'affronter et explorer ».
---	---

**• Proposition 1**

Construire des parcours pour retracer l'ordre chronologique de l'histoire et se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre :

- La prairie : traverser => marcher en passant au-dessus, au-dessous
- La boue : s'enliser => marcher en levant les pieds
- La tempête de neige : affronter => marcher en exprimant une force (face au vent, à la tempête...), reculer

**• Proposition 2**

Se déplacer avec des engins présentant des instabilités

- Les échasses : s'équilibrer et se déplacer
- Les draisiennes et les trottinettes : s'équilibrer et se propulser
- Les planches à roulettes et les pouss-pouss : s'équilibrer, pousser, coopérer avec un camarade

**• Proposition 3**

Danser/mimer :

- 1) Créer une banque de « cartes action » représentant les différentes situations de l'histoire : passer dessus, passer dessous, traverser la prairie, s'enliser dans la boue, affronter la tempête de neige, plonger dans la rivière, s'enfoncer dans la forêt, explorer la grotte ;
- 2) Imaginer des mouvements représentant chaque « carte action » ;
- 3) Proposer aux élèves de retracer l'ordre chronologique de l'histoire à l'aide des « cartes action », les mimer puis les danser ;
- 4) Proposer de créer une suite d'actions de leur choix avec les cartes et de présenter leur création à la classe.

Pour toute information : *Dorine Meunier et Carole Rouch-Sirech, conseillères pédagogiques départementales en éducation physique et sportive*  
[ce.cpdeps92@ac-versailles.fr](mailto:ce.cpdeps92@ac-versailles.fr)  
 Les lettres numériques sont proposées par le groupe départemental EPS 92.