



**UN EXEMPLE DE PROJET
INTERDISCIPLINAIRE :
PARLER, LIRE, ECRIRE EN
EPS**

**PROBLEME : Comment associer une pratique signifiante de
l'EPS
avec la lecture et la production d'écrit ?**

Objectifs principaux du projet :

- * Favoriser la **mise en place de réseaux** de classes qui travaillent dans la durée sur un projet commun
- * **Dynamiser** l'enseignement pour vivre un ou plusieurs modules d'apprentissage autour de verbes d'action liés à la pratique de la gymnastique ou de l'athlétisme
- * **Intégrer l'EPS à un projet pluridisciplinaire ?**
- * **Donner du sens à un regroupement EPS** interclasses (permettre une implication maximale des enfants lors des séances EPS et de la préparation de la journée de rencontre).

LES AXES DE TRAVAIL

PARLER, LIRE, ECRIRE :

* **Travail préalable de recherche, de comparaison, de tri et de choix** d'albums de jeunesse dans lesquels le héros accomplit un certain nombre d'actions physiques (albums à structure répétitive pour l'essentiel).

- Ces différents albums sont **lus en classe** et **différents ateliers** sont proposés dans le domaine du parler, lire, écrire (cf. fiches). Ces ateliers permettent notamment de faire reformuler aux élèves les différents verbes d'action rencontrés dans les histoires lues. Ces informations sont répertoriées sur un **panneau** affiché en classe = mémoire collective (le verbe d'action est écrit, on colle une image extraite de l'album illustrant cette action).

EPS :

* Les **verbes d'actions** figurant dans les ouvrages choisis doivent permettre de déclencher des actions motrices intéressantes en fonction de l'âge des élèves (complétée par une réflexion sur la prise de risque).

* **La situation de référence** se présente sous la forme d'un **circuit** mettant en jeu les verbes d'action retenus suite à la lecture des ouvrages : grimper, sauter, lancer, marcher en équilibre... (parcours déterminé préalablement par les enseignants lors des temps de concertation). L'enseignant peut ainsi évaluer les compétences de ses élèves.

* A partir des difficultés rencontrées dans le circuit de référence, **différents ateliers** d'apprentissage sont mis en place. (pendant trois semaines à raison d'une séance par jour où ils sont répartis en équipes, chaque atelier dure environ 5 à 6 minutes).

* Le **panneau collectif** élaboré en classe est **complété** à partir de photos prises lors des séances EPS.



Le module EPS se décline en :

Compétences spécifiques	<ul style="list-style-type: none">* Réaliser une performance mesurée (courir, sauter, lancer)* Adapter ses déplacements à différents types d'environnements (chuter, rebondir sur le trampoline, enchaîner des sauts, grimper, rouler, glisser, slalomer, chevaucher...).
Compétences transversales	<ul style="list-style-type: none">* S'engager lucidement dans l'action : oser s'engager en toute sécurité, contrôler ses émotions, choisir des stratégies efficaces...* Mesurer et apprécier les effets de l'activité (élaborer un répertoire moteur et savoir l'utiliser, prendre des informations dans un milieu aménagé, agir avec plaisir et volonté d'améliorer ses performances)* Construire de façon autonome un projet d'action : formuler, mettre en œuvre un projet.
Connaissances	<p>de savoirs pratiques portant sur la manière de réaliser différentes actions (repérer des obstacles, s'organiser pour sauter, se réceptionner, dissocier les bras des jambes, accepter de modifier son équilibre).</p>

Les différents ateliers mis en place permettront également de développer et de travailler :

<p>Des compétences utiles dans la vie de tous les jours</p>	<p>se repérer dans l'espace, évaluer des distances et des vitesses, contrôler son émotion dans une situation de risque, gérer sa sécurité et celle des autres, mieux connaître son corps...</p>
<p>La verbalisation</p>	<p>Toutes les situations vécues lors des séances sont des supports de verbalisation très intéressantes pour les élèves. S'exprimer oralement (par écrit ou par le dessin) leur permet de prendre de la distance avec l'émotion et les sensations ressenties, de mieux comprendre les raisons de la réussite ou de l'échec de ses actions. Ce sont aussi des occasions de développer le lexique lié aux actions motrices, de revenir sur l'action accomplie, de rechercher et de partager avec les autres des stratégies, des moyens, des attitudes pour améliorer ses performances ... (Ces activités de verbalisation doivent se dérouler pour leur plus grande part en amont ou en aval des séances d'EPS, l'EPS doit garder son objectif central = l'apprentissage d'actions motrices.)</p>

LE JOUR DU REGROUPEMENT :

EPS :

* Pour le jour J, **chaque classe** se propose de mettre en **place un atelier autour d'un verbe d'action**. Un **grand panneau** sera préparé sur lequel figurera le **verbe** d'action, une **photo** des actions à réaliser (on peut éventuellement associer un travail en arts plastiques pour mettre en valeur le panneau).

Cela permet aux élèves de concevoir un **projet** (prévoir le matériel nécessaire, les conditions de sécurité, les différents niveaux de difficultés puisqu'il y aura des enfants de la PS au CP..) Tout ceci en fonction de leur vécu antérieur et du travail fait sur ces ateliers.

* **En début de rencontre**, chaque classe **présente** l'atelier aux autres et donne les consignes de réalisation et de sécurité.

* Les enfants sont répartis en **équipes de 8 à 10** et tournent sur les différents ateliers. Cette rencontre permet à l'enseignant d'une classe de voir les progrès de ses élèves et éventuellement les compétences qu'il reste à travailler.

PARLER, LIRE, ECRIRE :

En bas de chaque panneau, figure également **un extrait d'une histoire** lue en classe. A l'issue de chaque atelier, l'équipe reçoit **une image de première de couverture** d'un album lu. A la fin de la rencontre, l'équipe doit retourner sur chaque panneau, lire l'extrait et retrouver à quel album appartient l'image.

QUELQUES PROLONGEMENTS

- établir **un réseau d'albums** autour de verbes d'action/ autour d'une activité physique... : lecture de ces ouvrages/ **action vécue en EPS** (cf réseaux : rouler, courir, s'entraider...)
- après avoir lu plusieurs albums, **retrouver quelle action fait tel personnage, expérimenter ces actions en EPS**
- après lecture d'un album, **écrire une nouvelle histoire** avec une donnée qui change : le lieu, le personnage, le début...Trouver de nouvelles actions, les **vivre** physiquement.
- remettre en ordre des **images séquentielles** extraites d'un ou de plusieurs albums
- chercher comment **illustrer les verbes d'actions** pour avoir un langage commun
- réaliser un jeu de Pictionary (dessiner une action et la faire deviner à son camarade)
- Tous ces dessins, images, schémas pourront être utilisés pour **élaborer des parcours** en EPS

•réaliser **un livre sur les verbes d'actions** : ex travail réalisé par la classe de cycle 1 de Omps : le livre se constitue de la manière suivante : la page de droite est consacrée à un verbe d'action (celui-ci est écrit et un petit bonhomme accomplit cette action : par exemple *Lancer* , la page de gauche reprend (photos) les différentes façons de lancer expérimentées par la classe : lancer à l'intérieur du bac à sable, plus ou moins loin, plus ou moins fort, avec précision, par dessus un filet, sur des plots, lancer des boules de neige, une petite pochette "*Pour en savoir plus*" permet de lister toutes les façons de lancer trouvées par la classe : à l'intérieur de/ à l'extérieur de/ avec une tenue différente de l'objet : balle, ballons, anneaux, cerceaux, sacs de sable.../avec des contraintes spatiales : contre un mur, une cible verticale, à l'intérieur d'une cible horizontale, des cerceaux, des cartons../ entre : 2 bancs, 2 lignes/ Par dessus-par dessous, de l'autre côté/ à travers : le cerceau../ lancer loin/ lancer haut/ lancer fort/ viser/ s'adapter pour lancer : la balle dans le cerceau, la balle par dessus le filet/lancer avec un engin particulier : raquette. On trouve aussi dans cette petite pochette, des recettes de cuisines, des jeux inventés par les enfants, des livres lus sur l'action en question, des poèmes, des expressions...

ALBUMS AUTOUR D'UNE ACTIVITE PHYSIQUE :

Courir :

- *Le petit bonhomme de pain d'épice* de Jim Aylesworth (mise en réseau avec *Roule galette*),
- *Rita* de L. Bourguignon et de M.Derullieux
- *Chat* de May Angeli
- *Quand je serai grand* de David Bedford et Jane Chapman
- *Polo et le dragon* de Régis Fallier

Sauter :

- *Théo grands pieds* de Jon Blake et Axel Scheffer
- *Le ballon* de Olga Lecaye
- *Devine combien je t'aime* de Sam Mc Bratney et Anita Jeram
- *Quand je serai grand* de David Bedford et Jane Chapman
- *Le petit bonhomme de pain d'épice* de Jim Aylesworth (mise en réseau avec *Roule galette*),

Grimper :

- *Quand je serai grand* de David Bedford et Jane Chapman
- *Mystère et Boule de gomme* - Grund

Pousser/ faire rouler/rouler :

- *L'énorme potiron* de Françoise Bobe et Yann Lovato
- *le ballon*,
- *Roule boule de neige* de Eriko Kishida et Yuriko Yamawaki
- *Roule galette* - les Mini Castor
- *Chat* de May Angeli

S'entraider :

- *L'énorme potiron* de Françoise BOBE et Yann LOVATO
- *Le gros navet* d'Alexis TOLSTOI et Niamh SHARKEY
- *Encore plus fort* d'Emile JADOUL
- *Un tout petit coup de main* d' Ann Tompert et Lynn Munsinger

Détournement d'objet : *La chaise bleue* de Claude Boujon (cf projet)

Le vélo : *Armeline Fourchedrue* de Quentin Blake