

Langages et albums :

LANGAGE ET EPS EN MATERNELLE

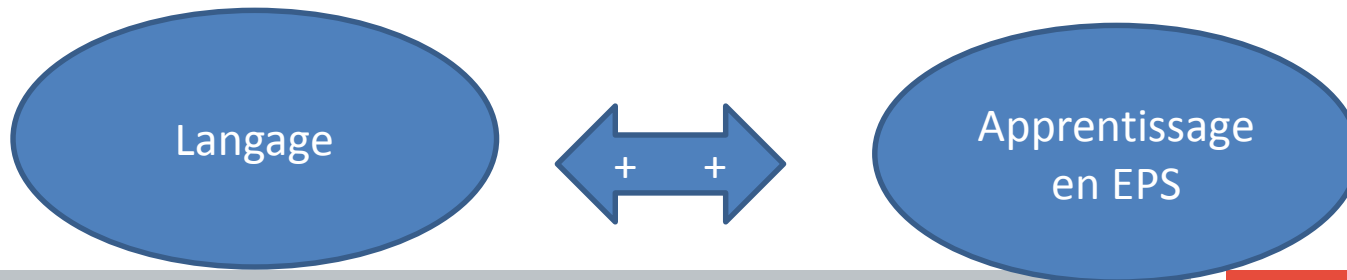
**« En quoi l'éducation physique peut-elle jouer un rôle dans la construction de la langue orale au cycle 1 ? »**

# Le langage un moyen pour

- Verbaliser les émotions et les craintes
- Permettre de s'engager dans l'action (but, consignes, critère de réalisation et de réussite)
- Aider à la construction des règles
- **Activer les possibilités motrices**

## L'EPS un support pour

- Décrire, évoquer
- Expliquer
- **Le langage a un effet sur les apprentissages moteurs...**  
...les apprentissages moteurs ont un effet sur le langage.



# Point de départ

## Les listes de Boisseau

- Progression de la PS à la GS
- Liste par thèmes
- Liste par type de mots : verbes d'action, les noms ...

# BOISSEAU - LISTE PS

- **les verbes d'action** : monter, s'accrocher, aller, se mettre debout, s'asseoir, marcher sur, marcher à quatre pattes, passer, se retourner, reculer, revenir, redescendre, regarder, sauter, tomber, mettre, se reposer, grimper, escalader, traverser, arriver, se balancer, attendre..
- 
- **les noms** : le banc, la table, les chaises, le plafond, le sol, la montagne, le mur d'escalade, le pont de singe, les pieds, les mains, les bras, les jambes, le genou, la tête, le dos, le ventre, le côté, les prises, la corde, la tour, le toboggan, la passerelle, l'échelle, le filet, la poutre, la planche, le tunnel, le trampoline, une barre, les tapis, un ballon, un tonneau, un cerceau, les plots, les échasses, un parcours, une roulade..

# BOISSEAU - LISTE MS

- **Les noms** :salle de jeux, **banc, table, chaises**, dossier, **plafond, sol, montagne, mur** (d'escalade), prises, **pont** de singe, **rivière** des crocodiles, corde, tour, bord, toboggan, passerelle, échelle, barreau, escabeau, filet, poutre d'équilibre, planche, tunnel, fond, trampoline, barre, tapis, plongeoir, haut, **milieu**, avant / arrière, cerceau, échasses, **pieds, mains, doigts**, pouce, **ongle, bras, épaule**, coude, poignet, **poing, jambes**, cuisse, **genou**, cheville, **tête, dos**, derrière, fesse(s), **ventre, côté**, hanche, **cou, corps**, muscle, cœur, **serpent**, acrobate, **musique, pas**, roulade, saut, chute, pente, parcours, **fatigue**, arrêt, équipe, numéro, **suivant, bruit**, gymnastique, sport, **danger, peur, attention**.

# BOISSEAU - LISTE MS

- **Les verbes** :percher, aller, passer, avancer, bouger, se mettre, debout, s'asseoir, marcher sur, marcher à quatre pattes, passer, traverser, s'arrêter, se baisser, s'allonger, ramper, tourner, suivre, courir, se dépêcher, dépasser, se retourner, hésiter, reculer, revenir, descendre, glisser, sauter, bondir, tomber, rouler, se cogner, s'écorcher, écarter, pousser, tirer, toucher, tenir, soulever, porter, faire, mettre, se reposer, donner, aider, tendre, envoyer, rater, remplacer, imiter, gêner, bousculer, arriver, gagner, perdre, regarder, se balancer,danser, se pencher, s'appuyer, attendre, respirer, transpirer

# BOISSEAU - LISTE GS

## Les noms :

salle de jeux, largeur / longueur, chaussure(s) de sport, tee-shirt, banc, table, chaises, dossier, plafond, sol, montagne, mur d'escalade, prises, pont de singe, rivière des crocodiles, fond, fois, corde, tour, bord, toboggan, passerelle, échelle, barreau, escabeau, filet, poutre d'équilibre, planche, tunnel, trampoline, barre, tapis, trapèze, plongeur, haut / bas, milieu, avant / arrière, cerceau, échasse(s).. pieds, pointe, main(s), doigt(s), pouce, ongle, bras, épaule, coude, poignet, poing, aisselle(s), jambe(s), cuisse, genou, cheville, mollet, tête, cou, nuque, dos, omoplate, derrière, fesse(s), ventre, côté, côte(s), poitrine, cœur, poumon(s), hanche, corps, muscle(s), force.

serpent, acrobate, musique, pas, roulade, galipette, cabriole, saut, bond, chute, geste, mouvement, pente, parcours, espace, fatigue, arrêt, bruit, gymnastique, sport, aventure, courage, danger, peur, attention, progrès, plaisir.. équipe, numéro, suivant, groupe(s), atelier(s), file(s)

# BOISSEAU - LISTE GS

**Les verbes :** monter, s'accrocher, grimper, escalader, se percher, aller, passer, avancer, se déplacer, bouger, se mettre debout, s'asseoir, marcher sur, marcher à quatre pattes, passer, traverser, s'arrêter, se baisser, s'accroupir, s'agenouiller, s'allonger, ramper, tourner, suivre, courir, se dépêcher, dépasser, se croiser, se retourner, hésiter, oser, reculer, revenir, bloquer, descendre, glisser, sauter, bondir, tomber, rouler, se cogner, buter, se tordre, s'écorcher, écarter, pousser, tirer, toucher, tenir, soulever, porter, faire, mettre, se reposer, soupirer, donner, aider, se grouper, s'approcher, tendre, envoyer, rater, remplacer, imiter, gêner, bousculer, arriver, gagner / perdre, regarder, se balancer, se suspendre, danser, jongler, se pencher, S'appuyer, attendre, respirer, transpirer, aérer, organiser, intéresser, rassurer..



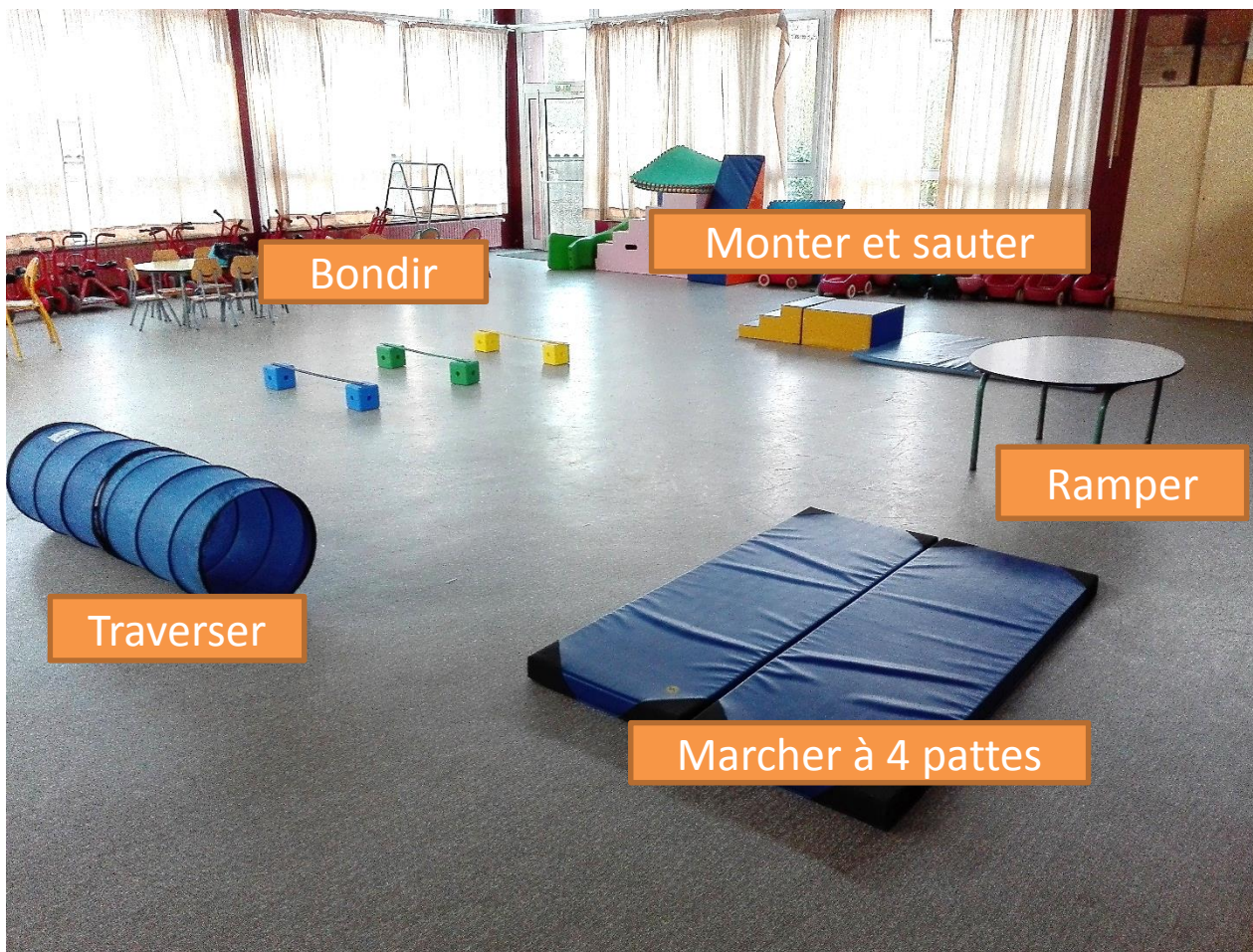
# BOISSEAU - LISTE GS

- **Adj** : bas / haut, grand, rond, long, étroit, facile / difficile, dur / mou, simple, inverse, dangereux, épais, premier / deuxième / troisième / dernier, assis / couché, droit(e) / gauche, immobile, fort, souple, agile, capable, courageux, occupé, impatient, paresseux, fatigué, épuisé, essoufflé, étonné, groupé(s), serré(s)..
- **Adv** : avant / après, vite, ici / là, dedans / dehors, à côté, près / loin, en bas / en haut, au-dessous / au-dessus, au milieu, autour, au-delà, en face, à droite / à gauche, bien / mieux, ensemble, debout.. alors, déjà, souvent, enfin..
- **Prep** : à, au, vers, de, du, dans, sur / sous, avant / après, devant / derrière, contre, à côté de, près de / loin de, en bas de / en haut de, au-dessous de / au-dessus de, au milieu de, autour de, à l'intérieur de, à travers, entre, à droite de / à gauche de..

# Langage et EPS : Quand Quoi Comment?

Avant la séance	Pendant la séance	Après la séance
<p>Verbaliser mettre en mémoire</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Le dispositif</li><li>- Les règles d'Or</li><li>- But, critères de réussite des taches</li></ul>	<p>Priorité : <b>AGIR</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Reformulation par les élèves</li></ul>	<p>Raconter, transférer</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Nommer les objets</li><li>- Nommer les actions</li><li>- Nommer ses émotions</li><li>- Décrire les parcours</li></ul>

# Vivre le parcours (priorité à l'action)



# Outils et activités

- 
- **Création d'un imagier :**
  - engins et matériel qu'on utilise
  - partie du corps, actions

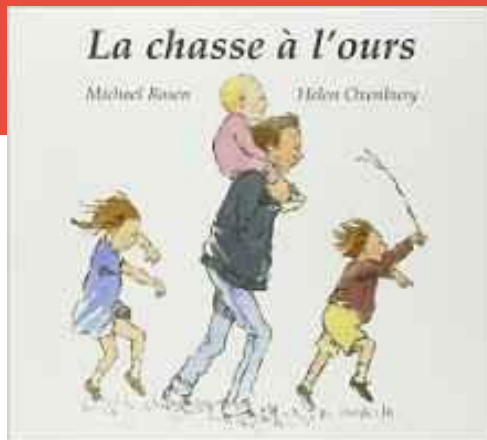


-> **Comment donner du sens ?**



Des albums pour  
engager le projet.





Qui a déjà été à une chasse à l'ours ? Aujourd'hui, c'est une famille de quatre enfants avec leur père qui part à l'aventure. Ils parcourent d'abord une prairie, "Froufrou friselis !", puis franchissent une rivière, "Splash ! Sploush !", traversent une forêt "trébuche bronche !" Et finalement, arrivent sur une grotte sombre et étroite "Tiptap ! Tiptap !". Qui sait ? L'ours est peut-être là...

La chasse à l'ours

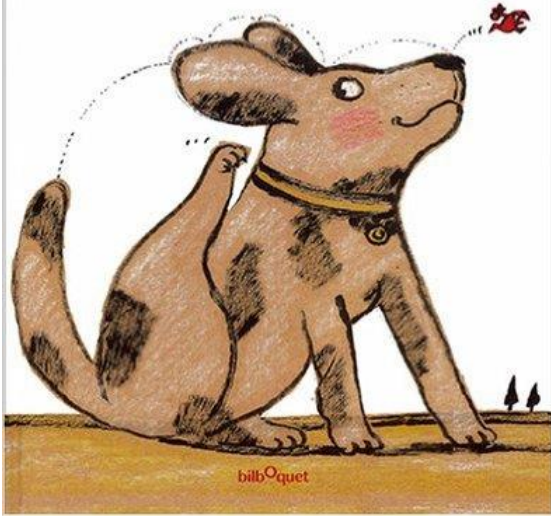
[https://www.youtube.com/watch?v=ZYbD\\_dJMR4k](https://www.youtube.com/watch?v=ZYbD_dJMR4k)

[https://www.youtube.com/watch?v=nCC\\_x4U0iFA](https://www.youtube.com/watch?v=nCC_x4U0iFA)

**Franchir, s'équilibrer**

# Petite Puce

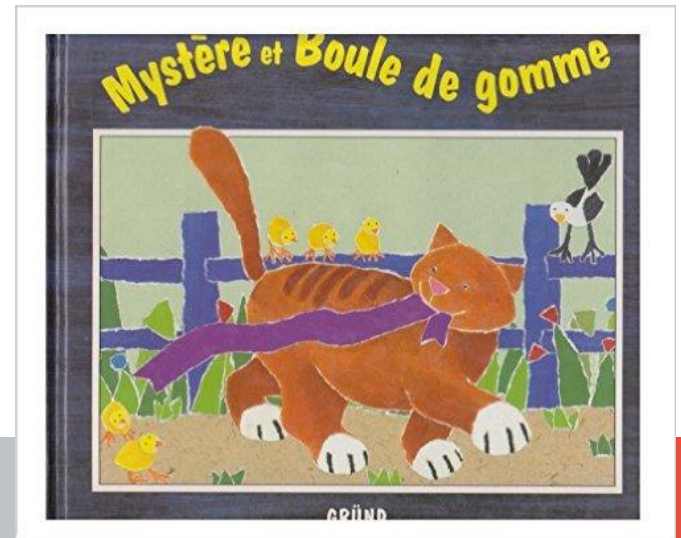
Éric Battut

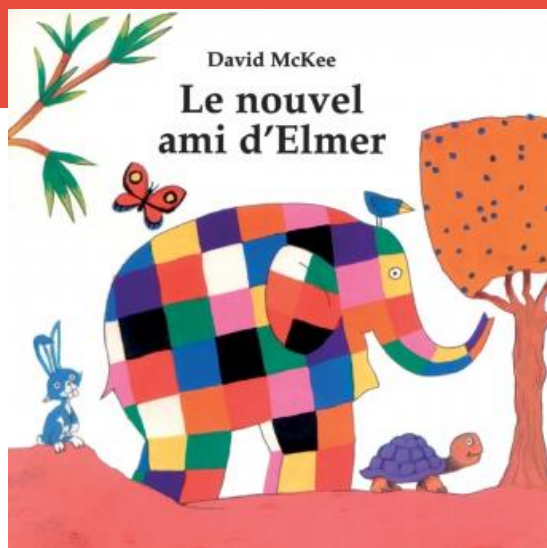


Une petite puce rouge cherche un logis pour passer une bonne nuit, elle se pose sur tous les animaux de la ferme un par un, le cheval, la vache, la chèvre, le cochon... mais aucun ne trouve grâce à ses yeux, à chaque fois, quelque chose la dérange et lui promet une nuit très désagréable. Finalement, Petite Puce trouvera refuge sur un gros animal immobile et silencieux: une meule de foin.

Ce nouvel album, réalisé en collages et au pastel gras, laissera peut-être les inconditionnels d'Eric Battut sur leur faim. Très simple dans le texte comme dans le dessin, il est construit sur le principe de la répétition, du livre-promenade, ce qui devrait toutefois séduire les jeunes lecteurs.

**Sauter, grimper,  
marcher à 4 pattes,  
s'équilibrer**





Elmer l'éléphant bariolé a un nouvel ami, mais les autres animaux n'arrivent pas à deviner de qui il s'agit. Ni la tortue ni le lapin, encore moins le papillon. Et toi, y parviendras-tu ? Rendez-vous à la fin du livre pour découvrir ce nouvel ami mystérieux : une surprise de taille t'attend !

**se balancer,  
s'équilibrer ramper,  
sauter**

Il n'y a pas que le chien, le chat, la poule, l'oie, le lapin, le canard, le cochon et le mouton qui aiment jouer à Suivez le guide avec le petit garçon. Il y a aussi Tigre. Mais, comme chacun sait, les tigres peuvent être dangereux... Alors, que faire ?

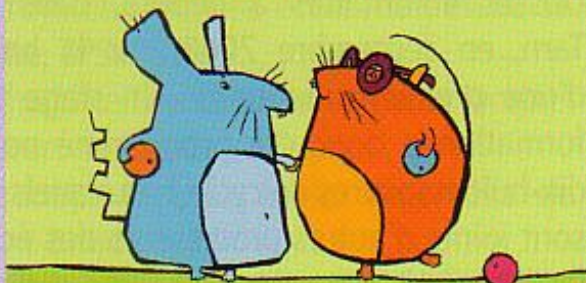
**Sauter, courir**





Lou Tarr - Marion Devaux

Les aventures de Pensatou et Tétanlère  
**Le château de Radégou**

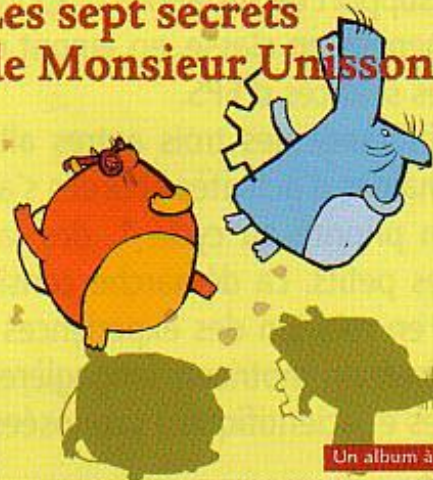


EDITIONS  
REVUE  
es

Un album à jouer

Lou Tarr - Marion Devaux

Les aventures de Pensatou et Tétanlère  
**Les sept secrets  
de Monsieur Unisson**

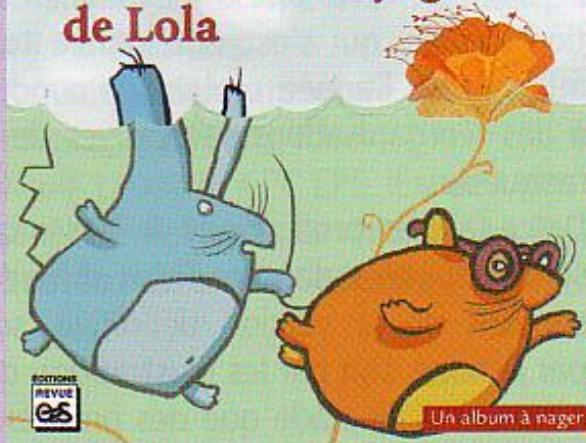


EDITIONS  
REVUE  
es

Un album à danser

Lou Tarr - Marion Devaux

Les aventures de Pensatou et Tétanlère  
**Le fabuleux voyage  
de Lola**



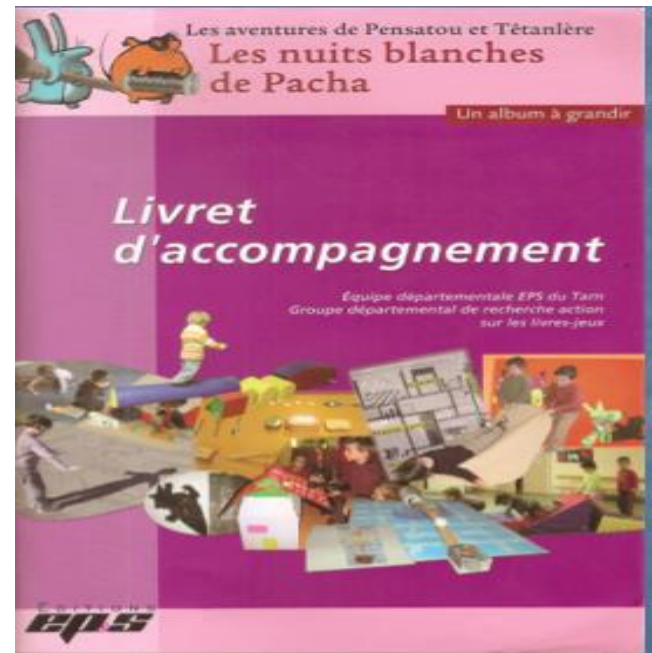
EDITIONS  
REVUE  
es

Un album à nager

*À partir d'une histoire lue en classe, l'album à jouer permet de bâtir un grand jeu collectif. Construit sur le même principe, l'album à danser oriente les enfants vers des situations de danse contemporaine. L'album à nager, quant à lui, propose une initiation à la natation qui tient compte des angoisses enfantines vis-à-vis de l'élément aquatique.*

« *Les aventures de Pensatou et Têtanière : les nuits blanches de Pacha* » Lou Tarr et Marion Devaux  
Editions EPS

**Un album à grandir**



# Langage et motricité à l'école maternelle.... Les nuits blanches de Pacha

## 1 - nommer les objets



Poster cuisine

# Langage et motricité à l'école maternelle.... Les nuits blanches de Pacha

## 2 – nommer les actions



Poster cuisine

# Représentation du parcours

## Objectifs :

- Partir de l'objet réel pour aller vers une symbolisation puis un changement d'échelle.
- Améliorer les compétences motrices et leur vocabulaire spécifique.
- Travailler le vocabulaire spatial spécifique (dessus, dessous, à droite...).

# Exemple 1: thème de la cuisine



# Exemple 2: thème du bureau



# Planche de personnage

- Personnages dans différentes positions à découper.



# Exploitation :

- 
- 
- Déterminer la pièce implicite de la maison. ( ce qui induit le thème)
- Nommer les objets utilisés.
- Nommer les actions.
- Créer des relations entre aménagement et actions (une boîte de conserve pour monter, une spatule pour glisser..).
- Etablir une relation entre le vécu des enfants en EPS et les actions des souris (ce que nous avons déjà fait, ce que nous n'avons jamais fait...).
- Faire observer ce que font Têtanlère et Pensatou.
- Attirer l'attention sur le rôle de certaines souris (celle qui tient léponge), sur le sens de déplacement (tout le monde dans le même sens).
- Anticiper sur ce que vont faire les souris après être passées (revenir au point de départ, changer d'atelier)

# Exemple d'activités

*A l'aide de la planche de personnages*

- Transposer « Pensatou fait comme nous »
- Inventer des actions et les verbaliser

Variables :

- Par les élèves
- Changer de personnage
- Changer d'action

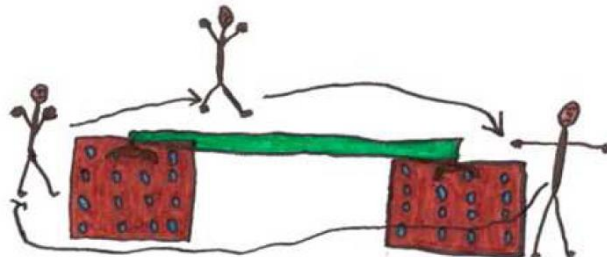
# Pour aller plus loin

- Cahier d' EPS
- Maquettes

# Cahier d'EPS ou cahier de vie

- Des dessins qui vont favoriser les représentations mentales.
- Des photos des élèves ou d'un dispositif.

Je marche sur la poutre (Claire)



- 
- Des représentations d'un dispositif : plan schéma dessin ou photo (matériel ASCO)



- 
- 
- Une grille d'évaluation des compétences « j'ai réussi à ... » « nous avons réussi à ... »

# **A vous de jouer !**

Proposer un parcours à partir de l'affiche garage ou salle de bain

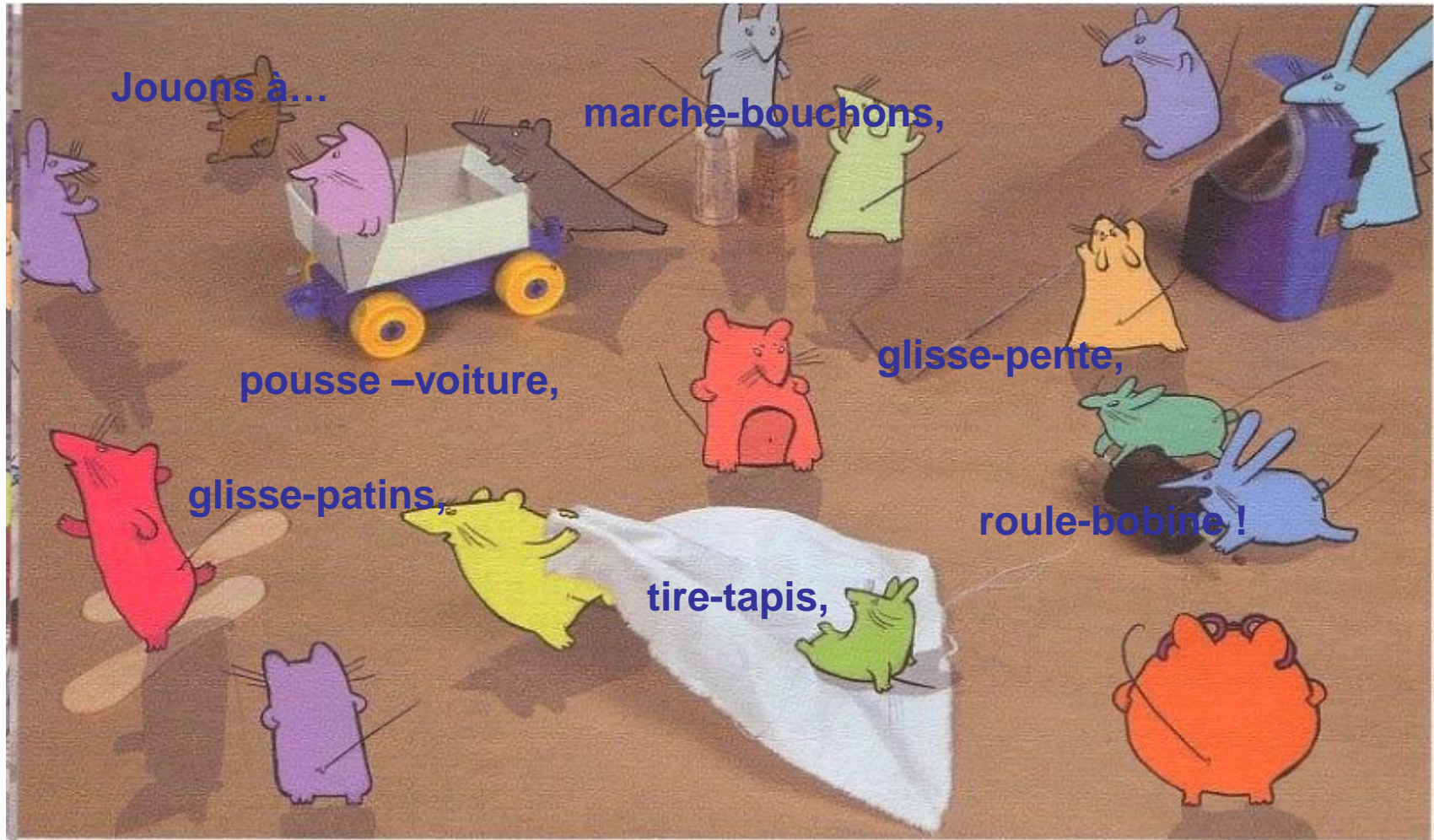
# Langage et motricité à l'école maternelle.... Les nuits blanches de Pacha



Poster salle de bain

**Éléments nouveaux** : une souris en parade, une autre aide pour la rotation autour du coton-tige.

## Langage et motricité à l'école maternelle.... Les nuits blanches de Pacha



Poster du garage

**Élément nouveau** : Organisation différente (ateliers).

Entraide indispensable dans certains jeux de même que l'alternance des rôles.