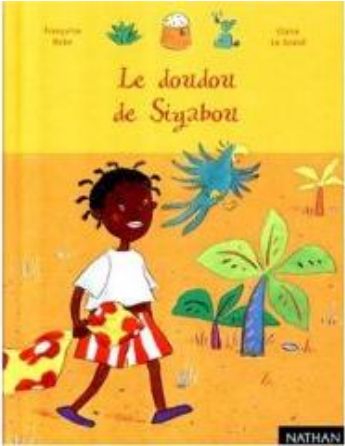


Objectifs	Moyens	Déroulement	Observations
➤ Lecture ☞ Découvrir un Album ☞ Organiser chronologiquement. ☞ Identifier des verbes d'action ➤ Adapter son déplacement ☞ Grimper (singe) ☞ Ramper (crocodile) ☞ Quadrupédie (éléphant) ☞ Porter (éléphant) ➤ Réaliser une action mesurée ☞ Courses (animaux) ☞ Sauter (attraper le doudou) ➤ Adapter .../... environnements ☞ S'orienter (jeux de piste) ☞ Mémoriser (chouchous) ➤ Coder décoder. ☞ Suivre un chemin	« Le doudou de Siyabou »  <i>Mais il est triste, Siyabou... Il a perdu son doudou, un morceau de tissu à fleurs qu'il trimballe partout. Heureusement, les animaux du village africain sont là et lui proposent leur aide...</i> Françoise Bobe Claire Le Grand Les petites histoires, Nathan	➤ Lecture et imprégnation de l'album ☞ En rituel pendant une semaine lecture de l'album en 4 phases (Sit. Initiale, Actions 1&2, Actions 3&4, Résolution, Sit. Finale) ➤ Mise en évidence des verbes d'action. ☞ Lors des lectures sur les actions des animaux. ☞ Élaboration d'un affichage, trace écrite pour mémoire. ☞ Relecture complète de l'histoire. ☞ Lecture des passages avec mise en évidence des verbes d'action, puis proposition par les élèves de déplacements ☞ Codage des formes de déplacement. ➤ Lecture des passages incluant les actions. ☞ Les élèves devant se déplacer comme... ☞ Mise en place d'ateliers : ☞ Les groupes évoluent comme... (en se référant au codage et/ou image des animaux) ➤ Se déplacer comme... ☞ Sous forme de relais, en essayant d'aller le plus vite. ⇒ Suivant les courses des animaux. ⇒ Attraper un doudou en hauteur. ➤ Jeu de piste (cours ou classe) ☞ Suivre un jeu de piste en fonction des fiches codées (plusieurs pistes faisant varier l'ordre des actions) soit en bougeant comme... l'arrivée faisant sauter pour prendre le doudou. ☞ Jeu des chouchous (à la place du doudou) - Règle sur le site : eps.site.voila.fr ➤ Suivre une piste codée (grand espace avec déplacements variés ou sur « papier » en classe) ☞ Suivre les images des animaux dont le déplacement est codé, et finir sur une couleur correspondant à la bonne arrivée.	• Faire en sorte que les élèves s'imprègnent bien de l'histoire ; des personnages et des actions ; de la chronologie. • Élaborer une trace écrite des codages d'action avec l'association à l'image d'un animal. • Les parties suivantes peuvent être élaborées par l'enseignant, mais aussi par des élèves d'une autre classe (Cycle 2 ou 3) voire des élèves de PS ou MS • Les réinvestissements peuvent être faits soit dans la classe (sur papier) soit dans un lieu plus vaste, connu ou inconnu