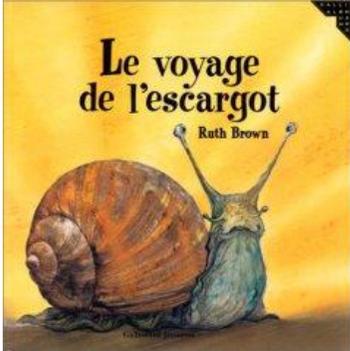


<b>Objectifs</b>	<b>Moyens</b>	<b>Déroulement</b>	<b>Observations</b>
<p> <b>➤ Lecture</b>                      ↻ Découvrir un Album                      ↻ Identifier des verbes d'action                      ↻ Rechercher les différents modes de déplacements s'approchant de ceux de l'escargot.                 </p> <p> <b>➤ Adapter son déplacement :</b>                      ↻ Grimper, s'équilibrer.                      ↻ Se déplacer dans un environnement inhabituel.                      ↻ Se diriger en fonction d'une consigne.                      ↻ S'orienter                 </p> <p> <b>➤ Coder décoder.</b>                      ↻ Suivre un chemin                      ↻ Réaliser des actions motrices.                 </p>	<p style="text-align: center;"><b>« Le voyage de l'escargot »</b></p>  <p style="text-align: center;"><i>La poésie de ce livre et la chute de ce voyage laisseront aux plus jeunes (et aux moins jeunes) un léger sourire aux lèvres...</i></p> <p style="text-align: center;">Ruth Brown Gallimard Jeunesse</p>	<p> <b>➤ Lecture et imprégnation de l'album</b>                      ↻ En rituel pendant une semaine lecture de l'album en plusieurs phases (Sit. Initiale, les diverses actions, Sit. Finale)  <b>➤ Mise en évidence des actions.</b>                      ↻ Lors des lectures sur les façons de se déplacer.                      ↻ Élaboration d'un affichage, trace écrite pour mémoire.                      ↻ Lecture des passages avec mise en évidence des déplacements, puis proposition par les élèves.                      ↻ Codage des formes de déplacement.                 </p> <p> <b>➤ Lecture des passages incluant les actions.</b>                      ↻ Les élèves devant se déplacer comme...                      ⇒ Mise en place d'ateliers :                 </p> <p> <b>➤ Le coteau escarpé :</b>                      ↻ Déplacement sur un pan incliné, recherche de différents modes de déplacement.                      ↻ Atteindre le sommet pour décrocher un objet.                 </p> <p> <b>➤ Le tunnel :</b>                      ↻ Passer dans des tunnels aménagés à partir de bancs recouverts de toile,                      ↻ Faire des tunnels de plus en plus longs, de plus en plus étroits.                 </p> <p> <b>➤ La forêt</b>                      ↻ Passer devant, derrière, des arbres représentés par des piquets ou des cartons, ...                      ↻ Tourner à droite, à gauche.                 </p> <p> <b>➤ Réinvestissement</b>                      ↻ Il sera possible de réinvestir les affichages et codages effectués précédemment en proposant des circuits différents s'appuyant sur le décodage des actions à réaliser via des « affiches codes » posées au pied de chaque atelier.                      ↻ Ou inversement, suivre un chemin, faire l'action demandée par l'enseignant, et de retour en classe coder ce qui a été vécu, remettre en ordre chronologique des codes, ...                 </p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire en sorte que les élèves s'imprègnent bien de l'histoire ; des déplacements ; de la chronologie.</li> <li>• Élaborer une trace écrite des codages d'actions avec l'association à l'image d'un atelier ou du déplacement</li> <li>• 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</li> <li>• Les réinvestissements peuvent être faits soit dans la classe (sur papier) soit dans un lieu plus vaste, connu ou inconnu</li> </ul>