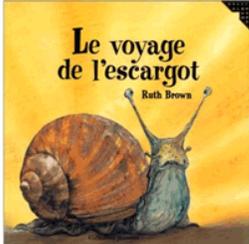
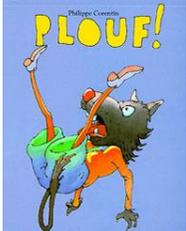
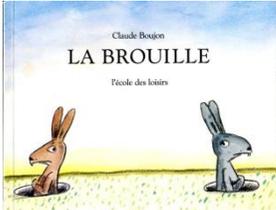
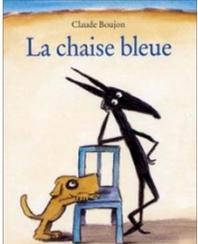


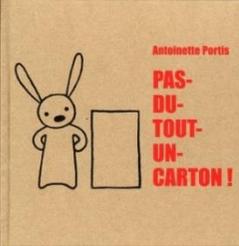
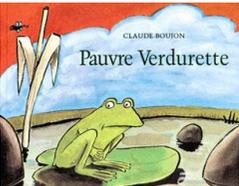
Des albums de littérature de jeunesse pour faire de l'EPS

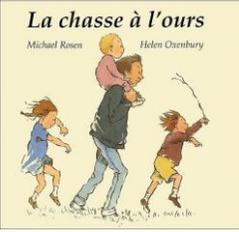
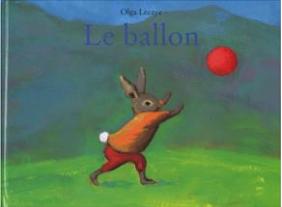
Les nouveaux programmes : 4 sous-domaines

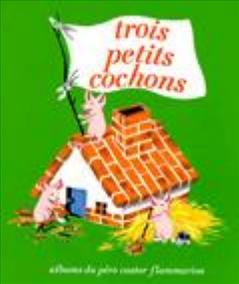
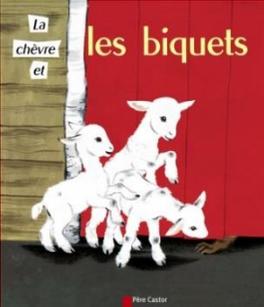
- 1 Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- 2 Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.
- 3 Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.
- 4 Collaborer, coopérer, s'opposer

Titre /auteur/éditeur	Niveau	Sous-domaines de l'EPS (nouveaux programmes)	Pistes possibles en EPS	Pistes possibles autres domaines
<p>Petit-Bleu et Petit-Jaune Leo Lionni EDL</p> 	<p>PS MS</p>	<p>3 2 4</p>	<p>*La ronde</p> <p>*Se déplacer dans différents environnements : courir, grimper</p> <p>*Passer dans un tunnel, construire le tunnel</p> <p>*Parcours</p> <p>*Jeux de fusion, jeux en parallèles avec équipes de couleurs</p> <p>*Se cacher</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Arts visuels - Vivre ensemble
<p>Le voyage de l'escargot Ruth Brown Gallimard jeunesse</p> 	<p>PS MS</p>	<p>2</p>	<p>*rechercher différents modes de déplacements : ramper, glisser, grimper, s'équilibrer, franchir, traverser + dessus/ dessous</p>	

<p>Devine qui fait quoi (une promenade invisible) Gerda Muller EDL</p> 	<p>PS MS GS</p>	<p>2 1</p>	<p>*S'orienter (les lieux de la classe, la cour, espace moins connu) * une piste, un chemin à partir de balises empreintes *Coder/ décoder un parcours *Course longue avec un contrat distance selon le personnage que l'on est (canard, cheval, pie, chien, enfant). A chaque tour je dépose une empreinte.</p>	<p>- Arts visuels : les traces Dictée à l'adulte : mettre en mots l'histoire</p>
<p>Plouf Philippe Corentin EDL</p> 	<p>GS</p>	<p>4 1</p>	<p>*Tirer à la corde *Grimper avec un objet sur espalier. Redescendre à la corde Passer le relais</p>	<p>-</p>
<p>La brouille Claude Boujon EDL</p> 	<p>MS GS</p>	<p>4 1</p>	<p>*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 vertical / pour détruire un mur, des quilles</p>	<p>- Vivre ensemble</p>
<p>La chaise bleue Claude Boujon EDL</p> 	<p>MS GS</p>	<p>1 3</p>	<p>*Se déplacer par rapport à la chaise (se repérer dans l'espace) : sur/ sous, autour *Proposer des mimes *Mimer le plus fidèlement les pages de l'album *Le jeu du miroir : un enfant réalise un mime, l'autre l'imité en miroir *Faire varier les appuis</p>	<p>- DDM/ se repérer dans l'espace -</p>

<p><i>Pas-du-tout-un-carton !</i> Antoinette Portis Kaléidoscope</p>  <p><i>Le plus beau de tous les cartons du monde</i> Pascal Teulade/ JCharles Sarrazin EDL</p>  <p><i>La boîte</i> Claude Ponti EDL</p> 	<p>PS MS</p>	<p>1 3</p>	<p>*Se déplacer par rapport au carton (se repérer dans l'espace) : sur/ sous, autour</p> <p>*Proposer des mimes *Mimer le plus fidèlement les pages de l'album *Le jeu du miroir : un enfant réalise un mime, l'autre l'imité en miroir *Mimer une histoire contée par l'enseignant *Inventer une histoire à mimer</p>	<p>- Langage : créer l'histoire (dessiner, écrire, photographier) à destination d'une autre classe</p>
<p><i>Pauvre Verdurette</i> Claude Boujon EDL</p> 		<p>2 3</p>	<p>*Se déplacer dans différents environnements</p> <p>*Ronde à partir de « Qui fera la bonne galette » → « Qui embrassera Verdurette ? Verdurette qui l'épousera ? »</p>	

<p>La chasse à l'ours Michael Rosen/ Helen Oxenbury EDL</p> 	<p>PS MS GS</p>	<p>2 4 1 3</p>	<p>*Parcours sensoriel en boucle se déplacer, se cacher dans la forêt *Traverser la rivière en utilisant le moins de cerceaux (seul, à deux) en courant, en sautant, en fonction de l'espace *traverser le marécage avec un engin (échasses, briques, cerceaux) *traverser la grotte en rampant dans un tunnel *Orientation : trouver le chemin ou suivre un parcours selon un road book idem avec 2 équipes</p> <p>*Rouler, tourner, glisser</p> <p>*Exprimer des sensations</p>	<p>-DDM / Découvrir le vivant</p> <p>Langage/ lexique (s'enliser, s'enfoncer)</p>
<p>Le ballon Olga Lecaye EDL</p> 	<p>PS MS</p>	<p>1 4</p>	<p>*Exploration autour du ballon : *Faire rouler, lancer, *Courir dans différents milieux</p> <p>*Coopérer pour transporter (exemple : utiliser un grand ballon type Kinball qui induit la coopération)</p>	
<p>Tout en haut Mario Ramos Pastel</p> 	<p>GS</p>	<p>2</p>	<p>*Acrosport</p>	

<p>Les trois petits cochons</p> 	PS	2	<p>*S'orienter : passer par chaque maison et récupérer une étiquette (brique, paille, bois). Parcours dans différents sens/ Parcours dans différents milieux/ avec plan/ avec flèches/ selon photos + rajouter une maison de fleurs</p>	
<p>Le loup et les 7 chevreaux</p> 	MS	2	<p>*S'orienter : aller chercher les 7 chevreaux</p>	