

# Langage et EPS

## cycle 1

### Rappel sur les programmes 2008

#### *S'approprier le langage*

- La pratique du langage associée à l'ensemble des activités contribue à enrichir son vocabulaire et l'introduit à des usages variés et riches de la langue.
- Apprendre à communiquer sur des réalités de moins en moins immédiates.
- Chaque jour dans les divers domaines d'activité, et grâce aux histoires que l'enseignant raconte ou lit, les enfants entendent des mots nouveaux. L'utilisation de ce vocabulaire dans d'autres contextes facilite la mémorisation.
- En manipulant la langue, les enfants s'approprient les règles qui régissent la structure de la phrase.

#### *Agir et s'exprimer avec son corps*

L'enfant exprime ce qu'il ressent, nomme les activités et les objets manipulés ou utilisés, dit ce qu'il a envie de faire.

### **Quelles interactions d'apprentissage entre EPS et langage ?**

L'exploration de l'activité physique sollicite une communication dans toutes ses dimensions, verbales ou non verbales. Elle amène l'élève à exprimer et à communiquer ses impressions, ses émotions, ses réussites et ses échecs.

Afin que les différentes activités soient une source de profit pour les apprentissages langagiers, il importe que les enjeux soient clairement identifiés.

En EPS, le langage d'action et celui d'évocation, décontextualisé, coexistent le plus souvent dans les mêmes instants. C'est l'activité conduite qui mobilise plutôt l'un ou l'autre, à des niveaux de perfectionnement variables.

Le langage en situation fait référence à un langage factuel qui accompagne une situation vécue par les interlocuteurs.

Le langage d'évocation renvoie pour l'essentiel à la mise en récit.

## **Quelle est l'utilité d'un projet alliant motricité et album ?**

S'identifiant aux héros de l'histoire présentée dans l'album et lu par l'enseignant, les élèves seront amenés à en vivre les péripéties dans le réel en salle de motricité. Ils devront, à des fins de réalisation en EPS, mettre en scène des situations de jeux en correspondance avec les actions des personnages, de l'histoire et du matériel qui leur semble possible ou nécessaire. Les élèves vont développer des compétences particulières par la mise en relation des espaces fictifs liés aux illustrations et l'espace réel dont ils disposent.

Les élèves mettent en scène un parcours de motricité en correspondance avec la séquence de l'histoire. Ils vont vivre dans le « réel » une adaptation des aventures des héros. Ils vont aussi dédramatiser l'action motrice puisqu'il s'agit de celle du héros.

Faire les liens entre le vécu en salle de motricité et les activités de langage en classe : revivre, raconter, reconstruire... permet finalement de mieux comprendre le schéma corporel et de travailler langage de situation et langage d'évocation.

Dans la classe, l'enseignant met en place des situations fonctionnelles de lecture. Les projets en EPS sont motivants et, pour ne pas oublier le « découvrir l'écrit » (des programmes) les élèves produiront des maquettes, des dessins et des écrits (lexique, répertoires...).

Le choix des albums devra permettre d'explorer le plus d'actions motrices possibles en relation avec les programmes tout au long de l'année. Il faut néanmoins que le héros accomplisse un certain nombre d'actions physiques.

- Se déplacer (glisser, franchir, grimper, rouler...)
- S'équilibrer
- Manipuler (agiter, projeter, réceptionner...)
- Activité à visée artistique (danses, expression corporelle...)

En fonction du choix de l'album, on peut très bien effectuer ce type de séances pour découvrir le milieu aquatique.

## **Les compétences mises en jeu**

Grâce à ce type de projet, les élèves abordent les domaines d'activité de façon ludique du coup ils s'impliquent d'autant plus volontiers. Combiner motricité et maîtrise des langages donne beaucoup de sens à nos apprentissages, tout en développant particulièrement la mémorisation (textuelle et corporelle) et la diction.

### *Domaines d'activité :*

- Langage comme pivot des apprentissages
- Agir et s'exprimer avec son corps
- Découverte du monde - structuration de l'espace

### *Compétences visées :*

- Comprendre une histoire et le manifester en reformulant la trame narrative de l'histoire.
- Dire ce qu'on fait, ce qu'on voit, ce qu'on ressent, ce qu'on pense.
- Mémoriser de courtes phrases.
- Adapter ses gestes aux contraintes matérielles.
- Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles remettant en cause l'équilibre.
- Faire des propositions lors des phases de création et d'invention, avec son corps et sa voix.

## **Déroulement des activités**

Ce type de projet suit à peu près le même processus. Les modifications dans le déroulement seront guidées par les albums eux-mêmes.

Il n'y a pas un seul mode d'utilisation des albums. Ceci est un exemple.

*Pour l'élaboration d'un projet : une possibilité de mise en œuvre.*

### **L'album : point de départ du projet**

- Lecture de l'histoire en s'assurant que les élèves aient bien compris le sens global de l'histoire, la chronologie de l'action, les motifs de l'action. Il s'agit là de mettre en œuvre les séances habituelles de lecture d'album, ateliers...visant à faciliter la compréhension. (Images séquentielles...)
- Reformulation dans les propres mots des élèves de la trame narrative (travail sur les personnages, le problème posé et sa résolution, la situation finale...)
- Transfert vers la réalité : L'enseignant amène les élèves à transporter dans un espace connu une histoire qui va devenir une expérience réelle. (Maquette des personnages, situation de départ, jeux de rôles...)
- Dégager de l'album les actions motrices les plus parlantes, que l'on veut travailler en EPS. (Affichettes...). En atelier laisser les élèves s'approprier les actions motrices du héros et par le questionnement arriver à la verbalisation de ses actions motrices.

## Dans la salle de motricité chaque jour

### *Le parcours n'est pas installé*

- Choisir les éléments de motricité à mettre en scène. Proposer le matériel mais ne rien construire car au départ l'élève est dans une phase d'exploration.
- Placer les affiches réalisées à partir de l'album et laisser les élèves chercher à reproduire les actions du héros,
- Echanger, partager, raconter son expérience, ses découvertes.
- Matérialiser grâce à des photos par exemple les actions découvertes afin de créer un répertoire commun.
- Mettre en place différents parcours à l'aide de ces actions (reproduites sur fiche par exemple)

### *Le parcours est installé*

- L'enseignant choisit le matériel d'EPS utile à la mise en scène, puis réalise les parcours.
- Les élèves se déplacent à la manière du héros. Il vit une expérience motrice sensorielle et affective personnelle. A chaque fois il utilise le lexique pour exprimer l'action réalisée (lexique travaillé en classe lors de la lecture de l'album).
- Commenter les actions qu'on projette de réaliser ou que l'on a réalisées.
- Utilisation du petit matériel ou des photos du matériel pour recréer le parcours réalisé par le héros. Attention, la chronologie du parcours va être difficile (orientation) d'où la nécessité de comparer, en ateliers de langage, le parcours avec les parcours d'autres groupes pour les faire évoluer. Pour faciliter l'orientation dans l'espace, ne pas hésiter à faire des allés et retour entre la classe et la salle de motricité.
- Echanges, construction de nouveaux parcours.
- Expliciter de plus en plus clairement l'ensemble d'actions à enchaîner qu'on réalise immédiatement après.

### *Au quotidien*

L'élève va s'appuyer sur le contexte dans lequel il évolue pour parler et comprendre.

Le maître reformule, aide mais laisse le temps à chaque élève de s'exprimer parfois par le geste d'abord puis par la parole. Progressivement le maître va chercher le langage d'évocation.

Grâce à l'album on va travailler progressivement la syntaxe : on passe du héros (prénom) « il » au « moi » puis au « je ». Le maître utilise le « tu » puis avec l'évocation des séances on parlera du groupe qui fera apparaître le « nous » et le « vous ».

Les élèves vont élaborer un lexique pour la classe (verbes d'action, matériel...) Il va pouvoir aussi légendier des photos en utilisant le répertoire de la classe.

Présenter à un invité, à une autre classe, à un autre groupe l'album. Les photographies des enfants prises dans les différentes étapes d'un parcours de motricité permet le récit de vie et peut servir de trace écrite dans le cahier (dictée à l'adulte..). Travailler vers la création des albums échos (Cf. Philippe Boisseau)

*Limites*

Il est nécessaire de bien dissocier ce qui relève des différents domaines.

Il ne faut pas perdre de vue qu'en séance d'EPS, l'élève doit avant tout agir. La dérive serait de passer plus de temps à observer ou parler.

**Rôle de l'enseignant dans ces situations :**

Il fabrique les conditions dans lesquelles se construisent les échanges langagiers entre les enfants.

Il incite chaque élève à s'inscrire dans les activités de langage au cours des véritables situations de communication.

Il fait parler sur le faire.

Il décrit ou fait décrire les ateliers.

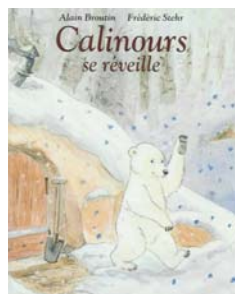
Il rappelle ou fait rappeler les consignes.

Il formule ou fait reformuler les hypothèses dans l'action ;

Il fait des synthèses, recentre la tâche.

Il aide l'élève à nommer les lieux, les actions, le matériel...

Il permet à l'élève d'exprimer et communiquer les impressions et émotions ressenties.

*Quelques exemples concrets à partir d'albums***Calinours se réveille : parcours de motricité / verbes d'actions**

Calinours se réveille  
Alain Broutin - Frédéric Stehr  
Ecole des loisirs

A partir de cet album, on utilisera des verbes d'actions permettant des déplacements. Dans cet album le texte est capital car il introduit tous ces verbes d'actions, et les pronoms changent :

« Je glisse sur mon petit derrière. » « Un ours qui glisse. »

« Je fais du toboggan. »

« Il s'arrête, il se penche ; »

« Je suis debout sur mes pattes. »

« Je bouge la queue. »








« Il glisse, il tombe. »

« Viens sauter, viens faire des culbutes. »

« Il faut monter. »

« Les courses et les promenades vont recommencer »

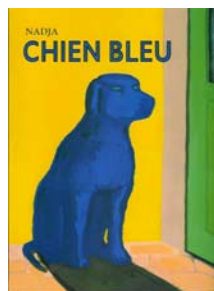
Le matériel utilisé est celui des parcours de motricité

Illustrations explicites	Verbes d'actions	Variantes à explorer
	<p>Se promener (texte) Marcher Courir (réf au texte)</p>	<p>En chantant (texte) Vite Lentement Sur un passage étroit Sur une pente Sur un pont</p>
	<p>Glisser (texte) Faire du toboggan (texte)</p>	<p>Sur le derrière (texte) Sur les pieds (texte) Sur un plan incliné Sur le dos Sur le ventre</p>
	<p>Se pencher (texte)</p>	<p>A quatre pattes</p>
	<p>Se déplacer S'arrêter (texte) Bouger (texte)</p>	<p>A genou Sur ses pieds « debout » (texte) Couché (donc ramper) Les bras, les pieds, la tête</p>
	<p>Culbuter (texte) Rouler S'enrouler</p>	<p>Avant Arrière Avec une impulsion Sur un plan incliné Sous un pont</p>
	<p>Sauter (texte)</p>	<p>Pieds joints Sur un pied Pour passer des obstacles (au dessus)</p>
	<p>Monter Grimper Se hisser Se percher</p>	<p>Debout A quatre pattes Sur un banc, une table, un espalier</p>

Juxtaposer tous ces verbes d'actions permet la création d'un parcours (qui respecte l'ordre chronologique de l'histoire ou non) sans matériel puis avec pour faire progresser l'action...et aboutir à des difficultés supplémentaires au niveau moteur.

Chaque verbe est répertorié dans un lexique. (Cf. exemple annexes) qui servira de trace écrite, de référents lors des séances de langage et de consigne lors des séances de motricité.

### Chien bleu : S'opposer / coopérer /





Chien bleu  
Nadja  
Ecole des loisirs



A partir de cet album, on peut travailler les jeux d'oppositions (agir sur un adversaire...les prémices de la lutte !) mais également la coopération (se porter...les prémices de l'acrogym !).

Cette activité nécessite l'utilisation de tapis.

#### Les jeux d'oppositions

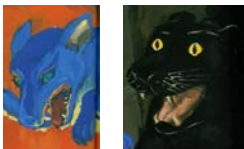
Illustrations explicites	Verbes d'actions	Variantes à explorer
	Bondir (texte) Sauter Se jeter	Sur un adversaire En passant au dessus d'un objet
	S'enrouler Lutter (texte)	Empêcher l'adversaire de se retourner Le forcer à se retourner L'un au dessus de l'autre Agripper avec ses mains, ses bras

*Les jeux de coopération*

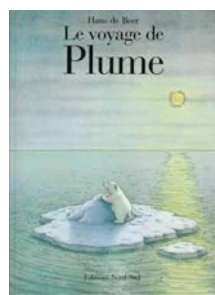
Illustrations explicites	Verbes d'actions	Variantes à explorer
	Porter	Sur son dos
	Transporter S'accrocher Monter sur	En se couchant En s'accrochant par les bras

*Le mime*

Grâce à certaines illustrations, on peut mimer des expressions et enrichir le lexique des élèves.



La rage, la haine, la colère, la peur, la frayeur

**Le voyage de Plume : découverte du milieu aquatique**

Le voyage de Plume  
Hans de Beer  
Editions Nord Sud

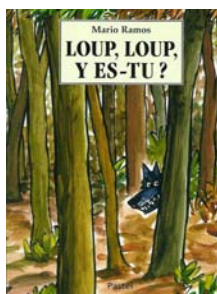
A partir de cet album, on peut dédramatiser l'arrivée à la piscine en proposant d'effectuer les déplacements de Plume dans l'eau. Les élèves s'identifient au personnage et par jeu veulent faire comme lui. Grâce au matériel on peut recréer le voyage de Plume. Encore une fois le support texte de l'album facilite la recherche du nouveau lexique.

« Papa ours apprend à Plume à nager, à plonger, à rester longtemps sous l'eau et à pêcher »



Illustrations explicites	Verbes d'actions	Matériel aquatique
	<p>Plonger (texte)  Rester longtemps dans l'eau (texte)  Apprendre à nager  Pêcher (texte)</p>	<p>Anneaux, pull buoy, cerceau, flotteurs</p>
	<p>Se laisser transporter par l'eau</p>	<p>Tapis, planche</p>
	<p>Se jeter à l'eau (texte)  Se déplacer vers  Grimper sur (texte)</p>	<p>Parcours : Sauter dans l'eau, se déplacer pour atteindre un tapis et grimper dessus, déplacer le tapis en ramant. On peut faire souffler fort les autres élèves pour simuler les vagues.</p>
	<p>Avancer, se déplacer doucement (eau calme)</p>	<p>Descendre du tapis le plus doucement possible, en faisant le moins de vague possible</p>
	<p>Jaillir de l'eau</p>	<p>En éclaboussant le plus possible par exemple.</p>
	<p>Se faire remorquer, traîner par un tiers.</p>	<p>Seul : on peut monter à cheval sur une frite et se déplacer  A deux : se remorquer dans l'eau</p>
	<p>Sauter dans l'eau</p>	<p>Comme Orque.  Sauter dans, à travers les cerceaux.</p>






**Loup, Loup y es-tu ? : Vers l'expression corporelle**



Le voyage de Plume  
Mario Ramos  
Pastel

A partir de cet album, on peut travailler l'expression corporelle avec les élèves. Il s'agira plus d'une phase d'exploration de la gestuelle et de la manière d'accomplir ces gestes. L'élève exprime par le corps une action.

La particularité de cet album réside dans l'évocation de l'action simple à accomplir sans pour autant voir le héros agir. Cela permet une exploration plus vaste des élèves sur les gestes moteurs. On est donc obligé de passer par l'évocation à partir du lexique puisque la situation n'apparaît pas, elle est implicite.

Illustrations explicites	Verbes d'actions	Variantes à explorer
	Se promener en dansant Danser en chantant (comme les cochons), avec de la musique.	Seul, A plusieurs en se suivant, en sa tenant la main (ronde)
	Se réveiller Se lever	Chercher les différentes manières de se réveiller (en levant les bras, en s'étirant, en se déroulant). Sert dans les chorégraphies.
	Se laver Se doucher <i>Transversalité : l'hygiène</i>	Reproduire les gestes que l'on fait quand on est sous la douche... par rapport au vécu de chacun penser au bain.
	Se brosser les dents <i>Transversalité : l'hygiène</i>	Reproduire tous les gestes moteurs fins que l'on effectue lors du brossage de dents.
	Mettre son caleçon Se vêtir Enfiler	Comme pour la douche, on recherche tous les gestes moteurs concernés.

Assembler tous ces gestes moteurs dans des ordres différents (utiliser les fiches comme pour le parcours de motricité) permettra de créer des petites chorégraphies qui doivent être différentes. Les mettre en musique en fonction des gestes peut-être un aboutissement (mini spectacles) au projet. Une mini vidéo peut aussi servir de trace écrite

Conclusion :

Grâce à l'exploration de tous ces champs, le lexique commun à la classe s'enrichit et l'élève aura un large répertoire de gestes moteurs possibles.

**Annexes**

***(D'après Lexique et motricité GS - IEN Vichy 1)***

**Exemple d'affichettes pour les consignes (on pourra introduire le « tu »)**



## ROULER SUR LE DOS

Dessin ou photo d'un élève entrain de  
réaliser l'action

**Exemple de fiche lexicale** à mettre dans le répertoire de la classe (et dans le cahier des élèves). Elle sert aussi pour le travail en atelier sur une action.

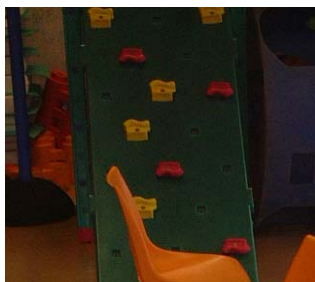
# JE MONTE



*Calinours se réveille*

## Matériel :

Mur d'escalade



(Nombre) 1

Espalier



1

Echelle



2

Dessin de l'atelier ou photo de l'élève.

*Juxtaposer toutes ces fiches permettra la fabrication, la création de parcours. Outre le langage, l'écrit est introduit.*

**Exemple pour la création d'un parcours :**

# LE PARCOURS

1

## JE RAMPE



Chien bleu

Matériel :

Post



(Nombre) 3

Chemin



1

Poutre



2

Dessin de l'atelier ou photo de l'élève.

2

## JE MONTE



Calinaux se réveille

Matériel :

Mur d'escalade



(Nombre) 1

Espalier



1

Echelle



2

Dessin de l'atelier ou photo de l'élève.

3

## JE SAUTE



Chien bleu

Matériel :

Mur



(Nombre) 3

Hoies



3

Cerceaux



3

Dessin de l'atelier ou photo de l'élève.

Photo orienté du parcours :

*Avec départ arrivée et sens de circulation*

Schéma orienté du parcours :

*Avec départ arrivée et sens de circulation*