académie Guyane

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE

Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Projet académique pour l'Ecole maternelle

Si la Maternelle m'était «CONTE É»

Agir et s'Exprimer à travers les contes

Equipe EPS – Octobre 2016

OBJECTIF :

- ✓ **Proposer des liens entre le mouvement (Agir, s'exprimer à travers l'activité physique) et la littérature (Conte).**
- ✓ **Favoriser le plaisir de lire et le plaisir d'agir chez l'enfant.**
- ✓ **Développer à partir d'un projet autour du Conte, pour permettre une meilleure acquisition de la langue.**

L'Education Physique et Sportive participe à la fois à des activités corporelles et de langage. Très tôt elle est pour l'enfant un moyen de communication et d'expression de soi.

L'entrée en littérature (Conte) nécessite des capacités langagières que les enfants ne possèdent pas toujours. A travers les situations vécues, l'enfant est amené à exprimer par le mouvement des sentiments, des expressions (gestuelles, motrices…), des émotions. Cette étape facilitera l'accès à la maîtrise de la langue (langage de situation).

Compétence spécifique à la maîtrise de la langue de la langue

- ✓ Etre capable de s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis, comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient : dans un premier temps, l'enfant sera amené à investir le lexique en lien à chaque activité ; il conviendra donc d'apprendre à mettre des mots sur le vécu corporel, à identifier des sensations, des émotions, des états de bien-être et de mal-être afin d'acquérir une meilleure perception de son corps.
    - ➢ **Il est important de proposer divers types de conte avec leur part d'imaginaire, de rêve et d'émotion.**

Pistes d'exploitation

1- Du dire au faire (voir séances : 1, 3, 4, 5, 6)

- ✓ Dans la classe ou juste avant la séance d'EPS qui sera exploitée : lecture de la partie de l'ouvrage. Il s'agit de :

  - « se mettre dans le bain » de l'activité,
  - de s'initier aux premiers mots, aux premiers rites.
  - agencer les lieux de pratique, le matériel à utiliser, les premières règles de sécurité.
  - faire un retour sur les séances d'EPS vécues ;
  - évoquer ce qui a été appris et ce qui est vécu par le « héros, le ou les personnages ».

- ✓ Dans l'espace d'action (préau, salle de motricité, cour de récréation, salle …)

  - Mettre en action le ou les personnages ou induite par l'histoire

2- Du faire au dire et du dire au faire (2, 3, 4, 6,7)

- ✓ Dans la classe juste avant la séance d'EPS :
  - présenter le support déclencheur de l'activité (chanson, image, situation).

    - ➢ **Il s'agit à travers cette approche de susciter l'intérêt, la motivation, de nourrir l'imagination et de déclencher l'expression.**

- ✓ Dans l'espace d'action
  - mettre en action les situations observées et/ou imaginées
  - les nommer (langage d'évocation)

A l'issue de chaque séance, une exploitation en maîtrise de la langue sera présentée.

L'enseignant aura la tâche d'apporter le vocabulaire spécifique des actions en lien avec les situations vécues.

- ➢ **Les situations proposées sont à adapter en fonction du niveau d développement des enfants.**

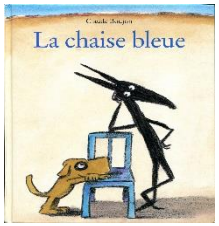
ROULER

Fiche 1	D'après l'histoire « **roule galette** », Les albums du Père Castor ➢ Proposer des situations variées, diversifiées pour favoriser la précision du geste « faire rouler » ➢ Maîtriser ses gestes, ses efforts Langage de situation ; langage d'évocation : avant, pendant, après			
Objectif	✓ Favoriser le travail en atelier, avec de plus en plus d'autonomie en évaluant ses possibilités, ses réussites, ses échecs ; ✓ Construire des modes d'actions sur et avec les objets, apprécier des trajectoires.			
Phase de découverte / exploratoire	1 - Préalables : occupation de l'espace : élèves allongés au sol 2 -Utilisation d'anneaux et divers autres matériels : occupation de l'espace			
Consignes	- Trouver différentes façons de se **rouler** - Trouver différentes façons de faire **rouler** les anneaux, les ballons… - Faire la différence entre **rouler** et **lancer**			
Exploitation	- Verbalisation de la consigne / Rappel - Langage de situation, d'évocation : comment ont-ils roulé ?... - Intervention de l'enseignant : recueil et reformulation des propositions verbales et/ou motrices - Réutilisation de toutes les propositions : mise en place d'ateliers pour le travail du geste : adresse, précision, habileté, vitesse, force.			
Situations d'apprentissage	**Faire rouler librement**	**Faire rouler droit**	**Faire rouler en-dessous / de haut en bas**	**Faire rouler en atelier**
Compétences	• Eprouver des sensations • Adopter son geste au matériel, la posture à l'intention	• Adapter le geste à l' intention • S'auto - évaluer • Développer l'habileté motrice	• Adapter le geste à l' intention • S'auto - évaluer Développer l'habileté motrice	Trois situations : • Loin droit • En dessous • De haut en bas : sur un plan incliné
Organisation	**Collectif - atelier**	**Deux ateliers**	**Trois ateliers : chaises, cordes, bancs**	**Collectif**
Consignes / Activités 	• Faire rouler le plus loin, le plus longtemps • Difficultés rencontrées (émissions d'hypothèses) • D'autres types d'objets, de petits matériels : ballon…	• Faire rouler en suivant un alignement • Faire rouler sur un banc	Faire rouler sous un alignement • De chaises • De cordes • Sous des bancs	• Rotation au signal • Rotation selon les propositions, selon les capacités

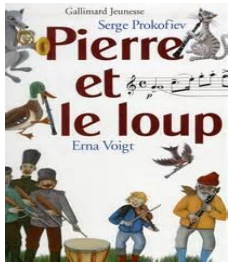
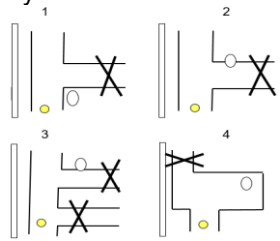
Courir – Attraper

Fiche 2	D'après l'histoire « **roule galette** », Les albums du Père Castor Langage de situation : langage d'évocation : avant, pendant, après	
S'approprier le langage / découvrir l'écrit	- Lecture de l'album - Identification des personnages - Identification de l'action récurrente : courir pour attraper - Jeux de rôles / marottes	
Préalables	- Apprentissage de la chanson de la galette, illustrant l'histoire « *Je suis la galette, la galette* *Je suis faite avec du blé* *Ramassé dans le grenier* *On m'a mise à refroidir* *Mais j'ai mieux aimé courir* ***Attrape**- moi si tu peux !* »	
Mise en situation	Agir, s'exprimer à travers l'activité physique	
Situations d'apprentissage	**Réagir à un signal**	**Attrape-moi si tu peux**
Compétences	- Mobiliser son énergie en courant vite pour atteindre un repère d'espace, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper.	Mobiliser son énergie en courant vite pour atteindre un repère d'espace, pour parvenir à rattraper quelqu'un ou à lui échapper.
Organisation	**Collectif / binôme** - 2 groupes d'élèves	**Ateliers :** - 4 espaces (matérialisation avec des plots) avec les 4 animaux dossard (lapin, ours, loup, renard) - 4 maisons (matérialisation) Les autres élèves représentent les galettes.
Consignes / Activités 	- Se déplacer d'un point à un autre au signal - Poursuivre et attraper un camarade parti avant - Poursuivre un camarade en suivant un itinéraire parsemé d'obstacles **Variantes** : - Queue du diable **Prolongement** - Ronde : (même principe que le jeu chanté le facteur n'est pas passé). A la fin de la chanson, la galette est déposée par l'élève 1 derrière un camarade. Au signal, « attrape-moi si tu peux ». Ce dernier se lève et essaie d'attraper le premier.	- Chant de la chanson auprès des animaux installés dans leur maison (matérialisation) - S'enfuir à la fin de la chanson pour ne pas être attrapé par les animaux - Les galettes attrapées vont s'asseoir dans les zones (tapis) - Au signal, regagner son refuge (galette et animaux). **Variante :** - Les 4 animaux se donnent la main. Les galettes (les élèves) chantent en occupant l'espace ; A la fin de la chanson, les galettes s'enfuient pour ne pas être encerclées. - Les galettes attrapées deviennent animaux

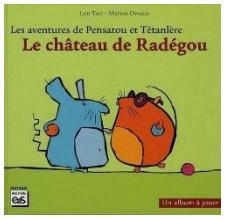
ACROCHAISE

Fiche 3	D'après le livre « **la chaise bleue** » de Claude Boujon			
Objectif	✓ Rechercher et produire des formes corporelles individuelles ou collectives réalisées en équilibre sur la ou les chaises ✓ Entrer dans une activité par l'imaginaire (production motrice) ✓ Favoriser la construction des actions motrices fondamentales (locomotion, équilibre, manipulation) ✓ Maîtriser la prise de risque pour oser réaliser des actions en sécurité dans un milieu.			
Phase de découverte / Exploratoire	✓ Appropriation détournée d'un matériel connu (la chaise), pour une bonne utilisation en classe (soulever, porter, poser sans trainer, sans faire de bruit, sans faire tomber…) ✓ Habileté de manipulation / Verbalisation			
Consignes	- Prendre sa chaise et se promener dans l'espace - Prendre sa chaise et la porter d'un point à un autre - Au signal : porter, soulever, poser sa chaise			
Exploitation	Diverses activités physiques pour développer les compétences nécessaires à l'équilibration A travers l'EPS, on visera à développer le vocabulaire spatial. Exploitation de l'album ; thème abordé : domaine expressif, notion d'équilibre, notion de danger.			
Situations d'apprentissage	**Fuir le caïman**	**Fuir le caïman**	**Jouer avec la chaise**	**Jouer avec la chaise**
Compétences	Adopter une posture Evoluer devant ses pairs Prendre des risques	Enchaîner des actions simples.	Intégrer des positions possibles Debout Couché sur le dos, sur le ventre	Intégrer des positions corporelles diverses, en équilibre semi renversé (tête en bas) avec des appuis manuels au sol et des appuis pédestres sur le matériel.
Organisation	**Collectif – atelier (couleur)**	**Collectif**	**En binôme**	**En groupe**
Consignes / Activités 	-Au signal : monter sur les chaises pour ne pas être mangé. Adopter des attitudes : assis, debout, accroupis… -Contraintes (interdictions : pas assis, pas debout) pour faire découvrir d'autres possibilités de postures **Verbalisation :** -Etablissement d'un répertoire collectif des attitudes et postures trouvées par chacun.	-Se déplacer d'un point à l'autre -Se tenir en équilibre quelques secondes sur la chaise -Descendre de la chaise. (Utiliser et intégrer le vocabulaire spatial approprié : dessus, sur, dessous, derrière, devant, monter sur, tourner autour…) **Variante** : -Se déplacer sur un parcours avec des obstacles (avec 2 chaises) -linéaire, circulaire, slalom	1 chaise pour 2 - Evolution libre - Evolution imposée : « pas debout/ pas couché » **<u>Variantes</u>** Au signal : -En appui fessier, en quadrupédique, en ventral, en dorsal, en latéral -Par deux : appui sur le matériel et sur la camarade (parade) **-Réagir à l'écoute de l'histoire** Réaction motrice : reproduire les actions décrites au fur et à mesure de la lecture d l'histoire	1 chaise pour 3 Positions différentes de la chaise (couchée, debout, sur le côté…) **<u>Variantes</u>** -Constitution de petits îlots (Regroupement de 2 ,3, 4 chaises). -Au signal : trouver différentes possibilités de se tenir à plusieurs sur un îlot.

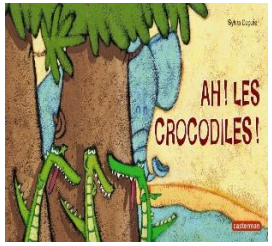
Activités d'orientation

Fiche 4	D'après le conte « **Pierre et le loup** », Serge PROKOFIEV			
Objectifs	✓ Entrer dans une activité par l'imaginaire (production motrice) ✓ Suivre un itinéraire simple dans un espace proche et connu. ✓ Utiliser des repères spatiaux pour suivre un itinéraire dans un espace connu élargi. ✓ Représenter un itinéraire sur un plan à l'aide de dessins d'éléments remarquables. ✓ Repérer des objets à l'aide de photos, de plans, de maquettes dans un lieu inconnu (stade, parc). ✓ Elaborer et décoder des représentations schématiques d'un parcours simple			
Phase de découverte/Exploratoire	✓ Se repérer dans un espace connu proche ou éloigné			
Consignes	Aller chercher (un objet, une vignette…)			
Exploitation	✓ Prises d'indices pertinents pour se repérer et se déplacer. Mémorisation d'un parcours. Prise d'indices spatiaux. ✓ A travers l'EPS, on visera à développer le vocabulaire (lexique) spatial			
Situations d'apprentissage	***Jeu du kim – plan :***	**Le loup sort de la forêt**	**Un personnage attrape un autre personnage**	**Pierre attrape le loup**
Compétences	Passer d'une représentation papier à la réalité	Suivre un parcours	Utiliser les indications données oralement pour se repérer	Utiliser les indications écrites pour se repérer
Organisation	**Par groupe**	**Par groupe**	**En binôme**	**Par 3**
Consignes / Activités 	-Dans un espace (préau ou salle de motricité) de 10m x 10m, les élèves disposent d'un plan sur lequel sont positionnés les lieux de l'histoire et / ou les objets. -Demander aux élèves de disposer dans l'espace d'évolution, les lieux, les objets à l'endroit indiqué sur le plan	-A l'extérieur de la classe. 5 équipes, 5 couleurs, 5 parcours codés par des flèches de couleur. -Chaque équipe doit réaliser un parcours en suivant les flèches et relever les objets ou les personnages qu'elle a croisés sur son chemin.	-En dehors de la classe, Les enfants sont par 2. -Le premier dépose un personnage dans un endroit, revient et indique oralement à son coéquipier l'endroit où il l'a déposé. -Le deuxième doit retrouver le personnage et le rapporter, puis on inverse les rôles. ✓ Le loup attrape le canard. ✓ Le chat attrape l'oiseau. ✓ Pierre attrape le loup.	-Par groupe de 3 élèves, une planche avec 4 vignettes. -Suivre les indications des vignettes pour se rendre au cercle indiqué sur la vignette et relier le cercla au personnage de l'histoire qui s'y trouve.  1 – Pierre court à la maison 2 – Pierre prend une corde 3 – Pierre grimpe sur le mur 4 – Pierre monte dans l'arbre

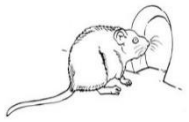
Activités de lancer

Fiche 5	D'après le livre « **Le château de Radégou** » Editions EPS (**de la page 23 jusqu'à la fin de l'histoire**)			
Objectif	✓ Entrer dans une activité par l'imaginaire (production motrice). ✓ Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes et/ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. ✓ Affiner ses réponses motrices pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu. ✓ Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur les quels agir. ✓ Favoriser la construction des actions motrices fondamentales (locomotion, manipulation, lancer)			
Phase de découverte/Exploratoire	Lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.			
Consignes	- Au signal : courir, lancer			
Exploitation	✓ Diverses activités physiques pour développer les compétences de lancer ✓ A travers l'EPS, on visera à développer le vocabulaire spatial			
Situations d'apprentissage	**Attaque du château**	**Attaque du château**	**Radégou défend son château**	**A l'aide de Radégou**
Compétences	Lancer à une main des objets légers et variés pour faire tomber des cibles	Lancer à une main des objets légers et variés pour faire tomber des cibles	Courir et lancer à une main des objets légers et variés. Intercepter les objets lancés.	Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement pour enchaîner des actions simples relatives aux rôles d'attaquant et de défenseur.
Organisation	**Collectif ou en ateliers**	**Collectif ou en ateliers**	**Collectif ou en ateliers**	**Collectif ou en ateliers**
Consignes / Activités 	Faire tomber les tours du château **Matériel** : Deux élastiques pour délimiter le château, des projectiles (sacs de graines, anneaux, balles de différentes tailles dans un panier) 10 cibles (cônes, briques, bouteilles lestées…) **Déroulement** : les enfants sont situés autour du château. Au signal, ils doivent aller chercher un objet dans le panier et revenir pour faire tomber les tours (cibles). Après chaque lancer, ils doivent aller vers un autre objet. **Variantes :** Limiter le temps de jeu	Faire tomber toutes les tours. **Matériel :** Des plots pour délimiter la maison, une caisse pour la réserve de balles. **Déroulement** : les enfants sont dans la zone de départ (maison des souris). Au signal, ils doivent aller chercher un projectile pour le lancer sur les tours. Il faut ensuite repasser par le garage pour se réapprovisionner. **Variantes :** Un parcours est mis en place entre le château et le garage	Faire tomber toutes les tours et retourner dans la maison **Matériel** : Un dossard pour Radégou, petits cartons pour les morceaux de fromage **Déroulement** : Idem situation précédente mais Radégou est dans le château et protège les tours en essayant d'intercepter les projectiles. Lorsque toutes les cibles sont tombées, les souris crient « Couche-toi, Radégou, tu es assommé ! ». Les souris pénètrent alors dans le château et ramassent les morceaux de fromage et les ramènent dans leur maison.	Faire tomber les tours en un temps limité **Matériel** : Dossards pour les rats **Déroulement** : Idem situation précédente mais Radégou est aidé pour deux autres rats. **Variantes** : Agrandir la distance de tir Agrandir l'espace entre le garage et le château.

Il était une fois un Crocodile …

Fiche 6	Conte adapté du livre : Ah ! les crocodiles (chants) de Joanna Boillat		
Objectif	✓ A travers l'EPS, on visera à enrichir le vocabulaire et à acquérir des structures linguistiques variées ✓ Exploitation de l'album : thème abordé (domaine expressif, notion de danger, la coopération, les duels (combat)		
Préalables	✓ Apprentissage de la chanson. ✓ Amener les élèves à oraliser les différentes actions, la chronologie des faits, à utiliser les connecteurs temporels : d'abord, puis, et, enfin ✓ Découvrir des animaux : éprouver des sentiments, des émotions… S'identifier aux « personnages » de l'histoire.		
Exploitation	✓ A travers les différences compétences en EPS, on visera à développer le vocabulaire des verbes d'action (ramper, sauter, grimper…) ✓ Amener les élèves à utiliser des phrases de plus en plus élaborées (J'ai attrapé le foulard / Je n'ai pas attrapé le foulard) ✓ Amener les élèves à mémoriser la chanson et plus particulièrement le refrain.		
Situations d'apprentissage	Le crocodile part à la guerre : réalisation d'un parcours	Le crocodile combat un éléphant	Le chant du crocodile Le chant du crocodile
Compétences	Enchaîner des actions simples Adapter ses déplacements à des environnements variés	Coopérer, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but commun	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
Organisation	**Collectif – Atelier**	**Binôme - groupe**	**Binôme**
Consignes / Activités 	**Matériel** Sur un parcours aménagé (photos, images…), les enfants vont réaliser des actions motrices correspondantes : ramper, rouler (sur le côté), grimper, sauter, marcher. **Variantes** : Banc sur un plan incliné, **Prolongement** : 2 rivages 1-Les éléphants vont aller d'un rivage à l'autre sans se faire attraper par les crocodiles. Au 1er signal, les éléphants s'élancent. Au 2ème signal, immédiatement les crocodiles les poursuivent 2-Atteindre l'autre rivage en utilisant 2 chaises, sans poser les pieds au sol ; 3-Deux rivages et entre les 2 une rivière (avec des crocodiles). Lees éléphants doivent traverser en évitant de se faire capturer. L'enfant capturé devient crocodile à son tour. **Variante** : Les éléphants sont répartis des 2 côtés du rivage. Les crocodiles en nombre restreint (4) doivent s'organiser pour les attraper.	**Matériel** : pinces, foulard **Situations jeux** 1-<u>Jeu la queue du Crocodile</u> (la queue du Diable) Un enfant désigné comme le crocodile porte une queue (symbolisée par un foulard fixé au dos. Un autre enfant désigné comme étant l'éléphant essaye de lui attraper la queue. Variables : surface du terrain, nombre d'éléphants, posture debout, à quatre pattes 2-<u>Eléphant est maître chez lui</u> (idem jeu du Manchot) : -deux élèves dans un espace délimité, s'opposent pour que l'un d'eux reste seul maître du territoire ; ils se repoussent avec différentes parties du corps (mains dans le dos)	Jeu chanté Dans ce jeu, les enfants sont sur 2 lignes et se font face (voir annexe). Ils représentent une arche, main dans la main, un pied en avant, pour faire un pont. Le premier « binôme », passe sous la farandole (en marchant, pas chassés) sans se lâcher les mains, pendant que les autres chantent « ah ! les crocrocros… » et tapent dans leurs mains. Le binôme se positionne au bout de la farandole. **Variables** : -farandole : enfants se donnant la main, évolution libre, guidés par un chef de file. -danse de création Différentes marches (militaire en cortège, pas chassés…)

Le petit rat et le fromage

Fiche 7	Fable adaptée d'après la chanson : **Passe, passe petit rat**		
Objectif	✓ A travers l'EPS, on visera à enrichir le vocabulaire. ✓ Exploitation de la fable : thème abordé (domaine expressif, notion de coopération).		
Préalables	✓ Apprentissage de la chanson pour s'approprier et enrichir un vocabulaire précis ✓ Amener les élèves à oraliser les différentes actions, la chronologie des faits, à utiliser les connecteurs temporels : d'abord, puis, et, enfin (faire le va et vient entre le lire et l'agir) ✓ Découvrir des animaux : éprouver des sentiments, des émotions, … S'identifier à travers les « personnages ».		
Exploitation	✓ A travers les différences compétences en EPS, on visera à développer le vocabulaire (lexique) des verbes d'action (ramper, sauter, courir, …) ✓ Amener les élèves à mémoriser la chanson « passe, passe petit rat »		
Situations d'apprentissage	**Parcours relais : 2 à 4 ateliers**	**Jeu de rapidité**	**Jeu chanté**
Compétences	Enchaîner des actions simples Adapter ses déplacements à des environnements variés	Coopérer, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but commun	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique
Organisation	**Collectif – Atelier**	**Collectif- groupe**	**Binôme- groupe**
Consignes / Activités 	**Matériel** : plots, arche, ballon, boites de fromage, puzzles Point de départ et d'arrivée -Passer sous des ponts et toucher le fromage (ballon jaune posé sur un anneau). -Revenir en courant toucher le camarade suivant. **Variante** : -Idem que la situation 1. A la place du ballon, des pièces d'un puzzle (fromage jaune) sont à récupérer pour reconstitution quand toute l'équipe a fini d'évoluer (autant de pièces que d'élèves)	**Matériel** : anneaux, balles 1-<u>Jeu type filet du pêcheur</u> -1 groupe d'enfants constitue les trous de la serrure (filet). Choisit un chiffre et compte à haute voix, (les bras tendus) -les autres, (les rats) : se promènent, entrent et sortent pendant le comptage -Ils devront être en dehors avant que le filet ne se referme (bras abaissé) 2-<u>Jeu de déménagement</u> : -Des objets sont placés au centre (fromage) Les enfants prennent 1 objet à la fois et vont le déposer dans un panier mis à disposition. **Variable** : -Le comptage sera remplacé par la ritournelle. Les bras s'abaissent à un mot convenu de la ritournelle (ex : rat)	Les enfants sont sur 2 lignes et se font face. Main dans la main, bras tendus, ils font un pont. (une arche) Le premier « binôme », passe sous la farandole (pas chassés rapides) sans se lâcher les mains, pendant que les autres doivent chanter… » et taper dans leurs mains » passe, passe, petit rat…» Le binôme se positionne au bout de la farandole. Les binômes suivants enchaînent. Sans interruption à l'annonce de « Passe » **Variables**: -farandole

Annexes

Conte : IL ÉTAIT UNE FOIS UN CROCODILE

D'après la chanson Ah ! les crocodiles de Joanna Boillat

Cric ! Crac !
C'est l'histoire d'un grand crocodile, un crocodile soldat…., que je m'en vais vous conter.
Un jour, devant se rendre à la guerre, il dit : adieu à ses « petits enfants ».
Traînant les pieds dans la poussière, ils s'en allaient combattre les éléphants.

Mistigri ! Mistigra !
Chemin faisant, il fredonnait une marche militaire, dont il mâchait les mots à grosses dents.
Et quand il ouvrait la gueule tout entière, on croyait voir ses ennemis dedans.

Heureux, fier de lui, Monsieur Crocodile agitait sa grande queue à l'arrière.
Il était convaincu d'avance être triomphant.
Les animaux, devant sa mine altière, dans les forêts, s'enfuyaient tout tremblants.

Et Cric ! Et Crac !
C'est alors qu'un éléphant parut ! et sur la Terre, se prépara un combat de géant….
Mais, près de là, courait une rivière, …
Un crocodile s'y jeta subitement

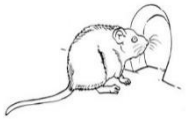
Et Mistigri ! Et Mistigra !
Et, rempli d'une crainte, il s'en retourna vers ses petits enfants.
Et c'est ainsi, depuis ce jour, notre éléphant d'une trompe plus fière voulu accompagner ce chant :

« Ah ! les crocrocro, les crocrocro, les crocrodiles,
Sur les bords du Nil, ils sont partis n'en parlons plus.
Ah ! les crocrocro, les crocrocro, les crocrodiles,
Sur les bords du Nil, ils sont partis, tout est fini. »

Marguerite HORTH

Fable : LE PETIT RAT ET LE FROMAGE

Un beau fromage rond, sur la table est posé.
Un petit rat, deux petits rats,
Par l'odeur alléchée
Voulurent bien y goûter.
Mais la porte fermée,
Freinèrent leur bel élan.
C'est alors que le premier
Debout, dessus un banc,
Dit au deuxième :
« Passe, passe petit rat, par le trou de la serrure,
Passe, passe petit rat, passe, passe, passe donc ! »



Marguerite HORTH

Le rat et le fromage : chant « passe, passe petit rat » Sur l'air de passe, passe passera la dernière, la dernière, y restera… 	**Roule galette : Type « jeu du facteur »** Elèves assis, un autre debout a un anneau "galette" et tourne autour accompagné du chant (je suis la galette, la galette). Il dépose l'anneau au dos d'un élève de son choix. Ce dernier doit le poursuivre (attrape – moi si tu peux) et essayer de l'attraper avant qu'il ne prenne la place laissée libre.
Le rat et le fromage Relais 	**Ah ! les crocodiles** Danse de création Différentes marches (militaire en cortège, pas chassés, ...)
Le rat et le fromage Récupérer les fromages à l'intérieur Le rat piégé à l'intérieur rentre dans la ronde	**Ah ! les crocodiles : Refrain**

Document réalisé par l'Equipe CPC
EPS 1 Guyane

Magali CHARTOIS
D LOUISE-ALEXANDRINE
Sarah BOSCUS
Albane CONSIGNY
Nathalie MARCHAL
Jean-Luc PIERRE GAËL
Kiné GUEYE-DJIGO
Florent PORDIE

CPD EPS : Marguerite HORTH
Coordination : IEN Pré-élementaire
Andrée STEPHENSON

Remerciements aux enseignants
De petits Maripas1et 2
de Marparisoula