

# Cours de perfectionnement J+S Kids : Livre géant, Leysin (23.11.18)



**Titre de la leçon:** Leçon pratique avec un livre géant

**Auteur:** Christophe Botfield, expert Kids

## Conditions cadres

Durée de la leçon	45 minutes
Niveau	<b>simple</b>
Âge	Pour les 4 – 6 ans
Taille du groupe	Une classe 1 et 2P
Env. du cours	Salle de sport

## Objectifs/But d'apprentissage :

- Etre capable de découvrir une histoire.
- Etre capable de jouer aux différents jeux proposés.
- Etre capable de collaborer

## Indications/Remarques :

- **Le plus grand livre du monde !** Richard Scarry, édition Albin Michel jeunesse
- **Site des ressources pédagogiques pour les fiches EPS et d'autres idées pour cette leçon :**  
<http://ressources-eps-vd.ch/>

## Contenu :

### MISE EN TRAIN

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	<b>Découverte de la couverture et de la première double page du livre :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Aller grimper et trouver un sautoir que l'on met comme un sac à dos (<b>Fiche 6-8 ans EPS no 28 et fiche 4-6 ans EPS no 21</b>)</li><li>➤ Qui retrouve le ver de terre dans sa pomme ?</li></ul>	Les élèves viennent s'asseoir vers le/la maître/sse. Les élèves prennent la parole sur la page double du livre	<b>Avoir le livre. Prévoir les sautoirs de 4 couleurs en fonction du nombre d'élèves et les suspendre. Prévoir un banc derrière les perches obliques. Disperser le jeu du Memory à l'envers dans la salle.</b>
5'	<b>Deuxième double page :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Se déplacer à deux avec des cannes suédoises,</li></ul>		<b>Prévoir les cannes suédoises et les</b>



	les voitures circulent en ville ( <b>Fiche 6-8 ans EPS no 1</b> )  ❑ Le jeu des pincettes ( <b>Fiche 4-6 ans EPS no 58</b> )  ❑ Qui retrouve le ver de terre dans sa pomme ?		pincettes.
--	--	--	------------

#### PARTIE PRINCIPALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	<b>Troisième double page :</b>  ❑ Le premier de chaque équipe va tourner un carton dans la salle. Lorsque deux cartes sont identiques dans la salle, il faut les ramener auprès du/de la maître/sse  ❑ Qui retrouve le ver de terre dans sa pomme ?	Les équipes ont été formées au début de la leçon. Chaque élève a un sautoir.	
5'	<b>Quatrième double page :</b>  ❑ Chaque équipe construit une tour ( <b>Fiche 4-6 ans EPS no 47</b> )  ❑ Qui retrouve le ver de terre dans sa pomme ?	Les équipes ont été formées au début de la leçon. Chaque élève a un sautoir.	Avoir le jeu « Kapla ».
5'	<b>Cinquième double page :</b>  ❑ Le ski nautique ( <b>Fiche 6-8 ans EPS no 6</b> ) ❑ La bouée de sauvetage ( <b>Fiche 6-8 ans EPS no 41</b> )  ❑ Qui retrouve le ver de terre dans sa pomme ?	Se mettre par deux Se mettre par quatre	Cerceaux et morceaux de moquette.
5'	<b>Sixième double page :</b>  ❑ Jeux avec le parachute ( <b>Fiche 4-6 ans EPS no 8 et 63</b> )  ❑ Qui retrouve le ver de terre dans sa pomme ?		Un ou deux parachutes, des ballons et des peluches.

#### PARTIE FINALE

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
5'	<b>Retour au calme</b>  ❑ Aller se coucher et penser aux aventures du ver de terre à travers notre histoire d'aujourd'hui	.Passer récupérer les sautoirs. Les élèves quittent la salle lorsqu'ils n'ont plus de sautoir.	

#### PROLONGEMENT AVEC DES ADULTES

Durée	Thème/Exercice/Forme de jeu	Organisation/Esquisse	Matériel
25'	❑ Avant de donner les idées retenues dans la leçon ci-dessus, demander les idées des participants pour chaque double page, puis ensuite donner l'idée de la leçon.	.Organisation identique avec une classe	