

**1-2P**  
**Leçon de sport avec**  
**« Le plus grand Livre du Monde »**  
*Richard Scarry, édition Albin Michel jeunesse*

Prévu pour 1, 2 ou 3 périodes.

**Aujourd'hui, en observant le livre, on va partir à l'aventure...**

Les élèves sont tous regroupés pour voir le plus grand livre du Monde.

Règle : lorsque j'ai une réponse, je lève la main en silence, j'attends que l'enseignant me donne la parole.

**Mise en train / 1<sup>ère</sup> double-page**

Ouvrir le livre. Les laisser observer un moment.

1. Avez-vous un Monsieur qui est perché sur des feux de signalisation ? M. Répare-Tout.  
Imiter M. Répare-Tout :
  - a. Mettre le matériel (nouveaux feux) en hauteur = flexion extension
  - b. Imiter une grande vis = tour sur soi
  - c. Utiliser une clé de serrage pour visser les écrous = échauffement des bras et de la tête (se pencher pour le faire).
  
2. Avez-vous vu des véhicules ? Des véhicules avec 2 passagers ?
  - On va piloter un taxi avec 1 passager à l'arrière. Avec les **cannes suédoises** : un guide l'autre suit. Suivre le rythme du tambourin (varier le rythme, commencer doucement).  
Lorsque que je tape 3 fois sur le **tambourin** = s'arrêter à une station de taxi (10 **cônes** disposés dans la salle).
  - Changer les rôles.
  - Idem en marchant avec le passager qui a les yeux fermés. Aller d'une station à l'autre. Travailler sur la confiance.
  - S'asseoir proche d'une station. Soulever le cône pour prendre son sac à dos d'aventurier (**2 sautoirs** cachés sous chaque cône = permet de former 4 équipes).
  - Ranger la canne suédoise et venir s'asseoir proche du livre.
  
3. Avez-vous vu un personnage à bicyclette ?  
Pour rouler à bicyclette, il faut prendre appui sur les pédales. On fait le mouvement de pédaler en prenant appui avec les pieds sur les pieds du camarade. Dans un sens est dans l'autre.



**Laisse-toi guider!**

Les cannes restent-elles parallèles?  
Et quand le guide se trouve derrière?

## Grimper / 2<sup>ème</sup> double-page

Ouvrir le livre. Avez-vous vu des métiers où il faut s'avoir grimper ?

Différents postes de grimpe. En choisir 4.

Chaque équipe (couleur de sautoir) est derrière un piquet. Chacun fait l'exercice. Au signal de l'enseignant, changer de piquet (tournus rapide).

1. Sur 1 espalier. Essayer d'aller toucher l'échelon le plus haut (mettre un **petit tapis**). Essayer de faire un tour sur soi-même.



**Escalade la montagne!**

L'élève ose-t-il prendre de la hauteur?  
Franchit-il le portique?



**Fais un tour sur toi-même!**

L'élève ose-t-il lâcher simultanément  
une main et un pied?

2. Sur 2 espaliers. Trouver une solution pour se croiser.



**Trouvez une solution pour vous croiser!**

Le croisement s'effectue-t-il sans mettre  
«pied à terre»?

3. Sur 2, 3, 4 espaliers. Alternier pied / main. Toucher les sautoirs rouges avec une main et toucher les **sautoirs** bleus avec le pied (dans un sens et dans l'autre).

4. 1 ou 2 **caissons** (diminué de 1) avec **tapis** derrière. Escalader la ou les montagne (s) et sauter sur le tapis. Insister sur la réception jambes fléchies.



**Monte sur le caisson et saute sur le tapis!**

L'élève arrive-t-il à amortir sa chute en pliant les genoux et en posant les mains au sol?

5. Cadre suédois. Passer à travers. Faire un parcours. Placer des **sautoirs** pour limiter la hauteur...



**Traverse les cadres en serpentant entre les cases!**

Anticipe-t-il son déplacement par des changements de prises judicieux?

6. Aux perches obliques : toucher une marque avec les mains. Au tour suivant, toucher une autre marque. Ou traverser.

7. 1 **banc**. Glisser sur le ventre en se tirant avec les bras.



**Traverse le banc à la force des bras!**

L'élève réussit-il le même exercice sur un banc incliné?

Et en position couché sur le dos?

8. Passer d'1 espalier à un **banc** (accroché à l'espalier).

9. A 4 pattes sur les **barres parallèles**. **Petits tapis** dessous.



**À 4 pattes: traverse les barres en avant, en arrière, de côté!**

L'élève place-t-il solidement ses appuis (ses prises)?

## Course de vitesse / 3<sup>ème</sup> double-page

Ouvrir le livre. Avez-vous vu des personnes qui travaillent avec du bois ?

On est des bûcherons. On doit rapporter du bois.

Estafette pour rapporter du bois (Kapla). 4 équipes.

- Départ au 4 coins de la salle derrière un piquet. Partir à 2 au départ (plus de rendement), puis, taper dans la main d'un copain pour les départs suivants.
- Ramener un morceau de bois à la fois.

## Collaboration / 4<sup>ème</sup> double-page

Ouvrir le livre. Est-ce que vous pouvez me donner le nom de différentes machines de chantier ?

A vous de collaborer par équipe pour faire une belle construction. Photo de la construction ?  
Chaque équipe retourne derrière son piquet pour le faire (Kapla).

## Jeu de course / 5<sup>ème</sup> double-page

Ouvrir le livre. Observer un moment.

Qui voit le pirate ?

Jeu l'Or en Chine en adaptant le scénario :

Chaque pirate ou couple de pirate à 1 embarcation (1 cerceau pour 2). Objectif : aller voler des trésors (sautoirs) dans le fond du grand navire défendu par son capitaine et ses 2 matelots.

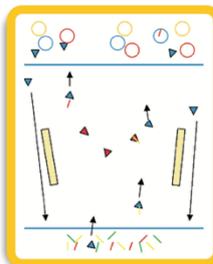
Passer derrière les bancs et revenir par le centre.

Délimiter le terrain avec des cônes ou piquets (lignes bleues sur le dessin).

41

### Jeu de course I

JOUER (p. 6)



#### L'OR EN CHINE

**Matériel:**

Sautoirs, 2 bancs (ou cordes),  
1 cerceau/élève (ou/groupe).

**Descriptif:**

Au début du jeu : 3 gardiens se placent au centre du terrain et tous les autres (les voleurs) se trouvent dans la zone des coffres aux trésors.

Chaque voleur a son coffre (cerceau).

En se faufilant par l'extérieur, derrière les murs (bancs), le voleur se rend en Chine où il s'empare d'un trésor (sautoir). Puis il tentera de le ramener à son coffre en passant par le centre et en évitant les 3 gardiens.

Quel voleur (ou gardien) a amassé le plus gros butin ?

**Règle:**

Respecter le parcours  
Prendre 1 seul sautoir par trajet.  
Si l'on est touché donner son sautoir au gardien.



**Observe la position des gardiens pour choisir ton chemin !**

L'élève choisit-il le bon moment pour traverser ?

## Parachute et retour au calme / 6<sup>ème</sup> double-page

Ouvrir le livre. Observer un moment.  
Qui voit un parachute ?

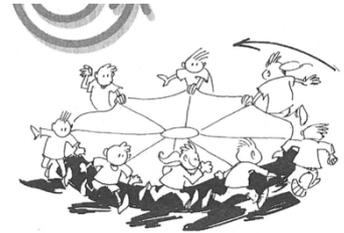


Faites monter et descendre le parachute!

Le parachute forme-t-il une coupole remplie d'air à l'atterrissage?

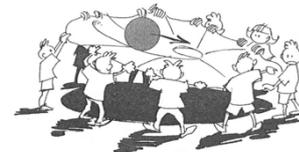
Diverses activités avec le **parachute**.

- Assis, tenir le parachute avec les 2 mains et faire des petites vagues, puis des plus grosses = tempête.
- Debout. Essayer de tendre la toile du parachute.
- Tourner tous ensemble en gardant la toile tendue, essayer de rester au même endroit dans la salle. Au signal changer de sens. Faire des pas-chassés.



- Monter et descendre le parachute tous ensemble. le poser au sol et à partir de la position accroupie, tous ensemble (au signal) se lever en tendant les bras au ciel pour créer la forme du parachute (coupole). Essayer avec une balle, la faire aller le plus haut possible... (Aussi possible de lâcher le parachute et de le laisser voler le plus haut possible).

- Jeu de collaboration : faire rouler le **ballon** sur le parachute sans qu'il ne tombe par terre.



### Sources :

- <https://ressources-eps-vd.ch/wp-content/uploads/2018/12/Leçon-pour-le-CP-JS-de-Leysin-livre-géant-du-23.11.18.pdf>
- Fiche EPS 6-8ans. [https://ressources-eps-vd.ch/wp-content/uploads/2021/07/Fiches\\_6-8\\_complet1.pdf](https://ressources-eps-vd.ch/wp-content/uploads/2021/07/Fiches_6-8_complet1.pdf)
- Fiche EPS 4-6ans. [https://ressources-eps-vd.ch/wp-content/uploads/2021/07/Fiches\\_4-6\\_complet.pdf](https://ressources-eps-vd.ch/wp-content/uploads/2021/07/Fiches_4-6_complet.pdf)
- Jeux avec le parachute :
  - o <https://ressources-eps-vd.ch/les-jeux-de-parachute/>
  - o <https://www.bloghoptoys.fr/26-idees-dactivite-parachute>
- Autres idées sur le site : <http://ressources-eps-vd.ch/>