

Les aventures de Pensatou et Têtanlère

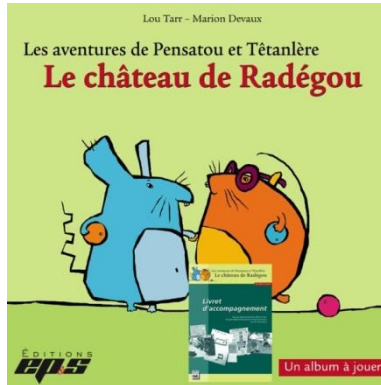


Des livres-jeux des Editions EPS

Collection : Un album à ...

Diaporama réalisé par Nathalie Vilette CPAIEN (janvier 2016)

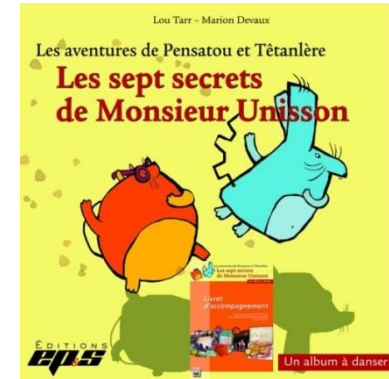
Des albums à ...



jouer



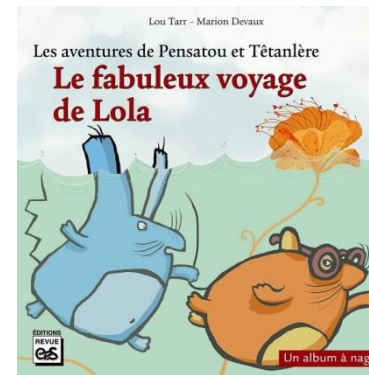
grandir



danser



s'orienter



nager

Pourquoi des albums à ... ?

- Pour mettre en œuvre des projets interdisciplinaires.
 - Pour faire du langage un outil au service de l'Apprendre.

Dans les albums à ..., les domaines « Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques » et « Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions » sont en étroite collaboration.

Des albums pour :

FAIRE, dire le FAIRE et penser le FAIRE

D'une histoire à raconter à ... une aventure partagée.

Les histoires mettent en scène deux personnages,
PENSATOU et **TÊTANLERE**



et sont destinées à être jouées pour de vrai.

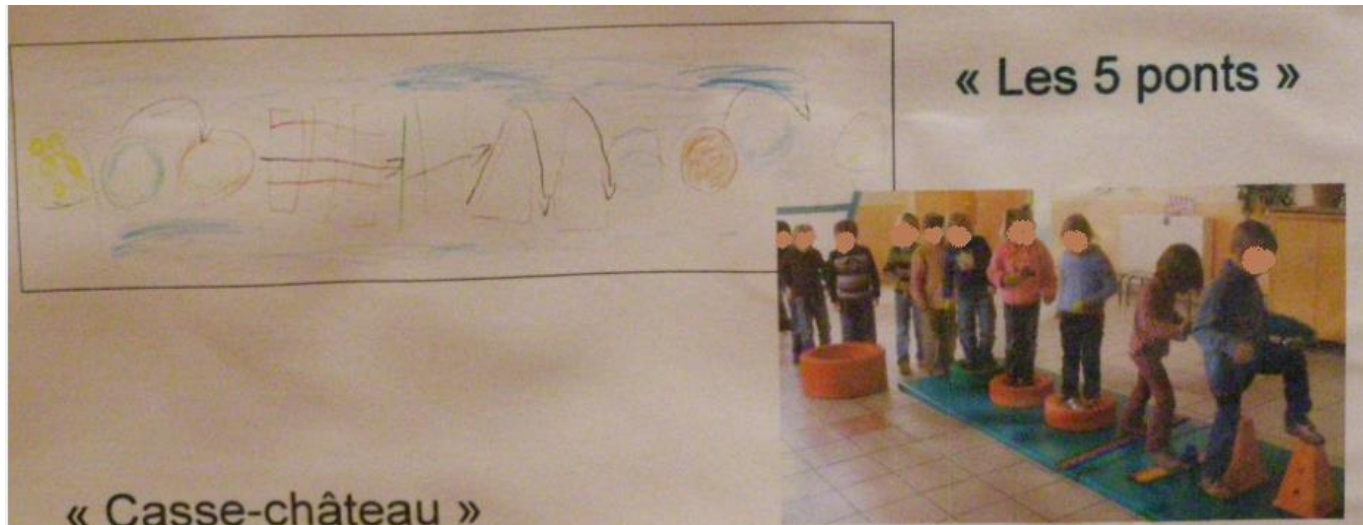
La lecture de l'album est le prétexte à l'exploration
d'actions motrices, la conception de situations, la
planification, la verbalisation, la représentation par
le dessin ou les maquettes, ...

Mettre des mots sur les actions :



Les nuits blanches de Pacha

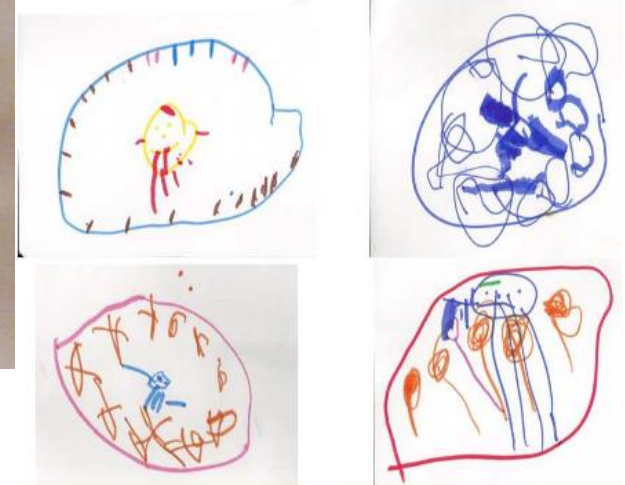
Représenter par le dessin :



« Casse-château »



Nous avons dessiné le château de Radégou :



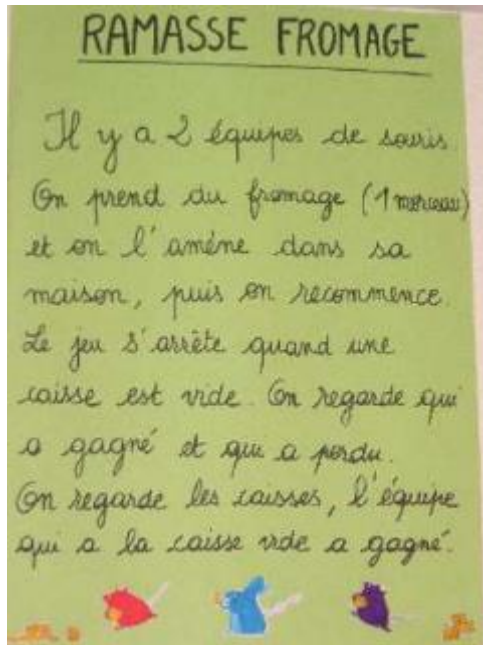
Réaliser des maquettes :

Les nuits blanches de Pacha

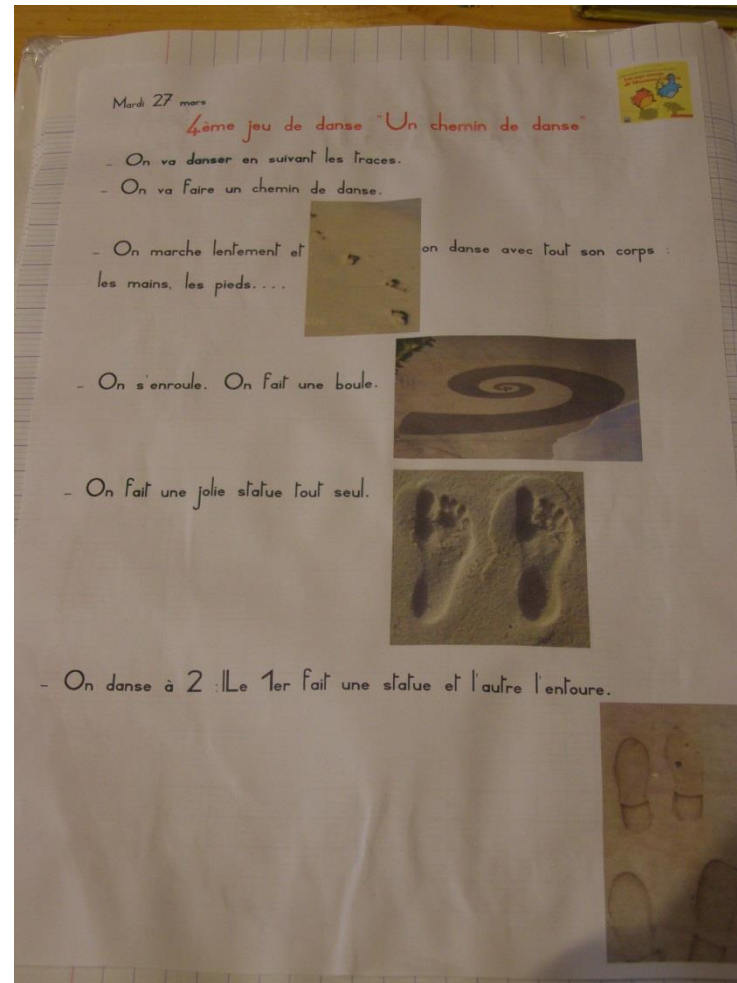


Le château de Radégou

Produire des traces écrites :



Le château de Radégou :
Règle du jeu en dictée à
l'adulte



Les 7 secrets de Monsieur Unisson :
Extrait d'un cahier de danse