

# Le voyage de l'escargot de Ruth Brown

Cycle 1

## BUT

- Faire du lien entre pratique culturelle et activité physique
- Pratiquer une activité physique de pleine nature
- Entraîner l'enfant à découvrir son environnement
- Amener à la découverte de sensations visuelles, auditives, olfactives...

## PREALABLES

- Reconnaître le parcours avant la randonnée et prévoir la carte
- Choisir le point de départ, d'arrivée, les endroits de pause pour la lecture
- Prévoir si besoin de quoi s'installer confortablement (siège pour l'adulte qui lit, bâche plastique pour les enfants)
- Établir une feuille de route et expliquer aux accompagnateurs ce qui est attendu de leur participation ( accompagner, surveiller, participer, mener un jeu ...)

### Matériel :

- L'album « Le voyage de l'escargot » de Ruth Brown
- Jeu n°1 : Memory
- Jeu n°2 : Bavou en salle de motricité
- Jeu n°3 : Kim des objets
- Jeu n°4 : Le jardin de Bavou
- Jeu n°5 : Le trajet de Bavou

## DISPOSITIF – DEROULEMENT

### Première étape

- En grand groupe ou en petits groupes (choix de l'enseignant)
- Lecture de l'album sans montrer les images

### Deuxième étape

- Lecture de l'album jusqu'à l'avant dernière page
- Explication des mots : lumineux, coteau, escarpé, lugubre, vertigineux, arceau étroit, ravissante, recroqueviller, sombre, gravir
- Proposition de trois jeux (N 1, 2, 3)
- Diviser la classe en trois groupes.
- Chaque groupe joue à chaque jeu, changement au signal de l'enseignant.
- Selon le nombre d'élèves plusieurs plateaux d'un même jeu sont proposés.

### Jeu N 1 **Jeu de mémoire**

Par plateau de jeu :

- Photocopier l'annexe « images Bavou » en 2 exemplaires
- Coller les images sur des cartons de même dimension (10cmX10cm)
- Fabriquer deux frises de 10 cases

### Jeu N 2 **Bavou en salle de motricité**

Par plateau de jeu :

- Photocopier chaque page (gravit un coteau, traversa un tunnel.... Voir documents joints)
- Photocopier les images manquantes (actions de l'escargot)
- Associer l'image manquante et le matériel de salle de jeu avec lequel ou sur lequel on peut reproduire les actions de Bavou

### Jeu N 3 **Jeu de Kim**

- Multiplier le nombre d'objets en fonction du nombre de groupes de joueurs
- Prévoir des sacs avec à l'intérieur des objets (miniatures plus faciles à transporter) petits pots en terre, arrosoir, outils de jardinage, panier, coquille d'escargot, sachets de graines de fleurs.... Et un tissu pour recouvrir.
- Exposer les objets, les nommer.
- Les recouvrir, en enlever un ou plusieurs selon les habitudes de jeu de la classe.

Le jeu de Kim peut être mené par des élèves.

### Troisième étape

- Lecture de l'album jusqu'à la dernière page. Temps d'échange autour du voyage de Bavou...

## Jeu N 4

Relier les images des objets, des outils du jardin de Bavou aux objets réels.

Par plateau de jeu :

- Reproduction sur une feuille grand format du jardin de Bavou. Matérialiser le départ. Positionner dans l'ordre les éléments rencontrés ou franchis par Bavou.
- Positionner la photo de l'objet réel. Vérifier par l'illustration quand chaque groupe a terminé.

## Jeu N 5

Par groupe :

- Délimiter un terrain d'environ 1 mètre sur 0,50m.
- Reconstituer le trajet de Bavou en positionnant les objets, les obstacles, tels que Bavou les a rencontrés (se servir des objets du jeu de Kim). Placer Bavou recroquevillé.
- Photographier le résultat final pour ensuite le projeter en classe et comparer les productions des groupes.

## POUR ALLER PLUS LOIN

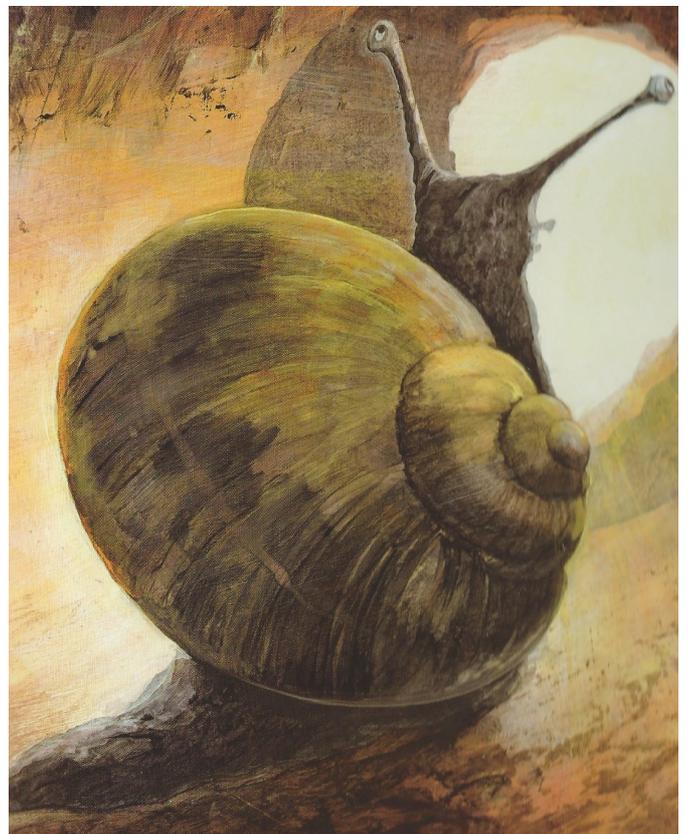
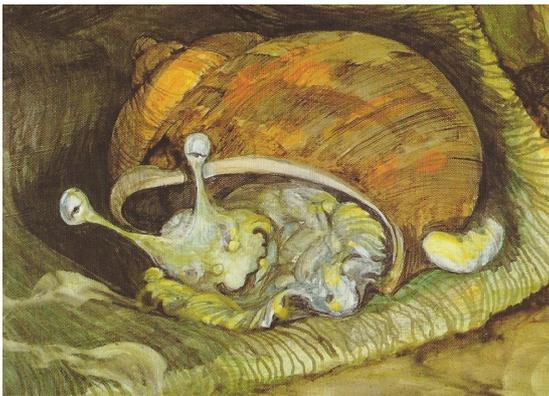
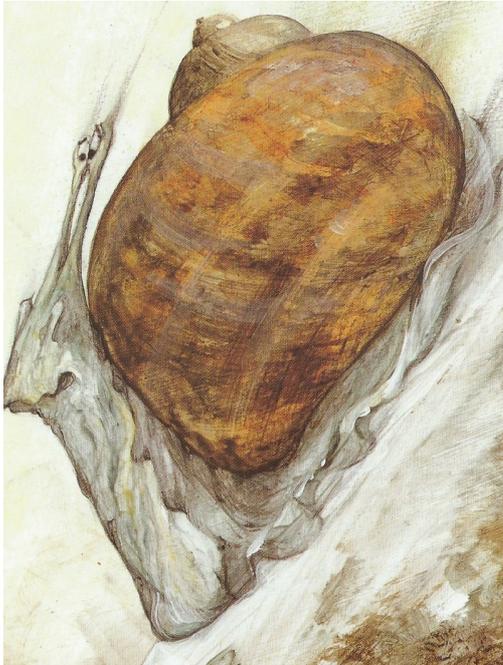
Document inspiré par le travail du site :

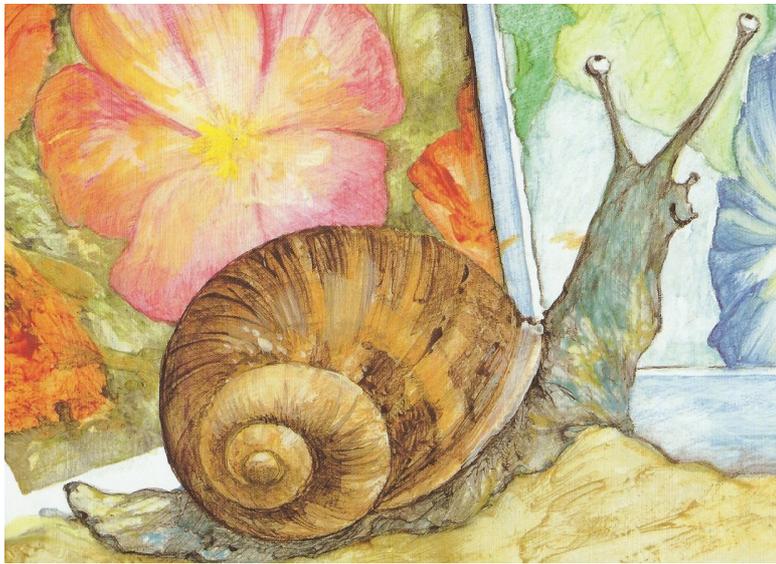
[1, 2, 3 dans ma classe](#)

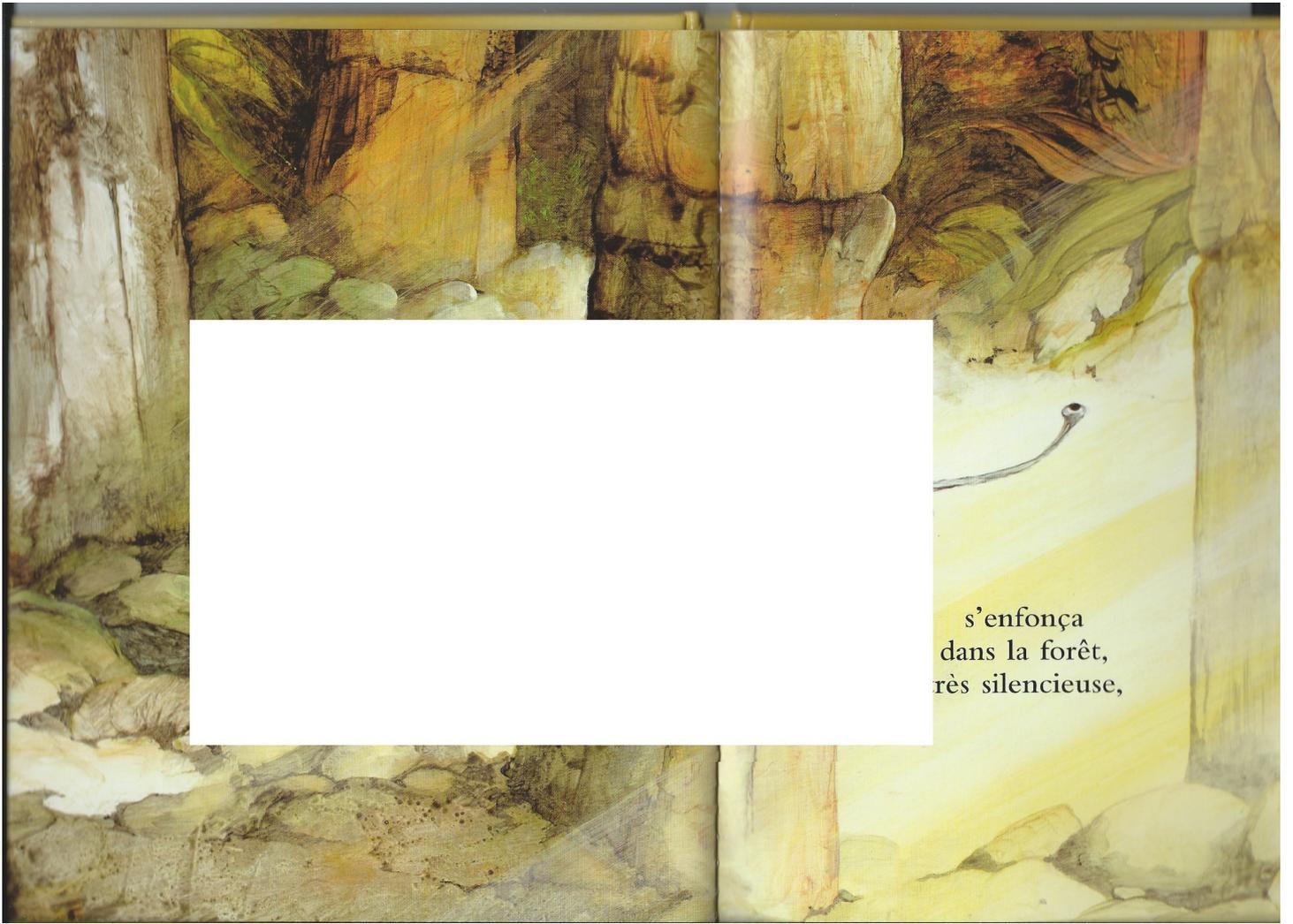
D'autres propositions :

- Illustrer et placer dans le dictionnaire de la classe : gravir, coteau....
- Chercher les contraires : escarpé, vertigineux, sombre, lugubre....
- Exploiter en salle de motricité  
(cf document du Groupe EPS 95 académie de Versailles)
- Travailler autour de l'escargot : Projet escargot rigolo site « [1, 2, 3 dans ma classe](#) »

# Annexes





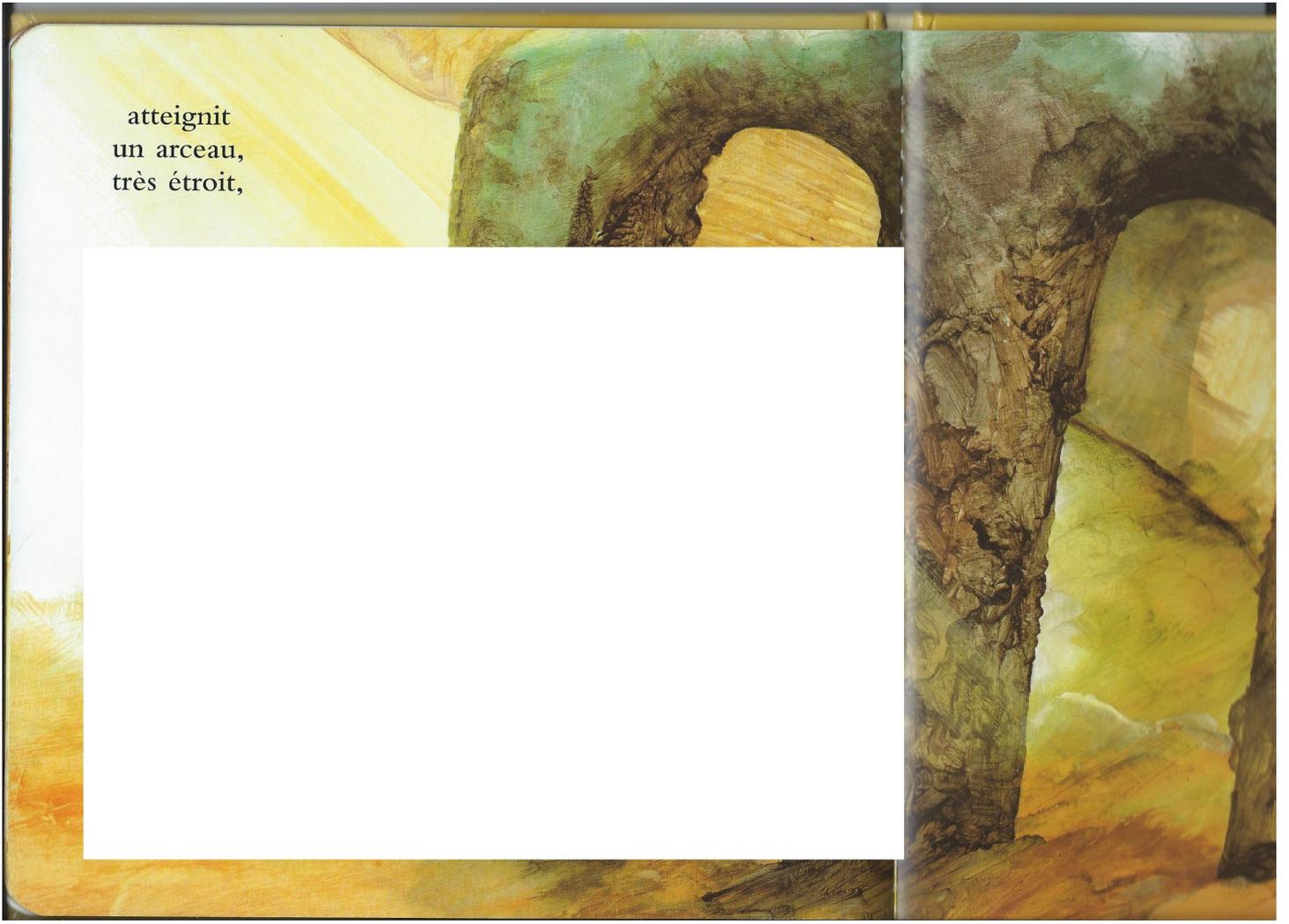
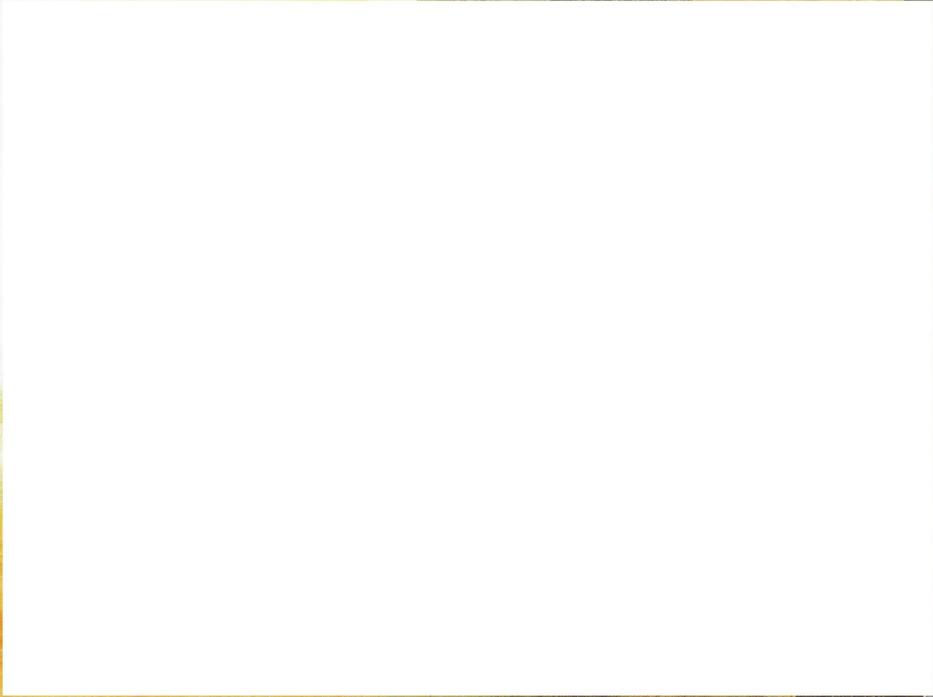


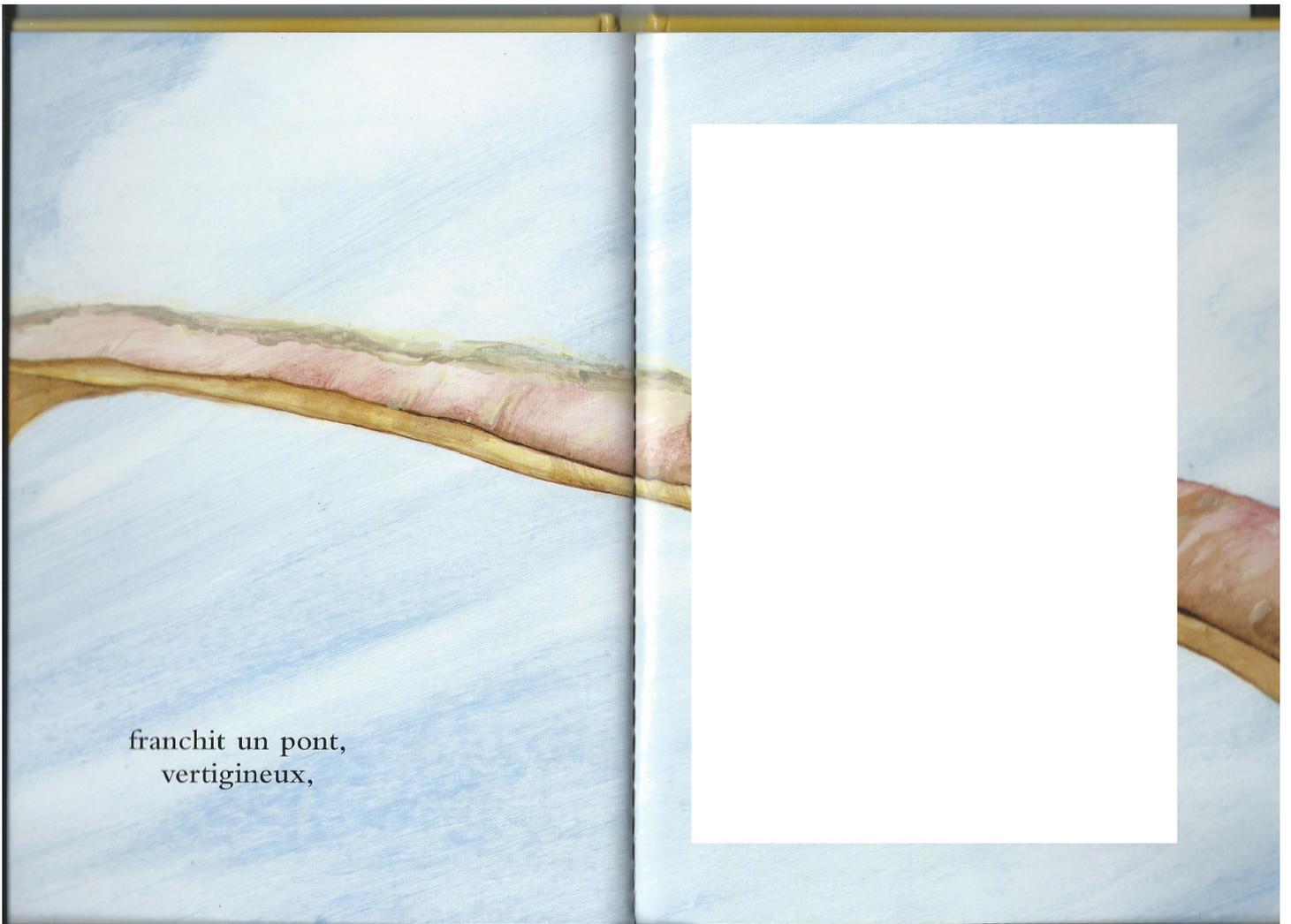
s'enfonça  
dans la forêt,  
très silencieuse,



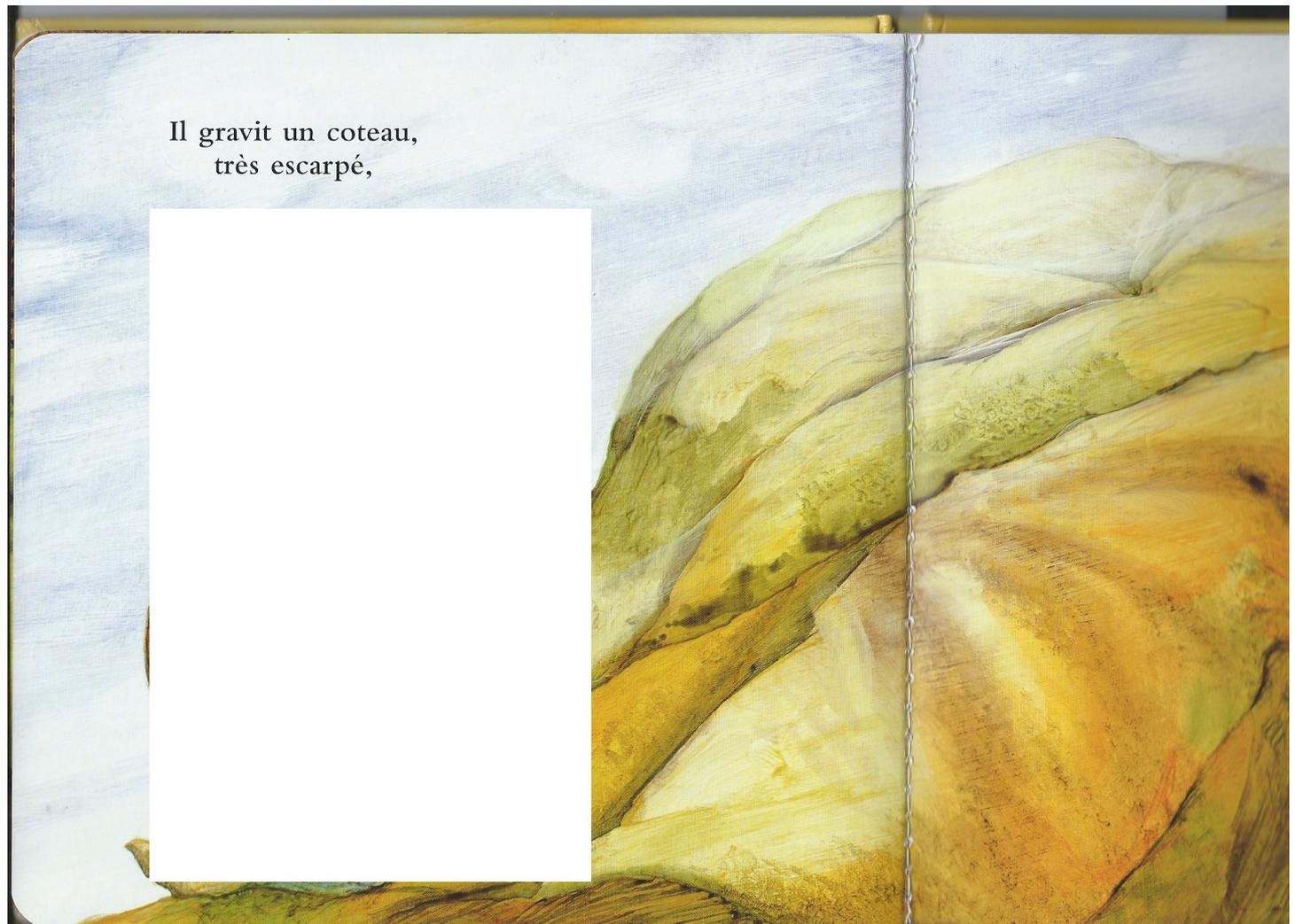
traversa un tunnel,  
vraiment lugubre,

atteignit  
un arceau,  
très étroit,

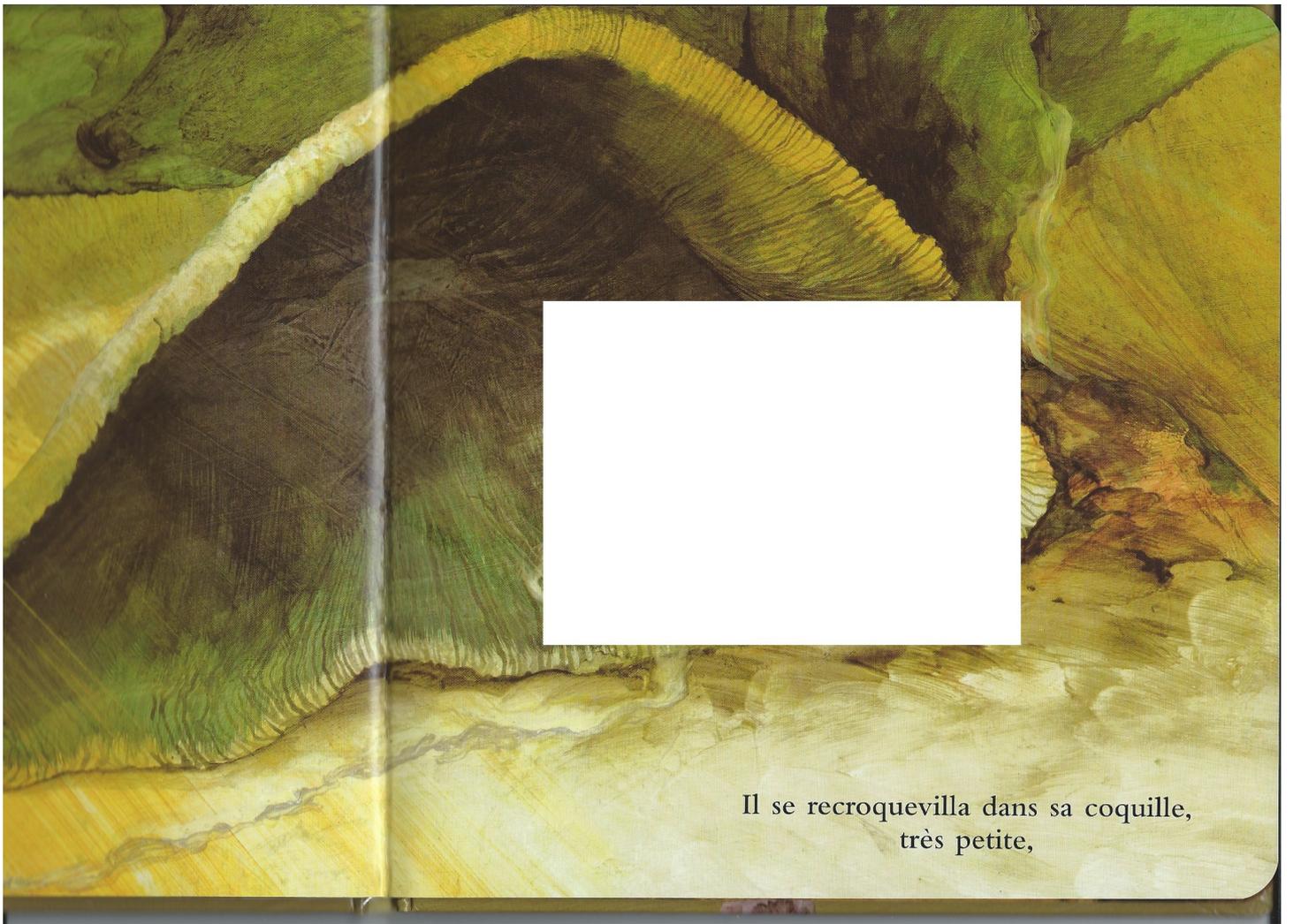




franchit un pont,  
vertigineux,



Il gravit un coteau,  
très escarpé,



Il se recroquevilla dans sa coquille,  
très petite,



descendit une pente,  
très glissante,

et tomba  
rapidement dans  
un profond sommeil.



















