



Donner du sens aux actions, c'est déjà plonger l'élève dans une histoire dont il est le principal acteur.

Les actions

et

une histoire :

1. Passer entre deux poutres placées à des hauteurs différentes sur les montants

On entre par la fenêtre sans la toucher

2. Se glisser sous une chaise

On se trouve dans le salon, il faut passer sous une table basse pour continuer.

3. Passer au travers d'une caisse de plinth

Passer par la porte du living qui comporte une chatière.

4. Avancer à 4 pattes entre deux rangées de quilles en ne touchant pas non plus les briques placées au milieu

Passer sur le couloir sans réveiller les chats qui dorment et sans toucher ceux étalés au milieu !

5. Passer au travers d'un cerceau vertical surélevé à 40cm du sol.

Se glisser dans un gros tuyau pour arriver dans la salle de bains.

6. Se faufiler entre le mur et un tableau

Passer derrière la penderie de papa et de maman.

7. Ramper sous un élastique auquel est suspendue une cloche (ou clés)

Attention des fils électriques traînent L'électricien est étourdi !

8. Passer au travers de trois cerceaux posés verticalement l'un derrière l'autre.

Le plombier, lui, prépare ses tuyau D'eau pour construire une magnifique pataugeoire

9. Rouler sur le tapis en faisant tomber toutes les quilles posées de part et d'autre de celui-ci.

Dehors, qu'il fait bon de se rouler dans l'herbe pour écraser les mottes de terre.

10. Ramper sur un tapis posé sur deux bancs

Passer sous la bâche protégeant les outils du maçon.

11. Enjamber le premier tréteau et passer sous le deuxième

Grimper sur le mur du voisin et se faufiler entre les pommiers ...

12. Une échelle est posée horizontalement à 50 cm du sol. Passer par-dessus et par-dessous les échelons.

Ramasser des pommes à terre : Attention, des branches du pommier sont tombées !!

13. Enjamber les dossiers des chaises

Grimper sur le mur du voisin pour sortir du jardin.

14. Sauter au dessus des cerceaux

Sauter dans la rue en évitant les
Les flaques d'eau.