

# Le château de Radegou



## Documents proposés :

1. Les repères d'apprentissage en EPS à l'école maternelle
2. Une progression des jeux préliminaires (les jeux des souris)
3. Une progression pour l'attaque du château de Radegou
4. La progression proposée par l'école maternelle Pierrefontaine
5. Le plan de l'espace de jeu pour l'attaque du château
6. Un exemple d'atelier de remédiation pour apprendre à « lancer précis »
7. Bibliographie et sitographie



## 1. Les repères d'apprentissage en EPS à l'école maternelle

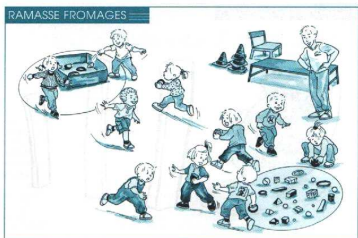
COMPETENCES VISEES : être capable de ...	
<b>CV1</b>	<b>Se repérer et se déplacer dans l'espace Adapter ses actions et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés.</b>

<i>Activités permettant de courir, sauter, lancer :</i>	<b>Courir vite en ligne droite pendant 4 à 5 secondes.</b>
	- réagir à un signal
	- courir d'un point à un autre
	- essayer d'arriver le premier
	<b>Lancer loin un objet, sans sortir de la zone d'élan.</b>
	- accepter de lancer différents objets
	- adapter son geste à l'engin
	- lancer loin par rapport à des repères visuels (verticaux, horizontaux)

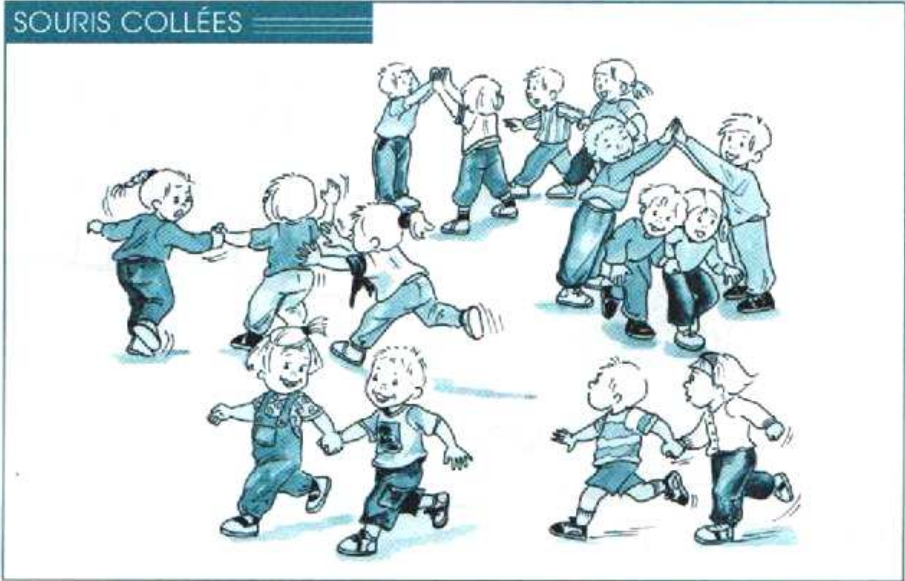
COMPETENCES VISEES : être capable de ...	
<b>CV3</b>	<b>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement. Accepter des contraintes collectives.</b>

<i>Jeux collectifs : « jeux de balle, jeux d'adresse »</i>	<b>Comprendre, accepter et s'impliquer dans des jeux collectifs</b>
	- participer au jeu, prendre du plaisir
	- s'intégrer, s'impliquer dans une équipe
	- comprendre et respecter les règles
	- connaître son rôle (attaquant/défenseur – poursuivant/poursuivi)
	- collaborer pour un résultat d'équipe
	<b>Utiliser un répertoire d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement des adversaires dans un jeu collectif.</b>
	- courir, réagir vite, éviter, transporter,...
	- lancer une balle ou un ballon, viser, tirer
- attraper une balle ou un ballon	
	- enchaîner plusieurs actions élémentaires

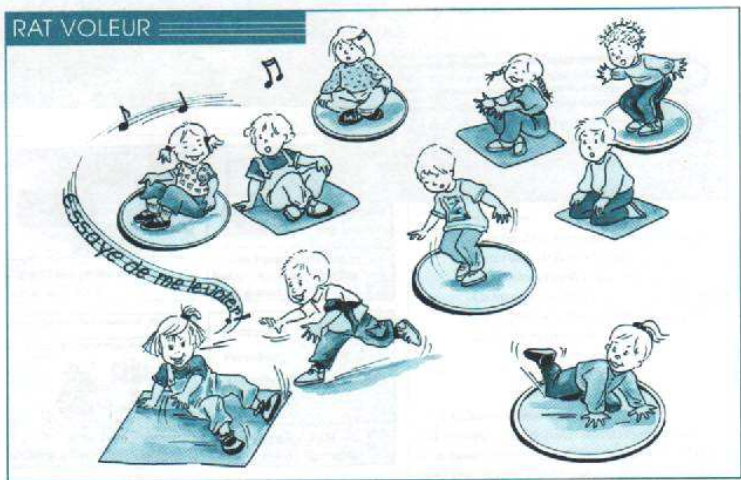
## 2. Une progression des jeux préliminaires (les jeux des souris)

<b>Ramasse fromage I (lecture jusqu'à p 7)</b>	
<p>Les enfants jouent en parallèle mais ont un <b>but commun</b>                      On favorise l'identification à l'histoire de l'album par le motif d'action et le vocabulaire employé (le vol du fromage qu'on rapporte dans une maison), par la structure du jeu (allers et retours entre 2 zones) et par l'activité symbolique (les petits objets qui figurent le fromage)</p>	
Matériel	Une corde ou des tapis pour la maison des souris. Un deuxième espace similaire pour les fromages. Des petits objets (3 ou 4 par élève), une caisse pour ranger les morceaux de fromages, une chaise
Compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se déplacer et agir dans un espace orienté</li> <li>- Courir et transporter des objets</li> <li>- Percevoir l'atteinte d'un but collectif par une somme d'actions individuelles.</li> </ul>
Déroulement	Au départ, chaque souris est placée dans sa maison (représentée par une corde). L'enseignante va placer tous les morceaux de fromage à l'autre extrémité de l'espace de jeu (en étalant les fromages). Radégou, qui a volé les fromages de souris (joué par l'enseignant), se trouve perché (sur une chaise, un toboggan...) au haut d'une tour de son château. Lorsque celui-ci s'endort (signal de départ), les souris partent et courent chercher les fromages pour les rapporter dans leur maison.
Critères de réussite	Reprendre tous les fromages à Radégou et les rapporter dans leur maison respective.
Variables	V1 Jouer au temps V2 Possibilité de faire jouer les souris en équipe. L'équipe qui gagne est celle qui rapporte le plus de fromages dans sa maison. V3 Construction d'un parcours
<b>Ramasse fromage II (lecture jusqu'à p 7)</b>	
Matériel	Même matériel + un panier et un dossard pour Radegou
Compétences visées	Mêmes compétences que ramasse fromage I + échapper à un adversaire
Déroulement	Radégou peut attraper une ou plusieurs souris pour leur reprendre les fromages. Quand les souris sont dans leur maison, Radégou n'a plus le droit d'attraper les souris. Quand une souris est attrapée, elle perd son fromage (elle le pose alors dans le panier de Radegou).
Critères de réussite	Reprendre le plus de fromages possible à Radégou et les rapporter dans la maison des souris. Pour Radegou attraper le plus de souris possible.
Variables	V1 Une souris attrapée peut devenir Aide de Radegou. V2 Jeu au temps
Schéma	

**Souris collées I (lecture jusqu'à p 11)**  
 Actions en coopération (par deux) et **opposition**. Percevoir et comprendre l'alternance des rôles

Matériel	Un foulard pour Radegou, une zone de jeu matérialisée
Compétences visées	- Courir pour s'échapper - Gérer une situation de coopération (rester par deux) et d'opposition (échapper à Radegou)
Déroulement	Les enfants sont regroupés par paires en se tenant la main. Il est interdit de se séparer. Un poursuivant, Radégou, essaye d'attraper les «souris collées». Chaque fois qu'il en touche une, les deux partenaires doivent s'immobiliser et faire un pont en levant les bras. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les souris soient immobilisées.
Critères de réussite	Être les deux dernières souris à être immobilisées
Variables	Proposer deux Radegou, réduire ou agrandir l'espace de jeu
<b>Souris collées II (lecture jusqu'à p 11)</b>	
Les souris peuvent désormais avoir <b>deux fonctions</b> dans le jeu	
Matériel	Un foulard pour Radegou
Compétences visées	Accepter deux fonctions dans le jeu (s'échapper et libérer)
Déroulement	Les souris libres peuvent libérer celles qui sont immobilisées en passant sous le pont.
Critères de réussite	Être les deux dernières souris à être immobilisées et/ou essayer de libérer le plus de souris possible
Variables	V1 Adapter le nombre de Radegou V2 Jeu au temps V3 On peut modifier le critère de réussite pour accentuer l'aspect coopératif du jeu : On peut considérer qu'à la fin du jeu un maximum de souris doivent être libres. Ce n'est plus alors un gain individuel mais un gain collectif.
Schéma	

**Rat voleur I  
(lecture jusqu'à p 17)**

<p>Actions individuelles pour un but individuel, pas d'opposition, pas de changement de rôle en cours de partie. Notion <b>d'appartenance à une équipe</b>.</p>	
Matériel	<p>Cerceaux, cordes, tapis (autant que d'élèves) Tambourin</p>
Compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'identifier à un personnage (appartenance à une équipe).</li> <li>- Réagir à un signal de départ et de fin.</li> <li>- S'approprier l'espace.</li> </ul>
Déroulement	<p>Les trous de souris sont matérialisés par des cerceaux, des plots, des cordes ou des carrés de tapis. Chaque enfant s'assoit dans un trou de souris. Au signal, les souris quittent leur trou pour aller se promener en chantant une comptine. A la fin de la comptine, chacun essaie de s'asseoir dans un trou (le sien ou un autre).</p>
Critères de réussite	<p>S'asseoir dans une maison dès la fin de la comptine.</p>
Variables	<p>Changer de cerceau, changer de couleur de cerceau, changer de type de trou de souris.</p>
<p><b>Rat voleur II (lecture jusqu'à p 17)</b></p>	
<p>Actions individuelles pour un but individuel, apparition d'une opposition et d'un <b>enjeu</b> (risque de perte)</p>	
Matériel	<p>Même matériel et un foulard</p>
Compétences visées	<p>Mêmes compétences que Rat voleur I</p>
Déroulement	<p>On retire un cerceau (ou un autre objet qui sert à matérialiser le trou de souris). L'enfant qui n'a pas de trou de souris joue le rôle de Radégou (identifié par un foulard ou une casquette). Pendant la promenade, Radégou se mélange au groupe. Au signal, à la fin de la comptine, il essaie de « voler » le trou d'une souris. Celui qui ne trouve pas de trou libre devient Radégou</p>
Critères de réussite	<p>Au signal, se placer dans un cerceau pour ne pas devenir Radegou</p>
Schéma	 <p>Le schéma illustre la situation 'RAT VOLEUR'. On voit plusieurs enfants assis sur des cerceaux (les trous de souris) dans un cercle. Un enfant, Radégou, est au centre, essayant de voler un cerceau. Un autre enfant est tombé sur le sol, indiquant qu'il n'a pas trouvé de trou libre. Le titre 'RAT VOLEUR' est écrit en haut à gauche, et 'essaie de me le voler' est écrit sur une courbe à gauche.</p>

### 3. Une progression pour l'attaque du château de Radegou

#### Situation 1

<b>Situation initiale (lecture jusqu'à la page 23)</b>	
Compétences visées	- Tirer pour faire tomber des cibles - Comprendre une règle du jeu
Matériel	Deux grands élastiques (château), des projectiles (sacs de graine, anneaux, balles de différentes tailles et matières dans un panier) (plusieurs par élève), Dix cibles (cônes, briques, tuyaux pvc de différentes tailles), un chronomètre.
Déroulement	Les enfants sont autour du cercle et doivent faire tomber les tours du château. Lorsque la balle est lancée, il faut en chercher une autre dans la salle. Il est interdit d'entrer dans le château. Le jeu se termine quand toutes les tours sont tombées.
Critères de réussite	Faire tomber toutes les cibles.
Variables	- Limiter le temps de jeu. - Mettre un deuxième élastique pour créer un fossé et ainsi créer une distance plus importante entre l'élève et la cible.
<b>Situation 2 Mise en place des espaces de jeu (lecture jusqu'à la page 25)</b>	
Compétences visées (+)	- Repérer différents espaces sur un terrain de jeu. - transporter un projectile pour le lancer avec précision sur une cible.
Matériel (+)	Deux tapis pour la maison des souris, une caisse pour la réserve de balles, 2 ou 3 projectiles par élève.
Déroulement	Les joueurs sont dans la zone de départ (maison des souris). Chacun doit aller chercher un projectile (et un seul) pour tirer sur les tours. Il faut ensuite repasser par la maison des souris pour se réapprovisionner. Le jeu se joue au temps.
Critères de réussite	Faire tomber toutes les cibles et retourner dans sa maison.
Variables	Taille du cercle, taille des cibles, distance de tir, type de projectiles, nombre de projectiles au départ, distance entre château-garage-maison.
Observations	Les élèves vont se placer tous au même endroit pour le tir et ne se répartiront peut-être pas tout autour du château.
Plan	<p>Le diagramme illustre la mise en place des espaces de jeu. Au centre, un grand cercle est étiqueté 'Château de Radegou' et contient plusieurs rectangles représentant des tours. À gauche du cercle, un rectangle est étiqueté 'Maison des souris'. À droite, un rectangle est étiqueté 'Garage des balles'. Une flèche pointe de la 'Maison des souris' vers le 'Château de Radegou', et une autre flèche pointe du 'Garage des balles' vers le 'Château de Radegou'. Une troisième flèche pointe de la 'Maison des souris' vers le 'Garage des balles'.</p>
<b>Situation 3 Radegou défend ses tours, début d'opposition</b>	

<b>(Après la lecture de l'album en entier)</b>	
Compétences visées (+)	<p>Pour les souris (attaquants) : Transporter un objet sur un parcours, puis viser une cible et tirer malgré la présence d'un défenseur.</p> <p>Pour le rat (défenseur) : intercepter l'objet, se déplacer pour s'interposer entre le lanceur et la cible attaquée...</p>
Matériel (+)	Un dossard pour Radegou
Déroulement	<p>Désormais, Radégou protège ses tours. Lorsque les tours sont détruites, les souris crient : « Couche-toi, Radégou, tu es assommé ! ». Puis ils pénètrent dans le cercle et collectent tous les morceaux de fromage pour les rapporter dans leur maison. Il faudra déterminer, avec les enfants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ce que Radégou est autorisé à faire et à ne pas faire ( ex : confisquer les projectiles, tenir les tours à la main, les bloquer, les reconstruire...)</li> <li>• ce que les souris sont autorisées à faire et à ne pas faire ( ex : les souris ne peuvent qu'emporter qu'un seul fromage à la fois,...).</li> <li>• Le jeu se termine quand le sablier l'indique ou lorsque les tours sont à terre.</li> </ul>
Critères de réussite	Faire tomber toutes les cibles et retourner dans sa maison.
Observations	<p>A ce stade du jeu, les souris gagnent généralement la partie parce qu'elles sont en surnombre numérique et qu'elles sont à une courte distance de la cible.</p> <p>Au cas où elles échoueraient, on peut envisager de jouer sur une variable (5 tours à faire tomber au lieu de 10, distance de tir plus proche, etc...., mais il ne faudra le faire qu'en associant la classe à cette réflexion : « comment faire pour aider les souris ? ».</p> <p>C'est à ce moment qu'on peut commencer à introduire les fiches d'entraînement de Pensatou (développement des compétences liées au tir) <i>Voir Annexe : Ateliers décrochés.</i></p>
<b>Situation 4</b>	
<b>Radegou est aidé. Deux rôles interactifs sont exercés au sein de groupes en coopération</b>	
Compétences visées (+)	<p>Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement pour enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• d'attaquant (courir, transporter un objet vers le but pour marquer,...)</li> <li>• de défenseur (intercepter l'objet, se déplacer pour s'interposer entre le lanceur et la cible attaquée...)</li> </ul>
Matériel (+)	
Déroulement	A présent, Radégou est aidé par 2 assistants; ce sont ses amis. Le jeu se joue au temps mais peut être interrompu s'il n'y a plus de projectiles.
Critères de réussite	<p>Souris : faire tomber toutes les tours dans un temps limité</p> <p>Rats : Défendre les tours et intercepter les projectiles.</p>
Variables	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Limiter le temps durant lequel Radégou et ses deux amis sont "évanouis".</li> <li>• Imposer un certain type de projectile.</li> <li>• Varier le nombre de rats et de souris.</li> <li>• Agrandir ou réduire le fossé, afin de modifier la distance de tir.</li> <li>• Varier la hauteur des tours à détruire.</li> <li>• Aménager l'espace entre le garage et le château ou/et la maison et le garage ou/et le château et la maison (voir les pages aventures).</li> <li>• Agrandir ou réduire l'espace entre le garage et le château ou/et la</li> </ul>

	maison et le garage ou/et le château et la maison.
Observations	<p>Au cours des différentes parties, des moments d'analyse du jeu guidés par l'enseignant(e) conduisent les rats à se répartir les rôles afin de gérer simultanément les deux intentions défensives (protéger et confisquer). Une grande caisse leur est donnée, à l'intérieur du cercle, pour collecter les balles. Pour la première fois, les souris perdent faute de projectiles, ce qui relance la motivation des enfants tenant le rôle des rats. Les souris apprennent à mieux gérer les différentes solutions possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tirer sur les cibles non protégées ;</li> <li>• aller chercher des projectiles dans le garage ;</li> <li>• trouver des trajectoires permettant aux projectiles de traverser le château et d'être récupérés (tirer à la hanche)</li> </ul> <p>Mise en place possible des ateliers de tir (<i>voir annexe</i>)</p> <p>A ce moment les souris peuvent mettre en place des stratégies d'efficacité. On peut imaginer une répartition des rôles. Des souris sont chargées du tir et d'autres ont pour rôle de récupérer les balles lancées pour les donner aux lanceurs. Ces stratégies peuvent être mises en places en GS voire au CP.</p>
<b>Situation 5</b>	
<b>Mise en place des pages aventure p 30-31</b>	
Compétences visées (+)	Construire un répertoire de déplacements et d'équilibres en réponse à différents aménagements du milieu.
Matériel (+)	Poutres (ponts), cerceaux (pierres) .
Déroulement	Même jeu que dans la situation 2, mais avec un parcours entre le garage des balles et le château.
Critères de réussite	Faire tomber toutes les cibles et retourner dans sa maison.
Variables	Diversifier le nombre d'obstacles.
<b>Situations suivantes</b>	
Possibilité de faire monter une balle à deux élèves. On peut ajouter une zone de défense pour Radegou.	

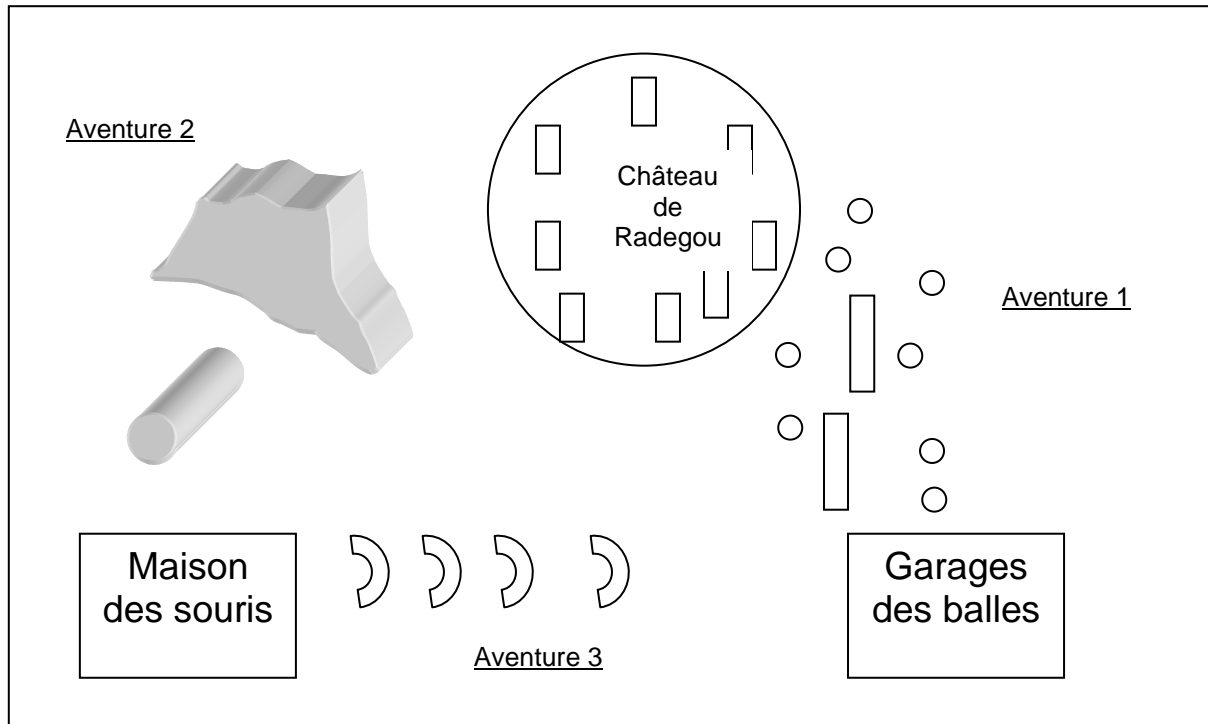
#### **4. La progression proposée par l'école maternelle Pierrefontaine**



**ECOLE MATERNELLE PIERREFONTAINE  
PROGRESSION A L'ANNEE  
LE CHATEAU DE RADEGOU**

Période	Semaine	Contenu	
1	1	Analyse couverture- lecture jusqu'à p.7- fiches identité+dessins pers.	
		Salle de jeu : jeu « ramasse-fromage » : 1 <sup>ère</sup> phase, 1 seul rôle	
		Salle de jeu : Phèmes rencontrés- trouver d'autres chemins	
			Salle de jeu : 2 <sup>ème</sup> phase : Enfants construisent d'autres parcours
	2	Salle de jeu : Relance : 2 parcours	
		Salle de jeu : A-t-on répondu aux problèmes ? Quelles difficultés ?Essais des propositions et validations des meilleures idées	
		Album écho : vocabulaire topologique (dans, sur, sous...)	
	3	Lecture jusqu'à p. 11- fiche identité+dessins Radégou	
		Salle de jeu : Jeu « souris collées » : 1 <sup>ère</sup> phase	
		Salle de jeu : 2 <sup>ème</sup> phase	
			Salle de jeu : Propositions- essais- validations
	4	Salle de jeu : Lecture jusqu'à p.17- jeu « rat voleur » : 1 seul rôle	
Dessins du château de Radégou : premiers jets			
Salle de jeu : 2 rôles			
<b>Vacances de Noël</b>			
2	1	Salle de jeu : lecture jusqu'à p. 23 (p.22 non incluse)	
		Construction du château	
			Salle de jeu (vidéo projecteur) : Vote d'un château commun : celui de Ghislaine est choisi
	2	Salle de jeu et classe : Elaboration de la fiche technique	
		Salle de jeu : maquette	
			Maquettes en classe par demi-groupe de Grands
	3	Fabrication avec matériaux de récupération de tours	
		Fabrication en pâte à sel du fossé par les Moyens	
			Passage de la maquette au plan- découverte de la p. 22
	4	Attaque du château	
		Château simplifié : lancer de divers projectiles	
			Etablissement d'un tableau à gommettes suivant leur efficacité
	5	Attaque du château, construction de passerelles et recherche des fromages	
		1 Radégou dans le château ; une fois les tours tombées, Radégou est assommé ; les souris cherchent les fromages	
			Idem avec sablier
		Radégou défend et protège ses tours	
<b>Vacances de février</b>			
3	1	Travail individuel pour chercher les meilleures stratégies de défense	
		Radégou a des amis défenseurs	
	2	Château au fond de la salle de jeu	
		Passes entre attaquants	
3	Fossé agrandi		

## 5. Le plan de l'espace de jeu pour l'attaque du château



## 6. Un exemple d'atelier de remédiation pour apprendre à « lancer précis »

Revue EPS1 n°116 janvier/mars 2004

### Compétences spécifiques

- ✓ Réaliser une action que l'on peut mesurer
- Adapter ses déplacements à différents types d'environnement
- Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement
- Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

### Compétences transversales

- S'engager dans l'action
- Faire un projet d'action
- ✓ Identifier et apprécier les effets de l'activité
- Se conduire dans le groupe en fonction des règles

# CYCLE 1

## JEUX DE LANCER

Cette fiche présente un module d'apprentissage.



À l'école maternelle, la quantité et la diversité des situations proposées sont deux conditions indispensables aux progrès moteurs des élèves.

Au cycle 1, l'enfant expérimente différentes façons de lancer qui nécessitent d'adapter son geste en fonction de la distance, de la hauteur, de la taille et de la nature de la cible. Cette activité participe ainsi à la construction de la perception de l'espace, compétence essentielle à développer chez le jeune enfant.

Les situations proposées sont l'occasion de manipuler, d'agir dans des dispositifs variés pour favoriser une richesse des réponses motrices. Organisées en ateliers, elles permettent d'ancrer les apprentissages à travers la répétition et le réinvestissement.

### AMÉNAGEMENT MATÉRIEL

Le dispositif dépend des conditions matérielles de l'école (espace d'évolution, matériel utilisable). On cherche toutefois à proposer des aménagements suggérant des lancers vers des cibles au sol, inclinées, hautes, éloignées, etc. L'objectif premier est la diversité des cibles. Cependant, la variable « matériel » (taille et texture des balles par exemple) peut être introduite pour aider les élèves en difficulté ou complexifier la tâche des enfants qui réussissent. Pour chaque dispositif, trois cerceaux déterminent l'emplacement du lanceur : les enfants peuvent ainsi choisir celui qui leur convient ou, après expérimentation, retenir celui qui leur semble le plus adapté.

### DÉCOUVERTE ET OBSERVATION

Il s'agit de lancer une balle sur différentes cibles. La tâche est semi-définie : l'aménagement matériel induit l'activité et les enfants sont libres de trouver les procédures

(les « façons de faire ») pour réussir. La consigne est simple : « chacun à son tour, lancer une balle dans la cible ».

Le maître veille à la sécurité, au bon déroulement de l'activité et analyse les comportements individuels : une fiche d'observation lui permet de réaliser une évaluation diagnostique de chaque élève. Les enfants perçoivent le résultat de leur action et peuvent énoncer si leur balle a atteint la cible ou non.

### TÂTONNEMENT ET RÉPÉTITION

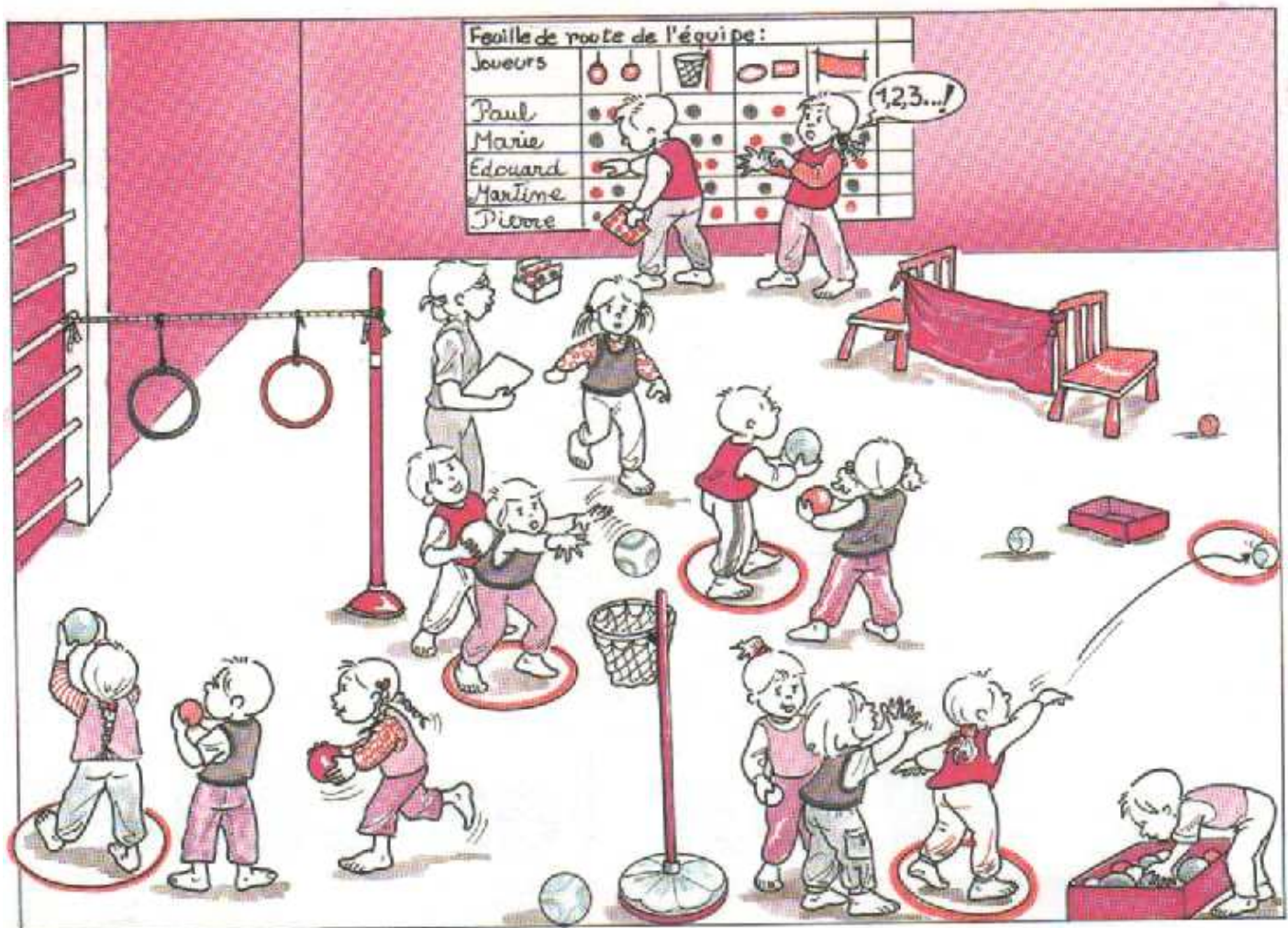
#### Premier temps

Pour progresser, les enfants ont besoin de nombreuses répétitions. Pour les plus petits, ils se déplacent librement à chacun des ateliers de leur choix. Les moyens et grands peuvent travailler par groupe, passant d'atelier en atelier selon des critères de durée ou en fonction du nombre de lancers effectués.

# Viser les cibles



PAR J.-R. ONO-DIT-BIOT ET S. VALLEZ



### Deuxième temps

La consigne devient plus précise : « lancer successivement trois balles vers la cible ».

Un retour sur l'activité de chacun est organisé en mettant en évidence (observation, démonstration, verbalisation) les différents gestes de lancer progressivement choisis par les enfants. Une comparaison des formes gestuelles retenues en fonction des cibles permet de motiver et d'enrichir ce moment de langage.

### Troisième temps

Chaque enfant possède une fiche individuelle décrivant les ateliers. Pour chacun, il dispose de trois balles à lancer successivement et doit garder trace de sa performance en collant des gommettes rouges ou vertes selon les résultats obtenus :

- deux ou trois lancers réussis : vert,
- un (ou aucun) lancer réussi : rouge.

### REMÉDIATION

#### Pour les petits

L'aménagement des ateliers est modifié en fonction des réussites ou des échecs des élèves selon les variables de taille, distance de la cible, objet à lancer, etc.

#### Pour les moyens

On peut diversifier les formes gestuelles en demandant aux élèves de lancer chacune des trois balles de manières différentes ; comparer alors les performances acquises en réalisant une nouvelle fiche de résultats avec les gommettes.

#### Pour les grands

Un tutorat est organisé dans chaque atelier : un enfant ayant obtenu une gommette rouge prend en charge un camarade n'ayant pas réussi. Par ses mots, sa démonstration, ses encouragements, il le conseille.

### ÉVALUATION

Elle consiste en l'analyse des progrès des enfants par la comparaison des observations initiales et finales (reprise des fiches de la première séance).

Pour les grands, elle peut se faire, dans le cadre d'un jeu collectif, (par équipes hétérogènes) par exemple :

#### La « chasse aux points »

**Dispositif :** dans la salle de jeu ou la cour, quatre ateliers correspondant à quatre types de cible à viser (au sol, inclinée, haute, éloignée). La taille des balles sera adaptée aux types de cibles. Selon le

nombre d'élèves, on dédoublera les ateliers pour conserver une activité motrice importante.

**Déroulement :** chaque enfant effectue successivement trois lancers vers chaque cible puis indique ses résultats en complétant le tableau à double-entrée de l'équipe. Le calcul des résultats obtenus peut se faire en classe avec les aides habituelles (frise numérique, matérialisation par des perles, etc.).

**Critère de réussite :** l'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

**Variable :** accorder différents points en fonction de l'éloignement de la cible.

Ce jeu aide les élèves à construire la notion d'appartenance au groupe et favorise les interactions bénéfiques à l'ambiance de la classe. Les performances individuelles sont relativisées par le grand nombre de résultats. La variété des cibles, et éventuellement des objets à lancer, permet à chaque enfant de contribuer à la réussite de l'équipe.

Jean-Roland Ono-Dit-Biot,  
CPC-EPS, Montivilliers (76) :

Sylvie Vallez,  
Professeur des écoles,  
St Vincent Cramesnil (76).

## 7. Bibliographie et sitographie

- ✓ *Les aventures de Pensatou et Têtenlère, Le château de Radegou* de Lou Tarr et Marion Devaux, édition revue EPS, Album et livret d'accompagnement
- ✓ L'éducation Physique à l'école, de la maternelle au cm2, éditions Revue EPS, propose une progression en lancer à l'école maternelle
- ✓ Divers numéros de la revue EPS 1 en relation avec le lancer précis, les jeux collectifs à l'école maternelle ou le château de Radegou

Compétence	Domaine	Titre de la fiche	Cycle	Numéro revue	Année
CV 1	Athlétisme	Pourquoi tu cours ?	1	66	1994
CV 1	Athlétisme	Les lapins et le loup	1	70	1994
CV 1	Athlétisme	Du jeter au lancer	1	71	1995
CV 1	Athlétisme	Je cours, saute et lance	1	81	1997
CV 1	Athlétisme	Je déménage, tu déménages	1	83	1997
CV 1	Athlétisme	Un module en lancer	1	90	1998
CV 1	Athlétisme	Des jeux de lancer	1	99	2000
CV 3	Jeux collectifs	Vers le baby-basket	1	71	1995
CV 3	Jeux collectifs	La cage aux écureuils	1	78	1996
CV 3	Jeux collectifs	Vers les jeux collectifs	1	92	1999
CV 3	Jeux collectifs	Nos premiers jeux collectifs	1	135	2007
CV 3	Jeux collectifs	Apprendre à jouer ensemble	1	139	2008
CV3	Jeux collectifs	Pour attaquer le château de Radegou	1	120	2004

- ✓ [http://www.ac-grenoble.fr/iennyons/neo\\_site/IMG/Radegou.pdf](http://www.ac-grenoble.fr/iennyons/neo_site/IMG/Radegou.pdf)

Propose des progressions dans les différents domaines d'activité sur la thématique du château de Radegou.