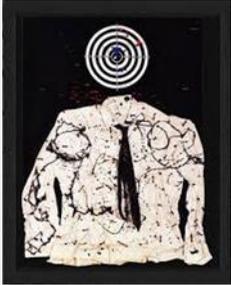
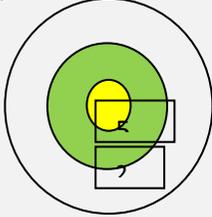
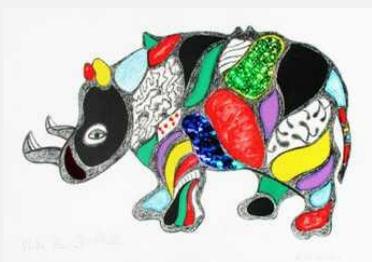
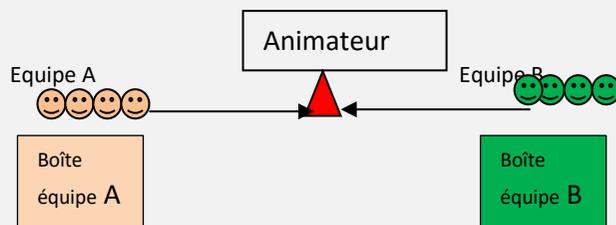


Œuvres de Niki de St Phalle (les ateliers grisés sont ceux à préparer pour la rencontre, les autres seront découverts le jour de la rencontre)

Œuvres	Actions motrices	Productions plastiques
 <p>1. San Sebastian ou portrait de mon amant Collage- 1961</p>	<p>1. Lancer sur cible avec sacs de graine ou balles <u>Objectif</u> : Lancer pour atteindre une cible <u>Variables</u> : PS : atteindre la cible (quelle que soit la zone) MS zones vertes et jaunes GS : zone jaune</p> 	<p><u>Productions plastiques</u> : cible en carton fort 30 cm avec en dessous une chemise avec trainées couleurs, ruban pour simuler la cravate à poser sur grillage ou prévoir un pied.</p>
<p>2. Les trois grâces sculpture</p> 	<p>2. Réaliser une statue <u>Objectif</u> : Gagner son corps pour reproduire des statues à partir de figure et tenir la posture. (Travail en coopération.)</p> <p>Tirage d'une carte solo ou duos et réaliser la figure demandée. Tenir la pause 3 secondes au moins.</p> <p><u>En classe</u>, trouver d'autres figures que celles proposées pour les présenter le jour de la rencontre. Prendre des photos (5 par classe afin de compléter le jeu de cartes déjà fait)</p> <p>Lien : http://www.ia76.ac-rouen.fr/espace-pedagogique/disciplines/maternelle-agir-dans-le-monde-4-modules-d-apprentissage--8626.kjsp?RH=1352717125535</p> <p><u>Variables</u> : cartes solo ou duos plus ou moins complexes</p>	<p><u>Productions plastiques</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Une grâce en volume colorée de 50 cm de haut (papier mâché, grillage comme renfort) La grâce doit pouvoir tenir debout car elle sera posée sur le stade. ✓ <u>cartes à réaliser</u> : une carte = une position à réaliser par l'élève en duo ou solo (une carte = 8cm* 8 cm) <i>6 photos dont 3 solos et 3 duos par feuille A4 et à amener le jour de la rencontre</i>



3. Rhino
Lithographie et collage - 1999



Course à la rencontre/ course de vitesse :

Objectifs : Réagir à un signal, courir vite, ne pas ralentir.

L'animateur tient dans chaque main une carte d'une reproduction de la lithographie « Rhino ». Le premier coureur qui prend la carte a gagné.

L'élève dépose ensuite la carte gagnée dans la boîte de son équipe. A la fin du jeu, on compte le nombre de cartes gagnées par l'équipe.

Variables : distance à parcourir (cerceau placé au sol pour marquer le point de départ de l'élève)

PS : 10 m MS 14 m GS 20 m

- ✓ Piste de productions plastiques : Reproduction du rhino sur support rigide avec divers matériaux collés pour remplir le corps du rhino : papier de verre, bouts de soie, bouts de soie, tissus, papier de couleur, crépon, laine, graines, cartons ondulés...
- ✓ La reproduction sera fixée ou posée dans le stade.



4. L'arbre-serpents fontaine sculpture
1992

4. Les ondulations du serpent

Objectif : Courir vite en slalom en variant les distances (changer de point d'appui et reprendre sa course)

Variables : nombre de plots autour desquels il faut slalomer. **Distance totale à parcourir 15 m**

PS : 4 plots MS : 5 plots GS : 8 plots

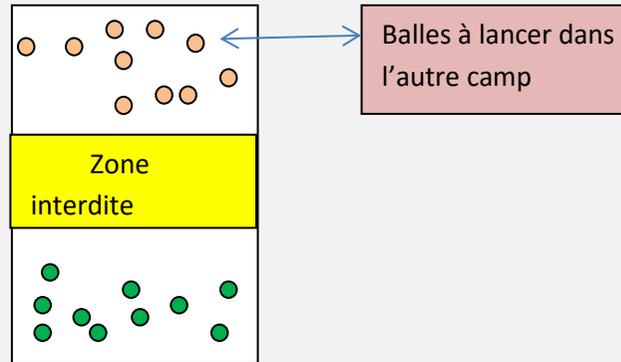
Piste de productions plastiques : : serpent en volume très coloré



5. Basket ball player sculpture 1999

Jeu de lancer : Balles brûlantes avec zone interdite. AU signal, les élèves doivent lancer dans le camp adverse les balles ou ballons qui sont dans leur camp. A la fin du jeu, l'équipe qui a le moins de balles dans son camp a gagné. L'élève n'a pas le droit de lancer dans la zone interdite

Objectif : lancer loin



Variable : largeur de la zone interdite

PS : 1m MS : 2m GS 3m (cordes posées au sol par ex)



6. Eléphant polyester peint 32 X 54 X 25 cm

6.L'éléphant

Objectif : Adapter son déplacement en tirant une charge lourde

Sur deux parcours parallèles, les élèves doivent tirer des bidons d'un plot à l'autre.

Variable : la distance à parcourir.

PS : 7m

MS : 9m

GS : 11m

Piste de productions plastiques : une peinture sur carton fort représentant un éléphant genre Elmer. La reproduction sera fixée ou posée dans le stade.



11. Matisse

la danse, 1910

7- Une ronde commune aux classes (en atelier) :

« La ronde des couleurs » de Gilles DISS

<https://www.youtube.com/watch?v=WiGUJLTsVVo>

Paroles : <http://maternellesmonique eklablog.com/la-ronde-des-couleurs-a94582500>

Figures :

*Lors des couplets, les élèves tournent dans le sens des aiguilles d'une montre en pas marchés

*Lors des refrains, la ronde s'arrête, les élèves se lâchent les mains et tournent sur eux-mêmes dans le sens des aiguilles d'une montre lors des 2 premiers vers puis dans l'autre sens.

Variables :

- Taper les mains lors du refrain

Objectif 1 : partager la ronde dansée apprise au sein de chaque classe

Les élèves des 2 équipes se répartissent alternativement pour former et exécuter la ronde dansée.

Puis, chacune des 2 équipes présente la ronde commune à l'autre.

2- Une ronde au choix, existante ou créée (présentation réalisée par chaque classe en fin de rencontre)

Objectif 2 :

- présenter une ronde dansée apprise en classe
- assister au spectacle

Niveau 1 : Je danse pour moi

Danses à consignes

- Énumération corporelle : « Jean petit qui danse »
- Jeux d'imitation : « Sur le plancher »

Niveau 2 : Je danse en ronde

Rondes simples

- A choisir : « Nous n'irons plus au bois »
- Agir ensemble : « Dansons la capucine »

Niveau 3 : Je danse avec l'autre ou les autres

Files, farandoles, cortèges, tresses, pont, tunnel : « Passez pompons les carillons »

Niveau 4 : Je danse en me situant dans le groupe

Danses à figures

- *en ligne : « La fille du coupeur de paille »
- *en couple : « Enroulez le fil »
- *en cercle : « Bonjour ma cousine »

Dossier pédagogique :

http://www.etab.ac-caen.fr/apiedu/eps/docs/adminEps14-rjd_edition_bis_2012.pdf

Fichiers musicaux :

<http://www.etab.ac-caen.fr/apiedu/eps/exdocs/rondes-jeux-danses.htm>

