



10. Défi artistique : Une reproduction artistique en grand format

Remplacement court, absence non prévue

Domaine 4	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Langage oral à partir d'une œuvre
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer en se faisant comprendre - Décrire, raconter - S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis - Dire de mémoire
Situation	<p>Découvrir petit à petit l'œuvre à l'aide de caches Nommer les éléments, les objets, les couleurs, les formes Dire son ressenti : j'aime, je n'aime pas Dire à quoi cela nous fait penser</p> <p>Prolongements Une poésie, une chanson en lien Un album littérature jeunesse en lien à lire.</p>
Domaine 3	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir différents outils et médiums en fonction d'un projet et les utiliser en adaptant son geste - Pratiquer le dessin en étant fidèle à un modèle ou en inventant - Réaliser des compositions plastiques seul ou en petits groupes en choisissant ou en combinant des matériaux, des techniques
Situation	<ul style="list-style-type: none"> - Selon l'œuvre - Travailler sur des éléments décrochés et réaliser « un puzzle de l'œuvre » - Entrée plastique variées : matières, collage, découpage, volume, peinture, modelage - Varier les outils et les médiums - Cibler une attention : réaliser une production plastique et visuelle ou composition en volume
Domaine 3	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : Graphisme
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser une composition en reproduisant des graphismes - Créer des graphismes nouveaux
Situation	<p>Chercher à extraire des tracés graphiques Les reproduire en variant les médiums et les outils Les complexifier Compléter un répertoire graphique s'il existe Petits jeux graphiques (<i>voir fiche Maternelle du 37</i>) La main court, le jeu des machines ...</p>
Domaine 2	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> - Courir, sauter, lancer de différentes façons, avec des espaces et matériels variés - Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical - Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres lors de rondes et jeux chantés - Coopérer, s'opposer
Situation	<ul style="list-style-type: none"> - Expression corporelle Vivre l'œuvre par le corps, raconter une histoire ou exprimer le corporel d'un personnage, animal... - Selon l'œuvre: travailler sur un geste, un verbe d'action EX tourner