



## 10. Défi artistique : Une reproduction artistique en grand format

Remplacement court, absence non prévue

<b>Domaine 4</b>	<b>Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : Langage oral à partir d'une œuvre</b>
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer en se faisant comprendre</li> <li>- Décrire, raconter</li> <li>- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis</li> <li>- Dire de mémoire</li> </ul>
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>
<b>Domaine 3</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques</b>
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choisir différents outils et médiums en fonction d'un projet et les utiliser en adaptant son geste</li> <li>- Pratiquer le dessin en étant fidèle à un modèle ou en inventant</li> <li>- Réaliser des compositions plastiques seul ou en petits groupes en choisissant ou en combinant des matériaux, des techniques</li> </ul>
Situation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Selon l'œuvre</li> <li>- Travailler sur des éléments décrochés et réaliser « un puzzle de l'œuvre »</li> <li>- Entrée plastique variées : matières, collage, découpage, volume, peinture, modelage</li> <li>- Varier les outils et les médiums</li> <li>- Cibler une attention : réaliser une production plastique et visuelle ou composition en volume</li> </ul>
<b>Domaine 3</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : Graphisme</b>
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réaliser une composition en reproduisant des graphismes</li> <li>- Créer des graphismes nouveaux</li> </ul>
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>
<b>Domaine 2</b>	<b>Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique</b>
Compétences fin de cycle	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Courir, sauter, lancer de différentes façons, avec des espaces et matériels variés</li> <li>- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical</li> <li>- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres lors de rondes et jeux chantés</li> <li>- Coopérer, s'opposer</li> </ul>
Situation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expression corporelle            Vivre l'œuvre par le corps, raconter une histoire ou exprimer le corporel d'un personnage, animal...</li> <li>- Selon l'œuvre: travailler sur un geste, un verbe d'action EX tourner</li> </ul>