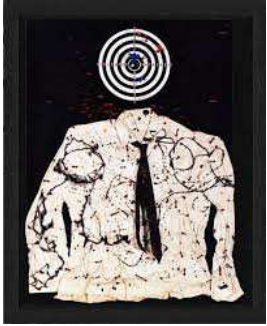
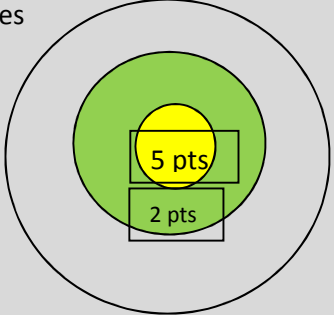
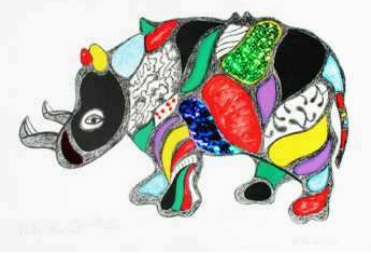
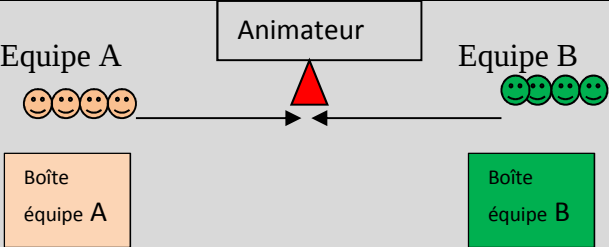


Œuvres de Niki de St Phalle (les ateliers grisés sont ceux à préparer pour la rencontre, les autres seront découverts le jour de la rencontre)

Œuvres	Actions motrices
 1. San Sebastian ou portrait de mon amant Collage- 1961	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 
 2. Les trois grâces sculpture	Réaliser une statue <u>Objectif</u> : Gagner son corps pour reproduire des statues à partir de figure et tenir la posture. (Travail en coopération.) Tirage d'une carte solo ou duos et réaliser la figure demandée. Tenir la pause 3 secondes au moins. En classe, 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) Lien : http://www.ia76.ac-rouen.fr/espace-pedagogique/disciplines/maternelle-agir-dans-le-monde-4-modules-d-apprentissage--8626.kjsp?RH=1352717125535 <u>Variables</u> : cartes solo ou duos plus ou moins complexes
 3. Rhino Lithographie et collage - 1999	 Course à la rencontre/ course de vitesse : <u>Objectifs</u> : 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. <u>Variables</u> : 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
 4. L'arbre-serpents fontaine sculpture 1992	Les ondulations du serpent <u>Objectif</u> : Courir vite en slalom en variant les distances (changer de point d'appui et reprendre sa course) <u>Variables</u> : nombre de plots autour desquels il faut slalomer. Distance totale à parcourir 15 m PS : 4 plots MS : 5 plots GS : 8 plots
 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 <u>Objectif</u> : lancer loin The diagram illustrates the 'Jeu de lancer' activity. It shows a rectangular area divided into three horizontal sections. The top section is white and contains several orange circles representing balls. The middle section is yellow and labeled 'Zone interdite'. The bottom section is white and contains several green circles representing balls. To the right of the top section, a pink box contains the text 'Balles à lancer dans l'autre camp'. 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
(Circonscription de Céret)

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

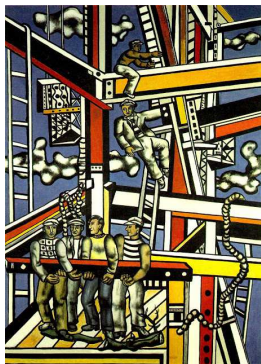
MS : 9m

GS : 11m



Œuvres de Fernand Léger

Œuvres	Actions motrices
 7. Les grands plongeurs noirs, 1944	<u>L'accumulation</u> <u>Objectif</u> : Se déplacer sur un parcours en restant groupés. Autour d'un cerceau (lien de l'équipe) les élèves se regroupent en tenant des deux mains le cerceau. Au signal, effectuer le parcours sans lâcher le cerceau. Si un élève lâche, retour au départ. Variable : parcours avec plots à contourner et haies  PS MS   haies  GS  
 8. « Les loisirs sur fond rouge » Huile sur toile 1949	<u>Parcours en draisienne</u> <u>Objectif</u> : assurer un déplacement continu et équilibré Variable : distance à parcourir PS : 10 m MS 12 m GS 15 m



9. Les constructeurs 1950

Le parcours des constructeurs :

Objectif : Se déplacer en suivant un parcours spécifique

Sauter de cerceaux en cerceaux (pieds joints) puis équilibre sur blocs asco avec deux rouleaux encombrant dans les mains.



10. La Joconde 1930

Jeu collectif :

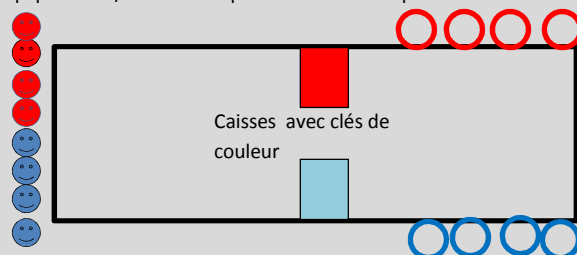
Objectif : Coopérer pour ramener le plus de clefs possible.

Sorte de jeu de déménageurs pour reconstituer le trousseau de clés.

Deux équipes au départ : être la première équipe à avoir reconstitué tous les trousseaux

Equipe rouge / 1 CERCEAU par «élève et 5 clés par élèves

Equipe bleue / 1 CERCEAU par «élève et 5 clés par élève



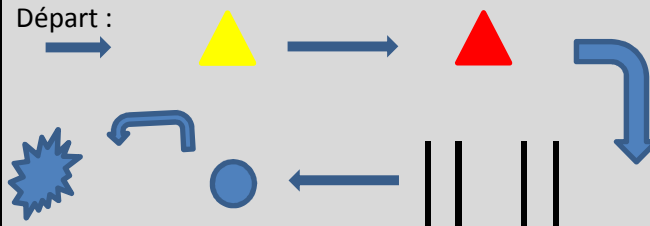
11. Hommage à la Danse 1926

Que fait-on avec ses jambes ?

Objectif : Réaliser un parcours mettant en jeu diverses actions motrices avec les jambes.

Sauter à cloche pied jusqu'au plot jaune puis marcher en arrière jusqu'au rouge, puis sauter des rivières, taper dans un ballon pour toucher un grillage ou un plot.

Départ :



Variable : la distance du parcours



12. Au cirque 1953 (circonscription de Céret)

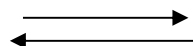
Relais :

Objectif : Courir en relais

Deux équipes s'affrontent. Courir le plus rapidement possible pour ramener tous les morceaux de puzzles et reconstituer le tableau.

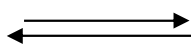
Variante : le nombre de morceaux de puzzle.

Equipe A



Morceaux de
puzzle

Equipe B



Morceaux de
puzzle