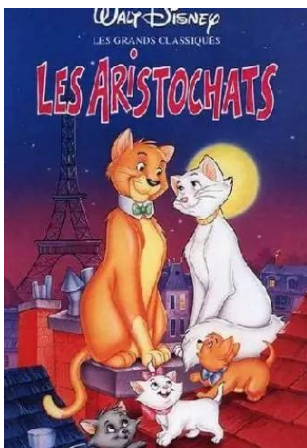


# Projet d'activité

Lundi 13 Avril : Les Aristochats ( 1970 ).



Matin : Personnage de chat en Origami.



Nous allons demander aux enfants de créer un chat en papier, pour représenter les personnages du dessin animé.

Il s'agira d'effectuer des pliages et d'assembler les parties pour fabriquer le chat.

## Objectifs :

- Développer la motricité fine.
- Faire preuve de concentration dans la réalisation du chat.
- Favoriser la créativité dans le choix des couleurs et la forme.
- Faire preuve d'autonomie dans la réalisation des étapes.

L'après-midi : le personnage Roquefort ( souris)

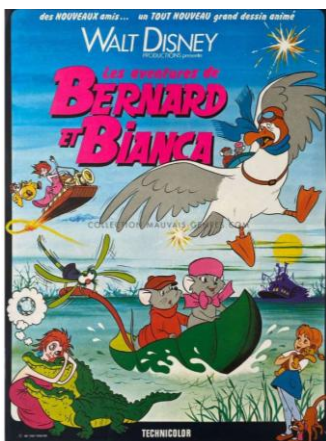
**Jeu des chats VS Roquefort :**

Règle du jeu : Un enfant désigné comme étant Roquefort, la souris ami de Duchesse dans le film doit toucher les autres enfants qui eux seront des chats. Le chat touché est glacé et ne bouge plus jusqu'à ce qu'un autre chat le libère en le touchant.

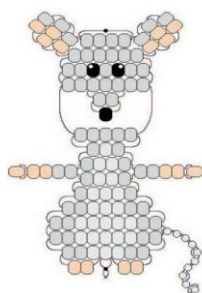
**Objectif :**

- Développement physique. ( course et rapidité )
- Développement intellectuel ( développer des stratégies )

**Mardi 14 Avril : Bernard et Bianca ( 1977 ).**



**Matin** : Souris en perle.



Nous allons créer des souris en perles de nacre, en proposant aux enfants des fiches technique pour les fabriquer.

Nous utiliserons des perles et du fils à perles métalliser pour façonner le personnage.

## Objectif :

- Développer la motricité fine par la confection du personnage en enfilant les perles.
- Apprendre à suivre un schéma de montage en respectant les étapes.
- Travailler la précision en représentant le personnage en perle .

L'après-midi : Personnage représenté Evinrude ( la libelulle )

## Jeu le sauvetage d'Evinrude :

Le jeu s'inspire du « Beret et du soleil », les enfants auront pour mission d'être l'équipe la plus rapide possible à ramener ramener un potion pour réanimer Evinrude qui doit retourner aider Bernard et Bianca dans leur mission.



## Organisation

- 14 plots
- 2 équipes
- 2 balles
- Donner un chiffre à chacun des participants par équipe

## But du jeu

Au «TOP DÉPART», le chiffre appelé court au milieu du soleil et prend la **balle en main**.

**Son équipe le rejoint et chacun se positionne autour de lui.**

Une fois son équipe en position, il **envoie** la balle à un de ses coéquipiers puis **celui-ci, lui renvoie et lui-même la renvoi à un autre équipier** et ainsi de suite.. Jusqu'au dernier coéquipier.

La 1re équipe à finir ses passes et qui revient dans son camp, **remporte 1pts**. Puis appeler un autre chiffre..

**Mercredi 15 Avril : La Belle et la Bête ( 1991 ).**



**Matin** : La rose enchantée.



Nous allons reproduire la rose du film, nous fabriquerons la cloche grâce à de la récupération de bouteille et nous confectionnerons la rose éternelle grâce à un kit en caoutchouc souple, prédécouper à assembler.

**Objectif :**

- Développer la créativité et l'imaginaire en représentant un objet iconique d'un film
- Développer la motricité fine grâce au découpage, collage et assemblage.

## L'après-midi : Personnage représenté : BIG BEN ( l'horloge )

### Jeu de l'horloge :

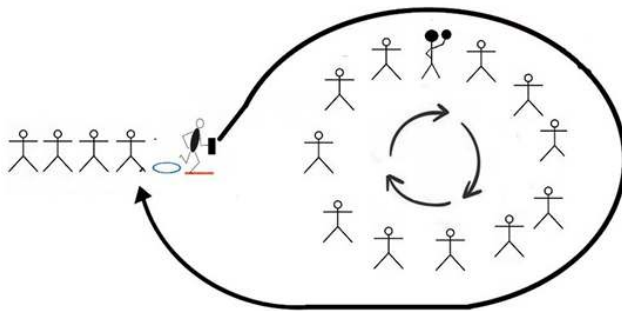
But du jeu : faire le plus de passes avec le ballon pendant que l'autre équipe court.

Règle du jeu : Il y a deux équipes. La première se met en rond : c'est l'horloge. La deuxième équipe se met en file indienne derrière le plot placé à environ dix mètres de la ronde.

Au signal les deux équipes partent : pendant que la deuxième équipe court autour de l'horloge et se passe le témoin, les joueurs de l'horloge se passent le ballon sans le faire tomber en comptant les tours.

Si les membres de la première équipe font tomber le ballon, ils recommencent là où la balle est tombée. Dès que tout le monde a couru, l'horloge s'arrête.

Puis on inverse les équipes.



## Jeudi 16 Avril : Aladin ( 1992 ).



## Matin : Bracelet couleur Or



Nous allons reproduire des bracelets couleurs Or comme Jasmine dans le dessin animé. Grâce à des rouleau de sopalin, nous pourrons créer différents bracelets et coller des strass...

### Objectif :

Développer la créativité à travers le choix des bijoux choisi pour décorer les bracelets.

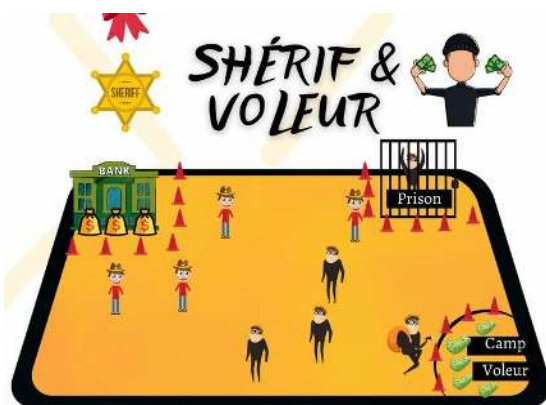
Sensibiliser au recyclage en valorisant les déchets ( utilisation de sopalin )

Travaille de la motricité à travers la peinture, le modelage, le collage

### L'après-midi : Personnage représenté : Abu ( le singe )

### Jeu Abu contre la garde Royal d'Agrabah :

Nous allons nous inspirer du jeu du shérif et du voleur en remplaçant les shérifs par la garde royal d'Agrabah et les voleurs seront des petits Abu, le petit singe du dessin animé.



### Règle du jeu

- Voler l'argent de la banque sans se faire attraper par les shérifs

Au «TOP DÉPART», les enfants (voleur) courent en direction de la banque pour voler l'argent. Seulement des shérifs placés autour de la banque la gardent précieusement.

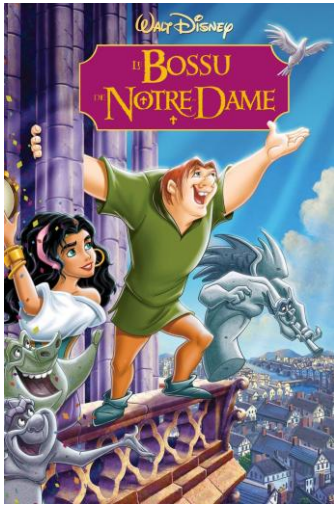
Un voleur touché par un shérif est amené en prison, il peut être libéré par autre voleur en le touchant.

#### Pour gagner

- Les voleurs doivent voler tout le contenu de la banque
- Les shérifs doivent mettre en prison tous les voleurs



## Vendredi 17 Avril : Le Bossu de notre dame ( 1996 ).



**Matin** :Vitraux



Nous allons reproduire des vitraux grâce a du papier.... Et nous reproduirons différentes formes en fonction du choix des enfants, nous leurs proposerons plusieurs projet en fiche technique qu'ils pourront reproduire en fonction.

### **Objectif :**

- Développer la créativité et l'expression artistique en composant des formes.
- Comprendre ce qu'est un vitrail, assemblage et jeu de couleurs.
- Travailler la motricité fine, découpage, collage, manipulation de matériaux fragile.

L'après-midi : Personnage représenté : Esmeralda et le Quasimodo.

**Jeu du relais Puzzle ( mode kholanta )**

Nous allons proposer aux enfants un relais où ils devront en bout de courses reproduire un puzzle qui représente les deux personnages principaux du dessin animé.

**Objectif :**

- Développement physique. ( course et rapidité )
- Travailler la mémorisation d' une image et la reproduire en un temps .