



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 8 ans,  
adultes et  
personnes  
âgées**

THÈME  
**Faire**

## Les animaux fantastiques

**Les animaux mythologiques et légendaires mais aussi les créatures fantastiques plus modernes qui peuplent les albums jeunesse et les films de science-fiction inspireront les participants invités à représenter leur propre Chimère à partir de morceaux hétéroclites d'espèces bien réelles.**

- Pour la réalisation, prévoir :
  - du papier à dessin blanc format A3,
  - les modèles des animaux, découpés en morceaux,
  - de nombreux magazines, publicités et journaux,
  - le matériel habituel d'arts plastiques,
  - des craies grasses,
  - du fixateur pour craie grasse.

### Préparation du matériel

#### Pour les activités de documentation

- Les animateurs se procureront, auprès d'une bibliothèque ou d'une médiathèque :
  - différents livres illustrés sur la mythologie, en particulier les animaux ou monstres fabuleux : la Chimère, Cerbère, Pégase, l'Hydre de Lerne...
  - des livres illustrés du *Monde de Narnia*,
  - le DVD du *Monde de Narnia*,
  - des imagiers sur le thème des animaux, aux pages cartonnées, à spirale, découpées en trois bandes.

### Matériel

- Pour les activités de documentation, prévoir :
  - des livres sur la mythologie qui contiennent des récits impliquant des animaux fabuleux,
  - des illustrations du *Monde de Narnia* (livres et film),
  - des imagiers sur les animaux aux pages découpées en bandes.

#### Pour la réalisation d'arts visuels

- Photocopier les modèles des animaux en plusieurs exemplaires sur des feuilles blanches et tous du même format (sinon il est moins aisé et moins agréable à l'œil de construire ces animaux fantastiques).
- Découper chaque animal en trois parties : haut (tête), milieu (corps) et bas (pattes).
- Dresser la liste des animaux dessinés en modèle, à garder secrète dans un premier temps : la grenouille, le chat, le dindon, le canard, la souris, l'écureuil, le poisson, la girafe, le chameau, l'éléphant, la vache, le jaguar (ou la panthère), le chien, l'escargot, la mouche, le cheval, le dinosaure, le coq, l'oiseau, le perroquet.



## Activités préalables de documentation

- Tout d'abord, l'animateur pourra pendant un moment calme :
  - lire des textes de la littérature mythologique où interviennent des animaux fabuleux ;
  - projeter le film *Le Monde de Narnia* en s'arrêtant sur les scènes qui présentent des animaux fantastiques ;
  - mettre à disposition (également durant l'activité) des imagiers sur les animaux où chaque espèce est représentée sur une pleine page découpée en trois bandes horizontales.
- Les participants créeront alors chacun leur propre Chimère, en combinant une tête, un corps et des pattes, qui sera photocopiée en souvenir. Puis ils lui donneront un nom de trois syllabes, chacune venant du nom d'un des animaux réels utilisés.

## Travail collectif : présentation des animaux

- Répartir les participants en petits groupes, à qui l'on distribue des morceaux des animaux photocopiés.
- Les groupes reçoivent pour consigne de reconstituer les animaux réels. Chacun commence avec les morceaux dont il dispose. Puis un échange entre les groupes s'organise. Dès qu'un animal est reconstitué, un des participants du groupe vient l'accrocher sur un tableau avec de la pâte à fixer et écrit à côté son nom.
- À la fin, les groupes comparent tous les animaux découverts avec la liste établie par l'animateur. Il la dévoile à ce moment-là seulement. Les animaux et la liste restent affichés.

## Réalisation individuelle (2 h)

- Les participants choisiront trois morceaux d'animaux différents pour créer un animal fantastique.

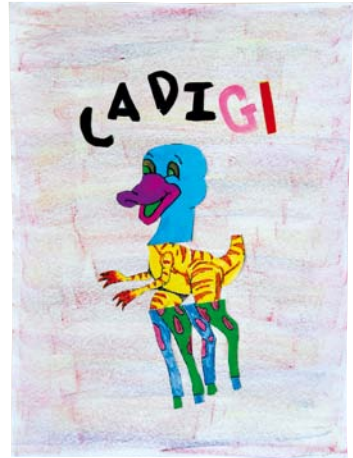
### Organisation

- La réalisation d'un animal fantastique pourra se faire en plusieurs étapes. Le travail se fera avec le groupe entier des participants, sans toutefois que ceux-ci ne soient plus de quinze.

### Déroulement

- Sur une feuille de papier à dessin blanc au format A3, faire un fond en frottant à plat une craie grasse de la couleur de son choix, sans laisser d'espace vierge.

- Vaporiser une couche de fixateur. Laisser sécher.
- Choisir trois morceaux d'animaux (tête, corps et pattes) parmi les photocopies.
- Les disposer sur la table pour apprécier le résultat. Si nécessaire, opérer des changements.
- L'animateur restera attentif aux différents essais et encouragera les participants en ce sens.
- Une fois le choix des morceaux validé, les colorier avec des feutres de différentes couleurs.
- Les découper avec précision (avec l'aide éventuelle de l'animateur ou d'un autre participant).
- Reconstituer l'animal sur le fond à la craie.
- Fixer les trois parties à la colle en bâton.
- Dans des magazines, des publicités ou des journaux, rechercher et découper minutieusement les lettres utiles pour composer le nom de l'animal. Dans la mesure du possible, on choisira des lettres de même taille. Pour ne pas les perdre, les ranger au fur et à mesure dans une pochette.
- Les ressortir ensuite pour écrire le nom, pourquoi pas dans une présentation fantaisie. Coler les lettres sur le fond. Si certaines lettres ne ressortent pas assez, les colorier au feutre.
- Signer son œuvre.



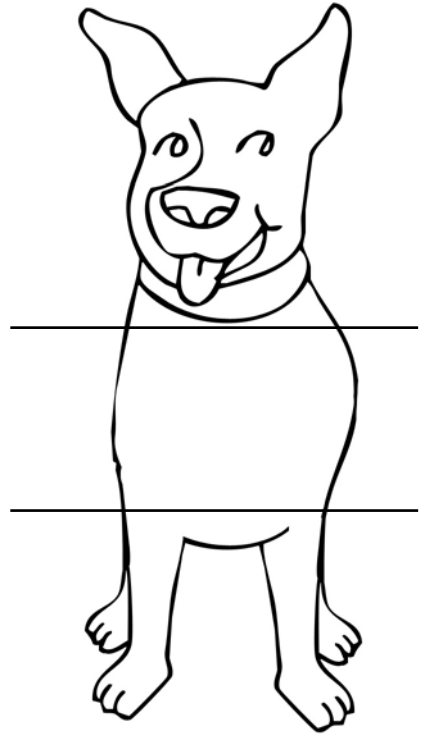
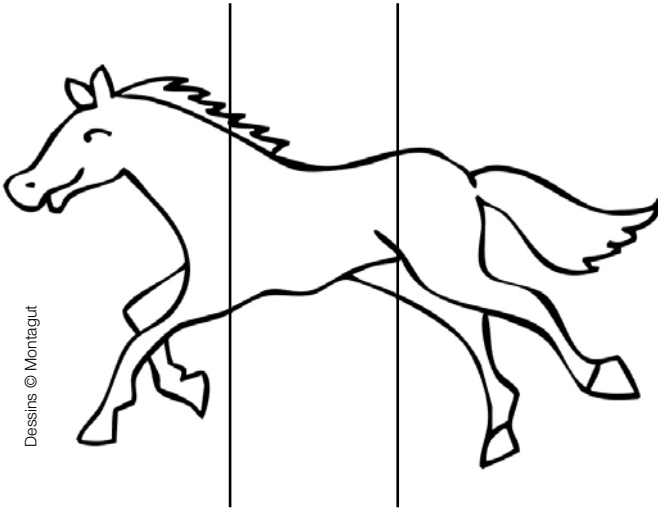
## Mise en commun par affichage

- À tour de rôle, les participants présentent leur production au reste du groupe, et échangent avec les autres participants à ce propos. Attention ! Il ne s'agit pas d'émettre des jugements de valeur mais de commenter le travail exécuté.
- Les créations resteront affichées dans l'atelier ou seront utilisées pour décorer une autre pièce.

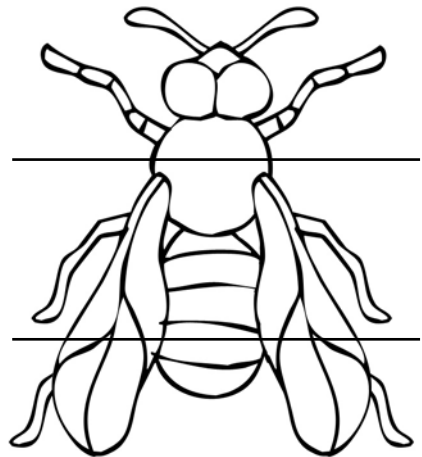
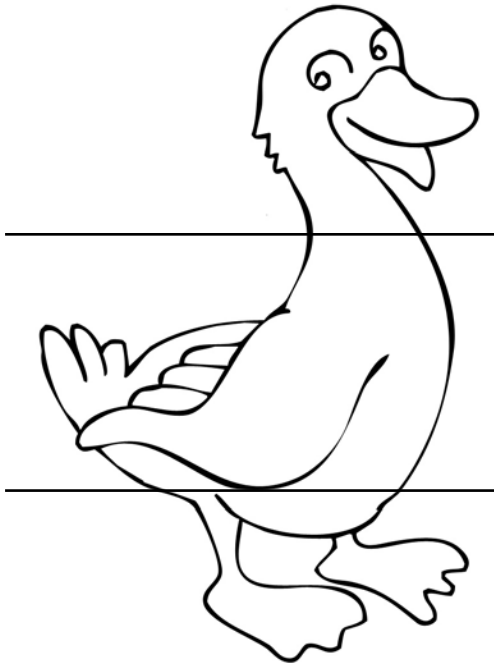
## Prolongement possible

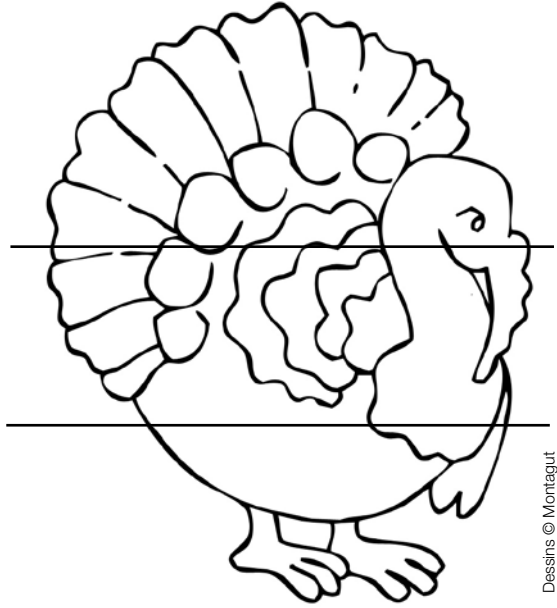
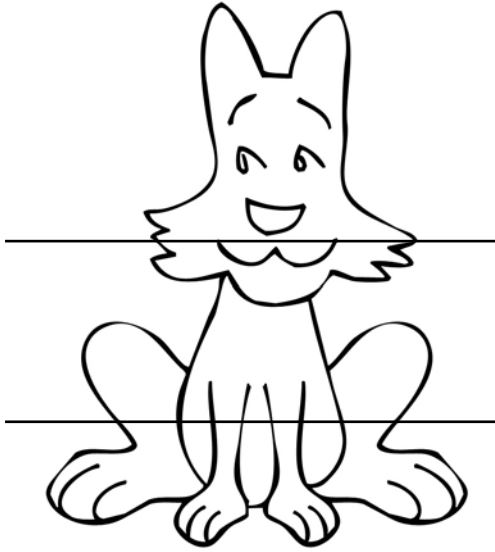
- Monter un atelier écriture avec les volontaires afin d'écrire une histoire de leur invention à partir de leur animal fantastique. La mettre ensuite en page, soit en écriture manuelle, soit en utilisant l'ordinateur, et enfin regrouper toutes les histoires pour constituer un livre. ▶

Dessins © Montagut

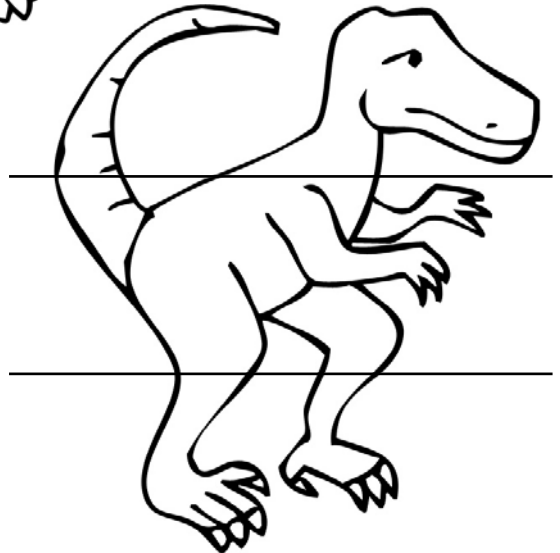
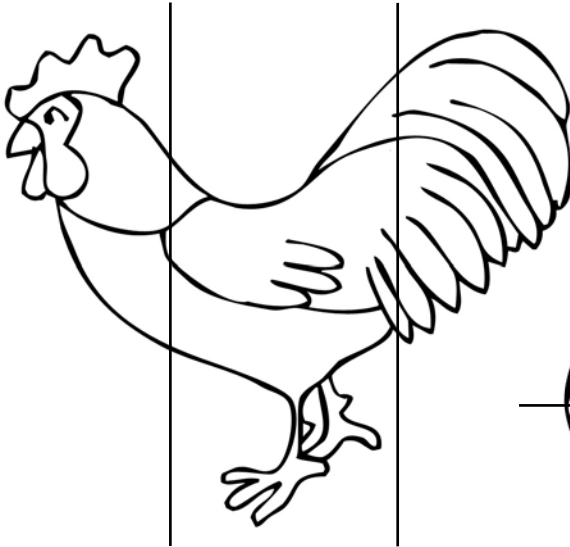


**Modèles d'animaux  
à agrandir à la taille voulue.**

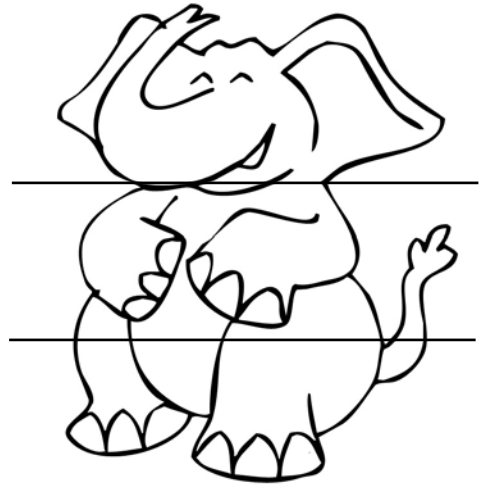
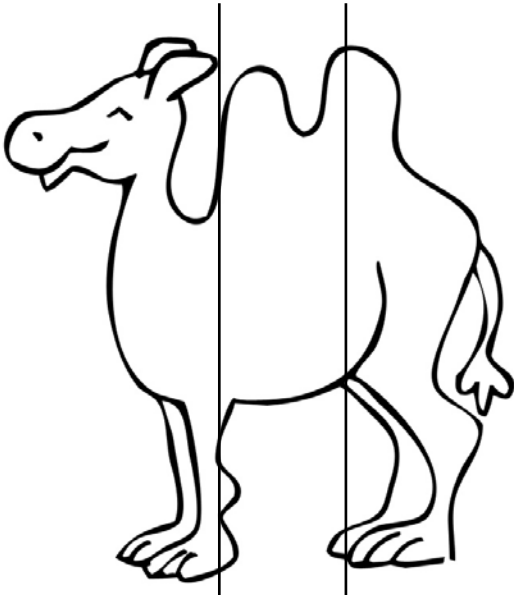




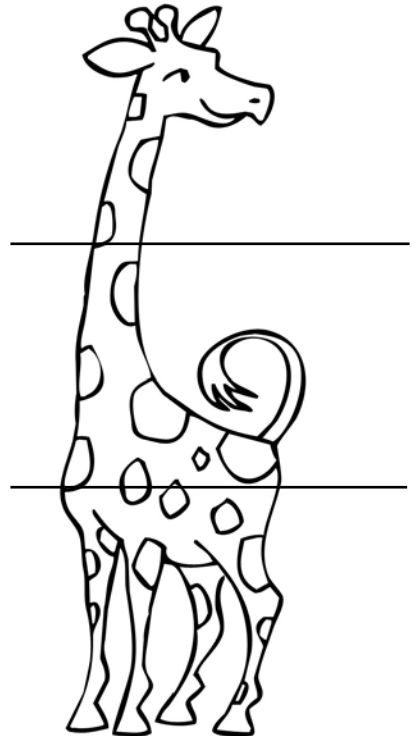
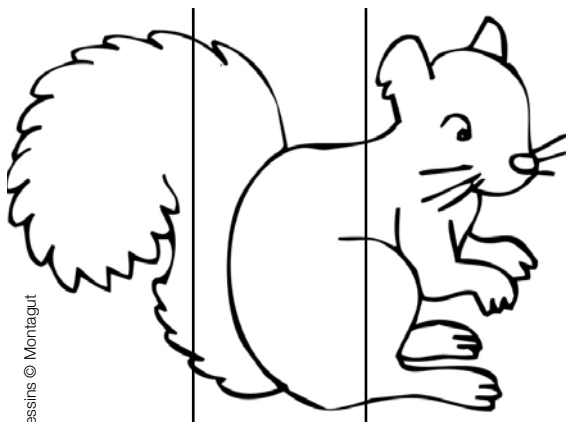
Dessins © Montagut



Agrandir à la taille voulue.



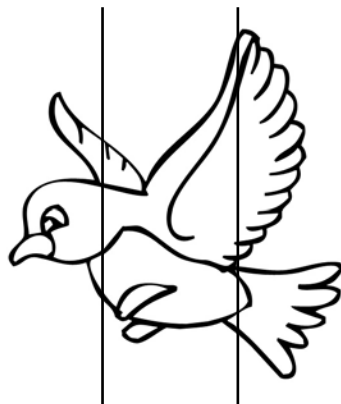
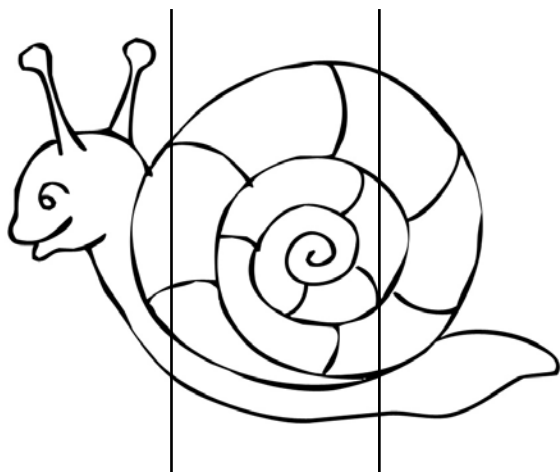
Agrandir à la taille voulue.



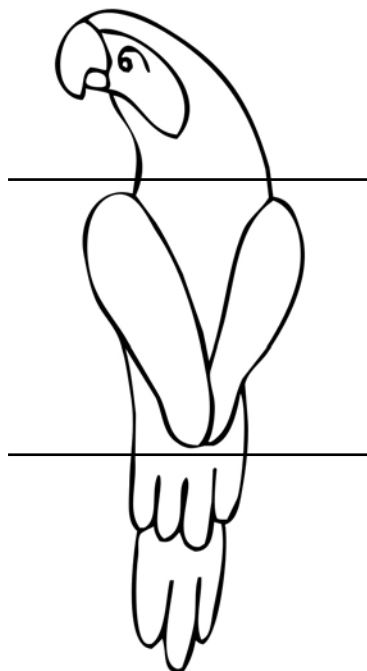
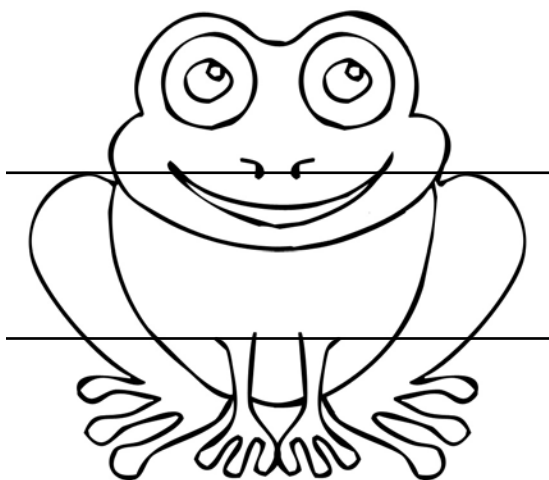
Dessins © Montagut

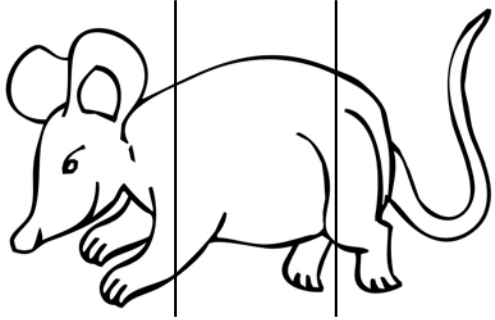
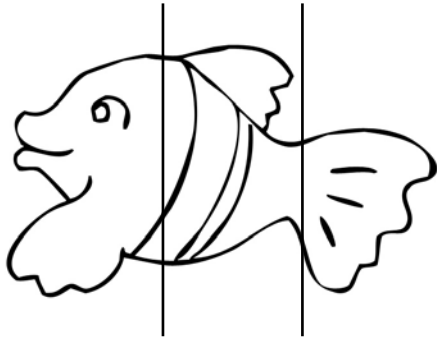


Agrandir à la taille voulue.

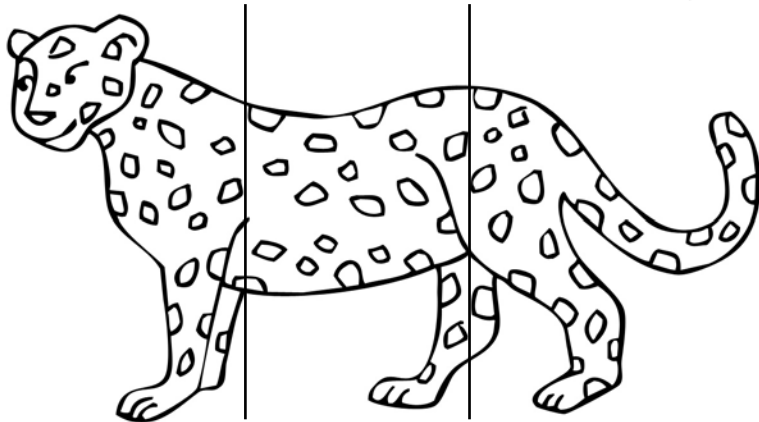
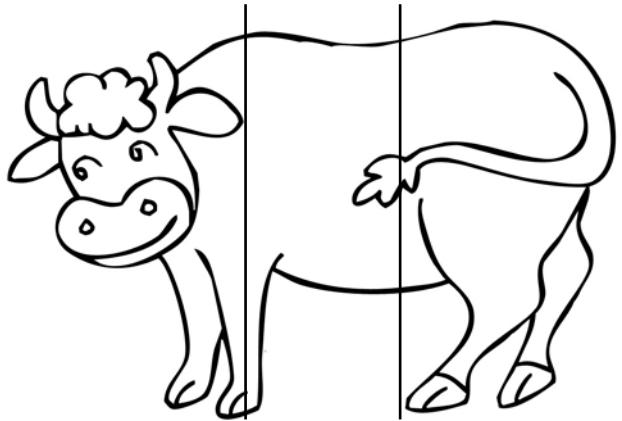


Dessins © Montagut





Agrandir à la taille voulue.



Dessins © Montagut

