

LES MALLETTES PÉDAGOGIQUES HISTOIRES D'ART À L'ÉCOLE



MALLETTE 4

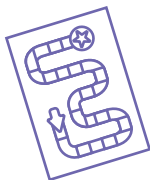
L'ANIMAL DANS L'ART

Pour les enfants à partir de 3 ans - cycles 1 & 2



À l'attention des non lecteurs, *l'animal dans l'art* favorise la rencontre avec les œuvres grâce à quatre contes illustrés et plus de 40 activités, qui donnent le plaisir et le désir d'apprendre.

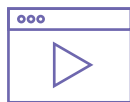
PLUS DE 40 ACTIVITÉS RÉPARTIES EN 10 THÉMATIQUES AVEC POUR CHAQUE THÈME UN LIVRET D'ACTIVITÉS



12 plateaux de jeux



Des centaines de cartes-images



12 tutoriels vidéos



4 contes



1. ANIMAUX DU CIEL

- Lecture du conte *Le Rêve de Florette, la chenille*
- Activité « Donne-moi des ailes » : fabriquer une libellule, un papillon, un milan (oiseau) et les faire voler
- Activité « Le rêve de Florette » : découper et colorier pour transformer la chenille en papillon
- Memory sur les animaux du ciel
- Jeu : associer l'animal à ses représentations en art
- Jeu de plateau « À table » : arriver auprès de ses oisillons avant le coucher du soleil

2. ANIMAUX DE LA FORÊT

- Activité « Serre-moi la patte » : fabriquer des pattes de renard
- Activité « À vos crayons ! » : retrouver sur un dessin les animaux cachés dans la forêt
- Memory sur les animaux de la forêt
- Activité « Cache-cache à la source », jeu de société : mémoriser la position des animaux cachés pour les mener à la source
- Activité « La vie dans la forêt » : replacer les animaux au bon endroit dans la forêt puis retrouver dans un lot d'œuvres les animaux de la forêt

3. ANIMAUX MARINS

- Activité : créer un monde marin en découpant et coloriant les illustrations proposées
- Activité « À vos crayons ! » : tracer le chemin du poisson-clown et du bernard-l'hermite vers leur habitat et replacer les animaux dans le fond marin
- Memory sur les œuvres
- Associer un animal marin à ses représentations en art
- Activité « Comme un poisson dans l'eau » : associer les animaux sur les cartes aux mêmes animaux sur une illustration

4. ANIMAUX EN DANGER

- Lecture du conte *Le Gardien de la forêt*
- Activité « Jungle pop-up » : découpage, coloriage et collage pour créer l'environnement de la tigresse
- Activité « À vos crayons ! » : créer des figurines animales pour raconter le conte
- Memory sur les animaux en danger
- Jeu de plateau : placer les animaux à la bonne place : disparus ou en danger
- Jeu de plateau « SOS Animaux » : réintroduire des animaux dans leur milieu naturel en circulant autour du monde

5. ANIMAUX DE LA FERME

- Découpage et coloriage pour réaliser une poule qui picore
- Activité « À vos crayons ! » : réaliser des cartes scientifiques sur les animaux avec leur nourriture
- Memory sur les animaux de la ferme
- « Le loto des animaux » : être le premier à compléter sa carte de loto avec des caractéristiques par animal
- Jeu « Tous au bercail » : rentrer tous les animaux avant le coucher du soleil

6. EN FORME D'ANIMAUX

- Activité « Croco-castagnettes » : avec du carton, des couvercles en métal et des illustrations d'un crocodile : fabriquer un « croco-castagnettes »
- Activité « À vos crayons ! » : transformer un objet en animal à l'aide de bandes découpées et coloriées
- Memory sur les formes d'animaux
- Activité « À quoi je sers ? » : identifier l'animal représenté sur un objet et la fonction de l'objet
- « Loto des formes » : être le premier à réunir les pastilles représentant l'animal qui donne leur forme aux objets figurant sur la carte du joueur

7. ANIMAUX IMAGINAIRES

- Activité « Drôle de bête » : découper, colorier et assembler avec une pince à linge différentes parties d'animaux pour réaliser une créature
- Activité « À vos crayons ! » : en binôme, les participants se répartissent le coloriage des différentes parties d'un animal imaginaire
- Memory sur les animaux imaginaires
- Jeu « De quoi suis-je fait ? » : trouver la fiche contenant les différentes parties d'un animal imaginaire à décomposer
- Puzzle : recomposer quatre animaux imaginaires



8. ANIMAUX MAL-AIMÉS

- Lecture du conte *La revanche des animaux mal-aimés*
- Activité « Chauve-souris qui sourit » : activité manuelle dont découpage, coloriage et montage pour réaliser une chauve-souris
- Activité « À vos crayons ! » : découper et colorier un attrape-rêves et les animaux à disposer dessus
- Memory sur les animaux mal-aimés
- Activité « À la loupe » : associer des détails aux cartes-œuvres dont ils sont issus
- Activité « Un animal, deux œuvres » : associer l'animal aux deux œuvres qui le représentent

9. OBSERVONS LES ANIMAUX

- Lecture du conte *Rose, Atir et la girafe*
- Activité « Le voyage de Zarafa » : pliage, découpage et coloriage pour faire voyager Zarafa dans le paysage
- Activité « À vos crayons ! » : colorier les paysages et reconstituer le voyage de Zarafa en les replaçant dans l'ordre
- Memory sur l'observation des animaux
- Activité « Y' a un os ! » : associer l'animal à son squelette
- Jeu « La nature en détail » : identifier des détails en remplaçant des pastilles-détails dans une œuvre

10. ANIMAUX DU MONDE

- Activité « Animaux dans le monde » : pliage, découpage et assemblage pour réaliser un globe en trois dimensions sur lequel figurent des animaux
- Activité « À vos crayons ! » : identifier et reproduire le pelage ou le motif de la peau de quelques animaux
- Memory sur les animaux du monde
- Jeu de plateau « Où suis-je ? » : replacer les animaux sur le planisphère
- Jeu « La migration des animaux » : permettre aux animaux d'accomplir leur migration (jeu de chance/de dé)

Les mallettes peuvent être utilisées sur place ou prêtées dans les écoles/structures selon les besoins. Pour toute question : 01 30 87 20 32 / micro.folie@saintgermainenlaye.fr