

# LES MALLETTES PÉDAGOGIQUES HISTOIRES D'ART À L'ÉCOLE



MALLETTE 4

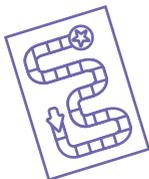
## L'ANIMAL DANS L'ART

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](mailto:micro.folie@saintgermainenlaye.fr)