

Classe Bestiaire

Durée 1 journée	Lieux	Cycle 3	Matériel à prévoir
Le matin (9h30-11h30 ou 10h-12h).	Au service du patrimoine Prévoir de constituer trois groupes pour le travail en ateliers.	Intervenants : BIBLIOTHEQUE PATRIMONIALE 4 PILIERS Secteur PEDAGOGIQUE VILLE D'ART ET D'HISTOIRE	• Des crayons de papier, crayons de couleur, ciseaux, colle. • Une petite collation pour le milieu de matinée.
L'après-midi (13h30-15h30 ou 13h-15h)	Bibliothèque des 4 Piliers 	Dates Mardi 19 nov 2024 (Cycle 3) Mardi 11 mars 2025 (Cycle 2) Mardi 20 mai 2025 (Cycle 2)	

Classe bestiaire

Projet interdisciplinaire aux enjeux culturels, scientifiques et méthodologiques.

Amener les élèves à réfléchir sur le rapport à l'animal, sur la conception de l'animalité pour poser finalement la question de l'identité humaine et la place de l'homme et son rôle dans le monde du vivant.

Qu'il soit un compagnon, une proie ou un prédateur, l'animal exerce chez l'Homme une fascination qui se traduit depuis la préhistoire par des représentations dans tous les domaines de la création artistique : peinture, sculpture, céramique, bijoux, tapisseries, photographie, cinéma, danse ... et la littérature.

Nous entrerons donc dans la relation entre l'Homme et l'animal d'abord par l'histoire des arts en nous questionnant sur les représentations des animaux et leurs symboliques à travers les âges pour mieux comprendre les archétypes d'aujourd'hui.

La deuxième entrée sera la classification. Découvrir l'arbitraire de cette classification, c'est découvrir que le monde n'est pas figé, et que les approches culturelles font varier les règles de classification. Pour G. Lecointre la classification est une convention de langage.

Observer, décrire, se questionner, chercher des réponses, échanger, vérifier ses hypothèses sont autant de compétences qui se construisent en actes.

Cette « classe bestiaire » doit être pour les élèves l'occasion d'éprouver la méthodologie d'une démarche d'investigation.

Organisation de la journée.

Le matin au service du patrimoine (9h30-11h30 ou 10h-12h).

- **1) Mise en projet** : découvrir le bestiaire à travers l'histoire via un parcours pour chercher des représentations des animaux sur les bâtiments ou certains lieux de la ville du Moyen Age au temps des rois.
- **2) Parcours**. Le groupe doit remplir la fiche enquête
- **3) Diaporama** sur les animaux dans les livres du Moyen Age et de la Renaissance

L'après-midi à la bibliothèque des Quatre-Piliers (13h30-15h30 ou 13h-15h) :

- **4) Ateliers** de 30 min chacun

Regroupement pour consignes

Atelier 1 – Dans la **Salle de projection** - **Les animaux cachés dans les enluminures**.

Présentation de livres d'époque (bestiaire, calendrier, recueil de fables ...) et première approche de la symbolique par le récit rapide des caractéristiques des animaux (lynx – vue ...) + **Présentation des livres faits par les autres classes et mission : réaliser un nouveau bestiaire pour la bibliothèque**

Atelier 2 – Dans la **Salle d'attente** avec l'Enseignant – **Atelier de pratique artistique : Mon animal hybride**

1. Différencier animal réel/imaginaire/hybride. Nommer et donner un caractère aux animaux : associer animal et son caractère symbolique
2. Choisir de représenter un animal hybride en découpant et collant des parties issues de différents animaux et faire ressortir son caractère.
3. Mise en commun des productions.
4. En classe, faire réaliser le cartel des productions : description, avec nom inventé, lieu de vie, reproduction, régime alimentaire, ...

Atelier 3 – Dans le **Cabinet du docteur** - **La classification des animaux**.

Présentation de la classification du passé : les quadrupèdes, les oiseaux, les serpents, les poissons, les vers.

Synthèse, rangement

Gros doute sur la place de ce déroulé : dois-je le mettre ?

Classe divisée en deux demi-groupes, l'un avec 4 Piliers, l'autre avec la Médiathèque – Service jeunesse.

Les groupes tournent au bout d'une heure.

Séance axée sur la description et l'approche symbolique des animaux (50 min – 1h max).

A partir de livres anciens (manuscrits médiévaux, livres des XVIe-XVIIIe siècles).

La matérialité du livre est évoquée au fil de l'eau.

Aspects abordés :

- Différents types d'animaux : animal réel / animal imaginaire ; animal hybride ;

- Rôle de l'animal dans le livre : illustration du texte, décoration (lettrines).
- Approche de la symbolique des animaux : animal associé à un caractère, emblème.

Pas d'atelier.

Les enfants repartent avec un marque-page. Rien à voir avec la production « animal hybride »

Qu'est-ce qui a lieu réellement, maintenant ?