



***Incroyables créatures !***

# Principe :



Imaginer un animal fantastique à partir d'éléments extraits d'oeuvres du Musée des Beaux-Arts de Limoges. Pour au moins deux éléments utilisés, il est proposé de découvrir l'oeuvre dont il provient.

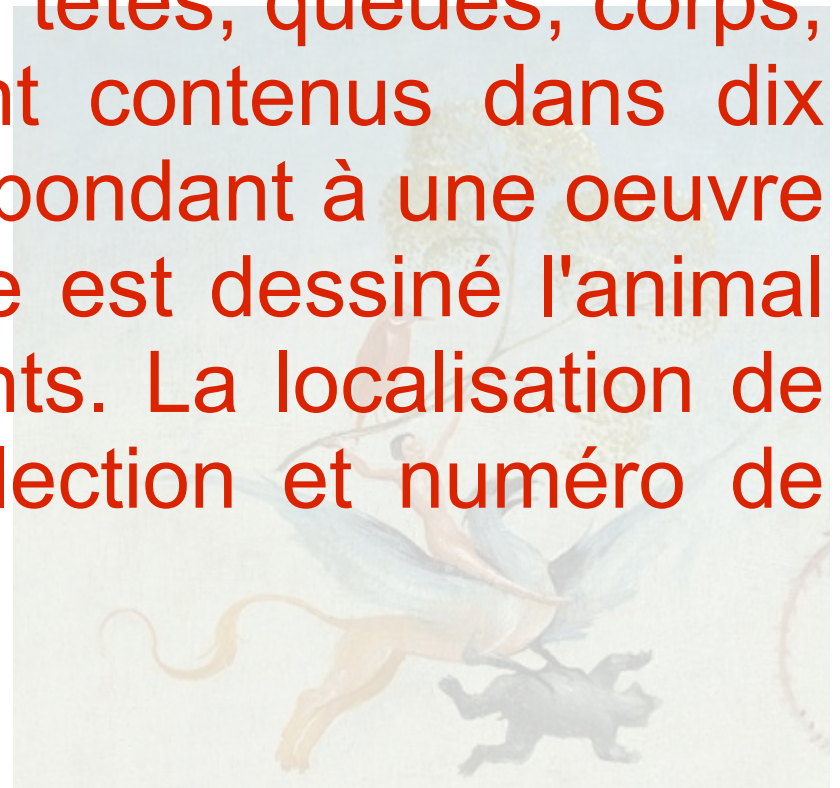




# Déroulement

# Première étape : création de l'animal fantastique

Les élèves sont répartis en groupes. Chaque groupe est invité à choisir des éléments d'animaux du BAL : pattes, têtes, queues, corps, ailes... Ces éléments sont contenus dans dix chemises, chacune correspondant à une oeuvre du musée. Sur la chemise est dessiné l'animal correspondant aux éléments. La localisation de l'oeuvre est indiquée (collection et numéro de salle).



# Première étape : création de l'animal fantastique

Les élèves assemblent les éléments choisis. Une fois que la créature a pris forme, les élèves la dessinent sur la fiche "Première étape" : ils peuvent utiliser des couleurs, ajouter des éléments supplémentaires : griffes, cornes, dents, écailles...



# Deuxième étape: déambulation dans le musée

Chaque groupe essaie de retrouver deux oeuvres ayant servi à créer son monstre. Pour l'aider, il dispose des dessins de ces œuvres, ainsi que du plan du musée.

Sur la fiche "Deuxième étape" les élèves indiquent les éléments du cartel.



**Troisième étape:  
les élèves attribuent une  
personnalité à leur animal  
fantastique et lui donnent un nom**

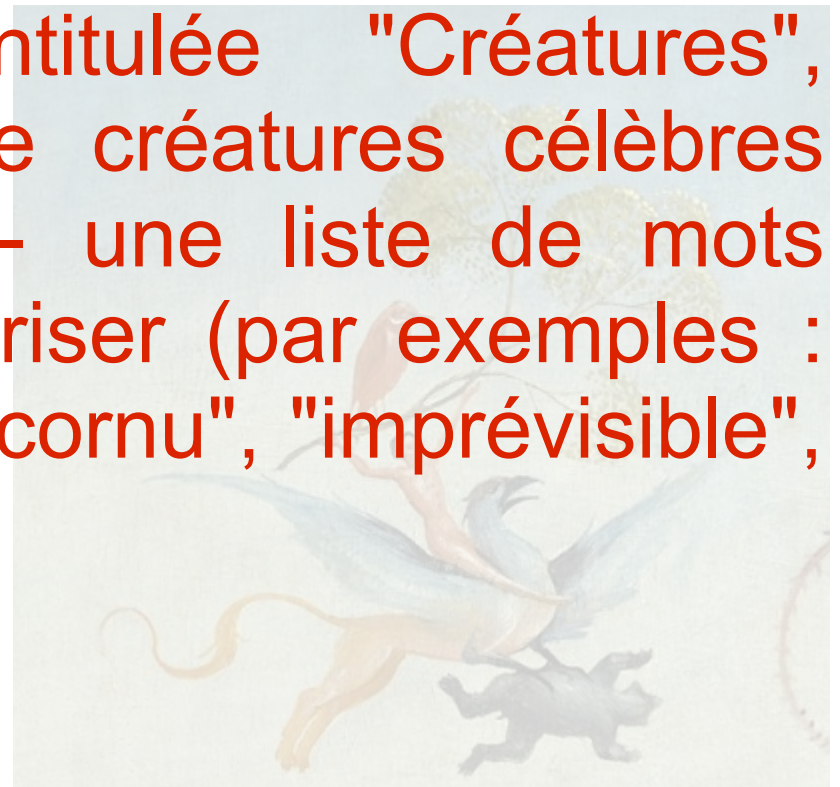
En groupe, les élèves feuilletent un grimoire intitulé "**Codex Monstrorum**".





# Troisième étape: les élèves attribuent une personnalité à leur animal fantastique et lui donnent un nom

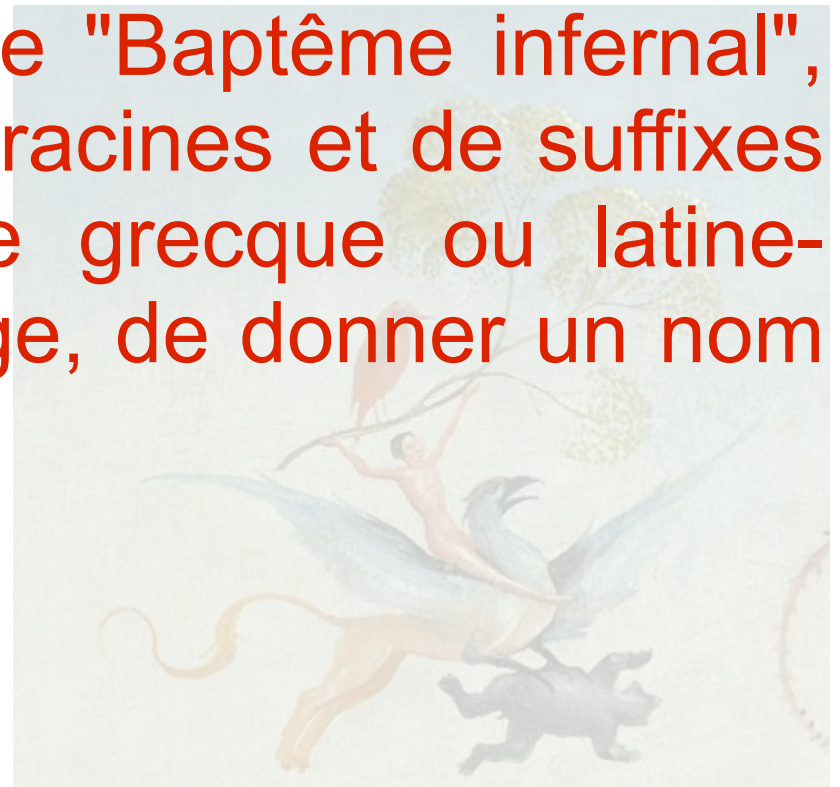
La première partie, intitulée "Créatures", propose une sélection de créatures célèbres ainsi que -pour chacune- une liste de mots permettant de les caractériser (par exemples : "féroce", "griffu", "brutal", "cornu", "imprévisible", etc...).





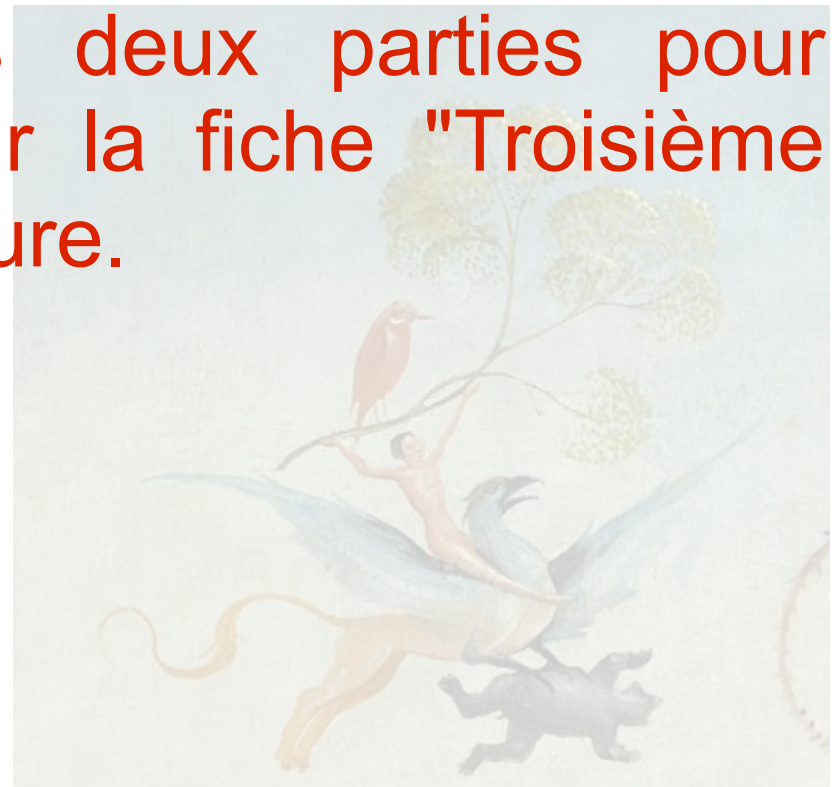
# Troisième étape: les élèves attribuent une personnalité à leur animal fantastique et lui donnent un nom

La seconde partie, intitulée "Baptême infernal", propose une sélection de racines et de suffixes -en précisant leur origine grecque ou latine- permettant, par assemblage, de donner un nom à leur créature.



# Troisième étape: les élèves attribuent une personnalité à leur animal fantastique et lui donnent un nom

Les élèves utilisent ces deux parties pour rédiger un court texte sur la fiche "Troisième étape" décrivant leur créature.



# Quatrième étape: narration d'une histoire mettant en action la créature fantastique

Sur la fiche "Quatrième étape", les élèves composent une rédaction dont le sujet propose de mettre en scène la créature imaginée.

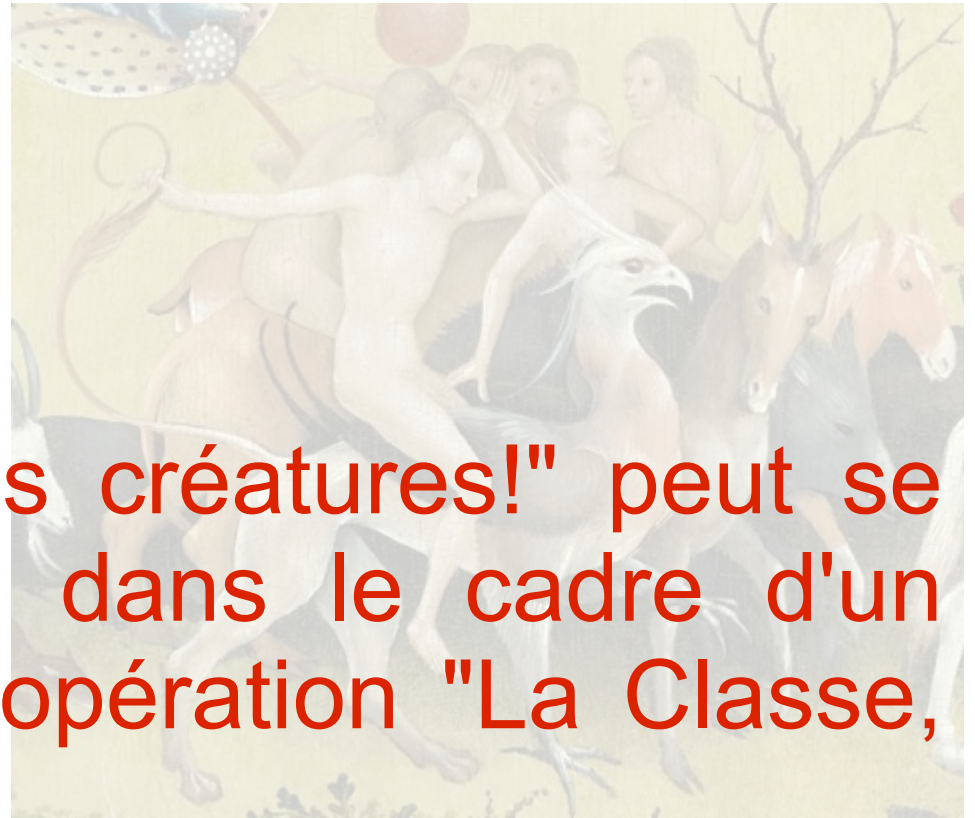


La troisième et la quatrième étapes peuvent se dérouler en classe et donc constituer un prolongement de l'activité au musée..



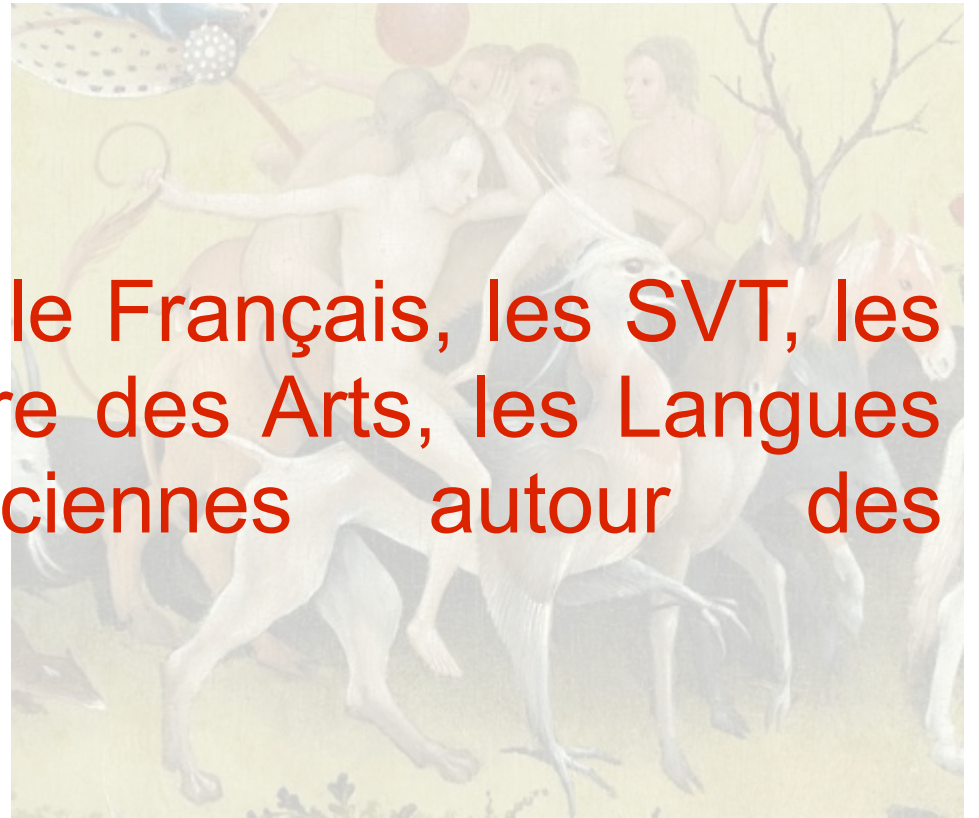


L'activité "Incroyables créatures!" peut se dérouler notamment dans le cadre d'un EPI, ou encore de l'opération "La Classe, l'oeuvre !"



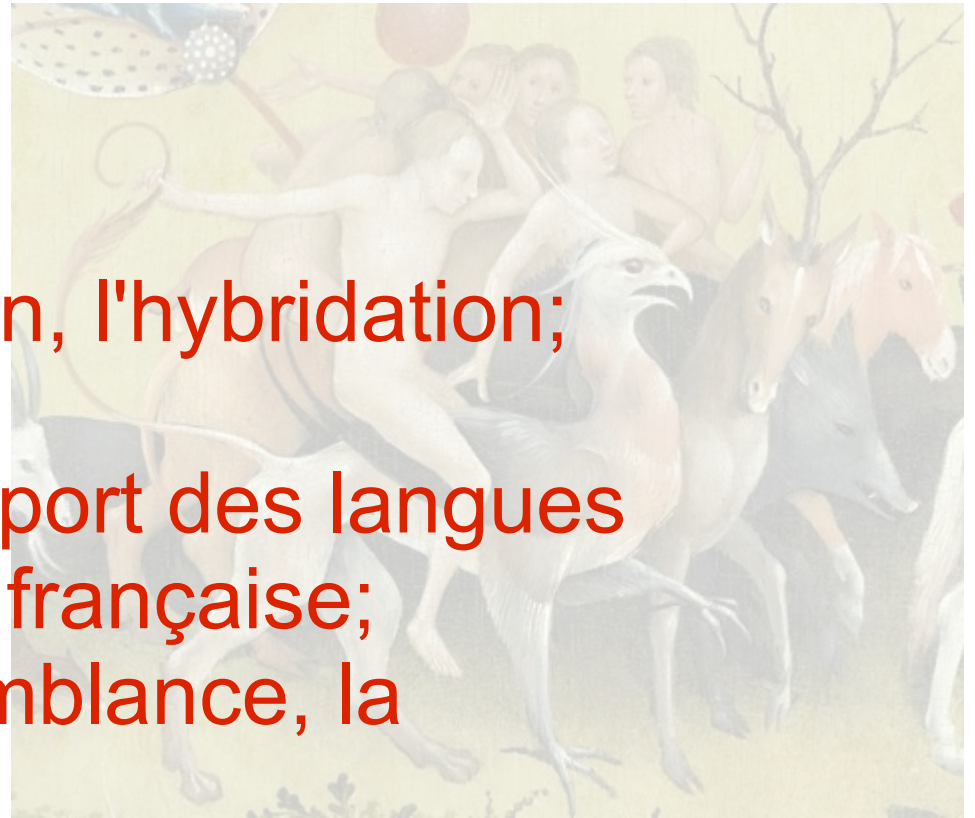
# EPI:

L'activité peut associer le Français, les SVT, les Arts plastiques, l'Histoire des Arts, les Langues et Civilisations Anciennes autour des thématiques suivantes :



# EPI:

- L'évolution, la gestation, l'hybridation;
- les mythes;
- l'origine des mots, l'apport des langues anciennes à la langue française;
- la différence, la ressemblance, la vraisemblance;
- le rapport entre la réalité et la fiction;
- etc...



# EPI:

La production finale prend la forme de dessins et/ou de textes, exposés par exemple au CDI.

Une variante possible : les élèves réalisent des représentations de créatures fantastiques sous la forme de lettrines pour illustrer par exemples des textes rédigés par d'autres camarades de classe.





# Opération *La classe, l'oeuvre !*

L'activité « Incroyables créatures ! » répond aux objectifs de cette opération :

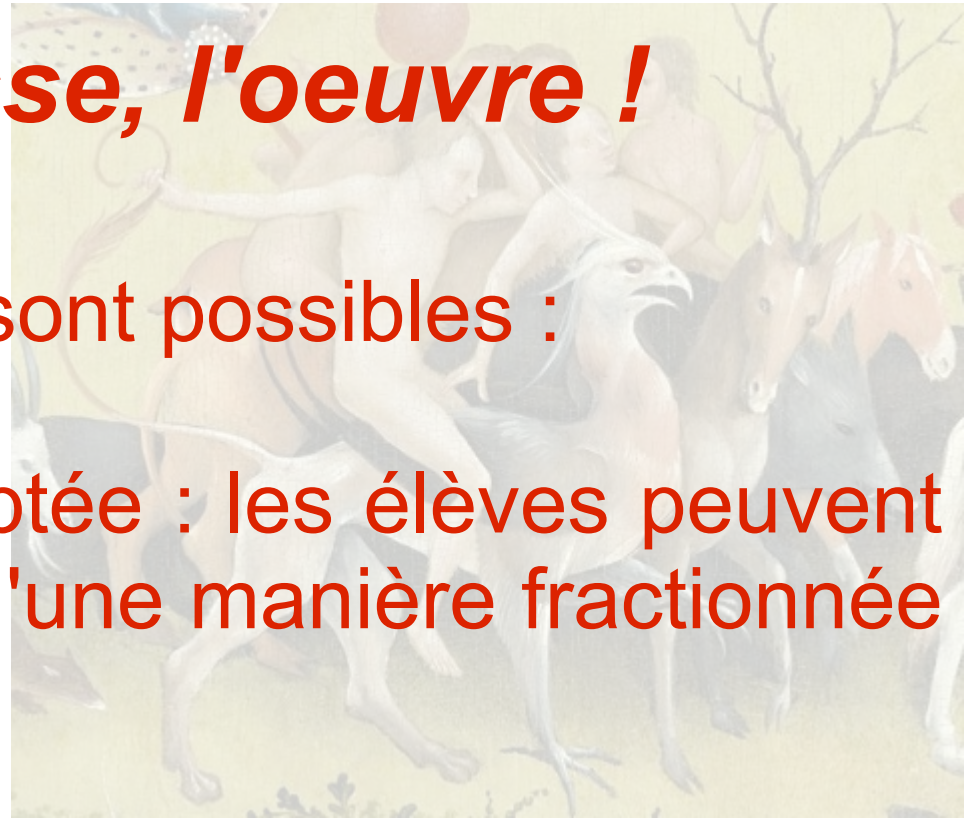
Rencontrer un Musée, s'approprier un patrimoine, pratiquer les Arts plastiques, se construire comme acteur de valorisation du patrimoine, et enfin devenir passeur de culture le temps de la *Nuit Européenne des Musées*.



# Opération *La classe, l'oeuvre* !

Plusieurs déclinaisons sont possibles :

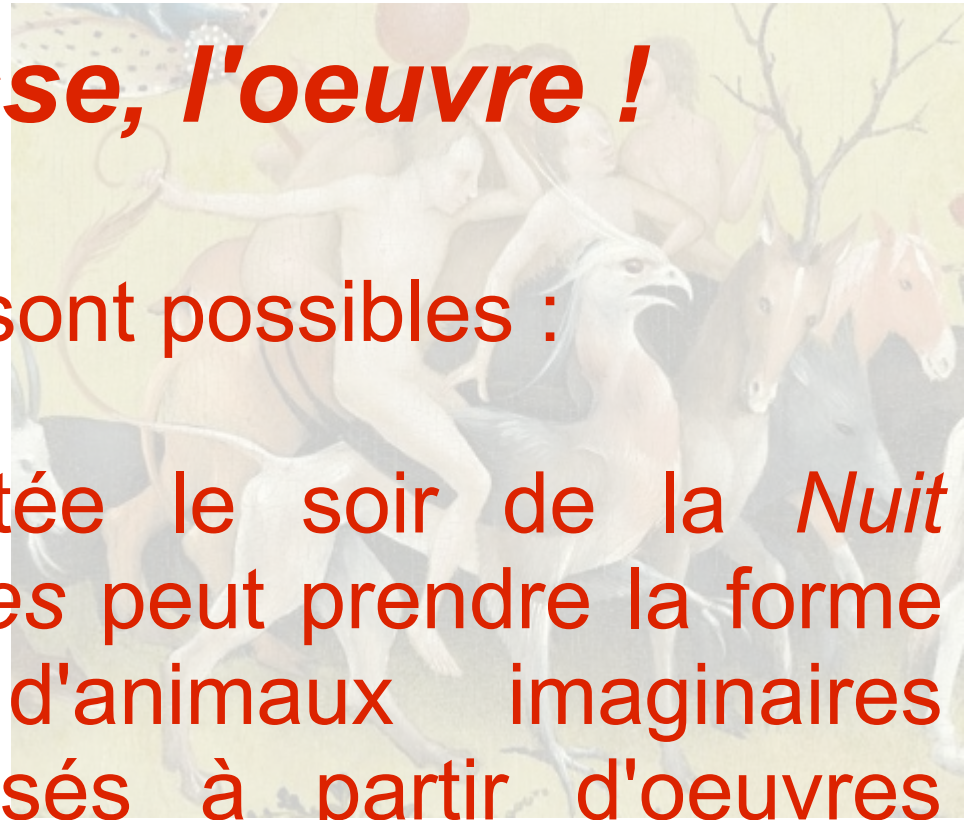
L'activité peut être adaptée : les élèves peuvent par exemple la mener d'une manière fractionnée durant l'année.



# Opération *La classe, l'oeuvre* !

Plusieurs déclinaisons sont possibles :

La production présentée le soir de la *Nuit européenne des Musées* peut prendre la forme d'une présentation d'animaux imaginaires (dessins, textes) réalisés à partir d'oeuvres originales.



# Opération *La classe, l'oeuvre !*

Plusieurs déclinaisons sont possibles:

Les élèves peuvent également proposer au public de réaliser leur propre créature fantastique.

