

Le grand bestiaire médiéval

Assistant de création de projets d'animation
OSAADRAFRA par S. Picard

9-12 ans

25 enfants

7 séance(s)

Finalité du projet

Faire un musée du bestiaire médiéval

Objectifs éducatifs généraux

- Favoriser chez les enfants l'expression personnelle et la créativité à travers l'exploration d'animaux réels et fantastiques issus de l'imaginaire médiéval.
- Développer leur capacité à s'impliquer dans un projet commun en prenant des initiatives, en respectant des contraintes et en contribuant à une réalisation finale partagée.

Progression pédagogique

- 1 la chimère prend forme
- 2 traces et empreintes et calligraphie
- 3 enluminure fantastique
- 4 la dame à la licorne
- 5 tissage de créature , gargouille en relief
- 6 haary potter et les traces , sagamore
- 7 entrée dans le bestiaire

Projet créé avec OSAADRAFRA par S. Picard • media-tion.fr • CC BY-NC 4.0

la chimère prend forme

O Objectif

CHOIX RETENU

- Imaginer et représenter une chimère en combinant plusieurs animaux réels ou fantastiques du bestiaire médiéval.
- Développer sa créativité en transformant des idées en une production personnelle et collective.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

C. Cette nuit, une porte secrète du musée s'est ouverte sur la salle des monstres médiévaux, mais une créature a perdu ses morceaux en traversant le temps. En équipe, vous allez l'imaginer à nouveau pour préparer la première pièce de notre futur musée du bestiaire médiéval.

A Aménagement

Installer les enfants en tables de 4 à 5 pour faciliter l'échange tout en gardant un espace de dessin confortable. Prévoir une zone centrale ou un tableau pour montrer quelques images de chimères et d'animaux médiévaux. Organiser deux espaces si possible : un espace de départ pour la sensibilisation et la présentation, puis un espace de production calme avec feuilles, crayons et matériel de dessin. Prévoir une circulation simple pour que l'animateur puisse passer entre les groupes. Vérifier l'éclairage, la stabilité des tables et la place pour déposer les brouillons et les feuilles finales. Prévoir un emplacement dédié pour les œuvres terminées afin de ne pas les abîmer. Adapter l'espace pour limiter les déplacements inutiles et garder une ambiance calme, propice à l'imaginaire et à la concentration.

A Accueil

Rassembler les enfants en groupe entier et rappeler le cadre du projet : cette séance ouvre la création du futur musée du bestiaire médiéval. Présenter brièvement la mission du jour à partir de la sensibilisation : retrouver et réinventer une chimère disparue. Montrer quelques images pour lancer l'inspiration et rappeler que chacun va créer une créature unique à partir d'animaux réels ou fantastiques. Expliquer les étapes simplement : essais sur brouillon, choix de l'idée, dessin final, petit partage. Installer les enfants par tables ou petits groupes, vérifier que chacun a son matériel et annoncer les règles de base : respecter le travail des autres, prendre le temps d'observer, demander de l'aide si besoin, garder l'espace propre.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Après une courte mise en route autour de quelques images de chimères et d'animaux médiévaux, chaque enfant choisit individuellement un animal de départ et un second animal à mêler pour inventer sa propre créature.
2. Les enfants réalisent d'abord plusieurs mini-esquisses rapides sur une feuille de brouillon pour tester différentes combinaisons : tête d'un animal, corps d'un autre, ailes, queue, pattes, cornes ou armure. L'animateur encourage à essayer plusieurs idées sans chercher tout de suite la perfection.
3. Une fois la meilleure idée choisie, chacun passe sur une feuille finale et construit sa chimère proprement, en suivant une progression simple : silhouette générale, ajout des parties mélangées, puis détails. Les enfants travaillent à leur rythme avec un appui ponctuel de l'adulte.
4. Quand le dessin principal est terminé, les enfants complètent leur création avec un décor ou un symbole qui évoque le bestiaire médiéval : forêt étrange, château, grotte, blason, nuages, pierres ou feu. Cela aide à intégrer la chimère dans un univers de musée.
5. En petit temps de partage, chacun montre sa production à un voisin ou au groupe et explique ce qui rend sa chimère unique. Les dessins sont ensuite sélectionnés pour servir de base aux futures œuvres du musée du bestiaire médiéval.

la chimère prend forme

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un rythme progressif : un temps court et dynamique de découverte visuelle, puis un temps plus calme de recherche et de croquis. Alternier moment individuel de création et petits échanges ponctuels avec l'adulte ou avec un voisin pour verbaliser les choix. Laisser un temps suffisant pour les essais sur brouillon afin d'éviter la pression du résultat immédiat. Marquer une transition claire entre le brouillon et la feuille finale. Terminer par un temps de valorisation collective, plus posé, pour observer les productions. Le rythme doit rester souple, avec des relances régulières, mais sans casser la concentration des enfants de 9 à 12 ans.

A Animation

L'animateur adopte une posture d'accompagnateur : il stimule l'imaginaire, aide à dépasser les blocages et valorise les essais, même imparfaits. Il pose des questions ouvertes pour guider la réflexion : quel animal de départ as-tu choisi, qu'est-ce qui le rend fantastique, comment mélanger les formes ? Il encourage les enfants à faire plusieurs propositions avant de choisir. Pendant la réalisation, il circule, observe, rassure et apporte une aide technique si nécessaire sans faire à la place de l'enfant. Il veille à ce que chacun reste acteur de sa chimère et rappelle régulièrement que la diversité des idées enrichira le musée. Il soutient aussi les enfants qui ont besoin d'un cadre plus précis en proposant des pistes simples : ailes, écailles, cornes, griffes, queue, blason, décor médiéval.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Petit tour de galerie : les enfants observent 2 ou 3 chimères du groupe et choisissent un détail qu'ils aiment. Les dessins sont mis de côté et étiquetés pour devenir les premières pièces du musée.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif en fin de séance. Les enfants rangent d'abord leurs crayons, gommes, feutres et brouillons, puis déposent leurs œuvres finales à l'endroit prévu pour séchage, affichage ou conservation. Vérifier que chaque production est bien identifiée avec le prénom. Faire participer les enfants au rangement des tables et du sol, puis contrôler que le matériel collectif est complet et remis à sa place. Si des images ont été utilisées, les retirer et les conserver pour la suite de la série. L'animateur vérifie qu'aucune feuille, gomme ou crayon ne reste au sol afin de laisser un espace propre et sécurisé.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réussi à imaginer une chimère personnelle en combinant plusieurs animaux de façon lisible et créative. Observer leur capacité à passer de l'essai au dessin final, à persévérer et à s'approprier le thème du bestiaire médiéval. Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : la situation de départ a-t-elle bien lancé l'imaginaire et donné envie de créer ? Noter si le matériel et l'aménagement ont facilité l'autonomie et la concentration. Repérer le rythme de la séance : temps de brouillon suffisant, transition claire, partage final pertinent. Observer la posture de l'animateur : consignes compréhensibles, accompagnement adapté, relances utiles, équilibre entre aide et autonomie. Identifier les réussites, les enfants en difficulté, les besoins d'adaptation pour les prochaines séances de la série et les idées qui pourront nourrir le futur musée.

la chimère prend forme

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Feuilles brouillon : 1 à 2 par enfant	☐	☐
Feuilles de dessin finales : 1 par enfant	☐	☐
Crayons à papier : 1 par enfant	☐	☐
Gommes : 1 par enfant ou 1 pour 2 enfants	☐	☐
Taille-crayons : 1 pour 4 à 5 enfants	☐	☐
Feutres, crayons de couleur ou pastels secs : en quantité suffisante pour le groupe	☐	☐
Images de chimères, animaux médiévaux, gargouilles ou bestiaire : quelques visuels pour l'animation collective	☐	☐
Affichage ou tableau pour la mise en commun	☐	☐
Papiers ou étiquettes pour nommer les œuvres	☐	☐
Colle ou scotch si les productions doivent être affichées ou conservées dans un espace du musée	☐	☐

Planche d'images de chimères et d'animaux médiévaux

Support visuel de sensibilisation

Utilisation

À montrer en début de séance pour aider les enfants à repérer des idées d'animaux à associer et comprendre le principe du mélange. Peut être affichée au mur, projetée ou imprimée en une grande planche.



Illustration pédagogique de l'annexe

Fiche finale de chimère

Support de dessin guidé

Utilisation

À distribuer à chaque enfant pour construire proprement la chimère sur la feuille finale, du premier tracé jusqu'au décor.

Contenu

FICHE FINALE — MA CHIMÈRE DU BESTIAIRE MÉDIÉVAL

Nom de la chimère : _____

Mes deux animaux de départ :

1. _____

2. _____

AIDE POUR DESSINER PAS À PAS :

1) LA SILHOUETTE GÉNÉRALE

Dessine d'abord la forme simple de ta chimère.

- Corps : _____

- Tête : _____

- Taille : _____

- Position : debout / couché / en vol / en marche / perchée

Zone de croquis rapide :

2) LES PARTIES MÉLANGÉES

Coche ou complète ce que ta chimère possède :

☐ des ailes

☐ des cornes

☐ une queue longue

☐ une queue en feu

☐ des griffes

☐ des sabots

☐ des écailles

☐ des plumes

☐ une crinière

☐ une carapace

☐ une armure

☐ une bouche impressionnante

☐ de grandes oreilles

☐ des bois de cerf

☐ un bec

☐ autre : _____

Place ici les éléments mélangés :

- Tête inspirée de : _____
- Corps inspiré de : _____
- Pattes / pattes arrière : _____
- Ailes / bras : _____
- Queue : _____

Zone de dessin des parties :

3) LES DÉTAILS QUI FONT LA DIFFÉRENCE

Ajoute les détails pour rendre ta chimère unique.

Entoure ou complète :

- yeux ronds / yeux perçants / yeux brillants / yeux très petits
- dents pointues / bec / museau / nez plat
- poils / plumes / écailles / pierre / métal / fourrure
- taches / rayures / motifs / symboles / bijoux
- casque / collier / blason / couronne / clochette / ceinture

Mes détails personnels :

4) LE DÉCOR MÉDIÉVAL

Choisis un décor pour installer ta chimère dans l'univers du musée :

- ☐ château
- ☐ forêt étrange
- ☐ grotte
- ☐ mur de pierre
- ☐ nuages
- ☐ montagnes
- ☐ pont-levis
- ☐ ruines
- ☐ blason
- ☐ feu
- ☐ autre : _____

Ton décor en 1 phrase :

« Ma chimère vit dans _____ . »

Zone décor / fond :

5) CE QUI LA REND UNIQUE

Complète :

- Ma chimère s'appelle : _____
- Elle est différente parce que : _____
- Son pouvoir ou sa particularité : _____

PETIT RAPPEL D'ANIMATEUR À IMPRIMER EN BAS DE FICHE :

« Dessiner d'abord simple, puis ajouter les mélanges, puis les détails et le décor. »

Étiquette musée pour la chimère

Fiche d'identification / valorisation

Utilisation

À remplir après le dessin pour préparer l'exposition. Peut être collée sous la production ou présentée à côté dans le musée du bestiaire médiéval.

Contenu

ÉTIQUETTE MUSÉE — CRÉATURE DU BESTIAIRE MÉDIÉVAL

Nom de la chimère : _____

Créateur / Créatrice : _____

Âge : _____

Date : _____

Titre de l'œuvre : _____

Famille imaginaire de la créature :

☐ créature ailée

☐ créature de forêt

☐ créature de château

☐ créature de pierre

☐ créature de feu

☐ créature nocturne

☐ autre : _____

Les 2 animaux mélangés :

1. _____

2. _____

Particularités à observer dans le musée :

Ce que j'ai voulu montrer :

Petit texte de présentation à lire devant le groupe :

« Voici _____.

J'ai mélangé _____ et

_____.

Ma chimère a _____.

Elle vit dans _____.

Je la trouve _____ »

Cartel court pour l'exposition :

Note de mise en valeur pour l'animateur :

- Placer l'étiquette sous le dessin ou sur un mur d'exposition.
- Garder une écriture lisible et assez grande.
- Si l'enfant le souhaite, ajouter un petit symbole personnel à côté du nom : étoile, blason, empreinte, lune, feuille ou flamme.

traces et empreintes et calligraphie

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer son sens de l'observation en interprétant des empreintes comme des indices permettant d'imaginer l'animal qui les a laissées.
- Expérimenter une écriture décorative inspirée du Moyen Âge pour accompagner une production collective.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

A. Le vieux scriptorium du musée a reçu une page mystérieuse : des traces inconnues y ont été laissées dans l'encre, comme si un animal du bestiaire médiéval avait traversé le manuscrit pendant la nuit. À vous de mener l'enquête pour retrouver quel être fantastique a laissé ces empreintes, puis d'écrire son nom comme un vrai copiste du Moyen Âge.

A Aménagement

Installer la séance dans un espace calme et suffisamment vaste pour 25 enfants, avec des tables regroupées en binômes ou en petits îlots de 4 si la place le permet. Prévoir une zone de découverte commune pour la sensibilisation, puis des tables de travail favorisant l'observation et l'écriture. Organiser au moins trois zones distinctes : une zone de tri et d'observation des empreintes, une zone de production pour la calligraphie et le dessin, et une zone d'affichage ou de dépôt des productions terminées. Prévoir une circulation dégagée pour que l'animateur puisse passer entre les binômes sans gêner la concentration. Installer le matériel de manière stable, à portée de main, avec des feuilles de brouillon séparées des supports finaux. Si des outils coupants ou humides sont utilisés pour une autre séance de la série, les écarter ici : la séance doit rester centrée sur l'observation, le dessin et l'écriture. Vérifier l'éclairage, la hauteur des tables, l'accès à l'eau si besoin, et la possibilité de s'isoler un peu pour les enfants ayant besoin de calme. Prévoir un affichage collectif avec quelques modèles d'empreintes, de lettres calligraphiées et de noms de créatures médiévales.

A Accueil

Rassembler les enfants en groupe entier et rappeler le cadre du projet : cette séance enrichit le musée du bestiaire médiéval en croisant enquête sur les empreintes et écriture médiévale. Présenter la mission du jour : observer des traces mystérieuses pour deviner quel animal les a laissées, puis écrire son nom comme dans un manuscrit ancien. Installer les enfants par binômes en les invitant à se répartir les rôles dès le départ : observateur, lecteur des indices, dessinateur, scribe, puis échange des rôles si le binôme le souhaite. Expliquer les consignes de départ simplement : regarder avant de deviner, comparer les formes, ne pas effacer trop vite, soigner l'écriture sans chercher la perfection. Montrer un exemple rapide de lettre calligraphiée et de page de manuscrit pour donner une direction claire, puis lancer la phase d'observation en distribuant le matériel.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Installer les enfants en binômes. Chaque binôme reçoit un lot d'empreintes mélangées et une feuille de recherche. Ils trient d'abord les traces par ressemblances, puis les associent à des animaux possibles du bestiaire médiéval en s'appuyant sur la forme, la taille et la répétition des marques.
2. Après cette phase d'observation, chaque binôme choisit une empreinte à développer en créature. Les enfants imaginent ensemble à quoi ressemble l'animal complet : posture, tête, pattes, ailes ou queue, puis réalisent un croquis rapide pour fixer leur idée avant de passer au propre.
3. Sur une feuille finale, les binômes composent une petite "page de manuscrit" : au centre ou en haut, le nom de l'animal en calligraphie simple ; autour, les empreintes choisies ; à côté, le dessin de la créature. L'animateur montre comment agrandir une première lettre, orner les angles ou souligner le texte sans surcharger.
4. Chaque binôme ajoute une phrase courte de légende, écrite proprement, comme si elle venait d'un registre ancien du musée. Un enfant peut écrire pendant que l'autre vérifie l'orthographe des mots imposés par l'activité.
5. Les binômes affichent ensuite leurs pages côte à côte et circulent pour observer les productions des autres. Chacun repère une empreinte intéressante, une lettre décorée ou une idée d'animal étonnante, puis en garde une trace pour alimenter la suite du projet.

traces et empreintes et calligraphie

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un rythme en plusieurs temps courts et successifs : un temps de mise en route collectif, un temps d'observation et de tri très calme, puis un temps de création plus libre pour imaginer l'animal, enfin un temps d'écriture soignée et de mise en commun. L'alternance binôme / groupe entier aide à garder l'attention des 9-12 ans sans les saturer. Laisser de petits moments de verbalisation entre deux étapes pour que les enfants comparent leurs hypothèses. Prévoir une transition nette entre le tri des empreintes, le croquis de la créature et la calligraphie finale. Le rythme doit rester assez soutenu pour maintenir l'enquête vivante, mais avec des respirations suffisantes pour l'observation fine et la concentration graphique. Terminer par un temps plus posé d'affichage et de lecture, afin de valoriser les productions.

A Animation

L'animateur adopte une posture de guide-enquêteur et de maître copiste. Il donne des consignes courtes, vérifie leur compréhension et reformule si nécessaire sans faire à la place des enfants. Il stimule l'observation par des questions précises : quelle forme revient, quelle empreinte est la plus grande, quels animaux du bestiaire pourraient correspondre ? Il encourage les hypothèses même imparfaites et valorise les arguments construits à partir des indices. Pendant la calligraphie, il montre un geste simple si besoin : tracer lentement, garder un espacement lisible, décorer sans surcharger. Il accompagne les binômes en régulant la répartition de la parole et des tâches, en aidant les enfants à s'entendre sur une solution. Il valorise les réussites, relance les enfants bloqués avec des pistes concrètes, et veille à ce que chacun participe réellement à l'enquête comme à l'écriture. Il soutient également la précision du vocabulaire médiéval et la lisibilité des pages destinées au musée.

F Fin

CHOIX RETENU

C. Rituel de fermeture du scriptorium : chacun pose sa page au centre, l'animateur annonce que les traces ont été identifiées et que le musée gagne de nouvelles créatures. Un dernier indice est donné pour la suite : d'autres pages viendront enrichir la collection.

R Rangement

Organiser un rangement collectif en fin de séance. Demander aux binômes de regrouper leurs empreintes, brouillons, crayons, stylos et fiches d'observation avant de déposer les productions finales dans la zone prévue pour affichage ou conservation. Vérifier que les pages de manuscrit sont bien identifiées, propres et prêtes pour le musée. Faire participer les enfants au rangement des tables et à la récupération des petites fournitures communes. Contrôler que rien ne traîne au sol et que les modèles d'empreintes, les exemples de calligraphie et les outils sont remis dans les boîtes prévues. Si une production doit sécher ou être complétée plus tard, la laisser dans un emplacement sécurisé et clairement marqué.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont su interpréter des empreintes en s'appuyant sur des indices concrets : forme, taille, répétition, organisation des traces. Observer la qualité de la coopération en binôme : écoute mutuelle, répartition des tâches, capacité à argumenter et à choisir ensemble. Évaluer si la sensibilisation a bien plongé le groupe dans l'enquête du scriptorium et si elle a stimulé l'envie de produire. Noter l'efficacité du rythme : temps d'observation suffisant, passage fluide vers le dessin puis l'écriture, niveau d'attention maintenu. Repérer si la calligraphie a été accessible pour l'âge, si les enfants ont compris la logique d'une page de manuscrit et si les consignes ont été assez claires. Observer la posture de l'animateur : aide juste, relances pertinentes, accompagnement des binômes, valorisation des essais. Identifier les réussites, les difficultés de lecture des empreintes, les besoins d'adaptation pour les prochaines séances du musée et les éléments réutilisables pour d'autres pages du bestiaire médiéval.

traces et empreintes et calligraphie

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Feuilles de brouillon : 1 à 2 par enfant	☐	☐
Feuilles finales ou format type "page de manuscrit" : 1 par binôme ou 1 par enfant selon l'organisation	☐	☐
Crayons à papier : 1 par enfant	☐	☐
Gommes : 1 pour 2 enfants	☐	☐
Taille-crayons : 1 pour 4 à 5 enfants	☐	☐
Feutres fins, crayons de couleur ou stylos noirs : en quantité suffisante pour le groupe	☐	☐
Modèles ou cartes d'empreintes variées : un jeu pour plusieurs binômes	☐	☐
Supports de recherche ou fiches d'observation : 1 par binôme	☐	☐
Modèles de lettres calligraphiées ou alphabet décoratif médiéval : quelques exemples collectifs	☐	☐
Images de référence du bestiaire médiéval : quelques visuels pour l'inspiration	☐	☐
Règle ou gabarit simple si utile pour encadrer la page	☐	☐
Étiquettes ou bandelettes pour écrire le nom de l'animal	☐	☐
Scotch, patafix ou affiche pour exposer les productions	☐	☐
Feuilles supplémentaires pour essais d'écriture si nécessaire	☐	☐

Planches d'empreintes à trier - Le scriptorium mystérieux

cartes / planches illustrées

Utilisation

À découper ou à imprimer en une seule planche. Les binômes trient les empreintes par ressemblances puis les relient à un animal fantastique possible du bestiaire médiéval.

Contenu

PLAN CHE D'EMP R EIN T ES À TRIER

Consigne animateur : imprime cette planche en double si besoin. Les enfants observent les formes, comparent les tailles, repèrent les répétitions et choisissent l'animal qui pourrait avoir laissé la trace.

A. EMPREINTES À OBSERVER ET À CLASSER

1. Empreinte de griffes fines

Description : 4 petites marques allongées, courbées vers l'avant, comme des crochets.

Indice : animal rapide, agile, qui grimpe ou bondit.

Animal possible : griffon / petite chimère / félin fantastique.

2. Empreinte de patte large

Description : 4 gros coussinets ronds avec un coussinet central, trace lourde.

Indice : animal puissant, qui marche sans se presser.

Animal possible : dragon / lion fantastique / bête de garde.

3. Empreinte de sabot fendu

Description : trace en deux parties symétriques, en forme de cœur ouvert.

Indice : animal à pattes solides, rapide sur terrain sec.

Animal possible : cerf magique / faune / créature des bois.

4. Empreinte d'aile

Description : suite de petites marques en V, comme des plumes qui ont frotté le sol.

Indice : créature volante ou qui a sauté d'un mur.

Animal possible : dragon ailé / oiseau fabuleux / harpie.

5. Empreinte de queue ou de traîne

Description : ligne sinueuse, comme un sillage qui ondule.

Indice : corps long, reptilien ou serpentiforme.

Animal possible : serpent fantastique / dragon / basilic.

6. Empreinte à trois doigts

Description : trois traits longs écartés, pointe vers l'avant.

Indice : patte d'un oiseau énorme ou d'une créature à longues griffes.

Animal possible : griffon / oiseau géant / monstre ailé.

7. Empreinte de serres très marquées

Description : 2 grandes griffes au centre et 1 plus petite sur le côté, forte pression.

Indice : prédateur, créature de chasse.

Animal possible : harpie / aigle fantastique / dragon jeune.

8. Empreinte ronde et étrange

Description : cercle irrégulier avec petites bosses autour.

Indice : créature non identifiée, peut-être magique, végétale ou étrange.

Animal possible : chimère / monstre inventé / créature mystérieuse.

B. CARTES "ANIMAUX POSSIBLES"

Carte 1 – Dragon

Grand corps écailleux, queue longue, ailes larges, griffes puissantes. Peut laisser des traces lourdes, une queue traînante et des marques d'ailes.

Carte 2 – Griffon

Tête et ailes d'aigle, corps de lion. Peut laisser des empreintes de serres, de griffes et de pattes fortes.

Carte 3 – Chimère

Créature composée de plusieurs animaux. Peut laisser des traces mélangées et inhabituelles.

Carte 4 – Basilic

Petit ou moyen monstre serpentiforme, rapide et inquiétant. Peut laisser une trace ondulée et des marques fines.

Carte 5 – Harpie

Créature ailée, mi-femme mi-oiseau dans les légendes. Peut laisser des empreintes de serres et d'ailes.

Carte 6 – Licorne sauvage

Animal élégant des forêts, avec sabot fendu et allure légère. Peut laisser des traces fines et nettes.

Carte 7 – Bête des pierres

Créature lourde, proche de la gargouille ou du monstre de muraille. Peut laisser des traces larges, régulières, presque sculptées.

Carte 8 – Oiseau fabuleux

Grand oiseau de légende, léger, rapide, avec grandes ailes. Peut laisser des marques à trois doigts et des traces de plumes.

C. MODE D'EMPLOI POUR LE TRI

Étape 1 : regarder toutes les empreintes.

Étape 2 : chercher les points communs : forme, taille, direction, répétition.

Étape 3 : choisir 2 ou 3 empreintes qui pourraient venir du même animal.

Étape 4 : associer l'ensemble à une carte animal possible.

Étape 5 : expliquer son choix en une phrase : "Nous pensons que c'est... parce que..."

D. PETITES AIDES POUR LES ENFANTS

- Une empreinte pointue peut évoquer une griffe.
- Une empreinte large peut évoquer un animal lourd.
- Une trace en V peut évoquer une aile ou un oiseau.
- Une trace ondulée peut évoquer une queue ou un serpent.
- Une trace mélangée peut évoquer une chimère, un animal composé de plusieurs êtres.

E. PHRASES À COMPLÉTER POUR LA RECHERCHE

- Nous avons repéré une empreinte qui ressemble à _____.
- Cette trace est plutôt _____ parce que _____.
- L'animal possible est _____.
- Nous avons choisi cette empreinte car _____.

Modèles de lettres calligraphiées - Le nom du monstre

fiche mémo / gabarit

Utilisation

À garder sous les yeux pour écrire le nom de l'animal en style médiéval simple. Les enfants peuvent s'en inspirer sans copier lettre par lettre s'ils préfèrent.

Contenu

MODÈLES DE LETTRES CALLIGRAPHIÉES SIMPLES

Conseil animateur : proposer un feutre noir fin. Commencer par les lettres capitales ornées, puis écrire le reste en lettres régulières. On peut ajouter un trait décoratif, une boucle ou un point ornemental, sans surcharger.

A. ALPHABET D'INSPIRATION

A – grand A en forme de tente, avec une barre horizontale bien droite.

Exemple : A

Astuce : ajouter une petite patte au sommet ou une pointe décorative.

B – base droite, deux ventres arrondis.

Exemple : B

Astuce : allonger la tige verticale pour un effet ancien.

C – courbe ouverte, ronde et large.

Exemple : C

Astuce : terminer par une petite spirale.

D – tige droite et ventre arrondi.

Exemple : D

Astuce : faire la barre verticale plus épaisse.

E – barre verticale avec trois branches bien nettes.

Exemple : E

Astuce : prolonger légèrement la branche du bas.

F – comme le E sans barre du bas.

Exemple : F

Astuce : ajouter un petit crochet à l'extrémité.

G – comme un C avec une barre intérieure.

Exemple : G

Astuce : faire une queue fine et élégante.

H – deux lignes droites reliées au milieu.

Exemple : H

Astuce : épaissir les montants.

I – trait vertical simple, avec point ou barre en haut et en bas.

Exemple : I

Astuce : le transformer en colonne.

L – une grande ligne verticale et une base horizontale.

Exemple : L

Astuce : élargir le bas comme un appui de pierre.

M – deux pointes ou deux arches.

Exemple : M

Astuce : faire un M très anguleux, comme une porte ancienne.

N – deux traits verticaux reliés en diagonale.

Exemple : N

Astuce : allonger la diagonale pour un rendu plus noble.

O – rond bien fermé.

Exemple : O

Astuce : faire un cercle un peu irrégulier, comme tracé à la plume.

P – tige droite et ventre en haut.

Exemple : P

Astuce : agrandir la boucle et la refermer peu.

Q – comme le O avec une petite queue.

Exemple : Q

Astuce : faire la queue vers le bas à droite.

R – comme le P avec une jambe inclinée.

Exemple : R

Astuce : dessiner une jambe fine et dynamique.

S – courbe en deux mouvements.

Exemple : S

Astuce : faire un S très souple, presque serpent.

T – barre horizontale large avec tige centrale.

Exemple : T

Astuce : allonger la barre du haut.

U – forme arrondie ouverte en haut.

Exemple : U

Astuce : donner une base solide.

V – deux branches qui se rejoignent en bas.

Exemple : V

Astuce : pointes nettes et élégantes.

Y – une fourche en haut et une tige en bas.

Exemple : Y

Astuce : le transformer en symbole ancien.

B. MOTS MODÈLES POUR LA SÉANCE

1. Dragon
2. Griffon
3. Chimère
4. Basilic

5. Harpie
6. Licorne
7. Bestiaire
8. Mystère
9. Créature
10. Musée

C. EXEMPLES D'ÉCRITURE MÉDIÉVALE SIMPLE

DRAGON

- écrire D grand et décoré
- laisser un léger espace entre les lettres
- accentuer le G avec une queue élégante

GRIFFON

- écrire G grand comme une porte
- tracer les lettres en capitales sobres
- finir par un N un peu allongé

CHIMÈRE

- écrire C large
- placer l'accent sur la lettre I avec un petit trait vertical
- faire la dernière lettre plus longue pour donner du style

D. DÉCORATIONS POSSIBLES AUTOUR DU MOT

- une petite ligne soulignée sous le mot
- un point ornemental aux coins
- une première lettre agrandie
- un cadre simple fait de traits droits
- deux petites feuilles, deux étoiles ou deux points autour du titre

E. MODÈLE DE TITRE À REPRODUIRE

Titre : LE BESTIAIRE

Proposition de mise en page :

- LE en petit, au-dessus ou à gauche
- BESTIAIRE en grand, au centre
- première lettre B agrandie
- une ligne décorative sous le mot

F. RAPPEL POUR L'ANIMATEUR

- rester lisible avant tout
- garder des lettres simples
- encourager les enfants à soigner l'espace entre les mots
- valoriser le style ancien sans exiger une perfection historique

Grille d'observation de la créature - De l'empreinte à l'animal

support de dessin guidé

Utilisation

À remplir par binôme pour transformer une empreinte choisie en créature complète. Sert de guide pour le croquis, puis pour le dessin au propre.

Contenu

GRILLE D'OBSERVATION ET D'INVENTION

Nom du binôme : _____

Nom de la créature : _____

Empreinte choisie : _____

1. CE QUE NOUS VOYONS DANS L'EMPREINTE

- Forme principale : _____
- Taille : _____
- Nombre de marques : _____
- Sens de la trace : _____
- Détail étrange ou intéressant : _____

2. CE QUE NOUS IMAGINONS

Entoure ou complète.

La créature est plutôt :

- légère / rapide / puissante / discrète / mystérieuse / dangereuse

Elle se déplace :

- en volant / en courant / en rampant / en sautant / en marchant lourdement

Son corps ressemble à :

- un oiseau / un lion / un serpent / un cheval / une chauve-souris / un mélange de plusieurs animaux

3. PARTIES DU CORPS À INVENTER

Tête :

- forme : _____
- yeux : _____
- bouche ou bec : _____

Corps :

- grand / petit / allongé / massif / couvert d'écailles / couvert de plumes / couvert de poils

Pattes ou jambes :

- nombre : _____
- forme : _____
- griffes, sabots ou coussinets : _____

Ailes :

- oui / non

- si oui, forme : _____

Queue :

- oui / non

- si oui, forme : _____

4. POSTURE DE LA CRÉATURE

Choisir une attitude :

- debout fièrement

- en marche

- en bond

- en vol

- accroupie

- cachée

- en train de surveiller

Dessine un petit schéma rapide de la posture :

5. DESSIN RAPIDE AVANT LE PROPRE

Étape 1 : dessiner d'abord une silhouette simple.

Étape 2 : ajouter la tête, les pattes, les ailes ou la queue.

Étape 3 : placer l'empreinte choisie près de la créature pour montrer l'indice.

Étape 4 : vérifier que l'animal semble venir du même monde médiéval fantastique.

Espace croquis :

6. PETITE LÉGENDE À ÉCRIRE SOUS LE DESSIN

Complète une phrase courte comme dans un manuscrit :

"Cette créature a laissé _____ dans le scriptorium."

ou

"On reconnaît _____ car _____."

ou

"Le musée note ici la trace de _____."

7. CHECK-LIST AVANT DE PASSER AU PROPRE

[] J'ai observé l'empreinte.

[] Nous avons imaginé l'animal complet.

[] Le dessin montre au moins 3 parties du corps.

[] Le nom de la créature est écrit proprement.

[] La légende est courte et lisible.

[] Notre page ressemble à une vraie page de manuscrit.

8. CONSEIL DE MISE EN PAGE

- En haut : le nom de la créature en calligraphie simple.

- Au centre : le dessin de l'animal.

- Sur un côté : l'empreinte choisie.

- En bas : la légende courte.

- Dans un coin : une petite décoration inspirée du Moyen Âge, comme un trait, une feuille ou un point ornemental.

enluminure fantastique

O Objectif

CHOIX RETENU

- Explorer les codes de l'enluminure médiévale pour enrichir une production autour d'une créature fantastique.
- Développer sa précision et son sens du détail en décorant une image avec des motifs inspirés du bestiaire médiéval.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

mélange le B et le C

A Aménagement

Installer les 25 enfants dans un espace calme, avec des tables regroupées en binômes pour faciliter le travail en duo et la circulation de l'animateur. Prévoir une zone de présentation commune pour la sensibilisation "mélange du B et du C", avec un affichage simple de lettres, d'enluminures et de motifs médiévaux. Organiser ensuite un espace de production confortable, bien éclairé et dégagé, afin que chaque binôme puisse travailler sans se gêner. Prévoir une zone dédiée au séchage ou à l'exposition des pages terminées, à l'écart des passages. Disposer le matériel par îlots ou sur un point central pour éviter les déplacements inutiles. Vérifier la stabilité des tables, l'accessibilité des fournitures, et laisser des circulations libres pour la surveillance. Prévoir des protections si besoin sur les tables pour préserver les productions et faciliter le nettoyage. Adapter l'espace pour permettre une alternance simple entre travail de précision, observation collective et petits déplacements.

A Accueil

Rassembler les enfants en groupe entier et rappeler que cette séance prolonge le projet du musée du bestiaire médiéval en donnant aux créatures l'apparence d'une véritable page enluminée. Présenter la mission du jour : transformer une créature fantastique en image décorée à la manière des manuscrits anciens, avec un cadre, des motifs répétés et une lettre ou un titre soigné. Installer les binômes en rappelant les rôles de départ, "copiste" et "décorateur", puis expliquer qu'ils échangeront à mi-parcours pour que chacun participe aux deux aspects du travail. Montrer rapidement quelques modèles de motifs et d'initiales pour clarifier les attentes. Vérifier que chaque duo dispose de son support et de son matériel, puis lancer la séance avec une consigne simple : soigner la page comme si elle devait entrer dans le musée.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Installer les enfants par binômes : l'un devient d'abord "copiste", l'autre "décorateur", puis ils échangent à mi-parcours. Chacun reprend une créature fantastique de la série précédente et reçoit une consigne simple : transformer l'image en page de manuscrit décorée.
2. Commencer par tracer au crayon un cadre ou une bordure autour de la production. Les binômes choisissent ensemble une famille de motifs médiévaux à répéter sur la page : feuilles, spirales, points, petites couronnes, griffes, plumes ou écailles stylisées.
3. Passer à la décoration proprement dite : le "copiste" colore les zones principales de la créature pendant que le "décorateur" enrichit les bords, puis les rôles s'inversent. L'objectif est de faire vivre une coopération réelle sans que l'un fasse tout le travail.
4. Demander ensuite à chaque binôme d'ajouter un détail narratif très court qui donne vie à la page : un titre, un nom de créature, une formule ancienne ou une petite légende. Le texte est intégré comme dans un manuscrit, avec une lettre initiale plus grande ou un encadré simple.
5. Faire circuler les binômes pour qu'ils comparent leurs choix de couleurs et de motifs. Chaque duo repère une idée à réutiliser dans le futur musée, puis les productions sont rassemblées dans une zone commune de séchage ou d'exposition.

enluminure fantastique

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un rythme en deux grands temps pour les 9-12 ans : d'abord un temps calme de cadrage, d'observation et de choix des motifs, puis un temps plus long de réalisation soignée. L'alternance des rôles à mi-parcours permet de relancer l'attention sans casser la concentration. Garder des transitions nettes entre le tracé du cadre, la décoration des bords, la mise en couleur de la créature et l'ajout du texte. Laisser des temps courts de comparaison entre binômes pour stimuler l'inspiration, mais éviter des interruptions trop fréquentes qui nuiraient au travail de précision. Maintenir une ambiance posée, avec des consignes brèves, des relances régulières et des moments de recul pour observer les pages comme de vraies enluminures. Terminer sur un temps collectif plus calme pour regarder quelques productions et préparer l'exposition.

A Animation

L'animateur adopte une posture de guide et de soutien technique. Il rappelle les consignes de manière simple, encourage les enfants à faire des choix lisibles et à répéter un motif plutôt qu'à tout multiplier. Il aide à structurer la page : cadre, zones de couleur, lettre initiale, décoration, petite légende. Pendant la réalisation, il circule entre les binômes, observe, relance avec des questions ouvertes et valorise les idées personnelles. Il veille à l'équilibre des rôles, s'assure que chacun participe réellement et encourage l'échange à mi-parcours. Il n'impose pas un modèle unique mais accompagne les essais, notamment pour la précision des contours, la répétition des motifs et l'organisation de la page. Il encourage le soin, la patience et la coopération, tout en gardant une vigilance sur la propreté du matériel et la lisibilité finale de la production.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Tour rapide des œuvres : on observe 2 ou 3 pages, puis chacun nomme le motif médiéval qu'il a préféré avant de ranger les productions dans la collection du musée.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif et collectif. Les binômes commencent par remettre les feutres, crayons, règles, brouillons et modèles à leur place. Les productions terminées sont déposées dans la zone prévue pour le séchage ou l'exposition, bien identifiées si nécessaire. Les enfants participent au nettoyage des tables et à la vérification du sol pour ne rien laisser traîner. L'animateur contrôle que les pages ne sont pas abîmées, que les modèles de motifs et d'initiales sont récupérés pour les prochaines séances, et que le matériel est complet. Si une protection de table ou un sous-main a été utilisé, il est rangé ou essuyé avant de refermer l'atelier. L'espace doit être laissé propre, dégagé et prêt pour la suite du projet.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont su reconnaître et utiliser les codes de l'enluminure : cadre, motifs répétés, lettre décorée, mise en valeur de la créature. Observer la précision du geste, la patience et la capacité à travailler par binôme en respectant les rôles. Évaluer l'efficacité de la sensibilisation "mélange du B et du C" : a-t-elle donné une direction claire et motivante ? Noter si le rythme a permis d'alterner calme, concentration et échanges sans perte d'attention. Observer la posture de l'animateur : consignes compréhensibles, aide technique pertinente, valorisation des essais, régulation des binômes. Repérer les réussites, les difficultés de précision, les besoins d'adaptation du niveau de détail, ainsi que les motifs et procédés réussis à réutiliser pour les prochaines séances du musée du bestiaire médiéval.

enluminure fantastique

Liste du matériel

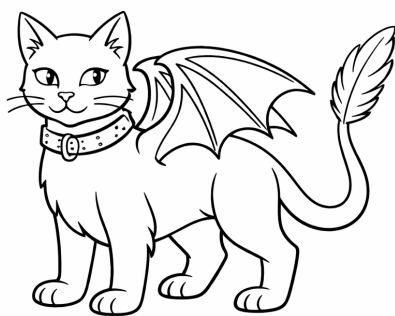
Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Créatures fantastiques déjà réalisées ou reproductions imprimées : 1 par binôme ou 1 modèle commun selon l'organisation	☐	☐
Feuilles de support pour enluminure : 1 par enfant ou 1 par binôme selon le format choisi	☐	☐
Crayons à papier : 1 par enfant	☐	☐
Gommes : 1 pour 2 enfants	☐	☐
Taille-crayons : 1 pour 4 à 5 enfants	☐	☐
Feutres fins noirs ou stylos noirs : en quantité suffisante pour le groupe	☐	☐
Feutres, crayons de couleur ou pastels secs : en quantité suffisante pour le groupe	☐	☐
Règles : 1 par binôme si le cadre est tracé au trait droit	☐	☐
Modèles de motifs médiévaux : quelques exemples collectifs (feuilles, spirales, points, plumes, écailles, couronnes)	☐	☐
Modèles de lettres ornées ou initiales enluminées : quelques exemples	☐	☐
Papier brouillon : 1 à 2 feuilles par enfant	☐	☐
Colle si ajout de petits éléments décoratifs papier est prévu	☐	☐
Scotch ou patafix pour afficher les productions	☐	☐
Nappes de protection ou sous-mains si disponible	☐	☐
Essuie-tout ou chiffons si des couleurs humides sont utilisées	☐	☐

Carte créature à décorer

support individuel

Utilisation

À remettre à chaque binôme pour servir de base à la transformation en page d'enluminure fantastique.



Transforme cette créature en page de manuscrit décorée. Ajoute une bordure, des motifs médiévaux et un petit texte.



Illustration pédagogique de l'annexe

Banque de motifs médiévaux

planches de motifs

Utilisation

À poser au centre de la table ou à afficher pour aider les binômes à choisir une famille de motifs à répéter sur leur page.

Contenu

PLANCHE DE MOTIFS À REPRODUIRE OU À DESSINER EN PETITS EXEMPLES :

1. FEUILLES D'ACANTHE

- Feuilles larges en forme de volutes.
- Pointe douce, nervure centrale visible.
- Idéal pour les bordures de manuscrit.

2. SPIRALES

- Spirale simple.
- Double spirale.
- Spirale en forme de petite corne.
- À répéter en frise.

3. POINTS ET PERLES

- Suite de petits points réguliers.
- Gros point entouré de deux points plus petits.
- Aspect de collier ou de chaîne décorative.

4. PETITES COURONNES

- Couronne à trois pointes.
- Couronne entourée de petits points.
- Peut être utilisée pour marquer un titre ou un mot important.

5. GRIFFES ET CROCS STYLISÉS

- Petite griffe courbe.
- Série de trois griffes répétés.
- Croc simple en forme de goutte pointue.
- À intégrer autour d'une créature plus sauvage.

6. PLUMES

- Plume longue avec rachis central.
- Petite plume arrondie.
- Plume en éventail.
- Convient aux créatures ailées.

7. ÉCAILLES STYLISÉES

- Suite de demi-cercles emboîtés.
- Écailles en rang serré.
- Écailles alternant deux tailles.
- Parfait pour un monstre ou une chimère.

8. TRESSSES ET ENTRELACS SIMPLES

- Rubans qui se croisent.

- Nœud décoratif.
- Ligne ondulée double.
- Utilisable en bas de page ou autour du titre.

9. FLEURS SIMPLES

- Fleur à quatre pétales.
- Fleur en étoile.
- Petit bouton de fleur.
- À répartir dans les coins de la page.

10. MOTIF DE CADRE

- Ligne de base.
- Petits points réguliers.
- Feuilles aux quatre coins.
- Alternance de spirales et de perles pour former une bordure complète.

PETITE AIDE DE CHOIX POUR LES ENFANTS :

- Choisis 1 famille principale.
- Ajoute 1 famille secondaire.
- Répète le même motif plusieurs fois pour que la page soit harmonieuse.
- Garde les formes simples et régulières.

EXEMPLE DE COMBINAISONS POSSIBLES :

- Feuilles + points.
- Spirales + couronnes.
- Plumes + écailles.
- Entrelacs + fleurs.
- Griffes + perles.

Fiche mémo binôme

fiche consigne

Utilisation

À garder sur la table pour rappeler les rôles, le passage de relais et l'objectif de coopération.

Contenu

FICHE MÉMO BINÔME

NOM DU BINÔME : _____

CRÉATURE CHOISIE : _____

LES DEUX RÔLES

1. COPISTE

- Colore les grandes zones de la créature.
- Respecte les contours.
- Travaille proprement et calmement.
- Laisse aussi de la place pour les décorations.

2. DÉCORATEUR

- Ajoute les bordures et les motifs médiévaux.
- Décore les coins, le cadre et les espaces vides.
- Peut enrichir le titre et le cartouche.
- Veille à garder un style harmonieux.

COMMENT ON TRAVAILLE

ÉTAPE 1 :

- Choisir ensemble la famille de motifs.
- Décider des couleurs principales.

ÉTAPE 2 :

- Le copiste colorie la créature.
- Le décorateur ajoute les motifs autour.

ÉTAPE 3 :

- On échange les rôles à mi-parcours.
- Chacun complète le travail de l'autre.

ÉTAPE 4 :

- On ajoute un petit texte comme dans un manuscrit.
- On relit pour vérifier que tout est lisible.

RÈGLES D'OR

- On se parle doucement.
- On partage la feuille.
- On laisse l'autre faire sa part.
- On cherche une page belle et cohérente, pas une course de vitesse.
- On s'aide si besoin.

PETIT DÉFI DU BINÔME

- Trouver au moins 1 idée à réutiliser dans le futur musée.
- Exemple : une couleur, un motif, un titre, un détail de bordure.

CASE À COCHER

- ☐ Nous avons choisi nos motifs.
- ☐ Le copiste a travaillé.
- ☐ Le décorateur a travaillé.
- ☐ Nous avons échangé les rôles.
- ☐ Nous avons ajouté un texte.
- ☐ Nous sommes contents de notre page.

Mini-cartouche de manuscrit

étiquette à compléter

Utilisation

À découper ou à recopier en bas de page pour ajouter un titre, un nom de créature ou une courte formule d'ambiance.

Contenu

MINI-CARTOUCHE DE MANUSCRIT

Modèle à compléter :

TITRE : _____
NOM DE LA CRÉATURE : _____
FORMULE OU LÉGENDE : _____

VERSION COURTE POSSIBLE :

[Titre]

[Nom]

[Formule]

EXEMPLES DE FORMULES COURTES À COPIER OU À ADAPTER :

- « Créature des vieux bois »
- « Gardienne des ombres »
- « Monstre des murailles »
- « Vive sous la lune »
- « Rare et redoutée »
- « Trouvée au cœur du royaume »
- « Que nul ne dérange son repos »
- « Habite les pierres et les brouillards »
- « Mémoire des anciens temps »
- « Sous la protection des sages »

ASTUCE DE PRÉSENTATION :

- Commencer le titre par une grande lettre décorée.
- Écrire le nom en plus petit ou dans un encadré.
- Garder une phrase très courte, comme dans un manuscrit ancien.
- Ajouter éventuellement une petite initiale ornée à gauche du cartouche.

la dame à la licorne

O Objectif

CHOIX RETENU

- Observer une tapisserie médiévale pour comprendre comment une image peut raconter une histoire et mettre en valeur un animal fantastique.
- S'impliquer dans une réalisation commune en contribuant à une œuvre inspirée de la Dame à la licorne.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. Un messager de la Dame à la licorne vient d'arriver avec une mission urgente : sa grande tapisserie s'efface peu à peu, et seuls les enfants du musée peuvent en retrouver les couleurs, les symboles et l'animal fantastique. Ensemble, vous allez observer, imaginer et sauver cette œuvre avant qu'elle ne disparaisse.

A Aménagement

Installer les 25 enfants dans un espace assez vaste pour permettre un travail par groupes de 4 à 5 et une mise en commun finale au sol ou sur un grand mur. Prévoir une zone d'observation commune avec la reproduction simplifiée de la tapisserie de la Dame à la licorne, bien visible par tous, puis plusieurs tables ou îlots pour la reconstruction des fragments. Organiser l'espace en trois temps : une zone de sensibilisation, une zone de production par groupe, et une zone de rassemblement pour l'assemblage final. Laisser des circulations dégagées pour que l'animateur puisse passer entre les groupes sans gêner la concentration. Prévoir une grande surface pour assembler les morceaux de tapisserie sans les abîmer, avec un support stable au mur, au sol ou sur panneaux. Vérifier l'éclairage, la stabilité des tables, la place pour les feuilles grand format et l'accès aux couleurs. Prévoir des adaptations simples pour les enfants ayant besoin de repères : modèles visibles, consignes écrites ou schéma d'organisation des fragments. Si des techniques salissantes sont utilisées, protéger les tables et prévoir un espace de séchage à l'écart des passages.

A Accueil

Rassembler les enfants en groupe entier et rappeler que la séance poursuit le projet du musée du bestiaire médiéval en s'inspirant de la Dame à la licorne. Présenter la mission du jour : sauver une tapisserie qui s'efface en observant l'œuvre, puis en reconstruisant chacun un fragment pour reconstituer l'ensemble. Expliquer simplement que le travail se fera par petits groupes de 4 à 5, avec un fragment différent pour chaque groupe. Installer rapidement les groupes autour des tables, montrer la reproduction commune et faire repérer ce que tout le monde peut déjà nommer : la licorne, la dame, les couleurs, les éléments décoratifs. Donner les premières consignes : regarder avant de dessiner, discuter à voix basse dans le groupe, se mettre d'accord sur les éléments à conserver, puis passer à la réalisation. Vérifier que chaque groupe sait quel fragment il doit reconstruire avant de commencer.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Par petits groupes de 4 à 5, les enfants observent une reproduction simplifiée de la tapisserie de la Dame à la licorne et repèrent ce qu'ils voient immédiatement : personnage, animal, couleurs, fond, petits éléments décoratifs. Chaque groupe note oralement 2 ou 3 indices utiles pour reconstruire l'image sans chercher à tout mémoriser d'un coup.
2. Chaque groupe reçoit une partie différente de l'œuvre à "sauver" : un morceau de licorne, un décor végétal, un symbole, un bout de personnage ou de fond. Les enfants discutent ensemble pour comprendre ce qui manque autour de leur fragment et imaginent comment il s'insère dans la tapisserie complète.
3. Avec feuilles, crayons et feutres, les groupes reconstruisent leur fragment en s'appuyant sur les indices observés. Ils complètent les contours, les motifs et les couleurs principales, en restant dans un style médiéval simple et lisible. L'animateur circule pour aider à garder une cohérence entre les morceaux.
4. Quand les fragments sont terminés, le groupe entier assemble les productions sur un grand support mural ou au sol pour reconstituer une tapisserie commune. Les enfants ajustent la place de chaque pièce, combinent les blancs par de petits motifs répétés, puis ajoutent des raccords visuels pour que l'ensemble forme une grande scène.
5. En fin de séance, les enfants circulent devant l'œuvre reconstituée et expliquent ce qu'ils ont recréé dans leur partie : une couleur, un symbole, un détail de l'animal ou du décor. L'animateur fait repérer comment chaque fragment contribue à l'histoire globale de la tapisserie.

la dame à la licorne

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un rythme en deux grandes phases : d'abord une phase d'observation et de discussion collective, puis une phase de réalisation par groupes, plus calme et plus longue. L'alternance entre échange oral, travail de groupe et mise en commun finale permet de maintenir l'attention des 9-12 ans sans lasser. Laisser un temps court mais suffisant pour repérer les indices de la tapisserie, puis un temps plus long pour reconstruire les fragments avec soin. Prévoir des transitions nettes entre la découverte, la production et l'assemblage final. Lors de la mise en commun, ralentir le rythme pour permettre les ajustements, les déplacements vers le support commun et la vérification des raccords. Garder des temps de parole brefs mais réguliers pour que chaque groupe puisse expliquer ses choix, tout en évitant que la séance ne s'éparpille.

A Animation

L'animateur adopte une posture de guide et de médiateur entre les groupes. Il aide les enfants à observer sans vouloir tout retenir d'un coup, à repérer les éléments importants de la tapisserie et à faire des choix cohérents pour leur fragment. Il encourage la coopération dans chaque groupe en distribuant la parole et en valorisant les propositions de chacun. Pendant la production, il circule, relance avec des questions simples, aide à garder le style médiéval lisible et veille à la cohérence entre les morceaux. Il peut rappeler quelques repères de composition : silhouette, couleurs principales, motifs répétitifs, contours simples. Lors de l'assemblage, il accompagne les ajustements sans imposer une solution, afin que les enfants restent acteurs de la reconstruction collective. Il valorise les essais, rassure les groupes en difficulté et souligne que chaque fragment est utile pour l'œuvre finale. Il reste attentif à la gestion du matériel, au respect des productions et à la circulation dans l'espace.

F Fin

CHOIX RETENU

A. Petit pas de recul devant la tapisserie reconstituée : chaque groupe montre son fragment et nomme le détail qu'il a "sauvé". L'animateur annonce que l'œuvre est prête à rejoindre le musée du bestiaire médiéval.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif et progressif en fin de séance. Les groupes déposent d'abord leurs crayons, gommes, feutres, brouillons et éventuels modèles dans les boîtes prévues. Les fragments terminés sont soit fixés sur le support final, soit déposés dans une zone de séchage ou de conservation clairement identifiée. Les enfants participent au nettoyage des tables, au ramassage des petites chutes de papier et à la vérification du sol. L'animateur contrôle que toutes les parties de la tapisserie sont bien repérées et que rien ne manque pour la prochaine étape du musée. Si le grand assemblage doit rester en place, il est sécurisé avant le départ du groupe. Le matériel collectif est trié, rangé à sa place et vérifié pour éviter toute perte.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont su observer la tapisserie pour en repérer les éléments clés et comprendre qu'une image peut raconter une histoire. Observer leur capacité à coopérer en groupe, à discuter pour reconstruire un fragment cohérent et à accepter les contraintes du morceau attribué. Évaluer la qualité de la mise en commun finale : les fragments s'assemblent-ils de manière lisible, l'ensemble évoque-t-il bien la Dame à la licorne et l'univers du bestiaire médiéval ? Noter si le rythme a permis une bonne alternance entre observation, production et assemblage, sans précipitation ni décrochage. Mesurer l'efficacité de l'animation : consignes claires, accompagnement adapté, relances utiles, gestion des échanges et des ajustements. Repérer les réussites collectives, les difficultés de raccord entre les fragments, les besoins d'aide sur les couleurs ou les motifs, et les adaptations à prévoir pour les prochaines séances du musée. Vérifier enfin si la sensibilisation a bien donné envie de sauver et de recréer l'œuvre.

la dame à la licorne

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Reproduction simplifiée de la tapisserie de la Dame à la licorne : 1 grand modèle collectif	☐	☐
Fragments imprimés ou découpés de l'œuvre : 1 par groupe de 4 à 5 enfants	☐	☐
Feuilles de production pour les fragments : 1 à 2 par groupe selon la taille du support	☐	☐
Crayons à papier : 1 par enfant	☐	☐
Gommes : 1 pour 2 enfants	☐	☐
Taille-crayons : 1 pour 4 à 5 enfants	☐	☐
Feutres, crayons de couleur ou pastels secs : en quantité suffisante pour 25 enfants	☐	☐
Feuilles brouillon : 1 par enfant ou 1 pour 2 selon l'organisation	☐	☐
Grand support d'assemblage final : 1 panneau, 1 grand rouleau de papier ou espace mural suffisant	☐	☐
Scotch, patafix ou colle selon le support choisi	☐	☐
Modèles de motifs végétaux, décoratifs ou symboles médiévaux : quelques exemples collectifs	☐	☐
Étiquettes ou bandelettes pour nommer les fragments ou les groupes si nécessaire	☐	☐
Nappes de protection ou sous-mains si disponibles	☐	☐
Essuie-tout ou chiffons en cas de technique salissante	☐	☐

Reproduction simplifiée de la Dame à la licorne (support d'observation)

Support d'observation collectif à imprimer

Utilisation

À montrer en grand format aux enfants, par petits groupes, pour repérer rapidement les éléments visibles avant la reconstruction de la tapisserie.

Contenu

SUPPORT D'OBSERVATION — Reproduction simplifiée inspirée de la Dame à la licorne

Consigne à lire aux enfants :

« Regardez l'image pendant 1 minute. Repérez ce que vous voyez tout de suite : le personnage, l'animal, les couleurs, le fond et les petits détails décoratifs. Ne cherchez pas à tout mémoriser, seulement à collecter 2 ou 3 indices utiles. »

Description du visuel à représenter :

- Format vertical, comme une grande tapisserie.
- Bordure décorative tout autour, composée de motifs répétés simples : petites fleurs, feuilles, points, losanges.
- Au centre gauche : une dame debout ou assise de profil léger, vêtue d'une longue robe médiévale rouge sombre ou bordeaux, avec des manches amples.
- Au centre droit : une licorne blanche, dressée ou calme, avec une corne dorée et une crinière claire.
- La dame et la licorne sont placées sur un fond rouge profond ou bleu nuit, pour rappeler une tapisserie ancienne.
- Entre elles et autour d'elles : petits éléments décoratifs simples, comme des arbres stylisés, des fleurs, des oiseaux ou des feuillages.
- L'ensemble doit rester lisible, peu détaillé et volontairement simplifié pour un public de 9-12 ans.

Éléments à faire repérer oralement :

1. Le personnage : une dame.
2. L'animal fantastique : une licorne.
3. Les couleurs dominantes : rouge, blanc, or, vert, bleu selon la version du groupe.
4. Le décor : fleurs, feuilles, bordures, fond richement décoré.
5. L'ambiance : image ancienne, précieuse, médiévale, comme une tapisserie de château.

Mini-aide pour l'animateur :

- Si besoin, faire nommer les formes avant les détails : « Qui voit une personne ? Qui voit l'animal ? Où sont les fleurs ? »
- Ne pas exiger une observation exhaustive.
- Garder l'idée d'une œuvre fragmentée à sauver et à reconstituer.

Version texte de la scène simplifiée pour mise en page :

[Grand cadre décoratif]

Dans le cadre :

- une dame médiévale à gauche ;
- une licorne à droite ;
- un fond richement décoré ;
- quelques fleurs et feuillages ;
- des couleurs profondes et contrastées.

Petit rappel affichable sous l'image :

« Une tapisserie raconte une histoire avec des personnages, un animal fantastique, des couleurs et des symboles. »

Fiches fragments à sauver (cartes de travail)

Cartes de travail pour petits groupes

Utilisation

À distribuer à chaque groupe. Chaque carte donne un fragment différent à reconstruire et guide les enfants pour compléter leur morceau avant l'assemblage final.



Illustration pédagogique de l'annexe

tissage de créature , gargouille en relief

O Objectif

CHOIX RETENU

- Mobiliser son imaginaire pour transformer une silhouette de créature médiévale en volume grâce à des techniques de tissage et d'assemblage.
- S'impliquer dans une réalisation commune en respectant des choix de couleurs, de formes et de matières pour enrichir le futur musée du bestiaire médiéval.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

C. Le gardien du bestiaire a trouvé une créature étrange coincée entre deux mondes : moitié animal, moitié gargouille, elle n'existe plus qu'en ombres et en brins. Pour la sauver, vous devrez choisir ses couleurs, croiser les fils et construire son corps en relief afin qu'elle devienne une vraie pièce du musée.

A Aménagement

Installer les 25 enfants en petits groupes de 4 à 5 autour de tables suffisamment grandes pour travailler à plat et manipuler le tissage sans gêne. Prévoir une zone centrale de démonstration pour montrer les gestes simples de tissage et les exemples de relief, puis plusieurs pôles de production : découpe, tissage, assemblage et finitions. Organiser l'espace de façon à limiter les allers-retours avec des matériaux fragiles : une table pour les bandes à tisser, une table pour les éléments de relief, une table ou zone centrale pour l'assemblage final. Prévoir des chemins de circulation dégagés pour que l'animateur puisse surveiller tous les groupes et intervenir rapidement si besoin. Installer la grande silhouette de créature sur un support stable, posé à plat ou légèrement incliné selon la technique choisie, afin de sécuriser le travail de tissage et d'assemblage. Vérifier l'état des tables, la stabilité du support, la place pour les ciseaux et les outils de collage, ainsi que l'éclairage. Prévoir un espace de dépôt pour les productions en cours afin d'éviter qu'elles ne s'abîment. Si certains enfants ont besoin d'un guidage plus précis, les placer près de l'adulte ou d'un binôme tuteur. Respecter les règles de sécurité pour les déplacements, les outils coupants et le maniement des petites pièces.

A Accueil

Rassembler le groupe entier pour rappeler que cette séance fait progresser le musée du bestiaire médiéval en donnant du volume à une créature hybride entre animal fantastique et gargouille. Présenter brièvement le défi du jour : choisir les couleurs et les matières, croiser des bandes, puis assembler un relief qui tienne debout ou puisse être exposé. Montrer les exemples de textures et de relief avant de lancer la fabrication. Installer ensuite les enfants en petits groupes et annoncer les rôles possibles : tisseur, découpeur, assembleur, décorateur, avec la possibilité de tourner pendant la séance. Expliquer les consignes de départ : travailler proprement, respecter les zones attribuées, demander avant de découper ou coller, et garder la créature lisible. Vérifier que chaque groupe comprend la silhouette à compléter et sait où prendre son matériel. Si nécessaire, faire une démonstration très courte du tissage ou du croisement de bandes avant de les laisser démarrer.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur lance la séance en montrant plusieurs exemples très simples de textures possibles : brins croisés, bandes serrées, papier roulé, reliefs en carton. Les enfants, répartis en petits groupes, choisissent ensuite une fonction dans la réalisation collective : tisseur, découpeur, assembleur ou décorateur.
2. Le groupe reçoit une grande silhouette de créature médiévale à compléter, découpée en plusieurs zones. Les enfants se concertent pour décider quelles parties seront tissées, lesquelles seront simplement remplies, et quelles zones doivent rester visibles pour faire ressortir le volume.
3. Ils passent à la fabrication en ateliers tournants : un premier sous-groupe tisse les bandes sur la zone donnée, pendant qu'un autre prépare les éléments de relief à côté. Après quelques minutes, les rôles tournent pour que chacun participe au tissage et à l'assemblage.
4. Quand toutes les zones principales sont prêtes, le groupe réunit les morceaux sur la silhouette commune et ajuste l'ensemble pour que la créature tienne bien debout ou puisse être exposée en relief. Les enfants ajoutent ensuite les dernières finitions en matière légère : laine, papiers superposés, cornes, ailes ou moustaches.
5. La séance se termine par une courte circulation devant les productions des autres groupes. Chaque équipe désigne un détail de matière qu'elle a réussi et un détail qu'elle veut garder pour la prochaine séance du musée, afin de faire progresser la collection collective.

tissage de créature , gargouille en relief

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un rythme dynamique au début pour lancer l'envie, puis plus posé pour les gestes techniques de tissage et d'assemblage. Commencer par une phase courte d'observation et de choix collectifs, suivie d'un temps de fabrication en ateliers tournants afin de maintenir l'attention des 9-12 ans. Alterner des moments d'action manuelle, des temps de réflexion en groupe et de petites pauses d'observation pour vérifier l'avancée du relief. Les rotations doivent être annoncées clairement pour éviter la confusion entre les postes. Le rythme peut être légèrement plus lent sur les manipulations complexes, mais il doit rester vivant pour que chaque enfant participe réellement. Prévoir une fin plus calme avec mise en commun et circulation devant les productions, afin de valoriser le volume obtenu et les matières utilisées. Laisser un temps suffisant pour les ajustements finaux, car le relief demande parfois des reprises de dernière minute.

A Animation

L'animateur adopte une posture d'accompagnateur technique et de régulateur de groupe. Il commence par montrer un geste simple de tissage ou d'assemblage, puis laisse les enfants essayer rapidement. Il donne des consignes courtes, concrètes et répétées si besoin, en restant attentif à la sécurité et à la bonne utilisation des outils. Il encourage les enfants à se répartir les tâches, à tourner sur les postes et à expliciter leurs choix de couleurs, de matières et de formes. Pendant la séance, il circule, observe, aide à débloquer une technique sans faire à la place de l'enfant, et valorise les essais de relief même imparfaits. Il relance avec des questions simples : quelle zone doit rester visible, où mettre le tissage pour faire ressortir la créature, quelle partie peut gagner en volume ? Il veille à ce que chacun ait un rôle actif et à ce que la réalisation commune reste cohérente avec le thème du bestiaire médiéval. Il soutient les groupes qui ont besoin d'un cadre plus précis tout en laissant de la place à l'imaginaire.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Les enfants posent leur créature au centre, l'observent en silence une minute, puis disent en une phrase ce qui la rend la plus étrange ou la plus réussie. L'animateur annonce que le bestiaire se complète.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif et progressif en fin de séance. Les enfants rangent d'abord les ciseaux, colle, crayons, matières de tissage et petits éléments de relief dans les boîtes ou bacs prévus. Les productions en cours ou terminées sont déposées à l'endroit sécurisé indiqué par l'animateur pour éviter l'écrasement ou la déformation. Chaque groupe participe au ramassage des bandes de papier, chutes de fil, morceaux de carton et déchets éventuels. L'animateur vérifie que les supports sont stables, que les créatures sont bien identifiées et que les éléments fragiles ne restent pas au bord des tables. Contrôler également le sol pour éviter toute glissade avec les petites chutes de matière. Le matériel commun est compté, remis en place et préparé pour la suite de la série si certaines créations doivent être complétées plus tard.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réussi à transformer une créature médiévale en volume grâce au tissage et à l'assemblage. Observer la capacité du groupe à choisir des matières, à répartir les rôles et à respecter les étapes de fabrication. Évaluer si la sensibilisation a bien lancé l'imaginaire autour de la créature hybride et de la gargouille. Noter si les enfants ont compris la logique du relief et si le matériel était adapté à leur âge et à l'effectif. Observer l'efficacité du rythme : alternance entre démonstration, manipulation, tournante des ateliers et finitions. Évaluer la posture de l'animateur : consignes claires, sécurité bien tenue, aide technique pertinente, encouragements et régulation des groupes. Repérer les réussites plastiques, les difficultés de tissage ou d'assemblage, les ajustements à prévoir pour sécuriser ou simplifier la suite. Identifier aussi les éléments qui pourront servir au musée du bestiaire médiéval : matières intéressantes, effets de relief, choix de couleurs et détails les plus expressifs.

tissage de créature , gargouille en relief

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Grandes silhouettes de créature médiévale à compléter : 1 par groupe	☐	☐
Bandes de papier, carton souple ou matière à tisser : quantité suffisante pour les groupes	☐	☐
Papier de couleur, papier recyclé ou bandes prédécoupées : en quantité suffisante	☐	☐
Ciseaux adaptés à l'âge : 1 paire par enfant ou 1 pour 2 selon l'organisation	☐	☐
Colle en bâton : 1 par enfant ou 1 pour 2	☐	☐
Ruban adhésif ou adhésif double face : en quantité suffisante	☐	☐
Laine, ficelle, raphia ou fil épais pour le relief : en petites bobines ou portions partagées	☐	☐
Carton léger ou carton ondulé pour les éléments en volume : à prévoir selon les besoins	☐	☐
Feuilles brouillon pour essais : 1 à 2 par enfant	☐	☐
Crayons à papier : 1 par enfant	☐	☐
Gommes : 1 pour 2 enfants	☐	☐
Feutres, crayons de couleur ou pastels secs : en quantité suffisante pour la décoration	☐	☐
Modèles simples de gargouilles, chimères ou créatures médiévales : quelques références visuelles	☐	☐
Agrafes ou attaches si la technique choisie le nécessite, sous surveillance de l'adulte	☐	☐
Sous-mains, nappes de protection ou grands cartons de protection si disponibles	☐	☐
Patafix, pinces ou scotch pour maintenir certaines parties pendant le séchage ou l'assemblage	☐	☐

Silhouette de créature à compléter

support de réalisation

Utilisation

Base commune à imprimer en grand format pour guider le tissage, les zones de relief et l'assemblage de la gargouille médiévale.



Illustration pédagogique de l'annexe

Planche de textures et matières

référentiel visuel

Utilisation

Support d'aide au choix des effets de matière pour varier l'aspect de la créature médiévale sans alourdir la réalisation.

Contenu

PLANCHE DE TEXTURES ET MATIÈRES À PRÉSENTER AUX ENFANTS

TITRE DANS LA PLANCHE : « Choisis la matière de ta créature »

CONSIGNE D'UTILISATION :

« Observe les textures proposées. Choisis celles qui donnent le mieux l'effet voulu : poils, peau, ailes, pierres, cornes ou ombres. »

TEXTURES ET MATIÈRES À MONTRER SUR LA PLANCHE :

1. BRINS CROISÉS

- Aspect : fils, laine ou bandes fines qui se croisent.
- Effet recherché : poils, cheveux, moustaches, ventre sauvage.
- Utilisation conseillée : tête, cou, queue.

2. BANDES SERRÉES

- Aspect : lanières papier ou carton placées très près les unes des autres.
- Effet recherché : surface régulière, peau épaisse, aile rigide.
- Utilisation conseillée : dos, ventre, pattes.

3. PAPIER ROULÉ

- Aspect : petits rouleaux de papier collés côte à côte.
- Effet recherché : écailles, pierres, rugosité, relief léger.
- Utilisation conseillée : cornes, plaques dorsales, griffes, museau.

4. RELIEF EN CARTON

- Aspect : morceaux de carton ajoutés par-dessus la silhouette.
- Effet recherché : volume, bosselures, crête, bosses de gargouille.
- Utilisation conseillée : front, épaules, ailes, base du corps.

5. LAINE FLOUE / FIL ÉPAIS

- Aspect : matière douce et visible.
- Effet recherché : fourrure, queue touffue, nuages magiques.
- Utilisation conseillée : contours, touffes, finitions.

6. PAPIER SUPERPOSÉ

- Aspect : plusieurs morceaux posés l'un sur l'autre.
- Effet recherché : épaisseur, ailes abîmées, peau en couches.
- Utilisation conseillée : ailes, ventre, plaques latérales.

7. PETITES POINTES OU DENTS EN PAPIER

- Aspect : triangles ou formes irrégulières répétées.
- Effet recherché : aspect de gargouille, crête, défense.
- Utilisation conseillée : bord des ailes, dos, mâchoire.

8. ZONES LISSES

- Aspect : aucune matière ajoutée.
- Effet recherché : faire respirer la silhouette et faire ressortir les zones travaillées.
- Utilisation conseillée : visage, articulation, espace autour des reliefs.

IDÉE D'ORGANISATION VISUELLE DE LA PLANCHE :

- Présenter les 8 matières sous forme de petites vignettes clairement nommées.
- À côté de chaque vignette, ajouter un mini dessin simple d'usage : tête, aile, queue, ventre.
- Ajouter une phrase en bas de planche :
« Une bonne créature mélange au moins 2 textures différentes. »

CONSIGNE D'ANIMATION :

- « Choisissez une texture principale et une texture secondaire pour donner du caractère à votre créature. »

Fiche rôles d'atelier

support de répartition des tâches

Utilisation

Fiche collective pour organiser les ateliers tournants et répartir les responsabilités dans chaque groupe.

Contenu

FICHE À IMPRIMER POUR CHAQUE GROUPE

TITRE : « Rôles d'atelier – Tissage de créature »

CONSigne D'UTILISATION :

« Chacun choisit un rôle, puis les rôles tournent pour que tout le monde participe. »

LES 4 RÔLES :

1. TISSEUR / TISSEUSE

- Mission : passer les bandes, croiser les fils, remplir la zone donnée.
- Ce que je fais :
 - je fais passer les bandes une par une ;
 - je respecte l'ordre choisi par le groupe ;
 - je vérifie que le tissage reste bien serré.
- Phrase du rôle : « Je fais naître la matière par le croisement des fils. »

2. DÉCOUPEUR / DÉCOUPEUSE

- Mission : préparer les formes nécessaires à côté de la silhouette.
- Ce que je fais :
 - je découpe les bandes, pointes, cornes, ailes ou fragments décoratifs ;
 - je découpe proprement selon les formes décidées ;
 - je range les chutes utiles.
- Phrase du rôle : « Je prépare les pièces qui feront le volume. »

3. ASSEMBLEUR / ASSEMBLEUSE

- Mission : coller et fixer les éléments sur la créature.
- Ce que je fais :
 - je place les pièces au bon endroit ;
 - je vérifie que tout tient ;
 - j'aide à mettre en relief la silhouette.
- Phrase du rôle : « Je transforme les morceaux en créature complète. »

4. DÉCORATEUR / DÉCORATRICE

- Mission : choisir et poser les finitions visuelles.
- Ce que je fais :
 - j'ajoute laine, papiers, petits détails, yeux, griffes ou contours ;
 - je veille à l'équilibre des couleurs ;
 - j'embellis sans surcharger.
- Phrase du rôle : « J'ajoute le caractère et la magie du bestiaire. »

ZONE À REMPLIR POUR CHAQUE GROUPE :

- Nom du groupe : _____

- Couleurs choisies : _____
- Texture principale : _____
- Texture secondaire : _____
- Rôle de départ de chacun :
 - Élève 1 : _____
 - Élève 2 : _____
 - Élève 3 : _____
 - Élève 4 : _____
 - Élève 5 : _____
 - Élève 6 : _____

RÈGLE DE ROTATION À AFFICHER EN BAS DE FICHE :

« Toutes les 8 à 10 minutes, on change de rôle pour que chacun tisse, découpe, assemble et décore. »

PETITE CHECK-LIST D'ÉQUIPE :

- [] Nous avons choisi nos couleurs.
- [] Nous savons quelle zone nous travaillons.
- [] Nous avons préparé les pièces avant collage.
- [] Nous avons laissé des zones visibles pour le relief.
- [] Nous avons aidé le groupe à avancer ensemble.

Mémo de montage en relief

fiche mémo

Utilisation

Mémo simple à garder près de la table pour guider l'assemblage final et assurer que la créature tienne en volume.

Contenu

MÉMO À IMPRIMER EN FORMAT LISIBLE ET À POSER SUR LA TABLE

TITRE : « Monter la créature en relief »

OBJECTIF :

Faire tenir la gargouille médiévale en volume sans écraser le tissage.

LES 6 ÉTAPES SIMPLES :

1. PRÉPARER LE SUPPORT

- Vérifier que la silhouette est bien posée à plat.
- Regarder où se trouvent les zones tissées et les zones vides.
- Garder la base de support bien dégagée.

2. TESTER L'EMPLACEMENT

- Poser les reliefs sans coller pour voir si l'ensemble fonctionne.
- Vérifier l'équilibre : tête, ailes, cornes, queue.
- Déplacer si besoin avant de fixer.

3. FIXER LES GROS ÉLÉMENTS D'ABORD

- Coller en priorité : cornes, ailes, épaules, base, queue.
- Appuyer quelques secondes pour bien faire tenir.
- Utiliser peu de colle pour éviter de mouiller le tissage.

4. AJOUTER LES PETITS RELIEFS

- Ajouter ensuite : yeux, griffes, moustaches, bosses, pointes.
- Superposer légèrement pour donner du volume.
- Ne pas cacher les parties tissées les plus réussies.

5. RENFORCER LA TENUE

- Si une partie se soulève, ajouter une languette de papier ou de carton derrière.
- Si besoin, mettre un petit appui caché sous le ventre ou derrière la queue.
- Vérifier que la créature peut être exposée sans s'affaisser.

6. FAIRE LES FINITIONS

- Ajouter les dernières touches de couleur ou de texture.
- Nettoyer les traces de colle.
- Regarder l'ensemble de loin pour équilibrer les formes.

ASTUCES IMPORTANTES :

- La créativité est bienvenue, mais la stabilité d'abord.
- Mieux vaut 3 beaux reliefs solides que beaucoup d'éléments fragiles.
- Laisser respirer certaines zones pour faire ressortir le tissage.

PETIT RAPPEL DU GROUPE :

« On construit une créature de musée : elle doit être belle, solide et lisible. »

haary potter et les traces , sagamore

O Objectif

CHOIX RETENU

- Mobiliser son imagination à partir d'indices inspirés de l'univers de Harry Potter pour inventer ou reconnaître des créatures fantastiques du bestiaire médiéval.
- Prendre des initiatives au sein d'une équipe en participant à une recherche collective et en faisant des propositions pour avancer dans le jeu.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. Le directeur du musée vous confie une mission secrète : un passage magique s'est ouvert entre l'univers de Harry Potter et le bestiaire médiéval, et plusieurs créatures ont brouillé leurs traces. À vous de jouer au sagamore en observant les indices, en discutant ensemble et en menant la chasse avant que la magie ne referme le passage.

A Aménagement

Installer les 25 enfants dans un espace suffisamment dégagé pour fonctionner en deux camps de jeu puis en petits groupes de recherche. Prévoir une zone centrale pour la mise en situation "sagamore" et le conseil final, et deux espaces de travail distincts pour l'observation des indices et la réalisation des traces officielles. Disposer les tables en îlots de 4 à 5 enfants afin de favoriser la discussion, la circulation de la parole et l'entraide. Si possible, réserver un mur ou un panneau pour afficher les images, les traces et les productions finales de la galerie des indices. Organiser le matériel par pôles clairs : un pôle "observation", un pôle "dessin/écriture", un pôle "mise en commun". Prévoir des circulations dégagées pour que l'animateur puisse passer entre les groupes et gérer les échanges sans gêner la concentration. Vérifier la stabilité des tables, l'éclairage, et l'absence d'obstacles au sol. Prévoir un espace calme pour les enfants qui ont besoin de se concentrer davantage lors de l'enquête. Si des images ou objets d'inspiration Harry Potter sont utilisés, les garder comme supports d'indices et non comme jeu libre afin de conserver le fil de l'enquête.

A Accueil

Rassembler tout le groupe et annoncer la mission : le musée a ouvert un passage magique entre Harry Potter et le bestiaire médiéval, et les enfants doivent retrouver quelles créatures ont laissé leurs traces. Expliquer que l'activité se fera en mode enquête collective, avec deux camps qui observeront, discuteront, puis échangeront leurs rôles. Présenter rapidement les règles du jeu coopératif : observer avant de conclure, écouter les hypothèses des autres, argumenter avec des indices, et noter les idées du groupe. Installer les enfants par camps ou par petits groupes de 4 à 5, puis distribuer les premières cartes d'indices. Donner une consigne claire pour le lancement : chaque groupe cherche d'abord un indice principal, puis construit une piste commune avant de passer à l'écriture ou au dessin. Si besoin, montrer un exemple très simple de "trace officielle" pour rendre la consigne concrète.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les enfants en deux grands camps qui jouent ensemble à une enquête collaborative. Le premier camp part en observation d'images, de traces ou de petits objets inspirés de l'univers de Harry Potter, tandis que le second camp note les ressemblances avec des créatures médiévales connues avant d'échanger les rôles.
2. Après l'échange, chaque groupe choisit une piste et construit ensemble une fiche-recherche très simple : nom possible de la créature, indice principal, trace repérée, pouvoir imaginaire ou particularité. Un enfant peut écrire, un autre dessiner, un troisième vérifier les éléments trouvés.
3. L'animateur organise ensuite une mise en commun type conseil des sorciers : chaque groupe annonce sa piste, montre son indice et explique pourquoi il pense avoir trouvé la bonne créature. Les enfants prennent la parole à tour de rôle et peuvent demander un complément d'enquête si une piste manque encore de précision.
4. À partir des meilleures hypothèses, les groupes inventent une "trace officielle du musée" : empreinte, plume, marque de griffes, reste d'écaille ou symbole magique. Ils la réalisent sur une feuille finale avec quelques couleurs et un contour soigné pour qu'elle puisse être exposée.
5. La séance se termine par un tri collectif des traces créées : on les associe aux créatures correspondantes et on les dispose comme une galerie d'indices. L'animateur fait verbaliser ce qui a aidé à trouver chaque réponse et ce qui pourrait servir lors d'une prochaine enquête du musée.

haary potter et les traces , sagamore

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un rythme en alternance entre action et réflexion. Commencer par un temps collectif bref et dynamique pour installer l'univers du jeu, puis laisser une phase d'observation calme où les enfants cherchent les indices. Enchaîner avec des échanges courts en groupe pour faire émerger les hypothèses, puis faire tourner les rôles ou les camps afin de maintenir l'attention. La mise en commun doit être plus posée, avec des prises de parole brèves à tour de rôle. Ensuite, le temps de production de la trace officielle demande un rythme calme, précis et concentré. Prévoir des transitions nettes entre observation, discussion, écriture/dessin et galerie finale. Pour des enfants de 9 à 12 ans, l'alternance coopération, recherche et valorisation convient bien, à condition de garder des consignes courtes et de limiter les temps morts.

A Animation

L'animateur adopte une posture de guide d'enquête et de maître du jeu. Il pose le cadre, donne les consignes par étapes et vérifie que chacun comprend le rôle de son camp. Pendant l'observation, il relance avec des questions ouvertes : qu'est-ce qui vous fait penser à cette créature, quel indice est le plus utile, qu'est-ce qui ressemble à un monstre médiéval ? Il encourage les enfants à proposer plusieurs hypothèses avant de choisir. Lors des échanges, il régule la prise de parole pour que chacun puisse contribuer. Pendant la production de la trace officielle, il accompagne sans faire à la place de l'enfant, aide à simplifier ou à clarifier un dessin, et valorise les initiatives. Il veille à garder une ambiance de coopération, à soutenir les enfants qui hésitent, et à faire le lien entre les indices trouvés et les créatures du musée. Il rappelle aussi que l'objectif n'est pas de gagner, mais de construire ensemble une galerie d'indices cohérente.

F Fin

CHOIX RETENU

A. Conseil final des sagamores : chaque groupe montre sa trace officielle en une phrase, puis on la place dans la galerie des indices du futur musée.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif et progressif en fin de séance. Les enfants rangent d'abord leurs crayons, feutres, gommes, brouillons, cartes d'indices et fiches-recherche dans les boîtes prévues. Les productions finales sont déposées dans la zone d'affichage ou de conservation, bien identifiées si nécessaire. Chaque groupe participe au ramassage des petits papiers, à la vérification des tables et au nettoyage de l'espace de travail. L'animateur contrôle que les images et les cartes d'indices sont triées et remises de côté pour une prochaine séance si elles doivent resservir. Vérifier le sol pour éviter tout oubli de matériel ou de chutes de papier. Si une galerie des indices est installée, la sécuriser avant le départ du groupe.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont su mobiliser leur imagination à partir d'indices et faire le lien entre l'univers Harry Potter et le bestiaire médiéval. Observer leur capacité à coopérer, à prendre des initiatives et à argumenter leurs choix pendant l'enquête. Évaluer si la sensibilisation a bien lancé l'ambiance de mission secrète et la posture de sagamore. Noter la qualité du rythme : observation, discussion, mise en commun et production ont-ils été suffisamment distincts et bien articulés ? Observer la posture de l'animateur : consignes claires, relances pertinentes, gestion de la parole, accompagnement des hésitations, valorisation des propositions. Repérer les réussites de groupe, les difficultés d'identification des traces, le niveau d'engagement dans la recherche, et les adaptations à prévoir pour les prochaines séances du musée. Vérifier enfin si la galerie des indices est lisible et si les traces officielles permettent de comprendre les choix des enfants.

haary potter et les traces , sagamore

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Images ou cartes d'indices inspirés de l'univers Harry Potter et du bestiaire médiéval : 1 jeu pour chaque camp ou groupe	☐	☐
Fiches-recherche simples : 1 par groupe	☐	☐
Feuilles finales pour la "trace officielle du musée" : 1 par enfant ou 1 par groupe selon l'organisation	☐	☐
Feuilles brouillon : 1 à 2 par enfant	☐	☐
Crayons à papier : 1 par enfant	☐	☐
Gommes : 1 pour 2 enfants	☐	☐
Taille-crayons : 1 pour 4 à 5 enfants	☐	☐
Feutres, crayons de couleur ou stylos noirs : en quantité suffisante pour le groupe	☐	☐
Modèles de créatures, empreintes, plumes, griffes, écailles ou symboles médiévaux : quelques références collectives	☐	☐
Étiquettes ou bandelettes pour noter le nom de la créature ou de la trace	☐	☐
Scotch, patafix ou affiche pour exposer la galerie finale	☐	☐
Tableau, paperboard ou panneau d'affichage pour la mise en commun	☐	☐
Papiers supplémentaires pour essais d'écriture ou de dessin si nécessaire	☐	☐

Cartes d'indices fantastiques

Cartes d'observation et d'association

Utilisation

Découper les cartes si besoin ou les présenter en planche. Les enfants observent chaque indice, le décrivent, puis cherchent à quelle créature médiévale il peut correspondre.



Illustration pédagogique de l'annexe

Fiche-recherche de groupe

Fiche d'enquête simple à compléter

Utilisation

Distribuer une fiche par groupe. Les enfants complètent ensemble avec un écrit, un dessin et une courte explication orale.

Contenu

FICHE-RECHERCHE DE GROUPE — ENQUÊTE DU BESTIAIRE

Nom du groupe : _____

Date : _____

Enquêteurs : _____

1. NOTRE PISTE

Nom possible de la créature : _____

2. INDICE PRINCIPAL

Quel indice nous a le plus aidés ?

☐ plume

☐ griffes

☐ écaille

☐ corne

☐ aile

☐ poussière magique

☐ peau de pierre

☐ autre : _____

3. TRACE REPÉRÉE

Nous avons vu / trouvé :

4. CE QUE CELA NOUS FAIT PENSER

Nous pensons que la créature est :

Parce que :

5. PARTICULARTÉ DE LA CRÉATURE

Son pouvoir, sa forme ou son secret :

6. DESSIN RAPIDE

Dessine ici la créature ou sa trace officielle :

7. LA TRACE OFFICIELLE DU MUSÉE

Notre trace choisie : _____

Couleurs utilisées : _____

Comment elle se voit : _____

8. POUR PRÉSENTER AU CONSEIL DES SORCIERS

Un enfant parle de l'indice : _____

Un enfant montre le dessin : _____

Un enfant explique la réponse : _____

PETITES QUESTIONS POUR AIDER LE GROUPE

- Est-ce une créature volante, terrestre ou cachée ?
- A-t-elle l'air gentille, dangereuse, mystérieuse ou protectrice ?
- Notre indice ressemble-t-il à un animal connu ou à une créature inventée ?
- Avons-nous assez d'indices pour être sûrs ?

Planche des traces à comparer

Support d'association et de tri

Utilisation

Présenter la planche comme une galerie d'indices. Les enfants relient chaque trace à la créature qui lui correspond le mieux, puis vérifient leurs hypothèses en groupe.

Contenu

PLANCHE DES TRACES À COMPARER

A. LES TRACES

1. Grande empreinte à trois griffes

Aspect : trois longues marques fines et profondes.

Elle évoque : un animal puissant avec serres.

2. Écaille dorée

Aspect : petite pièce brillante, dure et en losange.

Elle évoque : une peau recouverte d'écailles.

3. Plume noire brillante

Aspect : plume longue, légère, presque mystérieuse.

Elle évoque : un oiseau ou une créature volante.

4. Empreinte à corne unique

Aspect : trace ronde avec un signe central ou une pointe.

Elle évoque : une créature rare et noble.

5. Petite aile translucide

Aspect : fragment fin avec nervures, presque transparent.

Elle évoque : une créature ailée très légère.

6. Peau rugueuse de pierre

Aspect : morceau gris, dur, irrégulier, comme un mur usé.

Elle évoque : une créature liée aux tours, aux toits ou aux remparts.

7. Trace en spirale

Aspect : ligne enroulée, souple, comme une queue ou un signe gravé.

Elle évoque : un serpent fantastique ou une créature qui s'enroule.

8. Poudre verte en ligne

Aspect : fine poussière colorée déposée au sol.

Elle évoque : une trace de passage magique ou forestier.

B. LES CRÉATURES À ASSOCIER

1. Dragon

2. Griffin / griffon

3. Licorne

4. Chimère

5. Gargouille

6. Basilic ou serpent merveilleux

7. Fée gardienne ou être ailé
8. Créature de la forêt magique

C. CONSIGNE DE TRI

Relie chaque trace à la créature qui te paraît la plus probable.

Puis discute avec ton groupe :

- Qu'est-ce qui t'a aidé à choisir ?
- La trace est-elle naturelle, magique ou protectrice ?
- Peut-on imaginer une autre réponse ?

D. CORRESPONDANCES POSSIBLES POUR L'ANIMATEUR

1. Grande empreinte à trois griffes → griffon ou dragon
2. Écaille dorée → dragon
3. Plume noire brillante → griffon ou oiseau fantastique
4. Empreinte à corne unique → licorne
5. Petite aile translucide → fée gardienne ou petit être ailé
6. Peau rugueuse de pierre → gargouille
7. Trace en spirale → basilic ou serpent merveilleux
8. Poudre verte en ligne → créature de la forêt magique ou passage ensorcelé

E. PETIT BILAN ORAL

- Quelle trace était la plus facile à reconnaître ?
- Quelle trace a fait le plus discuter le groupe ?
- Quelle créature aimerions-nous ajouter à la galerie du musée ?

entrée dans le bestiaire

O Objectif

CHOIX RETENU

- mettre en place le musée
- faire visiter le musée aux autres enfants et aux parents

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

A. Le musée du grand bestiaire médiéval ouvre ses portes aujourd'hui, mais il manque encore le guide qui saura présenter les créatures aux visiteurs. Les enfants vont devenir les conservateurs du jour : ils découvrent l'exposition, la mettent en valeur et préparent la visite pour les autres enfants et les parents.

A Aménagement

Installer le musée dans un espace suffisamment vaste pour permettre la circulation de petits groupes de visiteurs et de guides sans se gêner. Prévoir un parcours simple et lisible, avec une entrée, un sens de visite et une sortie, afin d'éviter les croisements et les attroupements devant les œuvres. Positionner les productions à hauteur des enfants, bien espacées, avec des étiquettes visibles et stables pour faciliter la lecture. Réserver un ou deux points d'arrêt pour les explications orales et un espace d'attente pour les visiteurs lorsqu'un groupe présente une œuvre. Prévoir des zones distinctes selon les types de réalisations : chimères, gargouilles, enluminures, tapisserie, empreintes, calligraphie, tissage. Vérifier la sécurité des déplacements, l'absence d'obstacles au sol, la solidité des affichages et la protection des œuvres fragiles. Prévoir un espace calme à proximité pour les enfants qui doivent relire leurs notes, souffler ou se préparer à guider. Si des parents sont accueillis, laisser un passage assez large pour le confort et la surveillance. Adapter l'aménagement pour que chaque œuvre puisse être vue, mais aussi protégée du toucher direct.

A Accueil

Rassembler les enfants devant l'entrée du musée et leur rappeler qu'ils deviennent aujourd'hui les conservateurs et guides de leur propre exposition. Expliquer que la mission est double : vérifier que le musée est prêt à recevoir des visiteurs, puis faire découvrir les œuvres aux autres enfants et aux parents. Installer rapidement les groupes en leur donnant leur rôle de départ : conservateurs vérificateurs, guides oraux, guides silencieux ou présentateurs d'œuvres. Présenter les consignes de visite : parler assez fort pour être compris, ne pas toucher les productions, montrer du doigt si besoin, laisser le temps d'observer et rester poli avec les visiteurs. Distribuer les petites listes de contrôle ou les fiches de présentation et faire un rappel du parcours de visite. Avant d'ouvrir, faire un tour rapide de l'espace pour vérifier qu'aucune œuvre n'est mal accrochée ou sans cartel, puis lancer la première visite.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur commence par confier aux enfants une mission de conservateurs : vérifier si le musée est prêt pour accueillir des visiteurs. Par petits groupes, ils parcourent l'espace avec une petite liste d'actions à effectuer : remettre une œuvre droite, compléter une étiquette, vérifier une place, repérer un détail à expliquer.
2. Une fois le musée sécurisé et lisible, les enfants se regroupent par pôles d'animation. Chaque pôle prépare une façon différente de faire visiter : certains présentent les chimères, d'autres racontent les gargouilles ou les empreintes, d'autres encore guident les visiteurs de façon silencieuse en montrant du doigt les détails importants. Cela permet de varier la dynamique de visite.
3. Les équipes répètent très brièvement leur passage devant l'animateur ou devant un petit groupe d'enfants. Elles s'entraînent à parler clairement, à montrer sans toucher, à laisser le temps d'observer et à répondre à une question simple sur leur œuvre.
4. La visite est ensuite ouverte en format tournant : un groupe de visiteurs circule pendant qu'un pôle joue les guides, puis on change de pôle après quelques minutes pour que le musée soit présenté sous plusieurs angles. Chaque groupe de guides donne une place différente aux œuvres : une présentation orale, une observation guidée, ou une lecture des étiquettes.
5. La séance se termine par un retour collectif dans le musée vide. Les enfants se replacent devant leurs œuvres et regardent l'exposition comme si elle appartenait vraiment au futur musée du bestiaire médiéval. Chacun dit quelle partie de la visite a le mieux fonctionné et quelle œuvre a le plus retenu l'attention des visiteurs.

entrée dans le bestiaire

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir un rythme d'ouverture progressif : un temps court de vérification du musée, puis des temps de visite en rotation assez brefs pour garder l'attention des enfants et des visiteurs. Alternier des moments actifs de présentation, des moments d'observation silencieuse et de courts temps de passage entre groupes pour se replacer. Les guides doivent avoir des consignes simples afin de ne pas parler trop longtemps d'un coup ; mieux vaut plusieurs prises de parole courtes qu'une explication trop dense. Prévoir des transitions claires entre chaque pôle ou chaque groupe de visiteurs, éventuellement avec un signal discret. Le rythme doit rester vivant mais calme, pour permettre aux enfants de s'approprier l'espace, de gérer le trac, et de montrer leurs œuvres sans précipitation. En fin de séance, ralentir pour le retour collectif dans le musée vide et le bilan final.

A Animation

L'animateur adopte une posture de maître de cérémonie et de soutien aux jeunes guides. Il vérifie d'abord la lisibilité et la sécurité du musée, puis il accompagne les groupes dans leur prise de parole. Il rappelle les gestes attendus : accueillir, montrer, expliquer, laisser regarder, répondre simplement. Pendant les visites, il circule discrètement, encourage les enfants à parler distinctement et à s'appuyer sur les cartels ou les détails visibles. Il rassure ceux qui hésitent, relance avec une question courte si un guide oublie son idée, et valorise les efforts de présentation. Il veille à ce que chaque enfant puisse jouer un rôle utile, même s'il ne parle pas beaucoup : montrer, indiquer, tenir le parcours, lire une étiquette ou accueillir les visiteurs. Il régule le groupe pour éviter le bruit excessif, les déplacements brusques ou les attroupements devant une œuvre. Il soutient aussi l'autonomie en laissant les enfants gérer leur parcours dès que possible, tout en gardant un regard sur la sécurité et sur le confort des visiteurs.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Petit retour éclair : chaque groupe nomme une œuvre qu'il a aimé présenter et un détail que les visiteurs ont remarqué. L'animateur annonce que le musée du bestiaire médiéval peut maintenant être montré à d'autres.

R Rangement

Organiser un rangement collectif à la fin de la visite, une fois les visiteurs repartis. Les enfants retirent ou remettent en place les objets de signalisation, rangent les fiches de visite, regroupent les badges ou repères de rôles et vérifient que chaque cartel est resté à sa place. Contrôler que les œuvres sont bien sécurisées, correctement exposées ou prêtes à être conservées pour la suite du projet. Faire participer les enfants au rangement de l'espace de circulation, au ramassage des petits papiers et à la vérification du sol. Si certains supports ont servi temporairement, les remettre dans les boîtes ou dossiers prévus. L'animateur vérifie que le musée reste propre, lisible et intact, et que rien n'est oublié sur les parcours de visite. Si une exposition doit rester en place, la laisser ordonnée et prête pour une prochaine présentation.

A Analyse

Vérifier si le musée a effectivement été mis en place de manière lisible, sécurisée et attractive. Observer si les enfants ont su tenir leur rôle de conservateurs et de guides devant d'autres enfants ou des parents. Évaluer leur capacité à présenter une œuvre clairement, à nommer un détail, à laisser observer et à répondre à une question simple. Mesurer l'efficacité de l'accueil du public : circulation fluide, œuvres valorisées, visiteurs guidés sans confusion. Noter si le rythme en rotation a permis de garder l'attention et de limiter le trac ou la lassitude. Observer la posture de l'animateur : sécurisation de l'espace, aide à la prise de parole, régulation des groupes, valorisation de l'autonomie. Repérer les réussites de mise en scène, les œuvres qui ont le mieux attiré l'attention, les difficultés de présentation ou d'organisation, et les adaptations à prévoir pour une prochaine ouverture du musée du bestiaire médiéval.

entrée dans le bestiaire

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Productions de toute la série du musée du bestiaire médiéval : ensemble des œuvres réalisées lors des séances précédentes	☐	☐
Étiquettes musée ou cartels pour chaque œuvre : 1 par production	☐	☐
Patafix, scotch, pinces ou attaches selon le mode d'exposition	☐	☐
Panneaux, tables, murs, fils ou grilles d'affichage disponibles dans la structure	☐	☐
Feuilles de visite ou listes de contrôle des conservateurs : 1 par petit groupe	☐	☐
Petits badges, bracelets ou repères de rôles pour distinguer les guides si utile	☐	☐
Crayons ou stylos pour noter une information ou compléter une étiquette : 1 par groupe	☐	☐
Supports de présentation ou fiches mémo pour les enfants-guides : 1 par groupe	☐	☐
Flèches, repères de parcours ou affiches de signalisation si nécessaire	☐	☐
Feuilles ou cartons supplémentaires pour compléter une étiquette manquante	☐	☐
Matériel de fixation adapté à la structure pour sécuriser les œuvres	☐	☐
Eventuellement une cloche, un signal sonore léger ou un objet de passage pour marquer les changements de groupe	☐	☐

Mission conservateur

Fiche de mission

Utilisation

À remettre à chaque petit groupe pour vérifier que l'exposition est prête avant l'arrivée des visiteurs.

Contenu

MISSION DES CONSERVATEURS DU MUSÉE DU GRAND BESTIAIRE MÉDIÉVAL

Nom du groupe : _____ Date : _____

Votre mission : rendre le musée prêt, lisible et accueillant.

À vérifier dans le musée :

1. ☐ L'œuvre est bien droite et bien placée.
2. ☐ Le cartel ou l'étiquette est visible et lisible.
3. ☐ Rien ne gêne le passage des visiteurs.
4. ☐ L'œuvre est propre et bien mise en valeur.
5. ☐ Le détail important à montrer est repéré.
6. ☐ Le groupe sait quoi expliquer sur cette créature.

Petites actions autorisées :

- remettre doucement une œuvre droite ;
- replacer une étiquette au bon endroit ;
- dégager un passage ;
- choisir le détail le plus intéressant à montrer ;
- se mettre d'accord sur une phrase simple pour présenter l'œuvre.

Consigne importante :

- on regarde avec les yeux, on montre avec le doigt, on ne touche pas l'œuvre.

Avant de passer à la suite, votre groupe doit pouvoir dire :

« Notre musée est prêt à accueillir des visiteurs. »

Notre créature à présenter : _____

Le détail que nous voulons montrer : _____

La phrase simple que nous dirons aux visiteurs : _____

Étiquettes d'œuvre

Cartes d'étiquettes

Utilisation

À découper ou à poser près des œuvres pour compléter les cartels des créatures et rendre l'exposition lisible.

Contenu

ÉTIQUETTES POUR LE MUSÉE DU BESTIAIRE MÉDIÉVAL

Carte 1

Nom de l'œuvre : _____

Créature : _____

Ce qu'on peut observer : _____

Indice pour le visiteur : _____

Carte 2

Nom de l'œuvre : _____

Créature : _____

Ce qu'on peut observer : _____

Indice pour le visiteur : _____

Carte 3

Nom de l'œuvre : _____

Créature : _____

Ce qu'on peut observer : _____

Indice pour le visiteur : _____

Carte 4

Nom de l'œuvre : _____

Créature : _____

Ce qu'on peut observer : _____

Indice pour le visiteur : _____

Carte 5

Nom de l'œuvre : _____

Créature : _____

Ce qu'on peut observer : _____

Indice pour le visiteur : _____

Carte 6

Nom de l'œuvre : _____

Créature : _____

Ce qu'on peut observer : _____

Indice pour le visiteur : _____

Carte 7

Nom de l'œuvre : _____

Créature : _____

Ce qu'on peut observer : _____

Indice pour le visiteur : _____

Carte 8

Nom de l'œuvre : _____

Créature : _____

Ce qu'on peut observer : _____

Indice pour le visiteur : _____

Carte 9

Nom de l'œuvre : _____

Créature : _____

Ce qu'on peut observer : _____

Indice pour le visiteur : _____

Carte 10

Nom de l'œuvre : _____

Créature : _____

Ce qu'on peut observer : _____

Indice pour le visiteur : _____

Aide pour remplir les étiquettes :

- pour une chimère : préciser les éléments mélangés de l'animal imaginaire ;
- pour une gargouille : préciser sa posture, son visage, son rôle de gardienne ;
- pour des empreintes : préciser quelle forme l'empreinte évoque ;
- pour une tapisserie ou une enluminure : préciser les couleurs, les motifs ou les détails visibles ;
- pour une œuvre inspirée du monde fantastique : garder des mots simples et concrets.

Guide de visite par pôle

Fiche mémo

Utilisation

À donner à chaque équipe pour préparer sa manière de guider les visiteurs selon le pôle choisi.

Contenu

GUIDE DE VISITE PAR PÔLE

But : aider les visiteurs à regarder, comprendre et apprécier les œuvres du musée.

Règles communes à tous les pôles :

- parler calmement et assez fort ;
- montrer sans toucher ;
- laisser le temps d'observer ;
- dire une ou deux idées simples ;
- accueillir les questions.

PÔLE 1 : Présentation orale

Idéal pour : chimères, animaux fantastiques, bestiaire médiéval.

Comment faire :

1. dire le nom de l'œuvre ;
2. dire de quoi est faite la créature ;
3. dire ce qui la rend étrange ou impressionnante ;
4. terminer par une phrase d'accueil.

Phrase modèle : « Voici une créature du bestiaire médiéval. Regardez son corps et trouvez ce qui est mélangé ou imaginaire. »

Question possible aux visiteurs : « Quel détail vous surprend le plus ? »

PÔLE 2 : Observation guidée

Idéal pour : gargouilles, empreintes, détails de tissage ou de tapisserie.

Comment faire :

1. inviter les visiteurs à se placer devant l'œuvre ;
2. montrer un détail précis du doigt ;
3. demander de chercher une forme, une expression ou un motif ;
4. faire deviner ce que cela raconte.

Phrase modèle : « Regardez bien ici. Que remarquez-vous sur le visage, les pattes ou le motif ? »

Question possible aux visiteurs : « Où voyez-vous le détail le plus important ? »

PÔLE 3 : Lecture des étiquettes

Idéal pour : œuvres avec cartels, calligraphie, enluminure, œuvres à comparer.

Comment faire :

1. lire le nom de l'œuvre ;
2. lire ou reformuler l'étiquette ;
3. expliquer un mot difficile avec des mots simples ;
4. montrer le lien entre le texte et l'image.

Phrase modèle : « L'étiquette nous aide à comprendre l'œuvre. Elle donne le nom de la créature et un indice pour mieux la regarder. »

Question possible aux visiteurs : « Quel mot de l'étiquette aide le plus à comprendre ? »

PÔLE 4 : Visite silencieuse guidée

Idéal pour : œuvres très détaillées, tapisseries, grandes scènes, tissages.

Comment faire :

1. avancer lentement devant l'œuvre ;
2. montrer les zones importantes avec la main ;
3. inviter les visiteurs à observer en silence ;
4. faire un petit signe pour changer de place.

Phrase modèle : « Nous allons regarder en silence pendant quelques secondes pour bien voir tous les détails. »

Question possible aux visiteurs : « Quel détail avez-vous repéré en premier ? »

Mini préparation avant de commencer :

- choisir 2 idées à dire ;
- choisir 1 détail à montrer ;
- choisir 1 question simple à poser ;
- s'entraîner à regarder les visiteurs et l'œuvre.

Grille d'entraînement oral

Grille d'observation

Utilisation

À utiliser pendant les répétitions pour vérifier si l'enfant parle clairement, montre l'œuvre et répond simplement.

Contenu

GRILLE D'ENTRAÎNEMENT ORAL

Prénom : _____ Groupe : _____ Œuvre : _____

Consigne : cocher ce que l'enfant réussit pendant l'entraînement.

1. Je me place bien devant l'œuvre.

☐ Oui ☐ Presque ☐ Pas encore

2. Je parle assez fort pour être entendu.

☐ Oui ☐ Presque ☐ Pas encore

3. Je parle lentement et clairement.

☐ Oui ☐ Presque ☐ Pas encore

4. Je montre le bon détail sans toucher l'œuvre.

☐ Oui ☐ Presque ☐ Pas encore

5. Je dis le nom de la créature ou de l'œuvre.

☐ Oui ☐ Presque ☐ Pas encore

6. Je donne une idée simple sur ce que l'on voit.

☐ Oui ☐ Presque ☐ Pas encore

7. J'attends un peu pour laisser les visiteurs regarder.

☐ Oui ☐ Presque ☐ Pas encore

8. Je réponds à une question simple.

☐ Oui ☐ Presque ☐ Pas encore

Question posée par le guide ou l'animateur :

Réponse de l'enfant :

Petit retour du groupe :

- Ce qui était réussi : _____

- À améliorer : _____

Phrase d'encouragement :

« Tu guides bien quand tu montres, tu parles clairement et tu laisses le temps d'observer. »

Mini-bilan de visite

Fiche bilan

Utilisation

À remplir en fin de séance pour faire le retour collectif sur la visite et retenir ce qui a le plus marqué les visiteurs.

Contenu

MINI-BILAN DE VISITE DU MUSÉE

Nom du groupe : _____ Œuvre présentée : _____

1. Notre visite a bien fonctionné quand :

2. Le moment le plus réussi de notre présentation :

- ☐ la présentation orale
- ☐ l'observation guidée
- ☐ la lecture de l'étiquette
- ☐ la visite silencieuse

Pourquoi ? _____

3. Le détail de l'œuvre qui a le plus retenu l'attention des visiteurs :

4. Une question posée par les visiteurs :

Notre réponse : _____

5. Ce que nous avons aimé montrer dans le musée :

6. Ce que nous ferions mieux la prochaine fois :

7. Une phrase pour dire notre ressenti final :

- ☐ Nous sommes fiers de notre musée.
- ☐ Nous avons aimé guider les visiteurs.
- ☐ Nous voulons encore améliorer notre présentation.
- ☐ Autre : _____

Bilan rapide de l'équipe :

« L'œuvre qui a le plus plu aux visiteurs était : _____ »

« Le détail qu'ils ont le plus remarqué était : _____ »