

ATELIER « Imagine ta chimère »

Durée : 1h30

Niveaux : GS-CM2

Objectifs : inventer une histoire à partir d'un élément d'un tableau, imaginer un décor peint pour illustrer son histoire

Espaces : deuxième galerie et ateliers

Matériel : livret-jeu avec autocollants, modèles prédécoupés d'animaux, colle, ciseaux

Objectifs : Apprendre à observer les tableaux, imaginer une nouvelle forme d'animal, coller des éléments entre eux.

Déroulement de l'atelier : Encadrée par une médiatrice, la classe part à la découverte des animaux cachés dans les œuvres du musée puis réalise une chimère, animal fantastique, en atelier. Les élèves créent leur propre chimère, à l'aide de têtes, pattes et ailes empruntées à des détails d'animaux des tableaux.

