

# IMAGINE UNE CHIMÈRE

*Au moyen-âge, toutes les églises étaient sculptées : de véritables bandes-dessinées !*

*Lors de cet atelier, on s'interroge sur la raison de ces sculptures, ce qu'elles représentent : parfois des scènes de la bible (nous ne nous attardons pas sur ce point), des décors (feuillages, algorithmes) ou des animaux, parfois un peu difformes. Mais d'où viennent ces drôles de représentations ? Comment faisaient les sculpteurs pour dessiner un lion ou un singe sans jamais en avoir vu ? Quelle était la place des mythes et légendes dans l'imaginaire collectif au moyen-âge ?*

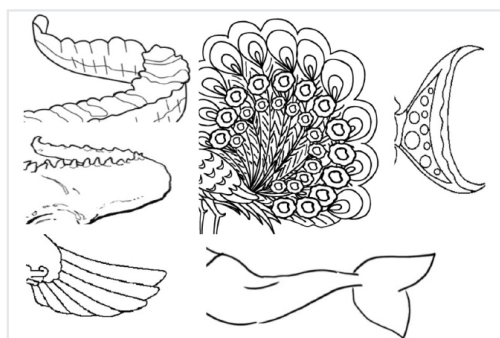
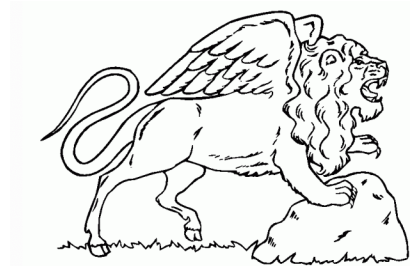
## L'atelier se déroule en 3 temps.

**1/** L'animateur/trice parle des points évoqués plus haut, du bestiaire médiéval et questionne les élèves... Il/elle donne ensuite quelques exemples de créatures fantastiques.

**2/** A partir de planches à découper sur lesquelles figurent des têtes, des corps, des pattes, des queues et des ailes de différents animaux, chaque élève compose son propre animal fantastique, puis le colorie.

**3/** En cycle 2 on nomme ensuite la créature, et en cycle 3 on commence à rédiger par écrit son histoire (récit d'invention) qui sera à terminer en classe avec l'enseignant.

## Exemples d'illustrations:



**Niveau :** cycle 2 et 3 (6e inclus)

**Durée :** 1h

**Effectif :** classe entière

**Matériel fourni**

**Coût :** 4€/élève

**Intervenant :** animateur/trice culturel

**Notions :** invention, imagination, vie quotidienne au moyen-âge