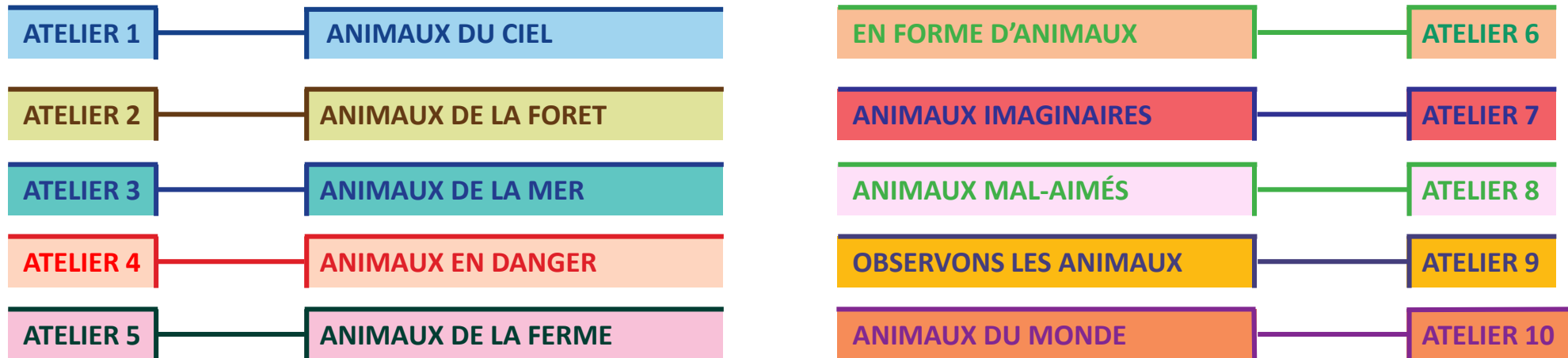


Ressources pédagogiques

L'Animal dans l'art



Vidéo de présentation de la mallette "l'Animal dans l'art"

TUTO en ligne de l'activité *Animaux du ciel*

NOTICES D'ŒUVRES

Anonyme, Aryballe plastique corinthien en forme de chouette, 7e

François Nicolas MARTINET, Le grand aigle ou l'aigle royal, entre 1770 et 1783

Manufacture POUYAT, Coupelle à la libellule, vers 1903

Katsushika HOKUSAI, Hortensia et hirondelle, 19e

Denise COLOMB, Deux jumeaux aux deux mouettes, 1955

ŒUVRES DE COMPARAISON

Frans SNYDERS, Oiseaux chantant avec une partition ou concert d'oiseaux, 17e

Georges GARDET, Perruches inséparables, vers 1895

Pablo PICASSO, Colombe, 1949

Fernand LEGER, Les oiseaux sur fond jaune, 1955

Georges BRAQUE, Les oiseaux, 1952-1953

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Exposition *Paradis d'Oiseaux* : Muséum national d'histoire naturelleExposition *Comme un oiseau* : Fondation Cartier pour l'art contemporainExposition *Les oiseaux sortent de leur réserve* : Musée Labenche

Découvrir les ailes des différents types d'oiseaux

"Birds of America" : l'ouvrage du peintre ornithologue, Jean-Jacques AUDUBON

Dossier Pédagogique sur Les Oiseaux : Muséum d'Histoire naturelle de Bordeaux

Observez les oiseaux avec l'application Bird Lab : Muséum national d'Histoire naturelle

**POUR ALLER PLUS LOIN****ASSOCIER LES OISEAUX À LEUR MILIEU NATUREL**

Bord de mer, forêt tropicale, jardin de ville... Les oiseaux vivent dans différents milieux.

Proposer aux participants d'en chercher des images (ou de les créer).
Puis, de relier les milieux naturels aux oiseaux.

Il est possible de créer un plateau de jeu pour replacer les oiseaux dans leur milieu naturel. (cf. plateau de jeu SOS ANIMAUX)

Besoin d'images pour illustrer les milieux naturels ? Penser à consulter l'agence photo de la RMN

RECONNAÎTRE LE CHANT DES OISEAUX

À l'aide de vidéos ou de sons enregistrés, proposer aux participants de reconnaître l'oiseau qui se cache derrière chaque son.

Puis, retrouver les oiseaux dans les cartes-images.

COMPRENDRE LA MIGRATION DES OISEAUX AVEC UN JEU DE L'OIE

Fabriquer un jeu de l'oie sur lequel se trouvent plusieurs cases et obstacles : départ et destination, lieu et saison de transit, embûches (pollution lumineuse, pollution atmosphérique, routes...)

Pour créer votre plateau : Les 6 choses à savoir sur la migration des oiseaux

PISTES D'ACTIVITÉS**FABRIQUER DES BECS D'OISEAUX**

Proposer aux participants de fabriquer plusieurs types de bec afin de comprendre comment se nourrissent les oiseaux !

DÉCOUVRIR LA SYMBOLIQUE DES OISEAUX ET RÉALISER UN PORTRAIT CACHÉ

Pourquoi la colombe symbolise-t-elle la paix ? L'aigle royal, la force ? Échanger et associer chaque oiseau à un symbole.

Choisir un oiseau et réaliser son portrait caché en représentant uniquement sa symbolique. Utiliser des images découpées, des pochoirs...

ILLUSTRER UN OISEAU PAR UN POÈME

Proposer de lire des extraits de poésie sur les oiseaux.

Choisir un extrait ou écrire un poème en rapport avec un oiseau.

Puis, illustrer l'oiseau avec une technique plastique (dessin, collage...)

Les oiseaux dans la poésie française

PETIT COIN VERT**CONFECTIONNER UNE CABANE À OISEAUX AVEC DES MATÉRIAUX RÉCUPÉRÉS**

C'est facile, tout ce dont vous avez besoin est une bouteille en plastique recyclée, quelques cuillères et un morceau de ficelle. Il suffit d'y mettre des grains.

Tuto-vidéo ici !



Découvrir les animaux volants

Les oiseaux

Les ailes des oiseaux sont adaptées à diverses manières de voler. Avec les mêmes os que les pattes avant ou les bras des mammifères, à la différence près que les phalanges sont bien plus longues, et qu'ils sont couverts de plumes

Les passereaux ou les corneilles

Ses ailes sont courtes et larges dont les plumes du bord sont écartées. Leur vol est lent mais ils manœuvrent facilement.

Les faucons, les hirondelles ou les canards

Ils volent à grande vitesse avec ses ailes longues, effilées mais aux plumes du bord serrées ils capturent leurs proies. Regardez les acrobaties des hirondelles, lorsqu'elles chassent, elles peuvent pousser des pointes jusqu'à 100 km/h !

Les aigles, vautours ou cigognes

Les ailes allongées, très arrondies et aux plumes du bord très écartées permettent de pratiquer un vol plané lent. Les planeurs utilisent les courants d'air chaud ascendants pour prendre de l'altitude et se laisser doucement retomber dans la direction voulue sans avoir besoin d'actionner les ailes.

Les albatros et les goélands

Les ailes étroites, effilées, très longues et aux plumes serrées. Ils sont les champions du vol plané à très haute vitesse, utilisant les courants d'air créés par les vagues, engloutissant des distances importantes sans battre des ailes. Avec 3,50 m d'envergure, l'albatros peut parcourir 800 km par jour pendant plusieurs jours !

Les mammifères volants

La chauve-souris

Elle est le seul mammifère à pratiquer le vol actif.

Le polatouche

Celui-ci ne peut que planer d'une branche haute à une autre plus basse, grâce à la membrane de peau couverte de fourrure qu'il déploie entre ses pattes. Il peut glisser dans l'air des distances de 6 à 9 mètres.

Les insectes

Le papillon

Ses ailes sont recouvertes d'écailles qui leur donnent leurs couleurs chatoyantes.

Les fourmis

Tous les insectes ne volent pas. Chez certaines espèces, seuls les mâles ou les femelles ont des ailes. Chez les fourmis, seuls les individus reproducteurs en possèdent avant de les abandonner après la reproduction.

La libellule

Comme beaucoup d'insectes volants la libellule a deux paires d'ailes.

Les scarabées et les coccinelles

Leurs ailes supérieures se sont durcies (ce sont les élytres) pour protéger les ailes inférieures. Si le vol de certains insectes est si bruyant, c'est parce que leurs ailes battent extrêmement vite !

TUTO en ligne de l'activité *Animaux de la Forêt*

NOTICES D'ŒUVRES

Bernard PALISSY, Plat : serpent et poisson, 16^{ème}Auguste ORTMANS, Un cerf, 19^{ème}ROSA BONHEUR, Sangliers couchés et debout, 7 esquisses, 19^{ème}Émile BERNARD, Un grand Tétrou ou un coq de bruyère, 19^{ème} – 20^{ème}

ANONYME, Grotte de Lascaux : la nef, paroi gauche ; les bisons adossés, paléolithique

Emile GALLÉ, Décor pour le service Fables : le tout ne vaut pas la moitié, 19^{ème}

ŒUVRES DE COMPARAISON

Gustave MOREAU, Études de renard pour une Fable de la Fontaine, 19^{ème}Manufacture de Mennecy, Sanglier, 18^{ème}

Gaston Etienne Le Bourgeois, Écureuil, vers 1924

Marc CHAGALL, Le renard et les raisins, 1952

Julio GONZALEZ, L'escargot, vers 1895-1898

Jean ARP, Le cerf, 20^{ème}

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Zoom sur un artiste de la mallette : Gaston Etienne LE BOURGEOIS, sculpteur animalier

Arrêt sur Albrecht Dürer : ressources de la BnF

Zoom sur une artiste de la mallette : Rosalie Marie BONHEUR dite Rosa BONHEUR, artiste peintre animalier

Mieux connaître les animaux de la forêt : Office national des forêts (ONF)

Texte à lire « *Cache-Cache* »

**POUR ALLER PLUS LOIN****ASSOCIER DEUX REPRÉSENTATIONS DU MÊME ANIMAL**

Créer des paires représentant un même animal.
Les participants doivent associer 2 cartes-images.
Pour constituer les paires, aidez-vous des œuvres de comparaison !

Besoin d'images ? Penser aussi à consulter l'agence photo de la RMN

IDENTIFIER LES TECHNIQUES DES ARTISTES

Sélectionner des cartes-images représentant plusieurs techniques : sculpture, peinture, dessin...
Puis, créer des « fiches devinettes » pour faire observer et découvrir les techniques.

Par exemple :

« Je suis sculpté », « Je suis en pierre »...
Placer les « fiches devinettes » autour des cartes-images.
Les participants doivent retrouver la ou les cartes-images associées aux devinettes.

MIEUX CONNAÎTRE LES ANIMAUX DE LA FORÊT

Réaliser une série de cartes scientifiques en indiquant les éléments suivants : espèce, mode de déplacement, habitat, alimentation, cri...

POURQUOI LES ANIAMUX SONT CACHES DANS LA FORET

Vous trouverez, ici, une texte a lire avant pour introduire les animaux de l'atelier

Texte à lire « *Cache-Cache* »

PISTES D'ACTIVITÉS**FABRIQUER DES MASQUES D'ANIMAUX DE LA FORÊT**

En simplifiant les formes, créer des masques représentant des animaux de la forêt.

Inspirez-vous des sculptures de Gaston Etienne Le Bourgeois

RECONNAÎTRE LES EMPREINTES DES ANIMAUX DE LA FORÊT

En prenant exemple sur l'atelier « Serre-moi la patte », identifier les empreintes des animaux de la forêt.
Puis, créer un jeu de memory.
Les participants doivent retrouver l'animal et son empreinte.
Le jeu est terminé lorsque toutes les paires ont été constituées !

« CHERCHEZ CHARLIE »

Retrouve les animaux camouflés !

Photos des animaux en camouflage

RAMASSER DES FEUILLES MORTES ET CRÉER DES ANIMAUX CAMOUFLÉS

Nous pouvons transformer les feuilles mortes en hérissons, en ours et même les utiliser pour les écailles d'un serpent...

Ici, une vidéo tuto

PETIT COIN VERT**CRÉER UN JARDIN COLLECTIF ET Y PLANTER DES ARBRES, ARBUSTES ET FLEURS !**

Parcourez les différentes plantes pour trouver des légumes, des fleurs ou même des arbres qui vous conviennent, à vous et à votre environnement.
Regardez-les pousser et s'épanouir.

Dossier Plantation



TEXTE À LIRE

CACHE-CACHE

Lorsque vous vous promenez en forêt, vous entendez des animaux. Mais ils sont souvent difficiles à voir car ils sont passés maîtres dans l'art de se cacher. Pour eux, il ne s'agit pas d'un jeu mais d'un mécanisme essentiel de survie.

Deux raisons poussent les animaux à essayer de ne pas être repérés : manger et ne pas être mangé. Les proies se protègent des prédateurs, et les prédateurs veulent se rendre invisibles aux yeux de leurs proies pour mieux les attraper. Des stratégies similaires pour des objectifs bien différents !

L'un des moyens les plus efficaces est le camouflage, soit le fait de se fondre dans son environnement. Ainsi, les plumages et pelages de nombreux animaux sont de couleurs semblables au milieu où ils vivent. Prenez le **serpent**, chasseur à l'affût, couleur de terre et de racines, le **lièvre** immobile dans les buissons, le **cerf** ou l'**ours** aussi bruns que les arbres de la forêt. Quant au pelage clair tacheté de noir du **lynx**, il reprend les contrastes et mouvements d'ombre et de lumière d'un sous-bois.

Si malgré toutes ces précautions, une proie est repérée, elle a une solution, fuir le plus vite possible ! Et si elle est trop lente pour cela, elle peut se retrancher dans une cachette défensive qu'elle porte sur son dos. Ainsi se comporte l'**escargot**, avec sa coquille en carbonate de calcium (composé du calcaire) produite par ses soins.

TUTO en ligne de l'activité *Animaux de la Mer*

NOTICES D'ŒUVRES

Ulambilam, groupe Ivatya, Raie à aiguillon, 1963

Yashima GAKUTEI, Crabe benkei sur le rivage, 19ème

James M. Somerville, Ocean life (la vie de l'Océan) 1854-1864e

ŒUVRES DE COMPARAISON

CÉSAR, Esturgeon, 1954

Constantin BRANCUSI, Tortue, 20ème siècle

Henri MATISSE, Polynésie la mer, 1956

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Découvrir les cétacés avec WWF

La vie des océans et la préservation des écosystèmes marins avec WWF

Connaître, faire connaître et protéger la mer : Institut Océanographique Paul Ricard

Exposition *Océan, une plongée insolite* : 7 infos découvertesDossier pédagogique *Baleinopolis* Enregistrements des cétacés : Palais de la Porte Dorée

Mieux connaître les animaux marins : Cité de la mer à Cherbourg

Découvrir ou redécouvrir l'exposition passée *Incroyables cétacés* au Jardin des PlantesDossier pédagogique sur l'exposition *Incroyables cétacés*Découvrir ou redécouvrir en images l'exposition passée *Océan, une plongée insolite* : Muséum national d'Histoire naturelleTexte à lire sur les animaux de mer « *Animal ou Végétal ?* »L'anthologie, *La mer*: La BnF



POUR ALLER PLUS LOIN

OBSERVER LES COULEURS

Sélectionner des cartes-images et créer des pastilles de couleurs.
Les participants doivent retrouver 2 couleurs similaires, comme dans un jeu de memory.
À la fin du jeu, replacer les pastilles sur les cartes-images correspondantes.

JOUER À TROUVER DES NOMS D'ANIMAUX MARINS

Constituer une pile de cartes-images représentant plusieurs espèces d'animaux marins.

Par exemple: 1 mammifère aquatique, 1 crustacé, etc.

Si le joueur pioche une carte représentant 1 crustacé, il doit trouver le plus vite possible 1 ou plusieurs noms de crustacés (selon le niveau du groupe). S'il y arrive, il garde la carte image. Celui qui a le plus de cartes-images remporte la partie !

CONSTITUER DES COUPLES ANIMAUX MARINS ET FILMS CULTES

Fabriquer des fiches « animaux marins » et des fiches « films cultes » dont le héros est un animal marin.

Par exemple : Requin / Les dents de la mer / Dauphin / Le Grand bleu

Proposer aux participants de retrouver les couples !

Consulter la filmographie sur *La mer* de la BnF

PISTES D'ACTIVITÉS

COMPLÉTER ET ILLUSTRER LES EXPRESSIONS

Rassembler des expressions sur les animaux marins.

Par exemple: « Être muet comme une carpe », « frais comme un gardon », « être dans un panier de crabes »...

Proposer aux participants de compléter les expressions et de les replacer sur les cartes-images.

Il est aussi possible de choisir une expression et de l'illustrer par un collage, un dessin, ... Amusez-vous !

IMAGINER LES CONVERSATION DES ANIMAUX MARINS

Fermez les yeux et écoutez les enregistrements des animaux marins.
Quels types de personnalités ont-ils, quel type de scénario pouvez-vous entendre ?

Quatre enregistrements

PETIT COIN VERT

RAMASSER LES DÉCHETS ET LES PLASTIQUES AUTOUR DE VOUS

Comment organiser une opération de ramassage des déchets sur la voie publique ?

APPRENDRE LA CIRCULATION DES DÉCHETS AQUATIQUES

Article et quiz : surfer foundation europe



TEXTE À LIRE

Animal ou végétal ?

Fermez les yeux et imaginez un animal. Qu'est-ce qui vous vient à l'esprit ? Une créature dotée d'une tête avec des yeux et une bouche, avec ou sans pattes, peut-elle se déplacer ?

Et maintenant, imaginez : les coraux, les anémones qui sont attachées à la roche, les oursins et les étoiles de mer qui n'ont pas de tête visible. Les animaux le sont-ils aussi ? Oui, ils le sont.

Sur notre planète, la vie s'est développée d'abord dans les océans pendant des milliards d'années. Passons les bactéries pour arriver aux végétaux, apparus avant les animaux. S'inscrivant dans une continuité d'évolution, les premiers animaux sont fixés sur leur substrat, comme beaucoup de plantes ; ce sont les éponges et les coraux. Cousines de ces derniers, les méduses sont parmi les premiers animaux à être détachés du substrat et à pouvoir se déplacer dans leur environnement.

La faune sous-marine adopte des formes très diversifiées et insolites. Ainsi l'huître, dont la coquille symétrique, qui protège son corps mou, l'accroche au substrat. L'ascidie, elle aussi fixée, ressemble à un vase à deux orifices. Quant à l'étoile de mer et l'oursin, ils présentent une symétrie d'ordre 5, comme une tarte divisée en 5 parts égales. Des morphologies inconnues du milieu terrestre !

Mais alors, qu'est-ce qui distingue un animal d'un végétal ? Tout est une question d'alimentation ! Les plantes absorbent les sels minéraux qu'elles trouvent dans l'eau, puis elles les transforment en matière organique grâce à la photosynthèse. Les animaux, quant à eux, se nourrissent uniquement de matière organique. Éponges et coraux filtrent et consomment de minuscules animaux et des déchets issus d'êtres vivants, ils sont donc bien des animaux eux-mêmes !

TUTO en ligne de l'activité *Animaux en Danger*

NOTICES D'ŒUVRES

Etienne LE HONGRE, Loup, 17^{ème}

Nicolas MARÉCHAL, Ours polaire, 1796

John-James AUDUBON, Puffin (macareux moine), 1827

Anne VALLAYER-COSTER, Nature morte avec panache de mer, coquillages et lithophytes, début 19^{ème}François RATY, Mammouth, 20^{ème}

ŒUVRES DE COMPARAISON

Charles de TOURNEMINE, Éléphants d'Afrique, 19^{ème} siècleEugène DELACROIX, Tigre marchant vers la gauche, 19^{ème} siècleFrançois POMPON, Ours blanc, 20^{ème} siècleVictor VASARELY, Zèbres, 20^{ème} siècle

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

La cohorte des animaux disparus : Espaces des Sciences

La liste rouge mondiale des espèces menacées par l'UNCN (Union nationale pour la conservation de la nature)

La liste rouge des espèces menacées en France, Muséum national d'Histoire naturelle

Zoom sur un artiste de la mallette :
Chiphowka Kowspi, artiste aborigène. Focus sur l'exposition *Rouge Kwoma, peintures mythiques de la Nouvelle-Guinée*, Musée du quai BranlyExposition *Extinctions, la fin d'un monde ?* : Muséum de Toulouse

**POUR ALLER PLUS LOIN****IDENTIFIER LES ANIMAUX DISPARUS ET EN DANGER**

En reprenant le modèle des plateaux de jeu « Disparus ou en danger », dresser la liste des autres animaux disparus ou en danger à l'aide des ressources complémentaires.

Chercher les images de ces animaux et ajouter-les aux plateaux de jeu.

OBSERVER ET RECHERCHER LES COULEURS

Sélectionner des cartes-images et créer des pastilles de couleurs.

Les participants doivent les observer et les rechercher dans les cartes-images.

S'INITIER À L'ART ABORIGÈNE D'AUSTRALIE

Des motifs peints en petits points, de larges bandes colorées, des formes géométriques... Inspirez-vous des créations aborigènes pour réaliser la vôtre ! Commencer par choisir un animal !

Il est possible de faire écouter l'histoire de YAPA, le petit aborigène d'Australie

Galerie d'Art Aborigène d'Australie : des exemples de créations

PISTES D'ACTIVITÉS**REPLACER D'AUTRES ANIMAUX EN DANGER SUR UN PLANISPHÈRE**

À l'aide des ressources complémentaires, lister les animaux en danger et utiliser le planisphère de l'atelier Animaux du monde pour y replacer les animaux en danger.

RÉALISER UN COLLAGE OU UNE GRANDE AFFICHE SUR LES FACTEURS D'EXTINCTION DES ANIMAUX

Pollution, réchauffement climatique, déforestation, pêche... Les menaces qui pèsent sur les animaux sont nombreuses.

Après un échange entre les participants, proposer de réaliser un collage ou une grande affiche illustrant ces menaces.

PETIT COIN VERT**MONTER UNE CAMPAGNE DE SENSIBILISATION POUR INFORMER DES DANGERS QUI MENACENT LES ANIMAUX ET LA DIFFUSER****PROTEGER VOTRE ENVIRONNEMENT**

La Fondation Nicolas Hulot propose de nombreuses activités en France

J'AGIS POUR LA NATURE



TEXTE À LIRE

UNE ESPÈCE QUI DISPARAÎT, EST UN EFFET DOMINO

Le cas du dodo offre un bon exemple d'interdépendance des espèces. Il était associé à un arbre, le tambalacoque (*Sideroxylon grandiflorum*), qui est actuellement devenu rare, conséquence entre autres de l'extinction du dodo. Les graines de cet arbre, très dures, ne peuvent germer qu'après ingestion par un oiseau. Elles ne réussissent à germer seules que très difficilement même dans des conditions optimales.

De plus, l'arbre n'est pas assez compétitif devant la concurrence des plantes importées comme le goyavier. Le dodo en mangeant les graines les abrasait et les ramollissait par ses sucs digestifs. La tortue géante (*Cylindraspis triserrata*), elle aussi endémique de l'île Maurice, contribuait à la dispersion des graines du tambalacoque, ainsi que d'autres animaux. Ainsi, elle a également été exterminée par les hommes.

Une espèce n'est jamais isolée. La biodiversité n'est pas seulement une juxtaposition d'espèces animales et végétales, c'est aussi l'ensemble de leurs relations entre elles et avec leur milieu de vie. En moyenne, une espèce végétale conditionne la survie de 11 espèces animales. La protection des espèces passe donc obligatoirement par la protection des écosystèmes.

Ces quelques exemples montrent la responsabilité de l'homme dans la disparition de la biodiversité et de son propre milieu de vie, par des actions directes ou indirectes.

TUTO en ligne de l'activité *Animaux de la Ferme*

NOTICES D'ŒUVRES

Jean-Jacques de BOISSIEU, Porc à l'abreuvoir, profil à gauche, 18^{ème}

Henri-Horace ROLAND DELAPORTE, Panier d'œufs, 1788

ANONYME, Tenture de la Dame à la Licorne : l'ouïe, 15^{ème}-16^{ème}

Arthur FITZWILLIAM TAIT, Lapins sur un rondin de bois, 1897

ANONYME, Modèle d'étable, ca. 1981-1975 B.C.

Cornelis BEELT, Intérieur d'écurie, 17^e

André MASSON, Les coqs rouges, 1936

ŒUVRES DE COMPARAISON

Jean-François MILLET, Dessin pour La naissance d'un veau, 19^{ème}

François-Xavier LALANNE, Troupeau de moutons, 1965-1979

Alexander CALDER, petit cheval, 20^{ème} siècleANONYME, Le mosaïque de la maison des nymphes de Neapolis 4^{ème} siècle après J.CANONYME, Pasteurs et troupeaux, 15^e siècle

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Chardin, Dürer, Van Gogh : 15 lapins iconiques de l'histoire de l'art

Les animaux de la ferme : Musée des Arts Décoratifs (MAD)

Une cour de ferme au 18^{ème} siècle, L'Histoire par l'Image

Découvrir les moutons d'Henry Moore

Dossier pédagogique découverte de la Ferme-musée du Cotentin

Écomusée du Pays de Rennes : descriptif des animaux

7 animaux bretons de la ferme à découvrir

La Vache !, Jardin des sciences de la ville de Dijon – Pavillon du Raines : Dossier Pédagogique

**POUR ALLER PLUS LOIN****IDENTIFIER ET RECONSTITUER LES PIÈCES D'UNE FERME**

Salle commune, étable, laiterie... Identifier les différentes pièces d'une ferme. Puis, replacer les cartes-images dans les pièces correspondantes.

Besoin d'images pour illustrer un corps de ferme ? Penser à utiliser la base d'images de l'agence photo de la RMN

JOUER À OBSERVER LES IMAGES EN DÉTAILS

Sélectionner des cartes-images et créer des « fiches détails » en décrivant l'image en 1 phrase courte.

Par exemple :

« Je peux être composée de plusieurs objets. Par exemple, des fruits, un vase. On dit que je suis une nature morte »
Carte-image à retrouver : Henri-Horace Roland DELAPORTE, Panier d'œufs.

Placer les « fiches détails » autour des cartes-images.

Les participants doivent retrouver la ou les cartes-images correspondantes à la description.

PISTES D'ACTIVITÉS**S'APPROPRIER LES MOTS DE LA FERME**

Créer des « fiches vignettes » avec un seul mot pour décrire 1 carte-image.

Par exemple : étable, écurie, coq...

Proposer aux participants de placer les « fiches vignettes » sur les cartes-images correspondantes

ASSOCIER DES SENTEURS AUX IMAGES

Proposer aux participants de fermer les yeux et de penser aux odeurs, sons ou textures d'une ferme.

Par exemple : la paille, le chant du coq, le bêlement du mouton...
Ouvrer les yeux et associer ces ressentis aux cartes-images !

Il est possible d'enregistrer des sons ou d'écouter des ambiances sonores !

CRÉER LES ANIMAUX EN FIL ALU

Trouver des instructions ici !

PETIT COIN VERT**CRÉER UN CALENDRIER DES FRUITS ET LÉGUMES DE SAISON**

Un calendrier pour les saisons française

FABRIQUER UN LOMBRICOMPOSTEUR

Trouver le méthode ici !



TEXTE À LIRE

DOMESTICATION

Poules, moutons, vaches, il nous paraît naturel de les voir habiter nos fermes. Pourtant, il n'en a pas toujours été ainsi.

La préhistoire, période sans écriture, se divise en plusieurs phases. La première, le **paléolithique**, commence il y a plus de 2,5 millions d'années avec les premières espèces humaines. Homo Sapiens, l'homme moderne, apparaît en Afrique et arrive en Europe il y a un peu plus de 40 000 ans, pendant la dernière période de glaciation. Les populations humaines nomades se nourrissent grâce à la chasse, la pêche et la cueillette.

De 12 000 à 8 000 av JC, le climat mondial se réchauffe progressivement de manière naturelle. Le paysage se transforme, en Europe, la steppe laisse sa place à une forêt dense. Ce nouvel environnement entraîne des changements dans le mode de vie des populations humaines. La préhistoire entre dans sa deuxième phase, le **néolithique**.

Les Hommes deviennent sédentaires et domestiquent plantes et animaux, c'est l'invention de l'agriculture et de l'élevage, et le début du métier de paysan.

Le chien est domestiqué le premier, dès la fin du paléolithique, sûrement comme auxiliaire de chasse. Puis viennent la chèvre, le mouton, le bœuf et le cochon. Les autres animaux seront domestiqués plus tard, comme le cheval vers 4 000 av JC.

Ce phénomène nouveau se développe d'abord au Proche-Orient et chaque région du monde intègre la domestication à son propre rythme. Ainsi, il faut attendre près de trois mille ans avant que moutons et chèvres n'atteignent l'Europe occidentale où ils sont inconnus. De même, la poule, domestiquée en Asie du Sud-Est, arrive en Europe vers 800 av JC. Quant au dindon, originaire d'Amérique, il n'est introduit sur notre continent qu'après 1500 !

S'occuper d'animaux de la ferme demande plus de temps et d'énergie que de chasser. Mais les **avantages** sont nombreux : ils constituent une réserve de nourriture à portée de main, abondante et diversifiée. Les produits laitiers de notre quotidien comme le fromage, le beurre ou le yaourt sont inventés au néolithique ! De plus, ces animaux fournissent des matières premières pour fabriquer des objets (laine pour les vêtements, os pour des outils) et de la force de travail (tirer une charrue ou un véhicule, transport, chien de berger). Enfin, certains deviennent de véritables compagnons des humains.

TUTO en ligne de l'activité *En forme d'Animaux*

NOTICES D'ŒUVRES

ANONYME, Lyre, 2600 av. J.-C.

Bernard PALISSY, Plat : serpent et poisson, 16ème

Emile Auguste REIBER, Vase modèle Deux poissons, 1876

ŒUVRES DE COMPARAISON

ANONYME, Coupe en forme de chauve-souris, 18ème

ANONYME, Vase en forme de hibou, période Mochica, 100-700 ap. J.-C.

ANONYME, Vase à onguent en forme de bélier, 6ème siècle avant J.-C.

ANONYME, Lion de Monzon, 1000-1250.

ANONYME, à l'aigle royal, 6ème siècle avant J.-C.

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

L'animal forme, Musée des Arts Décoratifs : présentation de la galerie d'études

Article, Africa Museum : présentation de tambour à fente

Article, Science pour tous : explication de « biomimétisme »

Livret de l'exposition *Animal* : Musée des Arts Décoratifs (MAD)Livret d'aide à la visite de l'exposition *Animal* : Musée des Arts Décoratifs (MAD)

Texte à lire : « Biomimétisme »

**POUR ALLER PLUS LOIN****TROUVER L'INTRUS**

Montrer une sélection de cartes-images de l'atelier et une carte-image ne représentant pas un animal « en forme de ».

Les participants doivent trouver l'intrus qui se cache dans le jeu de cartes.

JOUER AU JEU DU BRAIN BOX

Sélectionner des cartes-images. Pour chacune, préparer une fiche avec 6 questions et réponses courtes.

Par exemple :

« À quoi je sers ? » « Quelle est la couleur », « Quel animal je représente »...

Les questions sont numérotées de 1 à 6.

Les participants piochent une carte-image et doivent la mémoriser en quelques secondes !

Une fois le temps écoulé (sablier ou chronomètre), le participant repose la carte et lance le dé. En fonction du nombre du dé, une question lui est posée.

S'il trouve la bonne réponse, il garde la carte-image.

S'il perd, il la remet dans la pile.

Objectif : récupérer un maximum de cartes-images pour gagner la partie !

PISTES D'ACTIVITÉS**JOUER AU JEU DE 7 FAMILLES**

Fabriquer un jeu de 7 familles avec une sélection de cartes-images et d'œuvres de comparaison.

Par exemple : Familles « Musique », « Mobilier », « Mode »...

L'OEUVRE OU L'OUTIL

De nombreuses œuvres qui utilisent la forme des animaux ont une signification historique et culturelle. Explorer l'histoire des ses œuvres et leurs usages.

Par exemple :

C'est quoi le carnyx ?

Ecoutez le carnyx !

Vaisselle de verre en forme de poisson, pour mettre du garum

Recette du garum

PETIT COIN VERT**CRÉER DES ANIMAUX À PARTIR DE MATÉRIAUX RÉCUPÉRÉS**

Activités, bricolages et coloriage sur les dragons



TEXTE À LIRE

LE BIOMIMÉTISME

Des inventions humaines copient celles de la nature ou s'en inspirent. C'est la bio-inspiration ou bio-mimétique. On pense tout de suite à la machine volante de Léonard de Vinci inspirée des ailes des oiseaux et des chauves-souris, ou plus récemment ... au Velcro, inventé par un ingénieur suisse d'après le système de crochets des fruits de la bardane, plante des bords de chemins, qui s'accrochent aux vêtements des promeneurs.

Le bec du martin pêcheur, spécialement profilé pour une excellente pénétration dans l'eau et attraper facilement les poissons, inspire des engins circulant à grande vitesse comme des avions, ou le TGV.

Le gecko adhère fortement sur les murs ou les écorces des arbres sur lesquels il se déplace, même si le support est humide. C'est possible grâce à la forme particulière des lamelles des coussinets de ses pattes. Les recherches portent sur des chaussures de randonnée ou la création d'un super-adhésif qui peut supporter des charges énormes.

A l'extrémité de sa trompe, la mouche a une fermeture éclair ! Lorsqu'elle se nourrit, les bords de sa "bouche" s'ouvrent et se ferment comme un "zip".

La peau des requins ou celle des dauphins sont un modèle pour des combinaisons de plongée, des palmes ou des revêtements de coques de bateaux.

Les exemples sont multiples et la recherche dans ce domaine très active, pour trouver des matériaux ou des processus de fabrication moins polluants, moins consommateurs d'énergie, permettant le recyclage, et à moindre coût.

Biomim'expo

Biomim'expo, plateforme showroom du biomimétisme et des innovations bio-inspirées. Grand rassemblement annuel, pour tous ceux qui s'intéressent à la bio-mimétique, à des approches qui s'inspirent de la nature pour innover et créer un modèle de développement respectueux de l'environnement avec conférences, expositions, colloques, ateliers.



TEXTE À LIRE

TIGRES CHINOIS

En Chine, encore aujourd'hui, de nombreux enfants portent des bonnets ou des chaussures brodés très colorés et décorés d'une tête de tigre. Un motif mignon pour des petits ? Pas seulement, car le tigre a ici un rôle prophylactique, c'est-à-dire de protecteur.

Dès les périodes anciennes de l'histoire de la Chine, l'on croit que l'âme de l'enfant est instable, qu'elle n'est pas définitivement accrochée à son corps. Elle est donc vulnérable face à des fantômes qui peuvent l'enlever et faire tomber l'enfant malade. Or ces fantômes sont repérés par les chiens et les tigres, ces derniers, considérés comme les rois des animaux, pouvant même les dévorer. Effrayés par les yeux et les oreilles ouverts et attentifs, la longue queue, les griffes et les dents acérées du tigre représenté sur les chaussures, les fantômes laissent l'enfant tranquille !

COCHON TIRELIRE

A l'origine, les tirelires sont en terre cuite et avec une simple fente. Il faut donc les casser pour en récupérer l'argent, car plus que pour stocker les pièces, elles servent à les épargner. Il faut donc bien réfléchir avant de l'ouvrir. La tirelire contient la richesse de son propriétaire. Or dans les sociétés rurales, la richesse se compte dans le nombre d'animaux que l'on possède, et notamment les cochons. Ceux-ci sont engraisés pendant des années avant d'être vendus ou tués pour produire de la charcuterie. Leur valeur s'accroît avec le temps... comme pour notre tirelire !

Les tirelires en forme de cochon existent dans le monde entier, et l'une des plus anciennes a été fabriquées sur l'île de Java en Indonésie vers 1400 av JC.

TAMBOUR À FENTE

Pour fabriquer un tambour à fente, évidez un tronc d'arbre, ouvrez une longue fente sur la partie supérieure de manière à ce que les deux parois soient d'épaisseurs différentes. Ne la recouvrez pas de peau. Frappez directement les parois avec des bâtons pour obtenir deux tonalités distinctes.

Ce type de tambour est utilisé un peu partout dans le monde, en Afrique de l'Ouest, aux Philippines, au Mexique ou en Polynésie. S'il sert à jouer de la musique pour des fêtes, il est surtout pratique pour communiquer d'un village à l'autre. Le tambourinaire envoie un message codé par les sons et le rythme de sa musique, lequel peut être entendu jusqu'à 15 km ! Le message peut ainsi être relayé de village en village par plusieurs tambourinaires sur une distance importante.

HARPE D'UR

Les plus anciens instruments à cordes connus datent de 2600 av JC et ont été retrouvés dans des tombes de la puissante cité sumérienne d'Ur, en Mésopotamie. Observez cette harpe : la tête du taureau est constituée d'une tôle d'or, ses yeux, sa barbe et ses poils sont en lapis-lazuli, une pierre semi-précieuse très coûteuse. Les panneaux des bordures sont en marqueterie de nacre sur fond de bitume. Les parties en bois, les cordes et les cornes sont, quant à elles, modernes.

Le grand luxe de cette harpe nous indique la richesse et le haut statut social de son propriétaire, Puabi, peut-être membre de la famille royale d'Ur, peut-être grande prêtresse. Dans les cultures de la Mésopotamie antique, le taureau est symbole de puissance et de fertilité. Il est également associé à certains dieux qui portent une coiffe ornée de cornes. C'est encore un taureau céleste que la déesse de l'amour, Ishtar, envoie sur la ville d'Ur pour se venger du héros Gilgamesh qui l'a repoussée.

TUTO en ligne de l'activité *Animaux imaginaires*

NOTICES D'ŒUVRES

Frise des griffons : deux griffons ailés passant à gauche, vers 510 av. J.-C.

Maître d'EGERTON, Les dragons du Yunnan, 15^{ème}Tenture de la dame à la licorne, le toucher, 15^{ème}-16^{ème} siècle

Jean COUTY, Portrait de l'oiseau qui n'existe pas, 1956

Jarre à décor de dragon, 1426-1435

ŒUVRES DE COMPARAISON

Roger PARRY, Notre Dame de Paris, vers 1945

Jérôme BOSCH, Le Jardin des Délices, 16^{ème}

Gaspard et Baltazar MARSY, Bassin du dragon entouré de 4 poissons fantastiques, Jardin du Château de Versailles, 1666-1667

ANONYME, Animal fantastique, 20^{ème}

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Zoom sur une artiste de la mallette : Niki de Saint Phalle et son bestiaire fantastique

Zoom sur une artiste de la mallette : l'artiste designer Gunta Stölzl

Les animaux fantastiques : Musée des Arts Décoratifs (MAD)

Les animaux fantastiques entrent au Muséum d'histoire naturelle de Londres !

Bestiaires, chimères et autres gargouilles : bibliographie du Muséum de Toulouse

Fiche pédagogique sur le bestiaire médiéval : l'Abbaye aux dames, Saintes

Application à télécharger : Faites-vous peur avec les plus beaux monstres de l'histoire de l'art !

Tout savoir sur les Alebrijes, créatures fantastiques mexicaines !



POUR ALLER PLUS LOIN

OBSERVER DANS LE DÉTAIL LES ANIMAUX IMAGINAIRES

Créer des fiches « Ça n'existe pas ! » pour chaque animal imaginaire.

Par exemple : « Un animal avec un corps de pieuvre et une tête de vache, ça n'existe pas ! »

Les participants associent chaque fiche « Ça n'existe pas ! » à la carte-image correspondante.

ANIMAUX RÉELS ET IMAGINAIRES : TROUVER L'INTRUS !

Rassembler des animaux imaginaires et un animal réel. Trouver l'intrus.

JOUER ENSEMBLE À IDENTIFIER LES ANIMAUX IMAGINAIRES

Fabriquer plusieurs « fiches devinettes » pour décrire les cartes-images.

Par exemple : « Je tire la langue », « Je vole », « Je crache du feu »...
Placer les « fiches devinettes » autour des cartes-images.

Les participants doivent trouver la ou les cartes-images correspondantes aux fiches devinettes.

PISTES D'ACTIVITÉS

DEVINER LE NOM DE LA FIGURE DE L'ANIMAL IMAGINAIRE

Créer des fiches devinettes « Qui suis-je ? » pour retrouver plusieurs figures : centaure, sirène, sphinx...

Par exemple : « J'ai un corps de cheval et un buste d'homme. Je suis issu de la mythologie grecque, qui suis-je ? »

Les participants doivent trouver la bonne réponse et relier la fiche devinette à la bonne carte-image.

ECRIRE UN CONTE OU UNE HISTOIRE COLLECTIVE

En vous inspirant des cartes-images, imaginez ensemble une histoire sur un ou plusieurs animaux imaginaires.

Pourquoi sont-ils devenus des animaux fantastiques ?

N'oubliez pas de donner un titre à votre histoire !

PETIT COIN VERT

COMPOSER VOTRE ANIMAL IMAGINAIRE

En récupérant des matériaux écologiques (bois, carton...), réaliser une création artisanale en forme d'animal fantastique.

Utiliser toutes les techniques et surtout toutes les couleurs !



TEXTE À LIRE

MAMI WATA LA SIRÈNE

Si vous naviguez près des côtes d’Afrique de l’Ouest ou des Caraïbes, vous pouvez rencontrer Mami Wata. Mami Wata est très belle, avec une peau noire d’ébène, des yeux noirs brillants, des cheveux noirs bouclés qu’elle coiffe avec un peigne d’or. Elle porte des bijoux clinquants. Mami Wata est toujours accompagnée d’un serpent qui enroule son corps étincelant autour de sa taille et de ses épaules. Si elle a un buste de femme, ses jambes, en revanche, sont remplacées par une queue de poisson. Mami Wata est une sirène, une divinité de l’eau.

Mais ne vous laissez pas tromper par sa beauté, si elle est contrariée, Mami Wata peut être dangereuse ! Elle a un cœur romantique, elle protège les amoureux. Mais gare à l’homme infidèle ! Qu’il soit à terre ou sur un bateau, Mami Wata l’enlève pour l’entraîner loin dans les profondeurs insondables de l’océan, dans le monde des esprits aquatiques. Là, en échange de son amour, elle demande à l’homme une promesse de fidélité. S’il accepte, elle le laisse repartir vers la surface encore plus beau, encore plus riche qu’avant. Mais s’il refuse ou trahit son serment, il reste enfermé dans les abysses de la mer et plus personne ne le revoit jamais...

Chanson pour enfants, Mami Wata

LA LICORNE

Dans une forêt ancienne et mystérieuse, vit une licorne, belle et fière. Près de la forêt se trouve le château du roi. Mais le roi n’en sort jamais car il a peur, peur de l’extérieur, peur de ce qu’il ne connaît pas. Et comme le font souvent les gens qui ont peur, il veut dominer ce qu’il ne comprend pas. Alors il promet la récompense la plus exceptionnelle à celui qui lui ramènera la licorne afin qu’il puisse l’enfermer dans son château.

Les chevaliers, avides de richesse, sautent de joie et se précipitent dans la forêt. Mais aucun n’en revient victorieux. Car la licorne est sauvage et puissante, et elle ne se laisse approcher par aucun homme. Le plus jeune des chevaliers, dont tout le monde s’est moqué parce qu’il n’a pas encore de barbe au menton, a attendu avant de tenter sa chance. Il n’est peut-être pas aussi fort que ses aînés, mais il est plus malin. Il a l’idée de demander de l’aide à sa cousine, du même âge que lui.

Elle accepte et s’enfonce dans la forêt. Arrivée en son centre, elle aperçoit la licorne. Elle se fige, le cœur battant. Mais la licorne s’avance vers elle calmement, sans agressivité, et vient se frotter à elle. Son cousin avait raison, parce qu’elle est une jeune fille, la licorne ne lui fait aucun mal. Elle caresse la licorne et en même temps, lui passe une corde autour du cou. Puis elle l’emmène hors de la forêt, où l’attend le jeune chevalier. Il peut ainsi présenter triomphalement la licorne au château du roi et recevoir la récompense. La licorne est placée dans une cage, et la jeune fille lui rend visite tous les jours, la cajole pendant des heures. Son cousin est content, le roi est content, mais la licorne est triste, alors la jeune fille a honte de son geste. Un jour, c’est sûr, elle la libèrera.



TEXTE À LIRE

CENTAURES

Les centaures sont nés des amours d'un homme et d'une jument. Ils sont sauvages, colériques, violents, tel Nessos, qui vit au bord d'un fleuve impétueux. Un jour, il voit arriver le héros Héraklès et son épouse Déjanire. La beauté de cette dernière l'éblouit et il désire la posséder. Il propose de faire traverser la jeune femme sur son dos, ce qu'ils acceptent. Mais lorsque Nessos atteint l'autre rive, au lieu de déposer Déjanire, il s'enfuit avec elle contre sa volonté. Pour sauver son épouse, Héraklès transperce le centaure d'une flèche empoisonnée.

Néanmoins, un centaure fait exception. Il s'agit de Chiron. Son père, Cronos, tombe amoureux de la belle Phylria. Mais Rhéa, son épouse, s'en rend compte et il fuit sa colère sous la forme d'un cheval. Ainsi l'enfant né de Phylria a-t-il conservé les deux aspects de son père.

Chiron est immortel et il fait preuve d'une telle soif de connaissance qu'Artémis et Apollon lui enseignent la chasse à l'arc, la musique, la divination, l'astronomie et la médecine. Devenu le plus sage des philosophes, l'éducation des héros les plus célèbres lui est confiée, comme celles de l'explorateur Jason, du médecin Asclépios ou du bouillant Achille. Blessé à mort par accident par Héraklès, il offre son immortalité au titan Prométhée et Zeus le transforme en étoiles. C'est lui que vous pouvez voir dans les constellations du centaure et du sagittaire.



TUTO en ligne de l'activité *Animaux Mal-aimés*

NOTICES D'ŒUVRES

Auguste Nicolas CAIN, Loup, 1894

Thomas FELIX, Le Pacha de Mossoul visitant les fouilles de Khorsabad, 19e

Gaston LE BOURGEOIS, Rat d'eau du Canada, 1924

Ōide TŌKŌ, Cat watching a spider (chat regardant une araignée), 1888-1892

Victor HUGO, Vianden à travers une toile d'araignée, 19^{ème}

LE DOUNIER-ROUSSEAU, La charmeuse de serpents, 1907

ŒUVRES DE COMPARAISON

Luis FERNANDEZ, Deux pigeons, 20^{ème} siècle

Jean CARRIÈS, Crapaud et grenouille, entre 1889 et 1894

Odilon REDON, L'araignée souriante, 1881

Paul KLEE, L'étau de fer barbelé à la souris, 1923

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Roman le Renard : La BNF

Zoom sur l'art aborigène australien en référence à un artiste de la mallette : Kevin WIRRI

« Franz Marc et August Macke, à l'avant-garde allemande » : découvrez 2 artistes du mouvement expressionniste allemand (en référence à l'œuvre de F. Marc, Les loups)

**POUR ALLER PLUS LOIN****OBSERVER ET RECHERCHER LES COULEURS**

Sélectionnez des cartes-images et créer des pastilles de couleurs.

Les participants doivent les observer et les rechercher dans les cartes-images.

REPLACER LES ANIMAUX MAL-AIMÉS DANS LEUR MILIEU NATUREL

Rechercher les milieux naturels des animaux mal-aimés.

Proposer aux participants d'associer chaque animal à son milieu naturel.

Besoin d'images pour illustrer les milieux naturels ? Penser à consulter la base d'images de l'agence photo de la RMN

PISTES D'ACTIVITÉS**INVENTER UNE HISTOIRE COLLECTIVE... SURREALISTE !**

En s'inspirant du jeu d'écriture « le cadavre exquis », un participant écrit le début d'une histoire sur les animaux mal-aimés, en laissant apparaître uniquement la fin de son texte.

Il passe la feuille de papier à son voisin qui écrit la suite...

Le texte est fini lorsqu'il revient au premier qui a commencé l'histoire !

SORTIE : LA NUIT INTERNATIONALE DE LA CHAUVÉ-SOURIS

En septembre, le Muséum national d'Histoire naturelle organise un événement à la tombée du jour pour étudier les chauve-souris.

PARTICIPER À LA NUIT INTERNATIONALE DE LA CHAUVÉ-SOURIS

PETIT COIN VERT**COMPRENDRE LE RÔLE ÉCOLOGIQUE DES ANIMAUX MAL-AIMÉS**

Créer des infos-bulles « Grâce à moi... » pour comprendre le rôle de chaque animal dans la biodiversité.

Exemple : pour la chauve souris « Grâce à moi, tu n'es plus piqué par les moustiques ! » Associer chaque info-bulle à un animal.





TEXTE À LIRE

ARAIGNÉE DU SOIR, ESPOIR

Comme le scorpion, l'araignée appartient à la famille des arachnides. Elle possède 6 à 8 yeux et 8 pattes, ce qui la différencie des insectes, lesquels n'ont que deux yeux, 6 pattes ainsi que des antennes et parfois des ailes. L'une des capacités les plus extraordinaires de l'araignée est qu'elle produit de la soie, jusqu'à huit types différents (gluante, sèche...), grâce à un organe situé à l'arrière de son abdomen. Un fil est constitué de très nombreux micro-fils et peut mesurer 0,05 mm de diamètre. Ne vous fiez pas à sa finesse, il supporte la force du vent ou de la pluie, ce qui en fait un matériau plus résistant que l'acier – des ingénieurs imaginent des gilets pare-balle en soie d'araignée !

Avec leur soie, certaines araignées fabriquent des cocons, pour piéger leurs proies ou pour protéger leurs petits qu'elles nourrissent après l'éclosion. D'autres tissent des toiles aux formes diverses. Les magnifiques toiles régulières dessinent des spirales à la géométrie remarquable. D'autres sont en nappe, en dôme ou en tube, comme pour les mygales. Ne les cassez pas ! L'araignée en a besoin pour capturer ses proies.

Car les araignées sont des prédatrices qui chassent des proies correspondant à leur taille, surtout des insectes dont elles régulent les populations davantage que les oiseaux. Sans les araignées, il y aurait beaucoup plus de moustiques, qui eux-mêmes transmettent des maladies à l'homme. Si vous repérez chez vous une fine toile de pholque phalangide dans un coin de plafond, laissez-la tranquille, elle mangera vos moustiques !

Oui mais l'araignée peut-elle mordre, est-elle dangereuse ? Il est vrai que l'araignée injecte à sa proie un venin qui la paralyse et commence à la digérer – elle ne peut consommer que des liquides. Êtes-vous une proie pour l'araignée ? Non, en aucun cas ! Elle n'a donc aucun intérêt à gâcher son venin pour vous mordre pour le plaisir. Aucune araignée ne se précipite volontairement sur un humain pour le mordre !

Néanmoins, des cas de morsures existent. Si l'araignée se sent agressée, si elle est touchée ou acculée dans un coin, elle va se défendre et peut mordre. Ne feriez-vous pas la même chose si vous étiez attaqué ? Cependant, les morsures restent peu nombreuses, elles concernent principalement de grosses araignées des régions tropicales, et si elles sont douloureuses, elles sont très rarement mortelles (sauf en cas d'infection, de personne malade ou fragile). La très grande majorité des araignées préfèrent fuir face à la menace que nous représentons pour elles !

Rassurez-vous, les araignées de nos maisons et nos jardins sont inoffensives. A l'intérieur, elles sont le signe d'un endroit sain et nous débarrassent d'insectes nuisibles. A l'extérieur, elles indiquent la bonne santé du jardin où vivent de nombreux autres animaux. Alors ne les écrasez plus et prenez le temps d'observer la belle épeire frelon, avec son gros abdomen strié de jaune et de noir, qui attend la tête en bas sur sa toile d'une finesse et d'une symétrie admirables...

TUTO en ligne de l'activité *Observons les Animaux*

NOTICES D'ŒUVRES

Henri CAROT, Cygnes sur le lac d'Annecy, 1890

Eadweard MUYBRIDGE, Biches, courses et sauts, 1887

Joseph VERNET, Intérieur du Port de Marseille, 1754

ANONYME, Poids à peser l'or, 20 siècle

ŒUVRES DE COMPARAISON

Pieter BOEL, Étude d'une grue couronnée, 17^{ème}

Eugène DELACROIX, Cheval marchant vers la gauche, 19^{ème}

Pierre Paul RUBENS, Étude de panthères, 17^{ème}

Florian VIEL, Installation de chamelon, 2017

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Exposition *Visions Huichol, un art amérindien* : Musée d'Arts Africains, Océaniens et Amérindiens (à découvrir en lien avec le tableau de laine représentant une Tortue dans la mallette)

Zoom sur un artiste de la mallette : Jacques-Raymond Brascassat, peintre animalier

Stars d'hier et d'aujourd'hui à la Ménagerie de Paris, avec Zarafa, la girafe

Zoom sur un artiste de la mallette : Antoine-Louis Barye, sculpteur animalier

Découvrez l'ornithorynque !

Partez à la découverte, en images, des grottes de Lascaux et de ses représentations animales !

Découvrez le caméléon !

Zoom sur les classification des poissons



POUR ALLER PLUS LOIN

CLASSER LES ANIMAUX À POILS, À PLUMES ET À ÉCAILLES

Créer des catégories pour venir y associer les animaux.

Il est possible d'utiliser les animaux des autres ateliers pour compléter le jeu.

JOUER À OBSERVER LES DÉTAILS DES ANIMAUX

Fabriquer plusieurs « fiches devinettes » pour décrire les cartes-images.

Par exemple : « Je suis en bronze », « J'ai des tâches noires », « Je ne saute pas »

Placer les « fiches devinettes » autour des cartes-images.

Les participants doivent trouver la ou les cartes-images correspondantes aux « fiches devinettes ».

IDENTIFIER ET NOMMER LES PARTIES DES ANIMAUX

À l'aide des cartes-images squelettes, identifier les parties des animaux sur des fiches.

Les participants doivent replacer les fiches sur la carte-image.

PISTES D'ACTIVITÉS

OBSERVER ET IDENTIFIER LES MODES DÉPLACEMENT DES ANIMAUX

Sélectionner des cartes-images et des œuvres de comparaison montrant les animaux en mouvement.

Créer des fiches « comment je me déplace ? »

Par exemple : je marche, je cours, je nage, je saute...

Demander aux participants d'observer les animaux et leur mouvement. Puis associer les fiches « comment je me déplace ? » aux animaux.

Pour sélectionner des animaux en mouvement, faites le tour des ateliers et penser à consulter l'agence photo de la RMN

PETIT COIN VERT

DONNER DES LOUPES ET OBSERVER LES ANIMAUX DE PLUS PRÈS AUTOUR DE VOUS, INSECTES, ESCARGOTS...



TEXTE À LIRE

BRÈVE HISTOIRE DE L'ÉTUDE DE L'ANIMAL

Dès le **paléolithique**, l'homme s'intéresse aux animaux, si essentiels dans sa vie quotidienne. Il les représente sur de petits objets ou sur les parois des grottes, de manière réaliste et détaillée, même si nous n'en comprenons pas les raisons.

Les études et observations scientifiques sur les animaux nous sont mieux connues grâce aux textes. Dans l'**Antiquité**, des savants de Mésopotamie établissent une classification du monde animal en trois groupes (de la terre, de l'eau et des airs).

Le philosophe grec Aristote (IV^e ème si av JC) rédige de nombreux traités sur les animaux, dont il compare déjà les anatomies.

Au I^{er} si apr JC, le romain Pline l'Ancien est l'auteur d'une *Histoire naturelle* qui regroupe toutes les connaissances du moment sur des sujets aussi divers que les mathématiques, la géographie, la botanique... et la zoologie.

Les savants du **Moyen-Age** reprennent et enrichissent les textes d'Aristote et de Pline, aussi bien en Europe chrétienne (Albert le Grand au XIII^e ème si) que dans le monde musulman (comme Al-Asmai, auteur de traités sur le cheval et le chameau au VIII^e ème si en Irak).

Le Moyen-Age produit également des bestiaires, ouvrages où licorne, dragon et griffon côtoient lion, éléphant et renard. Tous sont des animaux auxquels on croit (lion et licorne ne vivent-ils pas dans l'Orient lointain et mystérieux?) et leur sont associés des comportements à la dimension religieuse et morale.

La **Renaissance** se situe dans la continuité, avec le compilateur Conrad Gessner, dont *l'Historia animalium* est illustrée par l'artiste Albrecht Dürer.

Les avancées les plus spectaculaires ont lieu à partir du **XVII^e ème si**. John Ray et Francis Willughby sont les premiers à observer les animaux dans leur milieu naturel et à proposer une classification basée sur les anatomies. D'une manière générale, les études sont approfondies et l'on s'intéresse davantage aux invertébrés, comme les insectes.

Au **XVIII^e ème si**, le Suédois Carl von Linné invente une nomenclature scientifique à deux noms latins pour désigner les animaux (*Apis mellifera* pour l'abeille). Il crée également une classification du vivant en familles et sous-familles (l'abeille appartient à l'embranchement des arthropodes, la classe des insectes, etc). Les deux systèmes sont encore utilisés aujourd'hui.

Georges Louis de Buffon rédige une *Histoire naturelle* encyclopédique. Il est le premier à trouver des ressemblances entre les anatomies de l'homme et des grands singes. Il prône l'observation et les expériences sans recours aux interprétations religieuses.

Au **XIX^e ème si**, Jean-Baptiste de Lamarck développe l'idée de transformation des espèces. Charles Darwin précise la théorie de l'évolution dans son *Origine des espèces par la sélection naturelle*.

Georges Cuvier se spécialise en anatomie comparée et développe la paléontologie. A ce titre, le mot « dinosaure » (littéralement « terrible lézard ») est créé par Richard Owen.

Le **XX^e ème si** s'intéresse davantage à l'éthologie, soit l'étude du comportement des animaux. Citons trois jeunes femmes qui, dans les années 1960, sous l'impulsion de l'anthropologue Louis Leakey, observent les grands singes, cousins de l'homme : Jane Goodall pour les chimpanzés, Birute Galdikas pour les orangs-outans et Dian Fossey pour les gorilles.

Cette brève histoire de l'étude de l'animal n'est en rien exhaustive et n'a pour but que de donner quelques points de repères. D'autant qu'elle s'écrit encore de nos jours!

TUTO en ligne de l'activité *Animaux du Monde*

NOTICES D'ŒUVRES

Eugène DELACROIX, Tête de lion rugissant, 19^{ème}

ŒUVRES DE COMPARAISON

ANONYME, Hippopotame, Moyen Empire égyptien, 12^{ème} dynastie

ANONYME, Cobra rampant, Egypte ancienne, basse époque, 672-332 av. J.-C.

Nicolas HUET, Koala, 18-19^{ème}Xavier VEILHAN, Rhinocéros, 20^{ème}

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

Les animaux dans l'art : sélection de la BnF

Les animaux au fil de l'art

Dossier pédagogique Le Bestiaire : Musée des Beaux arts de Rennes

Exposition *Beauté animale* : Grand palaisExposition *Les animaux sortent de leur réserve* : Centre Pompidou*Un animal, des animaux* : Exposition pédagogique gratuite

La Grande Galerie de l'Évolution : Muséum national d'Histoire naturelle

**POUR ALLER PLUS LOIN****COMPLÉTER LES EXPRESSIONS D'ANIMAUX**

Rassembler des expressions et proverbes sur les animaux :

Par exemple : « monter sur ses grands chevaux », « être malin comme un singe », « fier comme un coq » ou « connu comme le loup blanc »...

Proposer aux participants de compléter les expressions, puis de les replacer sur les cartes-images. Échanger sur d'autres expressions !

FORMER DES COUPLES D'ANIMAUX

Créer des fiches « famille » avec séparément le nom du mâle et de la femelle pour chaque animal.

Par exemple : un bélier / une brebis

Proposer aux participants de retrouver les couples.
Il est possible d'ajouter le nom du petit.

Relier ensuite les fiches « famille » aux cartes-images.

JOUER AU JEU DE 7 FAMILLES ANIMAUX DU MONDE

Avec tous les animaux du monde, constituer un jeu de 7 familles :
Oiseaux, félins, mammifères aquatiques...

PISTES D'ACTIVITES**ASSOCIER UN PAYS À SON ANIMAL EMBLÈME**

Dessiner des cartes de pays du monde : Afrique, Australie, Canada...

Proposer aux participants de retrouver le nom de ce pays et l'animal qui en est son emblème. Il est possible de dessiner le drapeau du pays.

Par exemple : Espagne = taureau, Australie = kangourou, Bangladesh = tigre

Liste des animaux nationaux

PETIT COIN VERT**ÉCRIRE UNE CHANSON SUR LES ANIMAUX DU MONDE**

RAMASSER LES DÉCHETS AUTOUR DE SOI ET LANCER UN DÉFI COLLECTIF DU SAC DE DÉCHETS LE PLUS LOURD !

CRÉER UNE CHARTE DES PETITS GESTES DU QUOTIDIEN POUR CONTRIBUER À LA PROTECTION DES ANIMAUX



TEXTE À LIRE

VOYAGE, VOYAGE !

De nombreux animaux migrent en suivant le rythme des saisons sur des distances très importantes, jusqu'à des milliers de kilomètres. L'objectif ? Trouver des environnements favorables aux naissances, et des stocks abondants de nourriture. Ces lieux idéaux sont parfois très éloignés les uns des autres, d'où la nécessité de se déplacer.

La **cigogne** s'installe en Europe ou dans le nord de l'Afrique pour édifier un nid impressionnant. Situé en hauteur pour le protéger des prédateurs, il peut mesurer 2 mètres de profondeur et peser jusqu'à 400 kilos. Lorsque l'hiver arrive, elle va davantage dans le sud de l'Afrique pour profiter d'un climat plus clément. Grâce à sa technique de vol plané, elle peut parcourir jusqu'à 10 000 km sans trop se fatiguer !

La **baleine à bosse** passe l'été dans des eaux froides très riches en nourriture. Pour chasser le krill ou les petits poissons dont elle raffole, elle les étourdit en frappant l'eau avec ses nageoires. Si plusieurs individus acceptent de coopérer, ils nagent sous le banc de poissons en lâchant de l'air par leurs évents, emprisonnant ainsi leurs proies dans un filet de bulles. Il n'y a plus qu'à remonter à la surface gueule ouverte pour se servir ! Il semblerait que chaque population se déplace uniquement dans l'hémisphère où elle vit, sans jamais franchir l'équateur.

La **tortue marine** arpente les océans pour se nourrir. Elle ne s'aventure sur la terre ferme que pour pondre, environ tous les deux ans, ce qui lui demande beaucoup d'énergie car ses pattes sont faites pour nager et pas pour marcher. La femelle retourne toujours sur la plage de sa naissance pour y déposer ses œufs à son tour. Ainsi la tortue luth, la plus grosse tortue marine avec en moyenne une taille d'1,50 m pour 400 kg, peut aller jusqu'en Scandinavie pour manger et revenir pondre en Guyane.

Enfin, la capacité à migrer sur de très longues distances n'est pas une question de taille, comme le prouve le **monarque**. Ce papillon de 10 cm d'envergure se déplace tous les ans entre les Etats-Unis et le Mexique, où il pond. Des groupes de plusieurs millions d'individus parcourent ainsi jusqu'à 4000 km !