

Déroulé atelier Memory

Matériel :

Fiches fournies

Crayons de couleurs

Si possible : plastifieuse et fiches transparentes pour plastifier

Déroulé de l'atelier :

Distribuer à chaque enfant une ou plusieurs fiches à colorier.

Leur faire une petite explication courte : le bestiaire médiéval.

Egalement, leur distribuer les planches d'animaux fantastiques pour faire du coloriage.

Explication :

Dans les récits de toutes les époques, on retrouve des créatures fantastiques. Des monstres méchants ou des créatures amies des hommes.

La licorne – ou unicolore - est une créature légendaire : un cheval avec une corne sur le front. Elle est présente dans les récits depuis l'Antiquité, vraisemblablement confondue avec le rhinocéros.

La sirène à l'origine est une créature mi-femme mi-oiseau dans la mythologie grecque. Mais celle que l'on connaît aujourd'hui est une créature mi-femme mi-sirène qui chante pour envouter les marins.

Le dragon est un animal à la fois terrestre, aquatique et céleste. Il crache du feu, réunissant ainsi les 4 éléments (eau, terre, air, feu). Il n'est ni bon, ni mauvais ; il représente dans les écrits le Bien ou le Mal.

Le griffon est représenté avec la tête, les ailes et les serres d'un aigle ainsi que le ventre, les pattes et la queue d'un lion. Il a également les oreilles d'un cheval.

Consignes :

Mettre en couleur les animaux fantastiques. Colorier de la même manière chaque animal deux fois pour créer une paire.

Découper chaque image.

Si possible, plastifier les cartes pour qu'elles ne s'abiment pas.

Il ne reste plus qu'à jouer au memory.







