



## L'atelier se déroule en 3 temps :

### > Créer son animal

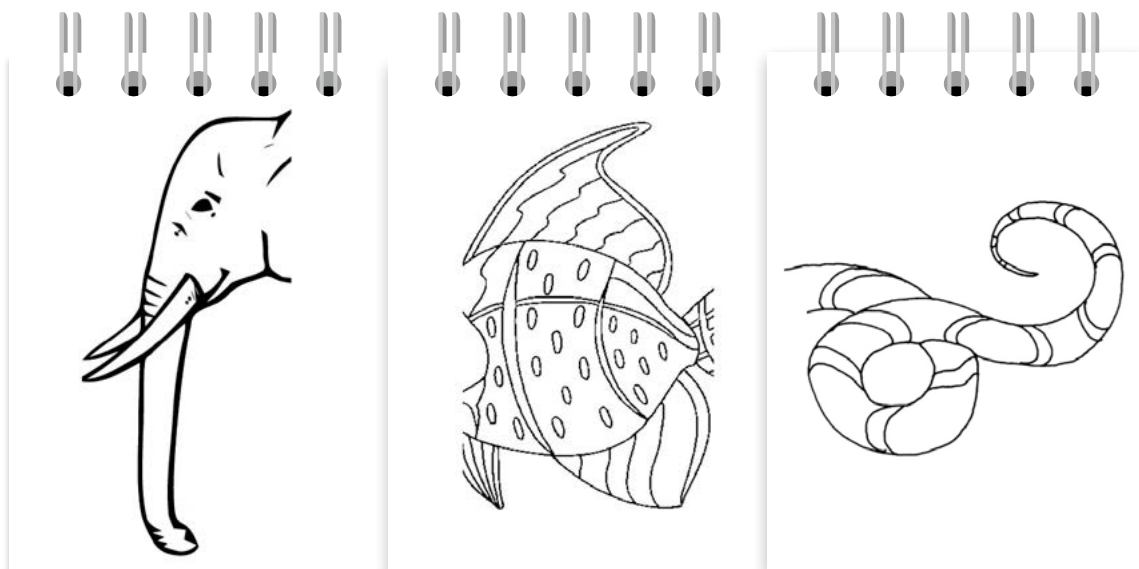
Choisir, découper, composer, coller, colorier

### > Lui donner un nom

Inventer de toutes pièces ou bien à partir des noms des animaux qui le composent (par exemple l'Oissonval: tête d'oiseau, corps de poisson et pattes de cheval: oi-sson-val)

### > Inventer son histoire

À l'instar du Basilic, doté du pouvoir de pétrifier son adversaire d'un simple regard, mais que l'on peut vaincre en lui renvoyant son regard au moyen d'un miroir, proposer aux élèves d'inventer l'histoire de leur animal fantastique.



### Aller plus loin :

> Pour parfaire votre connaissance du bestiaire imaginaire voici une référence bibliographique intéressante: « Bestiaire imaginaire » de Julie Delfour, ed. Seuil

> Pour explorer les représentations du bestiaire médiéval à l'Abbaye, le service Ville d'Art et d'Histoire et médiation culturelle de la ville de Saintes peut vous proposer une visite guidée sur le thème des monstres

> Nous vous proposons également un jeu d'identification, à faire en autonomie avec vos élèves à partir du kit que nous mettons à votre disposition (droit d'entrée à l'Abbaye aux Dames: 4€/enfant, inclus dans les propositions Musicaventure)

✉ Catherine Chenesseau  
 Référente pôle «jeunesse et patrimoine»  
 Service Ville d'Art et d'Histoire et Médiation Culturelle  
[c.chenesseau@ville-saintes.fr](mailto:c.chenesseau@ville-saintes.fr)  
 05 46 98 23 89