

Curieux bestiaire de La Réunion

Académie de La Réunion
Année 2025



Le projet

Les élèves travaillent en **binômes de classes** (par ex. une école du littoral avec une école des Hauts).

- Chaque classe observe son environnement proche : paysages, espèces animales, ressources naturelles.
- Ils imaginent un animal issu de cet écosystème : comment il vit, ce qu'il mange, ses modes de déplacement.
- Les deux classes associent leurs propositions : un « animal hybride » naît de la rencontre.

À travers un dessin à deux voix dont les auteurs ne se connaissent pas, ne se voient pas, et ne contrôlent pas le résultat, les élèves vivent une coopération à distance, faite de confiance, d'imagination et d'acceptation du hasard.

Chaque moitié de l'animal est créée indépendamment, puis rassemblée pour former une œuvre inattendue.

Cette collaboration graphique révélera des formes hybrides, des idées inattendues, des images partagées sans parole.

Loin des logiques de performance, le projet valorise la diversité des regards, des histoires et des territoires, comme autant de fragments du monde que les enfants relient entre eux avec spontanéité et sensibilité. L'imaginaire devient ici un langage commun, où chaque trait compte et où chaque surprise est un pont tendu vers l'autre.

Objectifs pédagogiques

Favoriser la rencontre et la coopération entre élèves de différents territoires de l'île (Nord/Sud, Littoral/Les Hauts).

Développer la curiosité et l'imaginaire à travers un processus créatif collaboratif.

Contextualiser la démarche par l'étude de l'environnement proche de l'école (paysage, faune, flore, milieux de vie).

Relier sciences, Éducation au Développement Durable et arts plastiques.

Stimuler les compétences langagières par la production de textes poétiques et narratifs en lien avec les créations plastiques.

SOMMAIRE

Les éléments institutionnels et le calendrier

Déroulé pédagogique :

- **Découverte de la thématique**
- **Représenter le milieu de vie de notre curieux animal**
 - Observer le paysage autour de l'école, le photographier...
 - Pistes pour représenter l'environnement de notre curieux animal
- **Les étapes pour la réalisation de notre curieux animal**
 - **Le corps de notre curieux animal :**
 - Pistes pour réaliser une silhouette originale
 - **Drôles de têtes :**
 - Dessiner la tête de notre curieux animal à partir de photos d'animaux
 - **La peau de l'animal :**
 - Expérimenter des médiums, outils divers pour une recherche de textures
 - Rechercher des effets variés en utilisant le collage
 - **Les détails qui font l'animal :**
 - Observer les images et dessiner des yeux, des pattes, des cornes, un bec...
 - Coller ces éléments lors de la compilation
 - **Préparer son animal pour l'échange :**
 - Reprendre le dessin de la silhouette de l'animal (étape 1)
 - Matérialiser la tête
 - Choisir parmi les expérimentations celles qui serviront pour la peau
 - Coller les détails (yeux, pattes, ailes...)
- **Un texte pour raconter son animal :**
 - Elève n°1 :
 - son nom, son surnom, raison de son surnom, âge, lieu de naissance...
 - Son aspect physique : sa peau, des détails visibles ou pas, ses tics, ses manières...
 - Qualités ou points forts
 - Défauts ou points faibles
 - Elève n°2 :
 - Caractère
 - Son désir le plus profond, son vœu le plus cher
 - Ses espoirs et ses peurs

Echange des dessins : chaque élève continue sans le voir « la queue de l'animal » et complète le texte.

Les éléments institutionnels



Sciences & EDD

- Observation du milieu : littoral, forêt, ravine, montagne, milieu urbain.
- Étude d'espèces endémiques et introduites.
- Réflexion sur l'adaptation des êtres vivants : alimentation, locomotion, habitats.

Arts visuels

- Création d'animaux hybrides en **dessin, volume, collage, transparence**, jeux de matières (plumes, poils, écailles).
- Référence au **surréalisme** et au **cadavre exquis** pour situer la démarche artistique.

Lecture & écriture

- Poèmes (calligrammes, acrostiches).
- Histoires insolites écrites à deux classes (comme pour les dessins).
- Textes narratifs sur l'animal inventé (fiche descriptive scientifique et récit imaginaire).

Le calendrier

Octobre 2025 : présentation du livret ressource, constitution des binômes,

Novembre 2025 :

- lancement du projet dans les classes. Formation artistique des enseignants
- Les premières expérimentations

Décembre 2025 : Réalisation de la première moitié de l'animal et écriture du début du texte

Janvier- mars 2026 : Echange des productions et réalisation de l'autre moitié de l'animal

Avril 2026 : Restitution

DECOUVERTE DE LA THEMATIQUE

<i>Objectifs</i>	Comprendre ce qu'est le « cadavre exquis », son origine et son rôle. Le replacer dans un cadre artistique et historique précis. Explorer le mouvement auquel il est rattaché, ses principes et ses figures marquantes.
<i>Présentation orale et visuelle</i>	Le cadavre exquis est un jeu collaboratif imaginé au début des années 1920. Il a été inventé à Paris par un cercle d'écrivains et d'artistes surréalistes tels qu'André Breton, Yves Tanguy, Jacques Prévert ou encore Marcel Duchamp. Le terme vient d'une phrase obtenue lors d'une partie : « Le cadavre exquis boira le vin nouveau ». Pour réaliser un cadavre exquis: Plusieurs personnes composent ensemble une phrase ou un dessin, en pliant le papier de manière à ce que personne ne puisse voir la ou les collaborations précédentes
<i>Activités</i>	Projection d'exemples célèbres de cadavres exquis (textes, dessins). Faire émerger le vocabulaire: Œuvre collective/ jeu / créature hybride/ hasard



Cadavre exquis

Yves Tanguy, André Breton, Jacqueline Lamba



Cadavre exquis

André Breton, Jacques Hérold (Herold Blumer, dit), Wifredo Lam (Wifredo Oscar de la Concepción Lam y Castilla, dit)



Cadavre exquis

Max Morise, Man Ray, André Breton, Yves Tanguy



Cadavre exquis

Natalie Seroussi

Site du musée Pompidou :

<https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cMdR9rp>

Le milieu de vie de notre animal

Etape 1: Où vit notre curieux animal ?

Questionner le monde : Observer les paysages autour de l'école

Objectif : Développer une première approche sensible et scientifique de l'environnement proche.

- **Sortie de proximité / observation directe :**

- Nommer les éléments du paysage (arbres, champs, forêts, rivière, ravine, montagne, rue, chemin, maison, immeuble, commerce...).
- Réalisation de croquis rapides ou photographies.

- Dessins in situ : - Par groupe de 2, un élève tient un cadre en carton pendant que l'autre dessine les lignes du paysage (ligne d'horizon, ligne des arbres ou des bâtiments, ligne des routes ou des chemins...)

- A l'aide d'un viseur (tube en carton), les élèves dessinent des détails du paysage.

- Prise de photos : vue de loin comme avec le cadre en carton ou vue de près pour les détails

- **Activité en classe :**

Collecte de mots : couleurs, sons, sensations (atelier vocabulaire poétique).

EDD : repérer les traces humaines (pollution, aménagements, espèces menacées).

Pistes pour réaliser l'environnement dans lequel vit notre curieux animal

Piste n°1 : à partir d'un détail dessiné in situ ou prélever dans une photographie, continuer les lignes sur la feuille. A l'intersection des lignes, ajouter de la couleur pour matérialiser des champs, des maisons, des montagnes...

Piste n°2 : à partir du dessin « les lignes du paysage », ajouter des éléments découpés dans des magazines ou des matériaux collectés (graines, feuilles, terre...)

Piste n°3 : se servir du dessin des lignes du paysage et remplir les espaces avec des formes découpées dans du papier de couleurs.

Mise en oeuvre

Chaque enfant disposera d'une feuille A3, dont il choisira librement l'orientation (portrait ou paysage).

Les enfants qui commenceront le dessin, réaliseront la première moitié de dessin en laissant volontairement un bandeau visible de 5 cm à l'extrémité de leur composition. Ce bandeau servira de zone de jonction, pour permettre à leur binôme de prolonger le dessin.

Etape 2: Créer la silhouette de l'animal

Les pistes

1

Faire des taches d'encre, les rassembler et les expander par coulage ou soufflage, jusqu'à obtenir une forme assez différente de la réalité.



2

Avec les doigts trempés dans la peinture, tirer des traits du centre vers l'extérieur... « *Ce sera notre animal, comment va -t-on le reconnaître, savoir qu'il est vivant* »?



3

L'enseignant dicte successivement plusieurs objets : parapluie, chaussure, ballon.... L'élève dessine ces objets sous la dictée sans lever le crayon. On détoure ensuite la silhouette de cet objet global afin d'obtenir une seule silhouette. Ce sera la silhouette de l'animal imaginaire.



4

Découper dans des magazines: des objets, silhouettes de sportifs, fruits, légumes, des plantes... En prélever une partie et combiner au moins deux éléments entre eux.

5

Composer un animal imaginaire à l'aide d'éléments photographiques de plusieurs animaux. Puis décalquer la silhouette de l'animal.

6

Dessiner aux ciseaux (sans dessin préalable) un animal imaginaire (les maladresses, les accidents seront des ressources intéressantes et permettront de s'éloigner de la représentation stéréotypée).

7

Créer des animaux à partir de calligraphies diverses : initiales enchevêtrées / monogrammes quelconques / mots superposés, lettres cursives / etc...réaliser le contour par liaison des divers éléments graphiques.

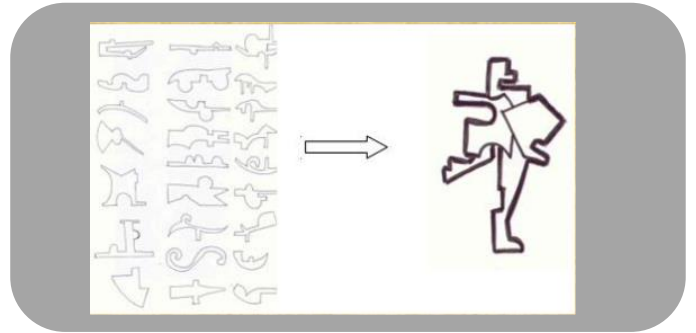
8

Réaliser une ligne continue fermée, au crayon de papier, (veillez à varier le type de lignes), puis sélectionner dans ce lacs une silhouette d'animal.



9

Créer la silhouette d'un animal imaginaire à l'aide de formes diverses servant de pochoirs.



10

Projeter une chiffon humide sur du papier foncé ; très vite, à l'aide d'une craie, dessiner le contour de l'empreinte obtenue.

11

Jouer à triturer une boule de terre, en lui donnant des formes bizarres (sans parler d'animal). Une fois ce travail de modelage réalisé, reproduire par le dessin la silhouette obtenue en modelage, sous l'angle de vue le plus intéressant.

12

Projeter, sur un support lisse ou sur un support avec léger relief (papier kraft froissé, par ex.) la silhouette d'objets divers (ombres chinoises). Les contours des diverses silhouettes projetées sont repassés au crayon pour générer la silhouette d'un animal imaginaire.

Ces pistes ne sont que des propositions, d'autres naîtront de l'imagination des élèves et des expérimentations avec des médiums variés...

Etape 3: La tête de l'animal

Regarder différentes têtes d'animaux : oiseaux, mammifères, poissons, reptiles



Choisir la tête d'un animal et la dessiner...

Etape 5: Comment est sa peau ? Tachée, rayée, craquelée, écaillée, panachée...

Traduire les textures et les couleurs de la peau, du pelage, du plumage

Observer les couleurs, les textures, les formes de la peau des animaux de la Réunion et d'ailleurs...

Par exemple, la peau du l'endormi / les écailles du poisson papillon, du poisson perroquet, de la tortue/ le plumage du paille-en-queue, du cardinal, du zoizo belier/ le vert du lézard de Manapany...

a. **Observer** attentivement les « matières »

b. **Définir** verbalement les caractéristiques principales en nommant

o les formes

o les couleurs et leurs nuances

o le niveau de densité des couleurs (du dense vers la transparence)

c. Pour une même **texture à rendre**

o varier les outils et les médiums (Crayon de papier / Encre de chine / Gouache/ Craies grasses / Craies carré conté / Argile / etc.)

- jouer sur la fluidité du médium (encres et gouaches + ou - diluées / + ou - épaisses)
- jouer sur la pression de la main avec le crayon ou les craies et crayons de couleur pour obtenir des tracés + ou - denses / + ou - marqués
- Créer des outils pour peindre avec des fragments d'animaux (plumes, fourrure, os...)

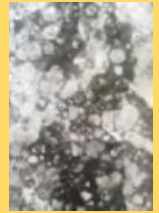
Quelques techniques pour la peau, plume, pelage...

La peau de notre curieux animal sera réalisée après plusieurs expérimentations que les élèves auront fait lors de séances précédentes. Ils pourront choisir une technique ou en combiner plusieurs.

Faire des taches

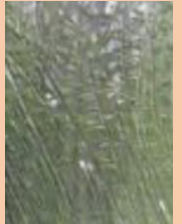
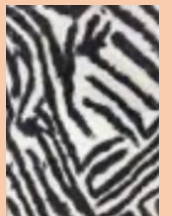
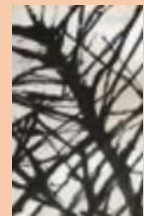
Recouvrir un support avec des bulles de savon: Mélanger de l'eau, du liquide vaisselle et de l'encre dans un verre. Souffler avec une paille dans le verre pour qu'il déborde de bulles. Poser une feuille sur les bulles : elles éclatent sur la feuille en formant des ronds.

Brosse à dents : tremper la brosse dans de la peinture suffisamment liquide. Avec les doigts ou un outil, rebrousser les poils pour projeter des gouttes sur un support.



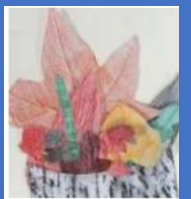
Effet rayé

- Créer des réserves
 - Avec du scotch de masquage
 - Avec une bougie ou des pastels gras
 - Avec des pochoirs
 - Avec de la colle blanche
- A la fourchette ou au peigne : Après avoir recouvert entièrement le support de peinture de plusieurs couleurs, tracer des chemins, laisser des traces en parcourant la feuille avec les dents d'une fourchette ou d'un peigne. En soufflant sur une goutte d'encre avec une paille.



Effet craquelé

- Craies grasses froissées : Recouvrir une feuille 80g entièrement avec des pastels gras bien appuyer. Froisser la feuille à plusieurs reprises pour «casser» la craie. Déplier et recouvrir d'encre foncée avec un pinceau ou un rouleau.
- Des empreintes de troncs, de feuilles, de pierres ...avec des craies grasses. Les empreintes vont donner des robes différentes.



Peau, plume, pelage...par collage

Coller des éléments naturels (feuilles, herbes, brindilles, petits galets, sable coloré, coquilles d'oeufs écrasées, etc...)

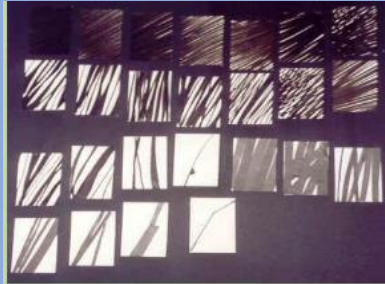
Coller des éléments manufacturés (tissu, ficelle, ouate, rubans, dentelles, tissages divers : filet d'oranges et laines de couleurs, capsules, morceaux de carton, morceaux de papiers colorés, bandelettes de papier enchevêtrées, ...)

Coller des éléments photographiques étrangers à des plumes, des poils ou des écailles, mais dont l'aspect peut y faire penser. (privilégier une unité de lignes et de couleur) penser à ...



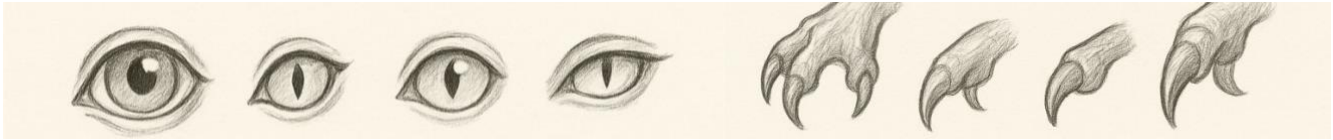
Coller des graphismes divers ; ces graphismes auront été réalisés **sans le projet de réaliser du plumage, du pelage ou des écailles**. Là encore, le choix de tel ou tel échantillon de graphisme sera motivé par l'aspect faisant penser à ...

Ces graphismes peuvent être réalisés d'une manière aléatoire ou procéder d'une démarche volontaire et donc plus structurée.



Etape 5: Les détails qui font l'animal

Réaliser des yeux, des griffes, un bec, des pattes... qui seront ajoutés...



• *Etape 6: Préparer son animal pour l'échange :*

Cette étape constitue une phase de synthèse et de mise en valeur du travail artistique et scientifique réalisé par les élèves. Elle vise à rassembler les différentes expérimentations menées lors des étapes précédentes (silhouette, tête, peau, détails) pour donner forme à la première moitié d'un animal original et abouti, prêt à être présenté et échangé avec une autre classe.

1. Reprendre la silhouette de l'animal (travail de l'étape 1)
 - Redessiner ou agrandir la silhouette choisie sur un support adapté (A3 plié en deux.).
 - Ajuster les proportions si nécessaire pour faciliter l'intégration de la tête, de la peau et des détails.
2. Matérialiser la tête
 - Sélectionner parmi les dessins réalisés (phase « Drôles de têtes ») celui qui sera le plus adapté ou le plus expressif.
 - L'intégrer à la silhouette (collage, agrandissement, dessin direct).
3. Choisir et appliquer la texture de la peau
 - Revoir les expérimentations réalisées lors de la recherche de textures (peinture, frottage, collage, empreintes, etc.).
 - Sélectionner celles qui rendent l'animal singulier et cohérent.
 - Les appliquer sur la silhouette (par collage de fragments, peinture, assemblage de motifs).
4. Ajouter les détails caractéristiques
 - Coller ou dessiner les yeux, pattes, ailes, cornes, becs... réalisés lors de l'étape « Les détails qui font l'animal ».
 - Insister sur l'importance de ces détails dans l'identité de l'animal (par exemple, une paire d'ailes colorées peut transformer un animal terrestre en créature fantastique).
5. Finaliser et valoriser
 - Vérifier la cohérence de l'ensemble (formes, couleurs, textures).
 - Donner un nom à l'animal inventé.

- **Étape 7: Raconter mon animal**

Cette étape associe **arts plastiques et production écrite** afin de finaliser le projet. L'animal inventé par les élèves prend vie grâce à son corps, sa tête, sa peau et ses détails, mais aussi grâce aux mots : chaque enfant raconte son animal, le décrit, lui donne une identité et une histoire.

Écriture autour de l'animal

Chaque élève rédige un texte pour raconter son animal:

- **Élève n°1** écrit :
 - son nom, surnom, raison du surnom
 - son âge, son lieu de naissance
 - son aspect physique (peau, détails visibles ou cachés, manies, particularités)
 - ses qualités, points forts
 - ses défauts, points faibles

Échange des textes : la classe partenaire complète ou transforme le texte initial

- **Élève n°2** poursuit avec :
 - son caractère
 - de nouvelles qualité ou un pouvoir secret...
 - son désir le plus profond, son vœu le plus cher
 - ses espoirs et ses peurs

D'autres types de textes peuvent être travaillés :

- des **poèmes** (acrostiches, calligrammes)
- des **fiches descriptives scientifiques** (habitat, alimentation, rôle écologique imaginaire)
- des **récits imaginaires** autour des aventures de l'animal.

Bibliographie et ressources

Vidéos sur le surréalisme pour enfants

- Lumni – Le surréalisme expliqué aux enfants : série de vidéos pédagogiques accessibles aux cycles 2 et 3.
- Centre Pompidou – Le mouvement surréaliste : vidéos et animations pour enfants autour des grands artistes du surréalisme.

Livres jeunesse

- Les surréalistes, Éditions Palette.
- C'est quoi le dadaïsme ?, Éditions Courtes et longues.

Sites d'art contemporain

- Centre Pompidou : <https://www.centrepompidou.fr>
- Musée Dali : <https://www.salvador-dali.org>
- Fondation Dubuffet : <https://www.fondation-dubuffet.fr>

Ressources didactiques et pédagogiques

- Dossiers pédagogiques du Centre Pompidou (rubrique enseignants).
- Ressources du CNDP / Réseau Canopé sur l'histoire des arts.
- Fiches pédagogiques d'histoire des arts accessibles sur Éduscol.
- Arts visuels et bestiaire Réseau Canopé
- Pas si bêtes les animaux édition Accès

Ressource interdisciplinaire (musique et arts visuels)

- Igor Stravinsky, L'après-midi d'un faune (poème symphonique inspiré de Mallarmé, souvent associé aux avant-gardes artistiques).