



Fiche pédagogique

Animation 'Dessignons le vivant'

Niveau : Cycle 3 Durée : 1h

Objectifs pédagogiques :

- Exprimer sa créativité
- Savoir observer et retranscrire le réel
- Découvrir les techniques du dessin animalier et de l'aquarelle

Déroulé :

En demi-classe (un groupe en animation et un groupe dans les expositions)

Activités possibles :

- Rappel sur la définition du vivant/non vivant
- Présentation des quelques techniques et démonstration de dessins animaliers et de mise en couleur
- Dessins individuels d'un animal au choix
- Jeu photo à la recherche des animaux dans les salles de zoologie
- Jeu photo exposition temporaire sur le déclin de la biodiversité

en salle d'activité

dans les expositions

Matériel pédagogique (liste non exhaustive) :

- Spécimens issus des collections