



1 Activités pour créer et imaginer

La chimère

Proposer aux enfants de créer leur propre chimère, c'est-à-dire un monstre imaginaire composé de différents animaux. Piocher trois cartes-images (**annexe 1**), puis dessiner une chimère avec la tête d'un des animaux piochés, le corps d'un autre et les pattes ainsi que la queue du dernier. Inscrire à côté « J'ai une tête de ____, un corps de ____, des pattes et une queue de ____ ». Donner un nom à la chimère et demander aux enfants comment ils l'ont choisi : est-ce un mélange des noms d'animaux représentés ? Un mot inventé en lien avec une caractéristique de la chimère ? Imaginer son mode de vie : où habite-t-elle ? Que mange-t-elle ? À quoi ressemble son cri ?

Variante : piocher deux cartes (**annexe 1**) et imaginer l'animal correspondant. À quoi ressemblerait un deve puž, un dromadaire escargot ? Et un fish فرس [faras], un poisson cheval ?

Dessiner la chimère et la décrire. Laisser les autres enfants deviner quels animaux la composent.

ASTUCE

Il est possible d'écarter ou non en amont les cartes qui ne représentent pas des animaux, comme la rivière, la morve ou l'étoile. On peut également choisir de les conserver et inviter les enfants à faire preuve d'imagination pour les intégrer dans leurs chimères !

La calligraphie

Partir à la découverte de différents systèmes d'écriture grâce aux noms d'animaux en chinois mandarin, japonais, arabe et serbe.

Par exemple, calligraphier ces noms avec de l'eau sur un sol sec ; sur des vitres en mélangeant de l'eau et du blanc de Meudon ; en traçant les caractères avec de la colle, puis en les saupoudrant de paillettes ; en rassemblant des objets (gomme, trousse, petite voiture, corde à sauter...) pour former les mots ; en utilisant son corps ; en collant plusieurs morceaux de papier déchirés, etc.

ASTUCE

Pour les plus jeunes, il peut être utile de tracer les mots au préalable et de laisser les enfants repasser dessus avec l'outil de calligraphie de leur choix (crayon, pinceau, pâte à modeler...). Il est également possible d'utiliser du papier calque ou de superposer la feuille et le modèle sur une vitre pour recopier par transparence.

La collecte

Aux enfants de jouer pour découvrir d'autres noms composés d'animaux ! En connaissent-ils en français (la chauve-souris, le poisson-chat, le rouge-gorge...) ? Et dans d'autres langues ? À leur tour de mener l'enquête pour découvrir des noms d'animaux rigolos ! En s'aidant de l'annexe 2, créer un nouveau livre rassemblant les mots découverts auprès des enfants du groupe, des enfants plus petits et plus grands, des adultes qui les entourent, des familles, etc.

Variante : renommer chacun des animaux en s'appuyant sur une de leurs caractéristiques. Par exemple, le colibri pourrait être renommé « oiseau-abeille », puisque c'est un oiseau et qu'il butine les fleurs, comme les abeilles !

ASTUCE

Il est possible de prolonger l'activité en faisant le lien avec d'autres mots composés (arc-en-ciel, portefeuille...).

2 Activités pour se dégourdir les jambes

Les mimes

Imprimer les cartes de l'**annexe 1** et piocher l'une d'entre elles. Mimer le mot pioché. Celui ou celle qui le reconnaît en premier gagne un point. Ce point est doublé si l'élément est nommé dans la langue du livre ou dans une des langues connues par les enfants.

Variante : en suivant les règles du « Jacques a dit », dire « Imite le xx ». Si l'animal est nommé en français, les enfants ne doivent pas l'imiter, s'il est nommé dans la langue du livre, les enfants doivent l'imiter.

Exemple : « Imite le deve » ⇒ les enfants doivent mimer le dromadaire.
« Imite le dromadaire » ⇒ les enfants ne doivent pas bouger.

Le béret

Imprimer les cartes de l'**annexe 1** en deux exemplaires. Répartir les enfants en deux équipes et distribuer les cartes de sorte à ce que chaque animal soit représenté dans les deux équipes. Placer les enfants en ligne et poser un objet au milieu. Lorsque le meneur nomme un des animaux, les joueurs qui ont la carte correspondante doivent courir et attraper l'objet avant l'équipe adverse.

Quel animal ?

Choisir une sélection de quatre ou cinq cartes d'animaux (**annexe 1**) et les répartir dans l'espace (il est possible d'imprimer les cartes en plus grand format pour cette activité).

Poser aux enfants différentes questions, par exemple :

- Quel animal choisirais-tu pour t'aider à combattre un dragon ?
- En quel animal aimerais-tu te transformer ?

- Si à chaque fois que tu ouvrais la bouche, tu devais pousser le cri d'un animal, lequel choisirais-tu ?
- Si tu pouvais parler à un seul animal, lequel serait-ce ?
- etc.

En fonction de leur réponse, les enfants se positionnent à côté de l'animal choisi et peuvent expliciter leur idée.

Ça nage ou ça ne nage pas ?

Démarrer le jeu assis. Donner le nom d'un animal découvert et ajouter « nage », par exemple « gaynde gééj nage ». Si l'animal en question nage, les enfants restent assis, si au contraire, il ne nage pas, ils se lèvent. Ceux qui se trompent sont éliminés. Varier les phrases en proposant « gaynde gééj vole », « gaynde gééj vit sur la terre », « gaynde gééj a des écailles », etc.

3 Activités pour se creuser les méninges

Les devinettes

Imaginer des devinettes pour décrire les animaux découverts et les faire deviner au reste du groupe.

Exemples :

- Je laisse une trace derrière moi quand j'avance. On dit que je suis lent. J'habite dans ma maison... Je suis puž, l'escargot en serbe !
- Quand on me voit, on m'essuie. Je peux être transparente ou un peu verte. Je finis souvent dans un mouchoir... Je suis smugairle, la morve en gaélique irlandais !
- Les oeufs que je ponde sont les plus gros du monde. Je peux courir jusqu'à 70km/h. Je suis un oiseau mais je ne vole pas... Je suis devekuşu, l'autruche en turc !

Variante : un enfant choisit un animal et les autres doivent lui poser des questions pour deviner duquel il s'agit. L'enfant ne peut répondre que par oui ou non (en français, ou dans une autre langue !).

Les onomatopées

Les animaux ont chacun un cri bien à eux qui se transcrit différemment d'une langue à l'autre ! Distribuer les cartes onomatopées (**annexe 3**) aux enfants et leur demander de les faire correspondre aux animaux découverts, à l'aide de l'album ou des cartes (**annexe 1**). Comparer avec les cris en français et dans d'autres langues si les enfants en connaissent. Et pour le dragon, la méduse ou la limace, quels pourraient être leurs cris ?

Variante : faire une lecture bruitée de l'album en proposant aux enfants d'imiter le bruit de chaque élément au fil de la lecture (le rugissement du tigre, le hennissement du cheval mais aussi... le bruit de la rivière ou celui de la morve !).

Variante 2 : faire écouter le cri d'un animal à l'aide d'enregistrements (vidéos Youtube, freesound.org...) et demander aux enfants de pointer du doigt l'animal qui pousse ce cri, à l'aide de l'album ou des cartes (**annexe 1**).

Le classement

Mettre toutes les cartes (**annexe 1**) au sol et proposer aux enfants de les classer selon les critères de leur choix : les animaux sauvages et les animaux domestiques ; les animaux doux et les animaux moins doux ; les animaux qu'on peut porter et ceux qui nous écrasent, les animaux bleus et les animaux jaunes, etc. Choisir un titre pour chaque classement.

Variante : piocher cinq cartes et choisir un intrus en expliquant pourquoi.

Par exemple : parmi 猫 [māo] (chat), starfish (étoile de mer), puž (escargot), puž golać (limace) et gaynde géej (requin), l'intrus peut être gaynde géej car il ne rentre pas dans le panier d'un vélo ! Mais cela pourrait aussi être le chat, car contrairement aux autres, il n'est pas humide...

Le plus rapide

À partir de la page de garde du livre ou de sa version imprimable/projetable en **annexe 4**, pointer du doigt un des animaux.

Celui ou celle qui le nomme le plus rapidement possible dans une des langues découvertes gagne un point.

Annexe 1



熊

[xióng]



猫

[māo]



BEIJA-
FLOR

[béija flôreu]



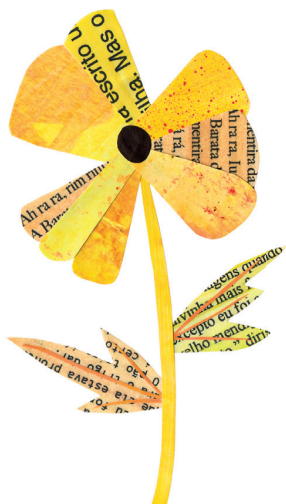
熊猫

[xióng māo]



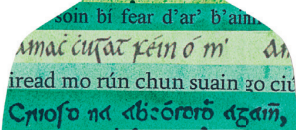
BEIJA

[béija]

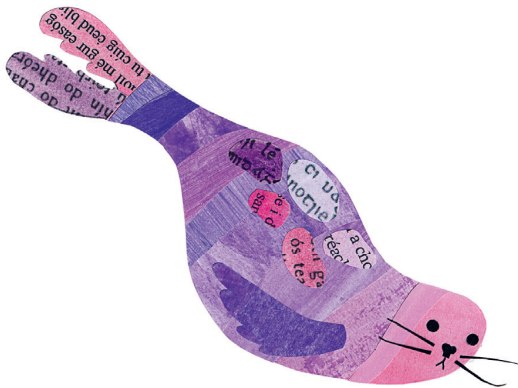


FLOR

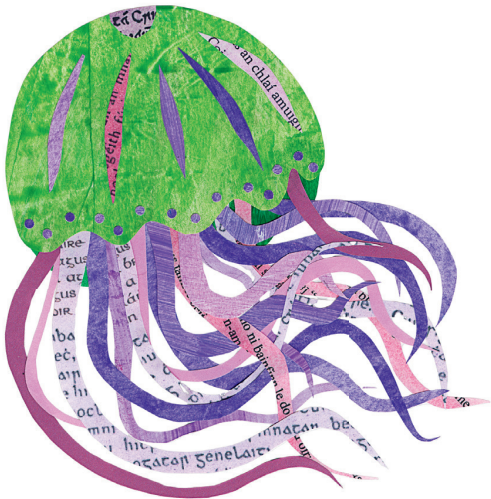
[flôreu]



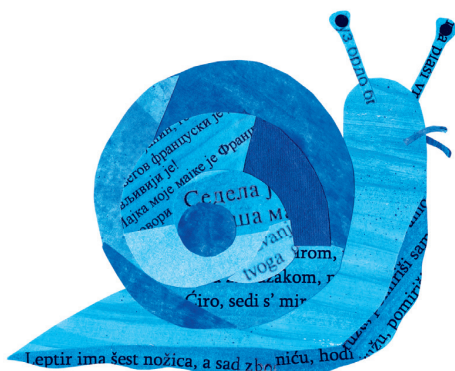
[smeugarlé]



[rown]



[smeugarlé rowin]



ПУЖРУŽ

[pouj]



ГОЛАЋ GOLAC̆

[golatch]



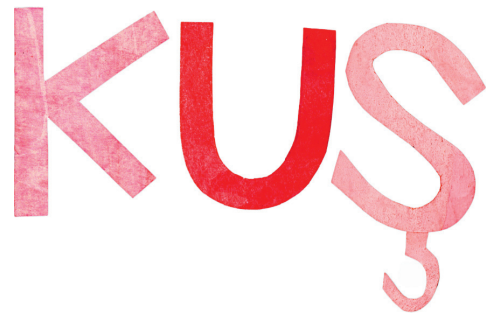
ПУЖ ГОЛАЋ

РУŽ GOLAC̆

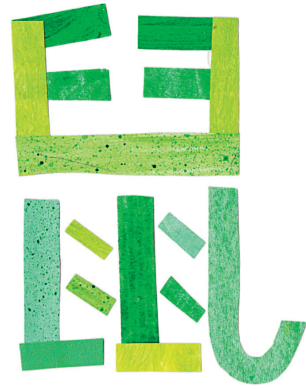
[pouj golatch]



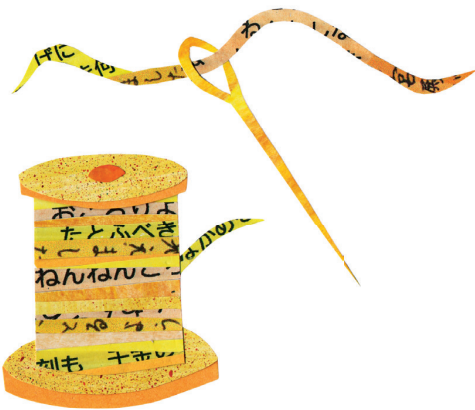
[mouch an miel]



[dévé kouchou]



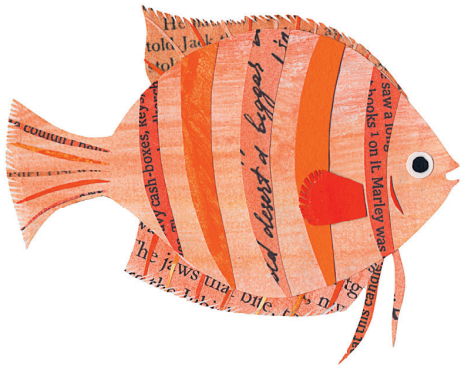
[nézumi]



[hari]



[star]

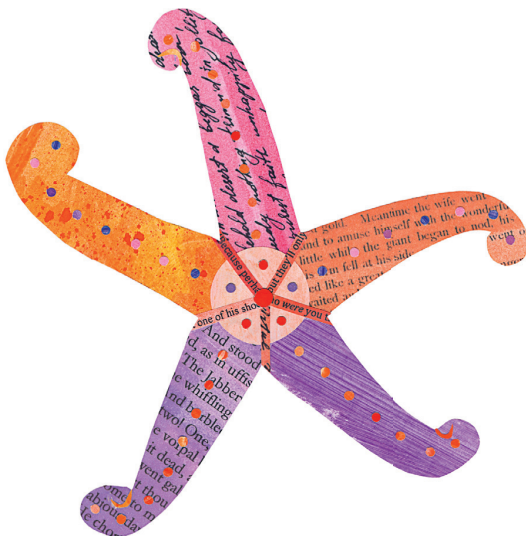


The word "FISH" is written in large, bold, uppercase letters. The letters have a textured, wood-grain-like appearance in shades of orange and brown. The 'F' and 'S' are a darker orange, while the 'I' and 'H' are a lighter, more yellowish-orange. The letters are set against a plain white background.

[fich]



[hari nézumi]



STARFISH

[starfich]



[tchouet toui]





فرس

[faras]



النهر

[nahr]



LOHIKÄÄRME

[lohikaarmé]



LOHI

[lohi]



فرس النهر

[faras al nahr]



KÄÄRME

[kaarmé]

Annexe 2

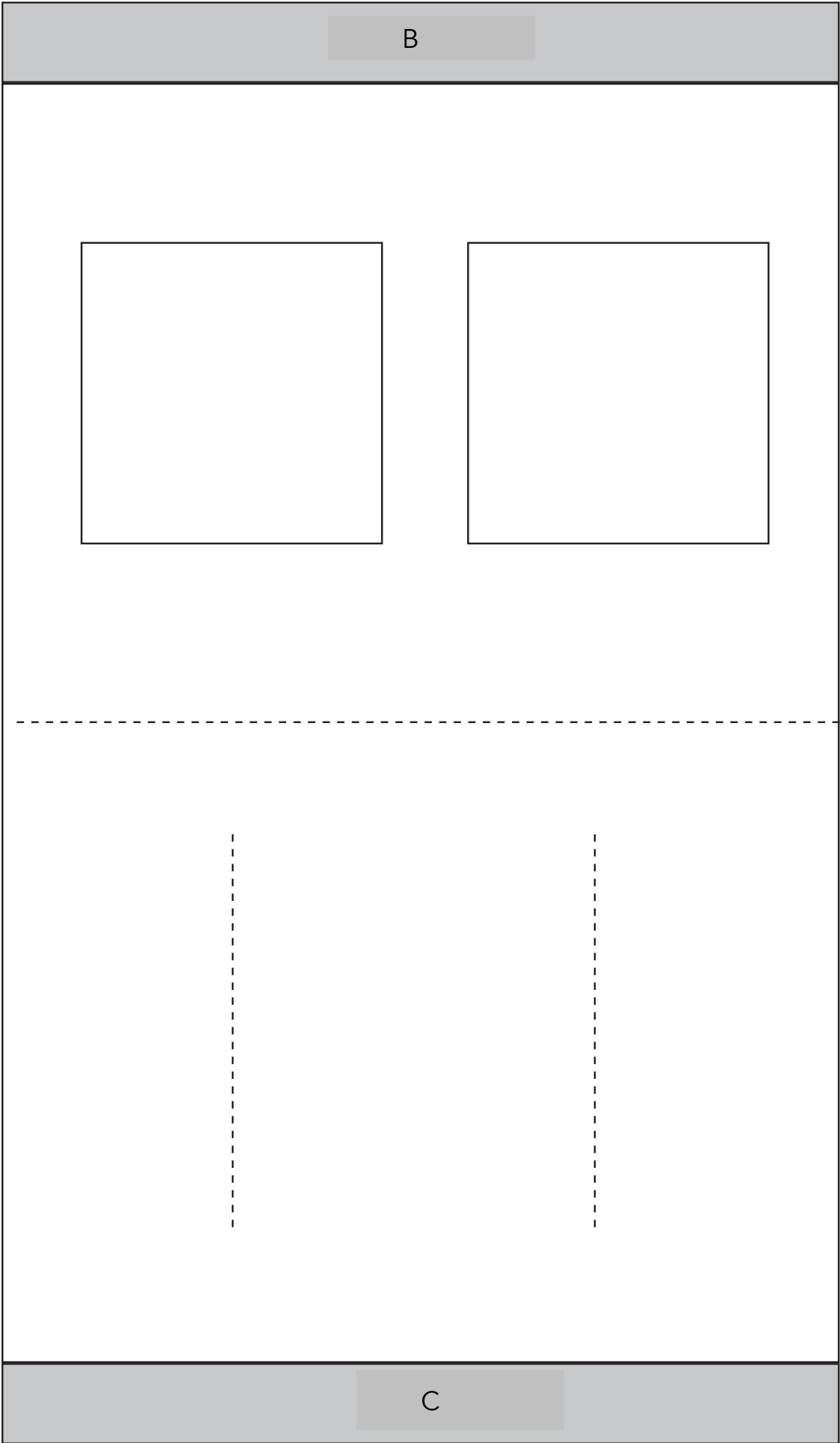
coller la bande A sur la bande C

A

Quel animal est appelé

en ----- ?

coller le dos de la bande B sur le dos de la bande C



recto

verso

plier et coller la bande C sur la bande A

Annexe 3 > ③ Activités pour se creuser les méninges

- 1 : chat 4 : abeille
2 : oiseau 5 : lion
3 : cheval 6 : serpent

<p>①</p> <p>ニャー [nya] : japonais</p> <p>vidou [niaou] : grec</p> <p>喵喵 [mēu-mēu] : cantonais</p>	<p>②</p> <p>twit-twit : anglais</p> <p>pio-pio : espagnol</p> <p>cip-cip : italien</p>
<p>③</p> <p>hiii : espagnol</p> <p>히잉 [hi-ing] : coréen</p> <p>wiiiiha : allemand</p>	<p>④</p> <p>嗡嗡 [wēng wēng] : chinois mandarin</p> <p>summ : allemand</p> <p>Ж-ж-ж-ж [zhzhzh] : russe</p>
<p>⑤</p> <p>murr : finnois</p> <p>어흥 [eo-huang] : coréen</p> <p>roar : italien</p>	<p>⑥</p> <p>Ш-ш-ш [shhh] : russe</p> <p>嘶嘶 [sī sī] : chinois mandarin</p> <p>Hiss : anglais</p>

Annexe 4> ③ Activités pour se creuser les méninges





au revoir

mirupafshim

Auf Wiedersehen

goodbye

الى اللقاء

再见

hasta luego

avtio

תראתה

arrivederci

adeus

la revedere

до свидания

o wa ta tana

சென்று வருகிறேன்

hosçakal

до побачення

Vous avez mené d'autres jeux et activités à partir du livre
Ours-chat, morve-phoque et autres animaux venus d'ailleurs et
souhaitez les partager avec nous ?

Écrivez-nous à ressources@dulala.fr

