

ANIMAL



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Les p'tites et grosses bêtes des
musées métropolitains Rouen Normandie

Table des matières

MISSION EAC – DSDEN 76	3
L'animal, sujet de l'art	4
Scènes de chasse.....	4
Un cheval, deux approches artistiques	5
Les animaux dans la mythologie	6
Hercule et les créatures mythiques	6
Chouette, la sagesse	7
Bestiaire fantastique et hybridation	8
Cerfs ailés et griffons, symboles de pouvoir	8
Sirène et dragon, créatures fantastiques.....	9
Les pouvoirs de la licorne.....	10
Serpent, outils et vertus	11
Histoires naturelles.....	12
Espèces disparues ou en voie de disparition	12
Proie et prédateur	13
La puce et la peste.....	14
Curieux animaux.....	15
PISTES PÉDAGOGIQUES.....	18
Arts du son – éducation musicale.....	18
Arts visuels.....	19
Culture scientifique	19
Éducation morale et civique	21
Français	22
Histoire	26
Histoire de l'art	26
SITOGRAFIE.....	28
COIN CINÉ	29
BIBLIOGRAPHIE	30
VISITE EN AUTONOMIE	32
MÉDIATION : 1 THÈME, DES MUSÉES	32
INFORMATIONS PRATIQUES	34

Page de couverture : **Puce**, vue sur verre, série sur la peste, v.1900, Musée pédagogique, Paris, musée Flaubert et d'Histoire de la médecine, Rouen. Inv. 997.3.307.12 V.



MISSION EAC – DSDEN 76

ANIMAL est la thématique proposée par la DSDEN 76 - mission EAC pour l'année scolaire 2026-2027. Ce thème est proche du monde des enfants et les amène à regarder, explorer, appréhender le monde qui les entoure. L'objectif est de créer des ressources pédagogiques pour l'Éducation artistique et culturelle (EAC), favorisant le lien aux fondamentaux permettant à tous les élèves de se constituer une culture personnelle riche et cohérente, de développer et renforcer la pratique artistique et de permettre la rencontre avec des œuvres.

Il sera question d'aborder le monde qui nous entoure sous l'aspect de l'**animal** par un lien sensible qui prend appui sur les œuvres et les objets des musées métropolitains Rouen Normandie. Le lien avec les fondamentaux se fera par la lecture fictionnelle et fonctionnelle (documentaires), la production orale et écrite par le compte rendu d'observation, les grandeurs et mesures par la résolution de problèmes.

Pour alimenter cette réflexion et favoriser la rencontre avec les lieux et les œuvres, les musées s'appuient sur cette thématique en proposant des thèmes de médiation et cet outil pédagogique qui réunit différentes œuvres et divers objets de ses collections.

ÉDUCATION ARTISTIQUE ET CULTURELLE

L'Éducation nationale a pour mission d'apporter une culture humaniste à tous les élèves et de développer leur formation sensible au travers des pratiques artistiques. Cela passe par l'éducation artistique et culturelle et la valorisation des enseignements de langues et cultures de l'Antiquité.

Parce qu'ils nous font mieux appréhender le monde, parce qu'ils participent à l'épanouissement des élèves et qu'ils sont les facteurs essentiels d'une véritable égalité des chances, les arts et la culture sont au cœur de l'école. Depuis 2017, le ministère porte cette politique au rang de ses priorités, en complément des savoirs fondamentaux.

L'éducation artistique et culturelle à l'école répond à trois objectifs :

- Permettre à tous les élèves de se constituer **une culture personnelle** riche et cohérente tout au long de leur parcours scolaire.
- Développer et renforcer leur **pratique artistique**.
- Permettre **la rencontre** des artistes et des œuvres et la fréquentation de lieux culturels.

L'animal, sujet de l'art

Scènes de chasse

Commandée en 1724 par le jeune Louis XV à Jean-Baptiste Oudry pour la salle des gardes du château de Chantilly, **La Chasse au chevreuil**, datée de 1725, appartient à un ensemble de trois scènes, avec *La Chasse au renard* et *La Chasse au loup*, aujourd'hui conservées au musée Condé à Chantilly. Il s'agit de la première commande royale reçue par Oudry et de la première commande passée par Louis XV à un peintre. Oudry se distingue par son sens décoratif : l'élégance du chevreuil aux abois happé sans souffrance visible dans la ronde aériée des chiens, la pâleur du paysage et les doux reflets des **pelages** donnent une clarté à la **scène** malgré son issue fatale. Louis XV commandera ensuite à Oudry le portrait de ses chiens et quantité de chasses.



Jean-Baptiste Oudry (1686-1755), **Chasse au chevreuil** ou **Le Chevreuil forcé**, 1725, huile sur toile, musée des Beaux-Arts, Rouen. Inv. D.820.1



Mosaïque de Lillebonne, 3^e-5^e siècle, mosaïque, 573 x 592 cm, musée Beauvoisine, Rouen

Découverte en 1870, cette mosaïque est fabriquée entre 200 et 400 après Jésus-Christ. Elle décore le sol de la salle à manger (*triclinium*) d'une grande maison de ville (*domus*) à Lillebonne. Cette œuvre monumentale frappe par la richesse et le réalisme de son **bestiaire**, centré sur une chasse « au brame » avec un cerf appelant : un animal captif utilisé pour attirer ses congénères. Les quatre panneaux sur les côtés représentent les différentes séquences d'une chasse dite « à l'appelant ». Elle débute par un sacrifice à Diane, **déesse chasserresse**, suivi du départ pour la chasse et de la chevauchée destinée à rabattre le gibier. Elle s'achève avec l'aboutissement de la chasse pendant laquelle le cerf domestique a attiré un cerf sauvage et des biches. Le médaillon central représente probablement une nymphe poursuivie par un dieu, ou Ariane et Dionysos. Le pavement fourmille d'**animaux** : le cerf appelant retenu par une longe, des biches et des cerfs sauvages piégés et traqués, des chiens à l'affût ainsi que des chevaux harnachés. La précision des détails donne vie à cette scène, faisant de cette mosaïque un témoignage exceptionnel sur les techniques de chasse antiques et la faune à l'époque gallo-romaine.

Un cheval, deux approches artistiques



Théodore Géricault (1791-1824), **Cheval arabe blanc-gris**, vers 1812, musée des Beaux-Arts, Rouen. Inv. 850.3.1



Raymond Duchamp-Villon (1876 -1918), **Le Cheval majeur**, 1914, plâtre original, musée des Beaux-Arts, Rouen. Inv. 985.3.

Comme l'écrit Germain Bazin, le grand spécialiste de Géricault : « Ce sera l'apport de Géricault que de **peindre** le cheval vrai et non plus seulement l'animal snob de Stubbs ou de Carle Vernet, ou la bête épique de Gros. Là comme ailleurs, le jeune artiste fera œuvre de réaliste ; amateur, plus que de raison, du sport équestre qui le conduira à trépas, c'est dans l'écurie qu'il plantera son **chevalet**. Il cherchera moins à représenter le cheval en pleine action comme Carle, son maître, qu'à faire un portrait véridique et, pour cela, il ira le voir dans sa stalle. »

Le tableau de Rouen est bien **une étude**, comme le montre notamment la tête traitée à la manière d'un écorché. De nombreuses versions de cette œuvre sont connues, mais nous avons ici, très probablement, l'original. Les **repentirs**, visibles notamment dans la position de la queue, en témoignent, mais c'est surtout la qualité de la **composition** qui plaide en faveur de l'originalité de l'œuvre. Vigoureusement **modélé**, le cheval est peint avec une telle légèreté qu'il semble ne pas peser sur le sol. Les accents de **lumière** tombent avec justesse sur la belle robe mouchetée de gris et de blanc, faisant surgir par éclats, sur un fond sombre, l'apparition presque fantastique de cet animal à l'œil fixe.

Raymond Duchamp-Villon nous livre ses réflexions sur la **sculpture** : « Le vrai but de la **statuaire** est avant tout monumental » et « l'œuvre doit vivre décorativement à distance par l'harmonie des **volumes**, des **plans** et des **lignes**, le sujet important peu ou pas du tout ».

D'après Marcel Duchamp, dans un texte de 1966, *Le Cheval* devait servir à **illustrer** les idées nouvelles de son frère au Salon de 1914. Raymond Duchamp-Villon n'en fait à l'époque qu'un plâtre original de 44 cm, la guerre interrompant son travail définitivement puisque l'artiste meurt en 1918 de fièvre typhoïde en service commandé.

En 1966, Marcel Duchamp réalise, avec l'aide du sculpteur Gilioli, cette **épreuve d'atelier** en plâtre de 1,50 m de haut, qu'il rebaptise *Le Cheval majeur* en référence au « **cheval-vapeur** ». Composé de sections de sphères, de cylindres et de cônes évoquant bielles, poulies et essieux, dont l'agencement procède d'une analyse fonctionnelle de la bête, *Le Cheval majeur* constitue dans l'histoire de l'art une des premières et rares **fusions** réussies entre le **mouvement** de la **machine** et celui d'un être animé. Si l'on croit reconnaître le cou flexible de l'animal, il prend une forme concave quasi propulsive. La **structure** architectonique de l'ensemble, résolument abstraite, et ses points d'intersection et ses angles de vue multiples confèrent à l'œuvre un dynamisme sous toutes ses faces.

Les animaux dans la mythologie

Hercule et les créatures mythiques



Pierre Puget (1620-1694), **Hercule terrassant l'hydre de Lerne**, 1659-1660, pierre de Vernon, musée des Beaux-Arts, Rouen. Inv. 884.12.1



Gustave Moreau (1826-1898), **Diomède dévoré par ses chevaux**, 1865, huile sur toile, musée des Beaux-Arts, Rouen. Inv. 931.16.1

Hercule est par excellence le **héros** aux exploits innombrables. Fils de Jupiter et d'Alcmène, il est poursuivi tout au long de sa vie par le courroux de Junon, l'épouse légitime de son père. De son vrai nom Alcide, il est baptisé Héraclès chez les Grecs, c'est-à-dire « la gloire d'Héra », car c'est finalement grâce à elle qu'il construit sa renommée.

Rendu fou par un sortilège de Junon, Hercule tue ses propres enfants et, selon certaines versions, son épouse Mégare. Cet épisode est à l'origine des fameux douze travaux qu'il doit accomplir en expiation de ses crimes, sur l'ordre de son cousin Eurysthée. Au cours du premier d'entre eux, la **chasse** du lion de Némée, il acquiert ses principaux **attributs** : la massue, taillée dans le tronc d'un olivier sauvage, et la léonté, c'est-à-dire la peau du lion.

Cette **statue** représente la mise à mort de l'hydre de Lerne, son deuxième travail. Ce **monstre** ravageur à l'haleine empoisonnée habitait des marais en Argolide. Dotée de plusieurs têtes, l'hydre avait la particularité de voir repousser celles qui étaient tranchées, rendant sa mort impossible. Hercule, doté de courage et d'intelligence, en vient à bout avec l'aide de son jeune neveu Iolaos, qui cautérise les plaies des têtes décapitées afin d'empêcher leur repousse.

Pour son huitième travail, Hercule doit s'emparer des chevaux **anthropophages** de Diomède, roi de Thrace. Ces juments, nourries de chair humaine par leur maître, finissent par dévorer celui-ci, livré en pâture à ses propres bêtes par Hercule. Le dérèglement de l'ordre naturel – des herbivores rendus carnivores – est ainsi puni par le héros, dans une conception grecque du monde fondée sur l'ordre harmonique à respecter ou à rétablir.

Dans un esprit post romantique, Moreau met l'accent sur la victime, le roi Diomède. Celui-ci capte le regard du spectateur, tandis que le héros, au repos, est relégué dans l'ombre, à l'arrière-plan. Le luxe barbare des bijoux et des harnais, la pose artificielle de Diomède et les drapés graphiques aux accents gothiques esthétisent l'élégante horreur du sujet.

Chouette, la sagesse



Amphore en argile à figures noires, *Athéna combattant Enkélados*, Attique, fin du 6^e s. avant J.-C., musée Beauvoisine, Rouen



Chouette d'Athéna, *Athene noctua*, taxidermie, coll. Fabrique des savoirs, Elbeuf-sur-Seine

Cette amphore attique associe le triomphe des dieux à une riche symbolique animale sur ses deux faces : d'un côté, la lutte d'Athéna contre le géant Encelade ; de l'autre côté, Apollon et Artémis.

- **Côté pile, la lutte** : Athéna terrasse le géant Encelade. Elle est accompagnée de son égide (bouclier recouvert de la peau de la chèvre Amalthée que Zeus confie à Athéna) bordée de serpents, et d'une chouette, symbole de la déesse, peinte juste au-dessus de son bras.

Choisie par le peuple de l'Attique pour être leur patronne et leur protectrice, la déesse Athéna est représentée avec de nombreux **attributs**, dont la chouette chevêche, **symbole** de sagesse. Les caractéristiques de ce petit rapace ont favorisé cette association : ses grands yeux adaptés à la vision nocturne en font un symbole de **clairvoyance**, sa capacité à tourner largement la tête évoque la vigilance et son vol silencieux la discrétion.

- **Côté face, l'harmonie** : Apollon et Artémis se tiennent debout, encadrant majestueusement une biche, animal **fétiche** de la déesse de la chasse, placée au centre de la composition.

La chouette chevêche est également appelée « chouette d'Athéna ». Cet oiseau de la famille des strigidés (chouettes et hiboux) doit en effet son nom à la déesse grecque de la **sagesse** Athéna, dont elle est l'attribut. Par extension, cette petite chouette est devenue le **symbole** de l'Athènes antique, où elle figure sur des pièces, des amphores ou encore des poids de la cité.

À l'origine présente uniquement dans le bassin méditerranéen, la chouette d'Athéna vit aujourd'hui partout en Europe, à l'exception de la Scandinavie et de l'Irlande. Contrairement à ce que son nom latin indique (*Athene noctua*), elle est plutôt diurne. Il est courant de l'observer en plein jour en bordure de prairies et de champs.

Les populations de chouettes chevêches ont beaucoup diminué au cours du 20^e siècle en raison de la pollution, des collisions avec les véhicules ou encore des modifications de leur milieu de vie.

Bestiaire fantastique et hybridation

Cerfs ailés et griffons, symboles de pouvoir



Tapisserie des **Cerfs ailés**, 15^e siècle, musée Beauvoisine, Rouen

La Tapisserie des *Cerfs ailés*, chef-d'œuvre de laine et de soie du 15^e siècle, célèbre la gloire du roi de France Charles VII face aux Anglais, à la fin de la guerre de Cent Ans. Son décor déploie un **univers symbolique** fascinant, peuplé de **créatures fantastiques** :

- **Les cerfs ailés** : dans un enclos fleuri, une millefleur, trois cerfs dotés de grandes ailes incarnent le pouvoir royal. Assis au centre de la composition, un cerf tient entre ses pattes avant la hampe d'un grand étendard. Un long **phylactère**, une bande de parchemin portant une **inscription**, ondule autour de lui. De part et d'autre de ce personnage central, deux autres cerfs tentent de franchir l'enclos. Ils portent autour du cou une couronne à laquelle est suspendu un écu aux **armes royales**. Une **banderole** se déroule également autour de chacun d'eux.

Les textes des phylactères se comprennent aisément si l'on se réfère aux batailles de Formigny et de Castillon remportées par **Charles VII**, qui lui permettent de reconquérir la Normandie et la Guyenne et de mettre fin à la guerre de Cent Ans. On peut ainsi penser que le cerf situé au centre de la composition représente Charles VII, et l'enclos, le domaine royal. Les deux cerfs qui pénètrent à l'intérieur du courtil figurent probablement la Normandie et la Guyenne.

- **Les lions** : à l'extérieur de l'enclos, ils rugissent et tentent vainement d'approcher. Ils **symbolisent l'ennemi** anglais vaincu et repoussé.

Cette mise en scène d'animaux mythiques et héraldiques fait de la tapisserie une illustration de la **propagande royale médiévale**. En France, aux 14^e et 15^e siècles, le **cerf ailé** ou « cerf-volant » est un **emblème royal**.

Daté de 1543, ce remarquable vitrail provient de la maison des Orfèvres de Rouen. Ce rare exemple de vitrail civil se distingue par son décor d'une grande **virtuosité technique** et témoigne du **faste** de la Renaissance normande. Il porte un **décor héraldique** aux armes de France et des orfèvres de Rouen. Les armes de France sont portées par deux cerfs. C'est Charles VI qui adopte à partir de 1381-1382 le **cerf** comme support de ses **armoiries royales**. Le blason de la corporation des orfèvres est probablement inspiré de celui de Rouen, soutenu par deux **griffons**. **Monstres hybrides** au corps de lion et à la tête d'aigle, ces **créatures fantastiques** y sont représentées avec une précision remarquable. Traditionnellement associés à la garde des trésors et de l'or, ces animaux imaginaires trouvent ici une place **symbolique** particulièrement pertinente pour évoquer le prestige et la protection des richesses de la corporation des orfèvres.



Vitrail : **orfèvres de Rouen**, 1543, musée Beauvoisine, Rouen

Sirène et dragon, créatures fantastiques



Emmanuel Hannaux (1855-1934) *Le Poète et la Sirène* ou *Orphée charmant la Sirène*, 1903, marbre et bronze, musée des Beaux-Arts, Rouen

Orphée est un **héros musicien** qui incarne la musique saine et harmonieuse à laquelle personne ne résiste. Cet aède de Thrace est le fils du roi Œagre et de la muse Calliope, la plus importante des neuf muses, figure tutélaire de la poésie épique et, selon certains, de l'éloquence. Orphée est doté de **dons** multiples par Apollon, qui lui offre sa lyre. Orphée l'aurait enrichie de deux cordes supplémentaires, portant ainsi leur nombre à neuf en hommage aux **neuf muses, protectrices** des arts et des lettres. Il sait **charmer**, par les accents de son **instrument**, les **animaux** sauvages et les êtres inanimés. Il réussit même à subjuguer Cerbère et Hadès – ou Pluton chez les Romains –, le dieu des Enfers, lorsqu'il descend y chercher son épouse Eurydice, morte après avoir été mordue par un serpent.

Hannaux évoque un épisode célèbre au cours duquel Orphée triomphe des **sirènes** pendant l'expédition des Argonautes : subjuguées par le musicien, les dangereuses séductrices se taisent pour finalement se suicider par dépit. Leur fin fatale, selon d'autres versions, serait consécutive à la résistance d'Ulysse à leur chant.

Cette remarquable potence illustre le renouveau de l'art du fer au milieu du 19^e siècle, marqué par un regain d'intérêt pour les techniques mais aussi pour l'imaginaire médiéval.

L'**iconographie** de cette potence s'inscrit dans la veine fantastique inaugurée par Viollet-le-Duc avec sa galerie de **chimères**, dont le **Stryge** est devenu la figure emblématique. Sur cette potence, le motif du **dragon** et la position de la **créature** peuvent être perçus comme une interprétation du Stryge. Si la destination initiale de cette potence demeure inconnue, on peut néanmoins supposer qu'elle était destinée à supporter une enseigne ou une lanterne.

Pierre François Marie Boulanger (1813-1891), **Potence à décor de dragon**, milieu du 19^e siècle, fer forgé, 200 x 30 x 112 cm, musée Le Secq des Tournelles. Inv. LS.2016.2.1.



Les pouvoirs de la licorne



Giovanni della Robbia (1469-1529), **Femme à la licorne**, vers 1510, terre cuite émaillée, musée Beauvoisine, Rouen

La croyance en cet **animal fabuleux** apparaît dès l'Antiquité et se développe au Moyen Âge. D'abord considérée comme une créature féroce, la licorne va progressivement prendre une dimension positive, sa signification **symbolique** la rapprochant de Jésus-Christ et sa blancheur représentant la **pureté** et la **chasteté**.

Animal farouche, la licorne aime à s'endormir sur le sein d'une jeune vierge. Les chasseurs en profitent alors pour la tuer et lui prendre sa corne. On prêtait en effet à cette dernière des **pouvoirs purificateurs** qui servaient d'**antidote** contre les poisons.

L'image de la licorne ici se rapproche peu à peu de celle que l'on connaît aujourd'hui : un cheval blanc portant une barbichette, des sabots fendus comme les chèvres et une corne torsadée au milieu du front.

Cette statuette pouvait aussi bien faire office d'image de **dévotion** dans une église que d'objet de **décoration** chez de riches particuliers, la licorne ayant sa place dans ces deux univers.



Dent de narval, musée Beauvoisine, Rouen

Le narval est un **cétacé** qui vit dans les eaux de l'océan Arctique. Comme les autres mammifères marins de ces régions, il ne possède pas de nageoire dorsale et est protégé du froid par une épaisse couche de graisse. Le narval est également surnommé la « **licorne des mers** », en raison de la longue « corne » qui semble surgir de sa tête. Il s'agit en réalité d'une **défense**, présente uniquement chez les mâles : la canine supérieure gauche, torsadée, qui peut mesurer jusqu'à trois mètres de long. Longtemps prise pour une véritable corne de licorne, cette défense était commercialisée principalement par les marins nordiques comme celle de l'**animal légendaire**. On lui attribuait alors des **propriétés magiques**, notamment celle de neutraliser les poisons. Cette confusion entre la défense du narval et la prétendue corne de licorne a perduré jusqu'au début du 18^e siècle.

Serpent, outils et vertus



Enseigne de pharmacie, début 19^e siècle, bois, bronze et tôle dorée, musée Flaubert et d'Histoire de la médecine, Rouen

Le bâton autour duquel s'enroule un serpent représente le bâton d'Esculape, dieu de la médecine. La tête du reptile émerge à son extrémité, tandis qu'une paire d'ailes dorées surmonte l'ensemble. Cet attribut d'Esculape, associé à la médecine, est ici repris comme emblème de la pharmacie et permet d'identifier la fonction de cette enseigne.



Boutefeu, outil d'arquebusier, 17^e siècle, fer forgé et gravé, France, musée Le Secq des Tournelles, Rouen. Inv. LS2000

Cet instrument en forme de serpent, à la gueule ouverte, s'emmanchait sur un bâton. Sa gueule permettait de maintenir une mèche allumée et de l'approcher à distance du canon qui devait tirer.

Dès l'Antiquité, certains ingrédients entrant dans la composition des remèdes proviennent d'animaux, notamment dans le cas de la thériaque. Le terme *thériaque*, issu du grec *thêriakos* qui signifie « relatif aux bêtes venimeuses », apparaît sous la plume de Nicandre de Colophon au 2^e siècle avant J.-C. pour désigner un traitement contre les morsures animales. À la même époque, la préparation est modifiée par Mithridate, souverain qui aurait cherché à se prémunir contre les poisons en absorbant progressivement des doses croissantes de substances toxiques. Cette pratique, rapportée par les auteurs antiques, peut être considérée comme une forme empirique de « vaccin » contre certains poisons. Ce **médicament** était censé être une panacée, c'est-à-dire un remède universel, dont la composition varie selon les recettes et les lieux et peut compter plusieurs dizaines d'ingrédients. Andromaque, médecin de Néron, l'enrichit notamment de vipères : peut-être pensait-on qu'en rampant sur le sol, l'animal aspirait le mal de la terre, le rendant venimeux. Une fois ingérée, sa chair aurait alors été censée attirer ou absorber les venins et les poisons présents dans le corps, à la manière d'un aimant attirant l'aiguille. Mais, déjà dans l'Antiquité, les savants discutent de la réalité de ses vertus. Ces fameuses vipères sont souvent représentées sur les **pots de pharmacie** contenant la préparation. Certains sont spectaculaires et de grande qualité, comme celui du musée de la Céramique déposé au musée Flaubert.



Vase à thériaque, v.1730-1750, Rouen, faïence grand feu polychrome cinq couleurs, musée de la Céramique, dépôt au musée Flaubert et d'Histoire de la médecine, Rouen. Inv. C552.

L'inscription *Theriaca An* signifie « thériaque d'Andromaque », remède dont la composition s'est transmise de siècle en siècle.



Chevrette d'huile de scorpion, 2^e moitié du 17^e siècle, Nevers, faïence de grand feu blanc fixe sur fond bleu dit « persan », musée de la Céramique, dépôt au musée Flaubert et d'Histoire de la médecine, Rouen

Cette huile était probablement utilisée pour soigner les morsures de scorpion. La théorie consistant à guérir le mal par le mal a très longtemps été utilisée.

Histoires naturelles

Espèces disparues ou en voie de disparition



Reconstitution d'un dodo, 21^e siècle, Camille Renversade (né en 1983), mousse polyuréthane, plume, résine, Fabrique des savoirs, Elbeuf-sur-Seine

Le dodo, ou dronte, est un oiseau **endémique** de l'île Maurice. Découvert par les Européens à leur arrivée sur l'île en 1598, il disparaît moins d'un siècle plus tard, à la fin du 17^e siècle. En l'absence de prédateur, le dodo a perdu la capacité de voler au cours de son évolution : il est **aptère**. Quand les Européens et leurs chiens se sont mis à chasser les adultes et à prélever leurs œufs, il n'a pu se défendre et l'espèce s'est éteinte. Le dodo est aujourd'hui **l'emblème de l'extinction des espèces causée par les humains**.

Les représentations du dodo réalisées de son vivant montrent un oiseau ressemblant à un gros pigeon. On sait aujourd'hui que le dodo était en réalité beaucoup plus mince et agile, et que les individus importés en Europe étaient mal nourris. L'étude des ossements et des représentations anciennes a permis de reconstituer précisément son **apparence**. La Fabrique des savoirs conserve un squelette composite partiel ainsi qu'une reconstitution contemporaine de cet oiseau.



Bois de renne et molaires de mammoth – Mâchoire inférieure de rhinocéros laineux, Fabrique des savoirs, Elbeuf-sur-Seine

Des mammouths près de Rouen !

Les fouilles archéologiques en bord de Seine ont livré de précieux renseignements sur la faune préhistorique. Le site de la « fosse Marmitaine », à Tourville-la-rivière, a permis de mettre au jour des milliers d'ossements d'animaux. Il y a 200 000 ans, de nombreuses espèces cohabitaient : cerf, auroch, cheval, loup, renard... Des restes de mammoth, de rhinocéros laineux et de renne nous prouvent que le site était également occupé lors des **périodes glaciaires**, pendant lesquelles les températures pouvaient atteindre -50° C. Enfin, les archéologues ont découvert des silex ainsi que les os d'un avant-bras de pré-Néandertalien, confirmant que la vallée de Seine est occupée depuis plusieurs centaines de milliers d'années.

Proie et prédateur



Lièvre et aigle royal, taxidermie,
Fabrique des savoirs, Elbeuf-sur-Seine

Au 19^e siècle, le développement des muséums d'Histoire naturelle s'accompagne de la mise en place de **dioramas** : on recrée des scènes imitant le vivant avec des animaux naturalisés en position dynamique, dans un décor peint ou sculpté. La scène présentée ici montre un aigle royal saisissant un lièvre et s'envolant avec sa proie. L'aigle est un **superprédateur**, au sommet de sa **chaîne alimentaire**.

Sa physionomie est particulièrement adaptée à la chasse de différents animaux, notamment des oiseaux et des rongeurs, mais aussi des mammifères tels que les renards ou les chevreuils. Grâce à sa vue huit fois plus puissante que celle des humains, il repère ses **proies** en vol et les saisit grâce à ses serres acérées. Son bec crochu lui permet de dépecer la chair de ses proies. L'aigle est un opportuniste : il adapte son alimentation en fonction des ressources disponibles et peut même se nourrir d'animaux morts. On dit alors qu'il est « **nécrophage** ».



Enseigne de drapier, Enseigne de la bergerie, panneau de chêne sculpté, fin 15^e-début 16^e siècle, musée Beauvoisine, Rouen.
Inv. 1853 D

Cette enseigne appartenait à **un marchand de draps**, un drapier. Les moutons représentés sur ces panneaux de chêne symbolisent la **laine, matière première de la draperie**, qui a fait la richesse de Rouen pendant des siècles.

Dans un paysage traversé par des barres rocheuses paissent des moutons ; on distingue les remparts d'une ville à l'arrière-plan. Sur l'un des panneaux, on aperçoit la roulotte du berger. À sa droite, un loup emporte un mouton dans sa gueule. Au Moyen Âge, des meutes de loups rôdaient dans les forêts denses qui entouraient Rouen. C'est d'ailleurs à ce **prédateur** que la commune voisine de Canteleu doit son nom, **Canteleu** signifiant littéralement « **chante-loup** ».



Ces deux spécimens ont été naturalisés à la demande du marquis de Slade en 1850, mais, non content de ces taxidermies, il décide d'en faire don au musée. Les louveteaux, quant à eux, ont été prélevés dans la forêt Verte. Musée Beauvoisine, Rouen

Le loup est un mammifère de la famille des canidés, tout comme le chien et le renard. Il est considéré comme le plus grand **représentant** de cette famille à l'état sauvage. Animal **grégaire**, il vit en « famille » dirigée par un couple de dominants. Le loup et la louve alpha sont les seuls à se reproduire.

Animal carnivore, le loup est un excellent chasseur, grâce à ses capacités physiques – endurance, rapidité, force et odorat développé –, ainsi qu'à son organisation en meute. S'il se nourrit principalement de cervidés et de divers animaux sauvages (plus de 80 % de son alimentation), il est aussi capable d'attaquer des troupeaux de moutons.

Si les moutons ne s'enfuient pas, le loup peut dans ce cas pratiquer ce que l'on appelle le « surplus killing » : il tue plusieurs bêtes sans les consommer. Le loup est associé à de nombreuses **références culturelles**. Il est tantôt valorisé, tantôt **diabolisé**, selon la **symbolique** qu'on lui attribue.

La puce et la peste



Statue de saint Roch, 16^e siècle, bois sculpté, polychromé, musée Flaubert et d'Histoire de la médecine, Rouen. Inv. 9972647 OA

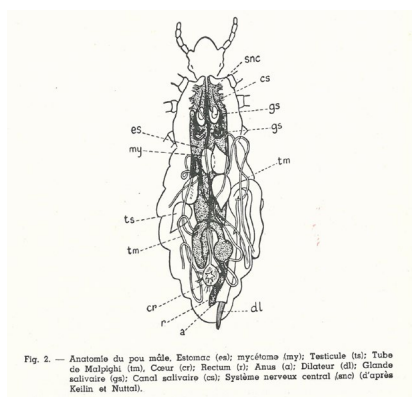
C'est un insecte presque invisible qui contribue à la propagation de la terrible **peste noire** au 14^e siècle : la **puce**. L'animal, ici, n'est pas un élément aux vertus thérapeutiques, mais bien un **vecteur de maladies**. Un autre animal, qui lui est associé, est souvent accusé : le **rat**, qui embarquait sur les navires marchands accostant dans les différents ports de la Méditerranée et d'Europe.

Saint Roch, qui a vécu au 14^e siècle, nous montre par ailleurs un bubon pesteux, très probablement causé par la piqûre d'une puce. À l'époque, l'existence des **virus et des bactéries** est inconnue, et la médecine repose encore sur la très ancienne théorie des humeurs. Malgré l'isolement des malades et les efforts déployés pour contrôler l'épidémie, la peste provoque la mort d'une très grande partie de la population.



Puce, vue sur verre, série sur la peste, v.1900, Musée pédagogique, Paris, musée Flaubert et d'Histoire de la médecine. Inv. 997.3.307.12 V

La plupart des Rouennais connaissent **Charles Nicolle** (1866-1936) sans vraiment le savoir qui il est – son nom est rattaché au centre hospitalier universitaire de la ville. Charles Nicolle est un **médecin bactériologiste** qui quitte Rouen pour s'installer en Tunisie, où il devient directeur de l'Institut Pasteur de Tunis en janvier 1903, fonction qu'il exerce jusqu'à sa mort en 1936. Il s'intéresse très tôt au typhus exanthématique et démontre en 1909 que son vecteur est le **pou**. Les vecteurs sont des **organismes vivants** capables de transmettre des **agents pathogènes infectieux** d'un humain à l'autre ou d'un animal à un humain. Dès lors, la mise en place de méthodes permettant d'éviter la **contagion**, comme la **quarantaine** ou la **suppression du parasite** – notamment en se débarrassant des vêtements infestés –, permet de sauver de nombreuses vies. Charles Nicolle reçoit le prix Nobel de médecine pour ses recherches sur le typhus en 1928.



Anatomie du pou mâle in *L'Élevage du pou au laboratoire*, Hélène Sparrow, Maurice Huet, extrait des archives de l'Institut Pasteur de Tunis, 1960, p. 371, fonds bibliothèque du musée Flaubert et d'Histoire de la médecine, Rouen



Charles Nicolle à son microscope, s.d, fonds bibliothèque du musée Flaubert et d'Histoire de la médecine, Rouen

Curieux animaux

L'ornithorynque est souvent considéré comme l'un des animaux les plus **étranges**. Découvert par les scientifiques européens en Australie et Tasmanie à la fin du 18^e siècle, il laisse d'abord penser à une supercherie !

Il possède en effet un étonnant mélange de caractéristiques empruntées à d'autres animaux, qui lui donnent l'apparence d'une **créature chimérique** : un bec de canard, une queue de castor, des pattes palmées de loutre... Autre **bizarrie** : c'est un **mammifère monotrème** qui pond des œufs et allaite ses petits.



Ornithorynque naturalisé, musée Beauvoisine, Rouen



Jean-Baptiste Deshayes, (1729-1765), **Le Singe peintre**, 18^e siècle, huile sur toile, musée des Beaux-Arts, Rouen. Inv. 974.4

Un singe à l'école

Un singe à l'école.
Mille cabrioles.
La maîtresse lui court après.
Il lui fait des pieds de nez.
Il renverse la peinture.
Tireli-reli-relure.
Il patauge au lavabo.
Lave ses orteils à grande eau.
Il décroche le téléphone.
Allô ? il n'y a personne ?
Il ouvre grand la fenêtre.
Aujourd'hui, c'est jour de fête !
Un singe à l'école.
La maîtresse en tombe folle.

Ce tableau représente un singe habillé en **peintre**, occupé à travailler devant son chevalet. Il illustre le **genre** de la « **singerie** », qui met en scène des singes imitant les comportements humains. Très original par son sujet, il s'inscrit dans une tradition flamande reprise en France, notamment au 18^e siècle, par Watteau et Chardin. Le singe, **réputé pour imiter ses semblables**, permet de se **moquer** des artistes dont le savoir-faire se limite à une bonne exécution technique et à la reproduction de recettes d'atelier. L'œuvre fait écho à l'adage latin *ars simia naturæ*, « **l'art singe la nature** », pour interroger la création artistique et critiquer l'imitation servile ou l'académisme.



Enseigne de cabaret « Chauve-souris », France, fin 18^e siècle-début 19^e siècle, fer forgé et fer laminé, repoussé ; assemblage par rivets ; verre, 65 x 61,5 x 6 cm, musée Le Secq des Tournelles, Rouen. Inv. LS2003.4.1

La Chauve-souris

À mi-carême, en carnaval,
On met un masque de velours.
Où va le masque après le bal ?
Il vole à la tombée du jour.

Oiseau de poils, oiseau sans
plumes,
Il sort, quand l'étoile s'allume,
De son repaire de décombres.
Chauve-souris, masque de
l'ombre.

Robert DESNOS

Cette chauve-souris lumineuse rappelle l'habitude populaire et ancestrale qui consistait à clouer la bête sur une porte de grange pour conjurer le **mauvais sort**. Mais ici, elle est devenue un **ornement** qui devait animer le mur d'une pièce.



Perchoir à sangsues, 19^e siècle, France, verre soufflé, musée Flaubert et d'Histoire de la médecine, Rouen. Inv. 997.2.274 P

Les sangsues ont très largement été utilisées au 19^e siècle pour pratiquer la **saignée**, dans le cadre de la théorie médicale des quatre **humeurs**. Elles constituaient alors une alternative à la lancette.

Ces petits animaux, présents dans les marécages et marais de notre pays, se **nourrissent de sang** en s'accrochant à leur hôte grâce à leur ventouse buccale. Ils peuvent absorber jusqu'à huit fois leur poids en sang ! Leur usage médical est notamment encouragé par le médecin Broussais pendant la période napoléonienne. Les sangsues deviennent alors incontournables dans les **officines**, au point de voir diminuer leur nombre à l'état naturel. Dans les **apothicaireries**, elles étaient conservées dans de grands bocaux de verre, où on les laissait **jeûner** en attendant leur application sur le patient. Le musée possède un rare **bocal en verre** soufflé garni à l'intérieur de curieux petits perchoirs.

Les sangsues sont toujours utilisées aujourd'hui dans les hôpitaux, notamment en chirurgie réparatrice. Elles sécrètent en effet de l'hirudine, un **anticoagulant** très efficace.

Il existe plusieurs espèces de sangsues ; ce modèle présenté ici est celui d'une **sangsue médicinale**. La peau et le muscle de la région dorsale ont été retirés pour permettre l'observation des systèmes circulatoire et nerveux, des organes, ou encore de l'appareil génital. La sangsue possède vingt-deux poches digestives qui lui permettent d'absorber, en un seul repas, huit fois son propre poids en sang. Celui-ci peut donc être stocké en très grande quantité pour de longues périodes, permettant à l'animal de jeûner.



Sangsue médicinale, vers 1869, France, modèle Auzoux, papier mâché et métal, dépôt du musée Beauvoisine, Rouen. Inv. 2009.0.2340.1.MHN.

PISTES PÉDAGOGIQUES



Arts du son – éducation musicale

Animaux dans la musique : écouter... et chanter !

LUMNI et France Musique, « La Faunothèque » : extraits et explications

- Robert Schumann (1810-1856) : **Scènes de la forêt (L'Oiseau prophète)**
https://www.youtube.com/watch?v=0Dr_t5aqz9M
- Philippe Hersant (né en 1948) : **Le Canard, une fourmi**
https://www.youtube.com/watch?v=48Xx_CRQAvG
- Claude Debussy (1862-1918) : **Poisson d'or**
https://www.youtube.com/watch?v=ISCyDnVYjrU&list=RDISCyDnVYjrU&start_radio=1
- Nikolaï Rimski-Korsakov (1844-1908) : **Le Vol du Bourdon**
<https://www.youtube.com/watch?v=-NTOm1vfsN4>
- Jean-Philippe Rameau (1683-1764) : **La Poule**
https://www.youtube.com/watch?v=PJb9B_YfAzw&list=RDPIb9B_YfAzw&start_radio=1
- Camille Saint-Saëns (1835-1921) : **Les Tortues**
<https://www.youtube.com/watch?v=R6FoTy2fdJQ>

France Musique en concert

- Francis Poulenc (1899-1963) : *L'Histoire de Babar, L'Enfance*
<https://www.youtube.com/watch?v=mB4AT3vOtXw> Pierre-Yves Chapalain (récitant) et Maroussia Gentet (piano) interprètent *L'Histoire de Babar*. Épisode 1 : *L'Enfance de Babar*
Découvrez les autres épisodes  • [Concerts en famille](#) / Épisode 2 : *Babar et la vieille dame* / Épisode 3 : *Babar retrouve sa famille* / Épisode 4 : *Babar devient roi* / Épisode 5 : *Babar se marie*

Autres propositions

- Joseph Haydn (1732-1809) : **Symphonie n° 82 « L'Ours »**
https://www.youtube.com/watch?v=T5oBfnNPAA&list=RDT5oBfnNPAA&start_radio=1
- Maurice Ravel (1875-1937) : **Histoires naturelles**
<https://www.youtube.com/watch?v=UnfH1-uzYcE>
- Louis-Claude Daquin (1694-1772) : **Le Coucou**
https://www.youtube.com/watch?v=WYy1urO61dE&list=RDWyY1urO61dE&start_radio=1
- Claude Debussy (1862-1918) : **Prélude à l'après-midi d'un faune**
https://www.youtube.com/watch?v=srRclF_P8xg
- Pow Wow : **Le Chat** <https://www.youtube.com/watch?v=OHhpS7paTHs>
- Barbara (1930-1997) : **L'Aigle noir** <https://www.youtube.com/watch?v=d9cEY13bUTo>
- Henri Salvador (1917-2008) : **Le Lion est mort ce soir**
<https://www.youtube.com/watch?v=yGalfuPla7s>
- Les Nègresses vertes : **Zobi la mouche** <https://www.youtube.com/watch?v=b14czToj5bo>
- Francis Cabrel (né en 1953) : **Animal** <https://www.youtube.com/watch?v=8lTZZ5rfWBE>

Créer des univers ou paysages sonores en fonction des œuvres et animaux des musées

- Observer le tableau et imaginer les éléments sonores et bruts qui s'en dégagent. Exemples : feulements, sons des sabots sur le sol, aboiements et grognements des chiens...

- Choisir un à trois éléments et organiser une composition sonore par petits groupes en utilisant des objets sonores et/ou la voix. Introduire au moins un son lié à un animal. La production sonore ne dépassera pas une minute.
- Enregistrer les productions des élèves pour les présenter à la classe, puis au musée en face des œuvres qui ont inspiré les élèves. Mettre à disposition des tablettes pour chaque groupe d'élèves et par œuvre sélectionnée pour présenter la production sonore réalisée en dialogue.

Arts visuels

Les Animaux dans l'art : <https://www.youtube.com/watch?v=NWBU-H-jM5Y>

Une minute au musée : trois enfants, Mona, Rafaël et Nabi, visitent des musées pour observer des œuvres appartenant au patrimoine artistique. En une minute, chacun d'entre eux livre un commentaire, apporte une explication et exprime une émotion. ©Les Films de L'Arlequin

 **Chimère** : à partir des animaux observés dans les collections des musées, réaliser une chimère à partir d'au moins deux animaux. Déchirer et découper des feuilles de magazines pour réaliser un fond puis découper des silhouettes d'animaux. Ils doivent être différents pour créer une chimère. Puis les coller sur le fond. L'ensemble peut être retravaillé au feutre ou à la peinture (cf. atelier d'écriture et de poésie).

 **Le petit scientifique** : présenter les éléments créés pour prouver la découverte d'un animal inconnu du monde... (cf. atelier d'écriture et de poésie). S'intéresser particulièrement à la présentation comme dans un muséum d'Histoire naturelle.

 **Mutation** : comme dans certaines œuvres des musées, représenter la mutation entre un animal et l'élève.

 **Animal totem** : avec de l'argile, créer une petite sculpture qui représente son animal totem. Ajouter des éléments naturels ramassés en forêt : brindilles, feuilles, tiges... pour réaliser les détails (cf. atelier d'écriture et de poésie).

 **Apparition d'un animal** : à partir de coulures ou de taches d'encre, créer un animal. Préciser son apparence en intervenant par le dessin ou les feutres.

 **Il y a un animal dans ma carte !** : regarder attentivement une grande carte scolaire de géographie cartonnée puis, à partir du réseau de lignes, créer un animal fantastique. Dessiner ses contours par des encres colorées puis créer un cadre avec des motifs répétés.

Culture scientifique

Faut-il être un vertébré pour entrer dans un musée ?

Choisir dans le musée visité un animal présenté (animal naturalisé) ou représenté (peinture, sculpture, dessin, etc.). Chercher un animal existant réellement, et non un animal imaginaire comme une licorne ou un centaure.

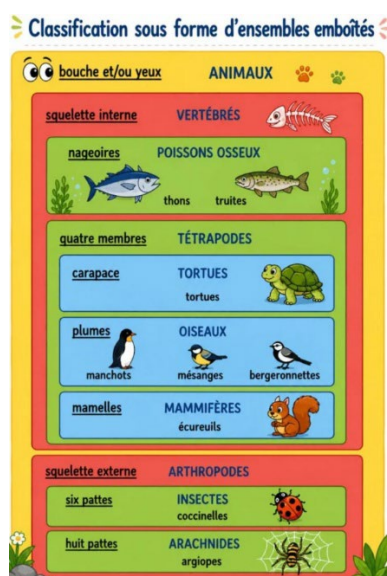
Remarque : ne pas oublier que les animaux ne sont pas tous de grande taille, il y en a aussi des petits.

Répondre alors aux questions suivantes sur l'animal choisi :

- Quel est le mode de vie de ton animal ?
 - Dans quel milieu ton animal vit-il (dans l'eau, sur terre, sous la terre, dans les airs) ?
 - Si ton animal est capable de bouger, comment se déplace-t-il (il nage, il rampe, il marche, il vole, etc.) ?
 - Comment appelle-t-on les animaux qui ne mangent que des végétaux ?

ANIMAL

- Comment appelle-t-on les animaux qui ne mangent que d'autres animaux ?
- Comment appelle-t-on les animaux qui mangent des végétaux et d'autres animaux ?
- Que mange ton animal ? À quelle catégorie appartient-il ?
- Comment ton animal se reproduit-il ?
- Lorsqu'il est né, ton animal est-il sorti d'un œuf (animal ovipare) ou s'est-il développé dans le ventre de sa mère (animal vivipare) ?
- À quel groupe ton animal appartient-il ?
- Coche toutes les caractéristiques que ton animal possède :
 - ☐ Bouche
 - ☐ Yeux
 - ☐ Squelette interne
 - ☐ Squelette externe
 - ☐ 4 membres
 - ☐ 6 pattes
 - ☐ 8 pattes
 - ☐ Nageoires
 - ☐ Carapace
 - ☐ Plumes
 - ☐ Mamelles
- En utilisant les cases cochées, trouve la boîte correspondant à ton animal. À quel groupe appartient-il ?



Source : <https://sos-cartables.fr/classification-des-animaux-cm1-cm2/>

- À quels groupes les animaux présents dans le musée appartiennent-ils ?
- Essaie de trouver le nom de l'espèce à laquelle appartient ton animal.
- Trouve une illustration de ton animal (photo, dessin) ou à défaut, écris son nom sur un carré de papier.
- Place l'image (ou le nom) de ton animal sur la boîte correspondant au groupe auquel il appartient. Chacun de tes camarades fait la même chose.
- Y a-t-il des animaux dans chaque boîte ?
- Quelle est la boîte qui contient le plus grand nombre d'images ?

- Combien y a-t-il d'animaux qui appartiennent au groupe des vertébrés (c'est-à-dire des animaux qui ont un squelette interne avec un crâne et une colonne vertébrale, formés d'os et/ou de cartilage) ?
- Donne le nom de 5 animaux qui ne sont pas des vertébrés (qui ne possèdent pas de squelette interne) et que tu connais. Est-ce qu'il y en a beaucoup dans la nature ?
- Recherche dans le musée si tu trouves un animal présenté ou représenté qui n'est pas un vertébré. Si tu en trouves un, note son nom.
- Conclusion
- Réponds à la question : faut-il être un vertébré pour entrer dans un musée ?



Éducation morale et civique

Et si les animaux des musées étaient vivants ?

Choisir un des animaux observés dans les musées métropolitains Rouen Normandie puis aborder les questions ci-dessous **en autonomie** :

- L'animal représenté est-il un être vivant ?
- Comment cet animal se reproduit-il ? Naît-il ?
- Comment cet animal grandit-il et meurt-il ?
- Quel est le cycle de vie de ce mammifère ou de cet oiseau ?

Différentes sortes d'animaux

- Dans quel milieu vit l'animal choisi ? Le musée apporte-t-il des réponses ?
- Comment se déplace-t-il ? La locomotion est-elle représentée ?
- À quelle sorte d'animaux appartient-il ?
- Classer les animaux du musée choisis par les élèves de la classe.

L'alimentation de l'animal choisi

- Que mange-t-il ? Quel est son régime alimentaire ? L'œuvre donne-t-elle des indications ?
- Comment sont implantées ses dents et quelles formes ont-elles ?
- Quelle est la chaîne alimentaire des animaux des musées ? Réaliser un parcours.

Poursuivre en abordant la question du bien-être animal

- Quel est l'habitat approprié de l'animal choisi ?
- Quelle alimentation est la plus adaptée à cet animal ?
- A-t-il besoin de soins vétérinaires ?
- Quels sont ses besoins comportementaux ?

Compétences travaillées au musée et en classe

- Savoir exprimer ses émotions face aux œuvres et de l'empathie face aux animaux.
- Connaître les besoins d'un animal pour en prendre soin.
- Comprendre le respect de l'environnement et le vivant.
- Trouver des solutions pour le bien-être animal.

La bientraitance animale se définit comme l'ensemble des pratiques et des attitudes qui garantissent le bien-être et le respect des animaux dans divers contextes. Elle repose sur plusieurs principes fondamentaux :

- S'assurer que les animaux disposent d'un habitat approprié, d'une alimentation adaptée et d'accès à des soins vétérinaires (bien-être physique).
- Connaître, reconnaître et respecter les besoins comportementaux des animaux (bien-être psychologique).
- Considérer les animaux comme des êtres sensibles, capables de ressentir de la douleur et de la joie, et agir en conséquence pour éviter toute forme de souffrance ou de négligence (respect et dignité).

L'éducation à la bientraitance animale entre en résonance avec plusieurs parcours éducatifs (EDD, EAC...) et disciplines : SVT, EMC, arts plastiques, français, histoire, histoire des arts... Abordée tout au long de la scolarité des élèves, elle peut faire l'objet de séances de sensibilisation, de séquences d'enseignement et de projets pédagogiques selon les choix des professeurs, tout en offrant l'opportunité aux élèves de mieux connaître, comprendre et agir pour préserver la biodiversité, les écosystèmes et plus globalement le monde des vivants non humains.

<https://www.ac-reunion.fr/education-a-la-bientraitance-animale-130758>

Cahier pratique « Bâtir l'école » : Faire entrer la nature dans l'école



Favoriser la biodiversité animale FICHE N°10

<https://batiscolaire.education.gouv.fr/fiche-pratique-favoriser-la-biodiversite-animale-240616>



Accueillir des animaux domestiques FICHE N°11

<https://batiscolaire.education.gouv.fr/fiche-pratique-accueillir-des-animaux-domestiques-240617>



Installer des ruches FICHE N°12

<https://batiscolaire.education.gouv.fr/fiche-pratique-installer-des-ruches-240618>



Français

Lire

Rester tout ouïe : écouter l'enseignant lisant un ou deux poèmes sur les animaux pour une lecture plaisir.

Après cette lecture, l'élève choisit lui-même un poème dans un corpus proposé par l'enseignant et il l'offre à un proche en le lui lisant. Ce poème-cadeau peut correspondre à « l'animal totem » réalisé en arts plastiques.

Après la lecture, le poème est donné au spectateur. Il faut donc le recopier au propre, l'illustrer. Il est également possible d'inscrire le poème dans la représentation de l'animal évoqué dans le poème. Toutes les techniques graphiques sont envisageables.

Dire

Raconter des « petites histoires » d'animaux découverts dans les collections des musées. Pourquoi ne pas les enregistrer si l'école possède le matériel ?

Tous les travaux écrits présentés dans ce dossier peuvent être enregistrés (poèmes, écrits scientifiques, écrits accompagnant les productions d'arts plastiques, présentation des symboles en HDA, etc.).

Écrire

Remue-ménages en créant une corolle lexicale du mot *animal* :

- Dessiner une fleur à cinq pétales et écrire le mot *animal* au centre.
- Dans un pétale, inscrire tous les verbes, dans un deuxième, tous les noms et dans un troisième tous les adjectifs auxquels le mot *animal* fait penser.
- Chercher dans un dictionnaire la définition du mot *animal* et la noter dans un quatrième pétale.
- Observer des couvertures de livres sur cette thématique. Écrire dans le dernier pétale le titre et l'auteur du livre qui a retenu l'attention de la majorité des élèves avec des mots-clés pour la justification du choix.

Selon le niveau (cycle 2 ou 3), ce travail de découverte du thème peut être mené en classe entière ou en groupes.

Si le travail a été réalisé en groupe, il conviendra de :

- Trouver un rapporteur de chaque groupe qui proposera les mots trouvés des 3 classes grammaticales et présentera le choix de livre.
- Décider et noter une définition commune.
- Peut-être créer collectivement un tableau, une fois la cueillette de mots terminée, avec des entrées comme « mots désignant le nom d'un animal », « mots désignant des cris », « mots désignant des caractéristiques physiques », etc., en stipulant bien à chaque fois la classe grammaticale du mot noté.
Ce tableau sera enrichi au fur et à mesure de l'année et des notions comme « synonyme » et « antonyme » pourront être abordées. Il est également utilisable dans les autres disciplines afin d'enrichir le lexique. Par exemple, il permettra une présentation précise et complète de la chimère (cf. ateliers arts plastiques) ou encore une écriture efficace de la devinette (cf. ateliers d'écriture).

Des ateliers d'écriture pour se glisser dans la peau d'un animal

Ces ateliers permettront de réaliser un décor de classe propice à l'immersion dans la thématique départementale annuelle et un livret de classe pour l'année.

Écrire son portrait chinois

(choix de la disposition en vers ou pas)

Si j'étais un animal,

Je serais

Pour pouvoir

Pour lancer l'activité, faire une lecture de portraits chinois.

- Relever les phrases sur les animaux (parfois originaux).
Exemple : Si j'étais un animal, je serais un silure pour pouvoir manger du poisson car j'adore ce plat.
- Travailler à l'oral sur les idées des élèves (des imagiers animaliers pourront évidemment être consultés pour débloquer l'imagination et enrichir le lexique).
- Faire écrire, ensuite, par les élèves à l'ordinateur pour une exposition des travaux dans la classe.
- Illustrer sur une feuille blanche.
- Compiler les différents documents en y insérant les illustrations.
- Éditer, en parallèle de l'accrochage, un livret pour la classe.

Créer des mots-valises

L'objectif est d'inventer des animaux, mélanges de deux ou trois espèces, et d'écrire une devinette pour les faire découvrir.

Exemple de devinette : Je suis un oiseau rose avec une longue queue verte qui peut se couper.

Qui suis-je ? Un flazard (flamant rose + lézard = flazard)

Pour lancer l'activité :

- En dictée à l'adulte, écrire le nom de certains animaux au tableau.
- Scander les syllabes et compter.
- Proposer de prendre la (les) première(s) syllabe(s) d'un animal et d'y ajouter la (les) dernière(s) syllabe(s) d'un autre animal.
- Collectivement, inventer une devinette permettant de faire découvrir cet animal imaginaire.
- Puis activité en autonomie ou en binôme.

Activité d'écriture

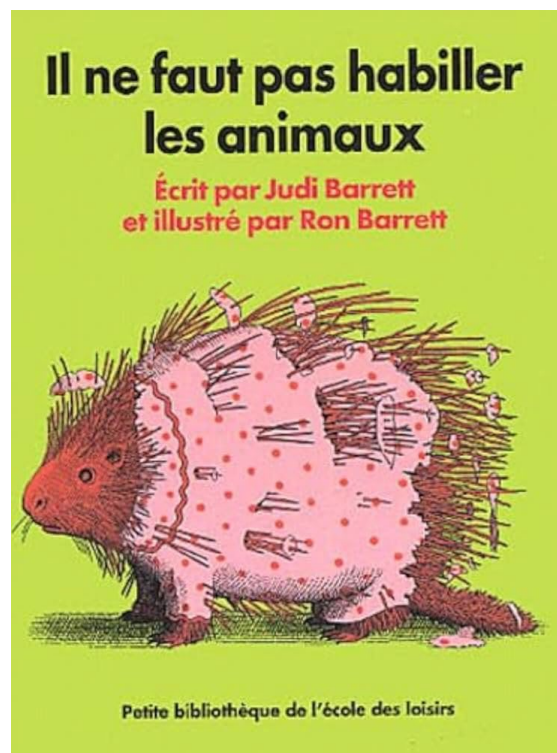
- Faire écrire par les élèves sur des tablettes ou au format papier, au choix.
- Illustrer sur papier photographié, insérer l'illustration sur le Book Creator ou sur l'application de votre choix (Padlet, Canva, Calaméo...).
- Faire un enregistrement audio de la devinette et de la réponse.
- Éditer les travaux pour les ajouter au livret et à l'accrochage de la classe.

Il ne faut pas habiller les animaux

L'objectif est d'écrire le texte d'une ou plusieurs illustrations.

Exemple : Il ne faut pas habiller le porc-épic car (ou parce que) il pourrait déchirer sa chemise.

- Présenter et lire le livre *Il ne faut pas habiller les animaux* de Judi et Ron Barrett.
- Travailler à l'oral pour imaginer avec les élèves d'autres raisons possibles de ne pas habiller les animaux illustrés et présenter une structure de phrase.
- Choisir la (ou les) illustration(s) que les élèves souhaitent commenter et la (ou les) coller sur le document fourni par l'enseignant (les illustrations sont extraites de ce livre et du tome 2 : *Il ne faut vraiment pas habiller les animaux*).
- Faire écrire par les élèves sur le document préparé.
- Photocopier les différentes productions.
- Élaborer collectivement la couverture, qui pourra également être celle du livret de classe.



Et n'hésitez pas à consulter ce site présentant d'autres ateliers d'écriture !

<https://lesminis.fr/blog/printemps-poetes-2026-ateliers-ecriture-poetique-figurines-animales/?srltid=AfmBOorWRnQnXvvWgS4qoYca6L-awebce0Z90QPHTgrft50lO0W4C6u9>

Poursuivre au musée...

Raconter des petites histoires d'animaux découverts dans les collections des musées.

Enregistrer :

- Sa petite histoire.
- Son poème (cf. atelier écriture).
- Même chose pour le petit scientifique qui trouve les traces d'un animal inconnu du reste du monde. Il réussit à enregistrer son cri. Joindre une petite explication de cette prise de son, avec le soutien du texte écrit ou pas. À une voix ou à plusieurs, mais elles ne sont pas tout à fait ordinaires (cf. atelier d'arts plastiques).
- Les sons des animaux, de leur environnement, et les présenter en classe.

Récital de poésie au musée : les élèves préparent leur poème en classe afin de le lire ou de le réciter au musée, au choix.

Le Loup

Au fond du couloir
Le loup se prépare
Il met ses bottes noires...
Qui a peur du loup ?
Pas nous, pas nous !
Au fond du couloir
Le loup se prépare
Il prend son mouchoir...
Qui a peur du loup ?
Pas nous, pas nous !
Au fond du couloir
Le loup vient nous voir
À pas de loup noir...
Qui a peur du loup ?
C'est nous !
Sauvons-nous !

Marie Tenaille (*Comptines parlées et chantées*)

Mon Petit Chat

J'ai un petit chat,
Petit comme ça.
Je l'appelle Orange.

Je ne sais pourquoi
Jamais il ne mange
Ni souris ni rat.

C'est un chat étrange
Aimant le nougat
Et le chocolat.

Mais c'est pour cela,
Dit tante Solange,
Qu'il ne grandit pas !

Maurice Carême



Fabrique des savoirs à Elbeuf-sur-Seine

Lien de l'exposition *Loup* :

<https://my.treedis.com/tour/histoire-de-loups>



Gabriel-Germain Joncherie (vers 1790-après 1844),
Le Chat et les Chardonnerets, 19^e siècle, huile sur
toile, musée des Beaux-Arts, Rouen

Ateliers *in situ* dans les collections des musées

Les enseignants peuvent proposer aux élèves un atelier d'écriture, de dessin, de lecture et/ou de poésie dans les collections des musées. Dans ce cadre, s'inscrire à une visite libre en ligne en précisant le cadre et le thème de cette visite « **Animal** » dans l'espace « commentaires » :

https://mbarouen.fr/fr/reservation-de-groupes?groupe_type=scolaire

Histoire

Bêtes de mode : les élèves découvrent que les animaux ont été une source d'inspiration esthétique et technique et que la mode a contribué à leur exploitation.

Les animaux, signes de richesse et de prestige

- L'hermine des rois de France, visons, renards et zibelines dans les cours européennes.
- Léopard, tigre, serpent : l'animal exotique comme symbole de pouvoir.
- Les plumes : une catastrophe écologique oubliée (hérons, colibris et aigrettes menacées).

La mode aujourd'hui, entre éthique et luxe

- Le succès des imprimés animaliers.
- Les débats autour de la protection animale : succès de la fausse fourrure.
- développement du cuir végétal.

Histoire de l'art

Les animaux cachés dans la peinture

Dans l'histoire de l'art, les animaux ne sont presque jamais représentés par hasard. Ils transmettent un message secret, une idée ou un symbole que le spectateur doit pouvoir décoder. Menez l'enquête !



Jean-Léon Gérôme (1824-1904), *Le Père et le Fils de l'artiste sur le pas de la porte*, 1866-1867, huile sur bois, musée des Beaux-Arts, Rouen. Inv. 975.4.198

Question : cette scène familiale se déroule devant la maison de l'artiste, Jean-Léon Gérôme. On observe le père de l'artiste, assis sur un banc, coiffé d'un chapeau et tenant une canne, à l'entrée de la maison de campagne familiale. À ses pieds, un lévrier est assis, ses pattes reposant sur une marche inférieure. À l'intérieur de la maison, derrière un battant entrouvert, apparaît Jean, fils de l'artiste, alors âgé de deux ans. Que peut bien représenter le chien dans cette scène ?

Réponse : le chien peut symboliser la fidélité et la protection. Placé devant la maison, il semble surveiller l'entrée et veiller sur la famille. Il renforce aussi l'idée que la maison est un lieu sûr, chaleureux et intime.

Prolongement possible : *Les Époux Arnolfini*, de Jan van Eyck, 1434.

Le peintre a représenté un petit chien (un schnauzer) juste aux pieds des mariés. Il est le symbole absolu de la **fidélité** et de la loyauté. En le plaçant au milieu du couple, le peintre montre que les deux époux se promettent de rester fidèles l'un à l'autre pour toute leur vie.



Otto Marseus van Schrieck (v.1619-1678), **Sous-bois au lézard, aux champignons et aux papillons**, milieu du 17^e siècle, huile sur toile, musée des Beaux-Arts, Rouen

Question : observe attentivement le tableau. Quels animaux ont été représentés ? Que peuvent-ils symboliser ? Au-delà de la nature morte, à la limite du paysage, qu'exprime l'artiste ?

Réponse : dans ce tableau, les animaux montrent la richesse de la nature, mais aussi l'opposition entre le bien et le mal. Le lézard évoque la mort. L'animal s'apprête à croquer le papillon, symbole de fragilité et d'immortalité de l'âme, tandis que la mouche – la putréfaction –, rôde déjà dans les environs.

Prolongement possible : **Christ de Pitié**, de Giovanni Santi, 1480.

Une mouche s'est posée sur la poitrine nue du Christ. Elle attire immédiatement notre regard :

elle est représentée au-dessus des plaies sanglantes car appelée par ce qui est gâté ou abîmé. Selon l'historien de l'art Daniel Arasse, dans son ouvrage *Le Détail*, la mouche symbolise la « souillure ineffaçable » du corps du Christ. L'insecte, virtuosité de l'artiste, rappelle cruellement au spectateur que le corps est une réalité physique de souffrance et de mort : la mouche est à la fois **vanité** et **memento mori**.



Théodore Géricault (1791-1824), **Cheval arrêté par des esclaves**, vers 1817, huile sur toile, 48x60,5 cm, musée des Beaux-Arts, Rouen

Question : quatre hommes tentent de maîtriser un cheval, la crinière au vent. Bien qu'immobile, l'animal semble prêt à bondir, comme si toute sa puissance était contenue dans sa posture. Le cheval est ici au cœur d'un jeu de forces entre sa puissance et les efforts des hommes pour le retenir. Pourquoi l'artiste le représente-t-il ainsi et que cherche-t-il à exprimer ?

Réponse : ce cheval fougueux incarne ici l'instinct sauvage : il semble impossible à dompter. Face aux hommes qui tentent de le maîtriser, l'animal symbolise la quête de la liberté. En 1817, Géricault assiste à Rome à une course de chevaux sauvages sans cavaliers ni selles. Ce spectacle fascinant lui inspire ce tableau.

Durant toute sa carrière, Théodore Géricault cherche le rendu du mouvement, de la vie ardente et fougueuse.

Prolongement possible : **Chevaux arabes se battant dans une écurie**, d'Eugène Delacroix, 1860, musée du Louvre.

Les chevaux de Delacroix, à l'image de ceux de Géricault, ne sont pas des montures dociles. Ce sont des étalons sauvages qui expriment une forme de **violence**.



Jules-Alexandre Duval Le Camus (1814-1876),
Macbeth chez les sorcières (Shakespeare, acte IV, scène 1), 1876, huile sur toile, 166,5 x 200,5 cm,
musée des Beaux-Arts, Rouen

Question : l'artiste a représenté trois sorcières dans cette œuvre, mais aussi des animaux. Sauras-tu les identifier puis dire à quoi ils correspondent ?

Réponse :

Le hibou est un oiseau de mauvais augure qui représente l'obscurité et la mort.

Le chat représente les sorcières et symbolise la nuit et la ruse.

La chauve-souris est un mammifère de nuit qui symbolise les ténèbres et le monde des esprits.

Le rat évoque la saleté et la maladie.

Prolongement possible : La Sorcière au chat noir, de Paul-Élie Ranson, 1893.

Une vieille femme au nez crochu prépare une étrange potion. Autour d'elle, on aperçoit un

corbeau, un bouc et un chat noir. Depuis le Moyen Âge, ces animaux sont associés au mal, aux mauvais présages et à la **sorcellerie**. Leur présence renforce l'impression que cette femme incarne le mal et confirme, aux yeux du spectateur, son image de sorcière dangereuse et maléfique.



SITOGRAPHIE

BnF : <https://www.bnf.fr/fr/mediatheque/les-animaux-dans-lart>

Chats et chiens : <https://www.bnf.fr/fr/mediatheque/chats-et-chiens>

Anthologie « animal » : <https://www.bnf.fr/fr/mediatheque/anthologie-animal>

Le roman du Renard <https://www.bnf.fr/fr/mediatheque/le-roman-du-renard>

Le bestiaire : <https://www.bnf.fr/fr/mediatheque/le-bestiaire>

« Fabricabrac », une application créative de la BnF :

<https://primabord.eduscol.education.fr/fabricabrac-une-application-creative-de-la-bnf>

BnF – Gallica : Le chat noir, une sombre histoire : <https://gallica.bnf.fr/accueil/fr/html/le-chat-noir-une-sombre-histoire?mode=desktop>

Centre Pompidou

Gilles Aillaud. Animal politique : <https://www.centrepompidou.fr/fr/pompidou-plus/videos/video/gilles-aillaud-animal-politique-visite-dexposition>

Château de Versailles : <https://enseignants.lumni.fr/collections/843/les-animaux-a-versailles-lecture-d-oeuvres.html>

Éduscol : L'homme et l'animal dans les arts : des relations singulières

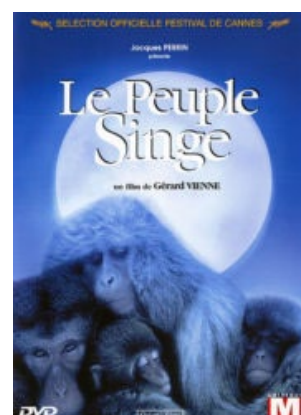
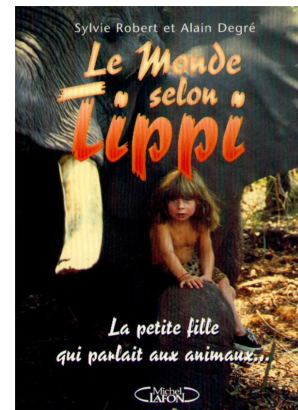
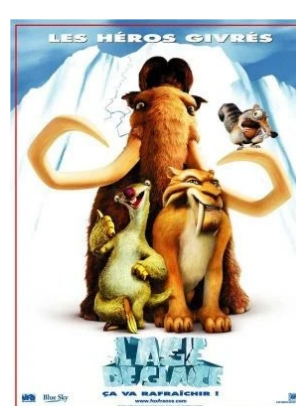
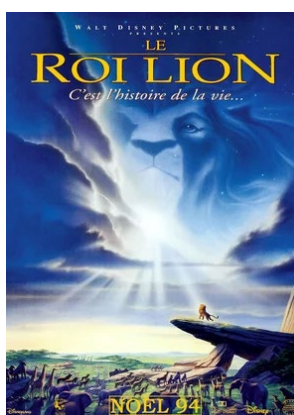
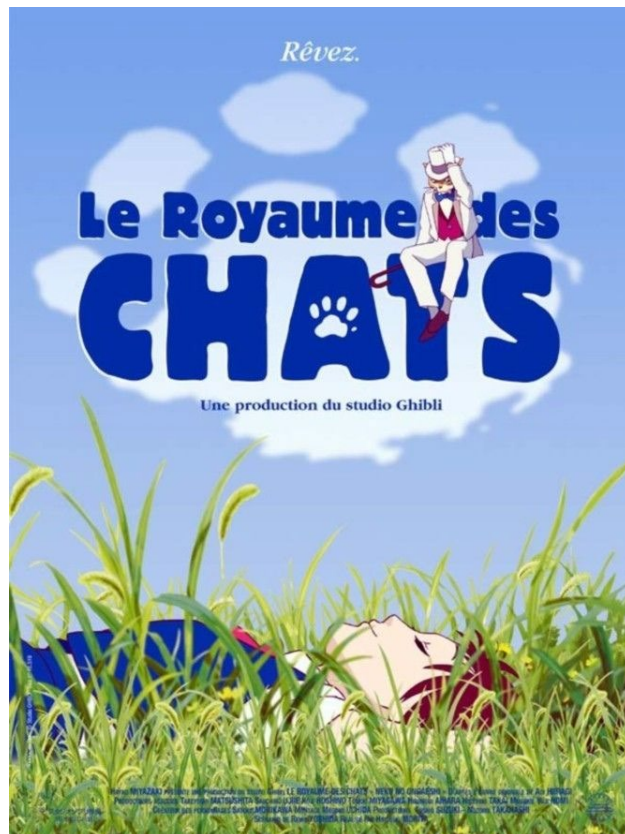
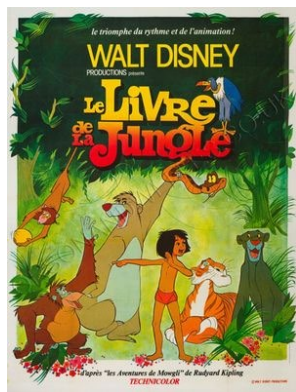
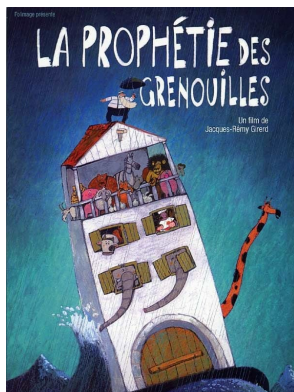
<https://eduscol.education.gouv.fr/6411/l-homme-et-l-animal-dans-les-arts-des-relations-singulieres>

Musée de la Chasse et de la Nature : <https://www.chassenature.org/oeuvres>

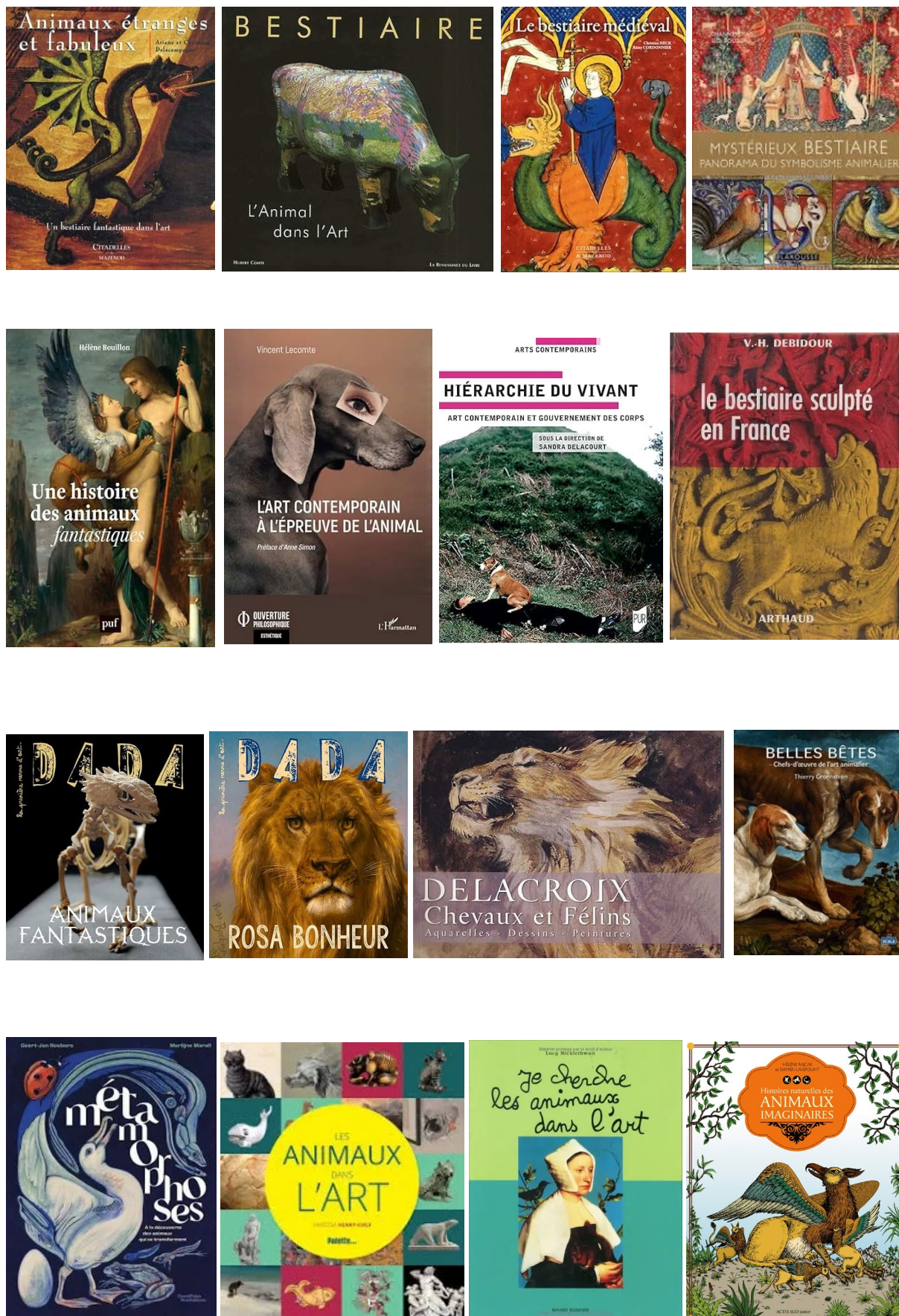
Odyseum: <https://odyseum.eduscol.education.fr/lhomme-et-lanimal-bibliotheque-dimages-odyseum>

Ciné : La Belle et la Bête : <https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle/la-belle-et-la-bete-de-madame-leprince-de-beaumont>

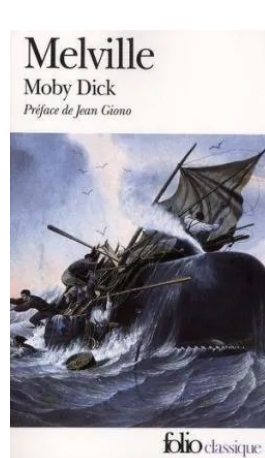
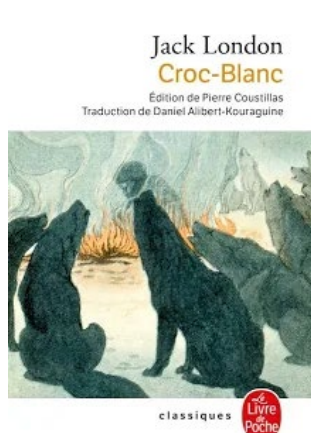
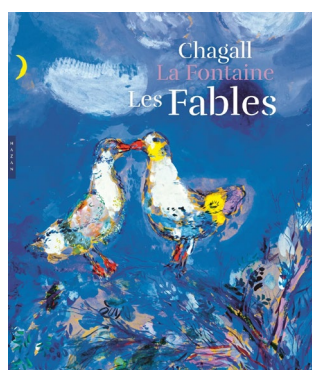
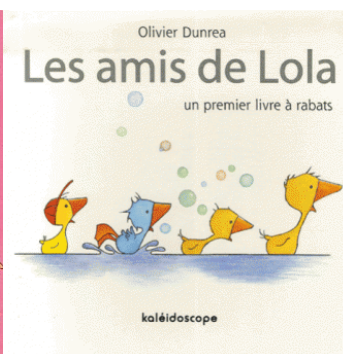
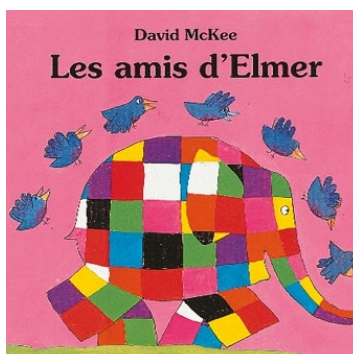
Muséum national d'Histoire naturelle : <https://www.mnhn.fr/fr/stars-d-hier-et-d-aujourd-hui-a-la-menagerie>

 COIN CINÉ


BIBLIOGRAPHIE



ANIMAL



VISITE EN AUTONOMIE



Le musée des Beaux-Arts de Rouen propose de découvrir les collections en liberté, à l'aide d'outils de visite à utiliser en autonomie. Sous la forme d'un jeu de cartes réalisé par les médiateurs et médiatrices du musée, vous pourrez avec vos élèves aller à la rencontre d'une sélection d'œuvres en salle. N'hésitez pas à prendre contact avec le service des publics ou l'équipe Action éducative pour préparer votre venue au musée.

ATTENTION, la réservation est obligatoire !

L'ÉTRANGE PETITE MÉNAGERIE

CYCLES 1 À 3

À plumes, à écailles, à poils, domestiques, monstrueux ou sauvages, les animaux ont leur place dans les œuvres d'art. En quoi les animaux, par leurs caractéristiques physiques, leurs comportements ou leurs origines mythologiques, interrogent-ils la notion d'étrangeté ?

Histoire des arts, Arts visuels, Français

MÉDIATION : 1 THÈME, DES MUSÉES

MUSÉES D'ARTS

MUSÉE DES BEAUX-ARTS

L'ÉTRANGE PETITE MÉNAGERIE

CYCLES 1 À 3

À plumes, à écailles, à poils, domestiques, monstrueux ou sauvages, les animaux ont leur place dans les œuvres d'art. En quoi les animaux, par leurs caractéristiques physiques, leurs comportements ou leurs origines mythologiques, interrogent-ils la notion d'étrangeté ?

Histoire des arts, Arts visuels, Français

Visite : 1h ou visite + atelier : 2h

NATURES MORTES ET VANITÉS

CYCLES 1 À 3

Quand les peintres représentent les choses inanimées et des crânes...

Histoire, Histoire des arts, Arts visuels, Français

Visite : 1h ou visite + atelier : 2h

MUSÉE LE SECQ DES TOURNELLES

UNE ENSEIGNE, ÇA RENSEIGNE !

CYCLES 1 À 3

Autrefois, les commerces étaient ornés d'une enseigne qui présentait le corps de métier du commerçant, mais aussi sa notoriété. Dotées de représentations animales, les origines de ces ornements puisent dans les légendes et les symboles mais aussi dans l'humour et les jeux de mots comme le calembour.

Histoire, Histoire des arts, Arts visuels

Visite : 1h ou visite + atelier : 2h

OBJETS DU QUOTIDIEN

CYCLES 1 À 3

Le musée Le Secq des Tournelles est un lieu hors du commun qui abrite une collection d'objets ornés de représentations animales, parfois drôles, insolites ou mystérieux. Cette visite vous invite à en percer les mystères...

Histoire des arts, Arts visuels, SVT

MUSÉES LITTÉRAIRES

MUSÉE FLAUBERT ET D'HISTOIRE DE LA MÉDECINE

LES CURIEUX REMÈDES D'AUTREFOIS

CYCLES 2 ET 3

Sangsues, saignées, clystère, mais aussi recettes médicinales aujourd'hui disparues : partez à la découverte de l'univers médical d'autrefois.

Histoire, Sciences

Visite : 1h

LES ANIMAUX EN MÉDECINE

CYCLES 2 ET 3

Les liens entre les animaux et la santé humaine sont multiples : utilisation de parties animales pour préparer des remèdes chez les apothicaires, élevage de sangsues pour pratiquer des saignées, etc. Toutefois, avec la découverte des germes dans la seconde moitié du 19^e siècle, les chercheurs comprennent que les animaux peuvent aussi être vecteurs de maladies mortelles pour l'homme.

Français, SVT

Visite : 1h

MUSÉES INDUSTRIELS

FABRIQUE DES SAVOIRS

MON PETIT MOUTON

CYCLE 1

À travers les contes, chansons et manipulations, les élèves découvrent comment fabriquer des vêtements à partir de la laine du mouton.

Visite : 1h

LES PETITS TISSERANDS

CYCLES 2 ET 3

Visite des collections textiles pour comprendre comment se fabrique le tissu, découvrir le vocabulaire de base et manipuler différents fils et fibres naturelles.

En atelier, les élèves s'initient au tissage.

Histoire

Visite-atelier : 1h30

DANS L'ASSIETTE DES ANIMAUX

CYCLES 1 À 3

Les élèves découvrent les notions de proie, prédateur, régime et chaîne alimentaire pour comprendre le cycle de la matière et l'équilibre de la biodiversité.

SVT

Visite-atelier : 1h30

DRÔLES DE PETITES BÊTES !

CYCLES 1 À 3

Toutes les petites bêtes sont-elles des insectes ? Comment les reconnaître ? Grâce aux abeilles et autres papillons, les élèves découvrent leur anatomie, les étapes de la métamorphose et leurs relations avec les autres animaux et végétaux.

SVT

Visite-atelier : 1h30



LES ANIMAUX DANS LEUR ENVIRONNEMENT

CYCLES 1 À 3

À quoi servent les écailles des poissons ? Pourquoi le lièvre variable change-t-il de couleur ? La visite de la galerie des animaux permet d'appréhender la notion de milieu et les stratégies d'adaptation des animaux.

SVT

Visite-atelier : 1h30

MENACES SUR LA BIODIVERSITÉ

CYCLES 2 ET 3

Du mammoth au dodo, les élèves découvrent les différentes causes de disparition des espèces et sont sensibilisés aux menaces qui pèsent sur la biodiversité.

SVT

Visite-atelier : 1h30

HISTOIRES DE FOSSILES

CYCLES 2 ET 3

Les élèves se glissent dans la peau d'un paléontologue pour comprendre comment on étudie les êtres vivants disparus et leur environnement. Ils réalisent ensuite leur moulage de fossile.

Histoire, SVT

Visite-atelier : 2h

AUTOUR DES EXPOSITIONS

DES DINOSAURES AUX OISEAUX

JUSQU'AU 21 MARS 2027

CYCLES 1 À 3

Près de 150 millions d'années séparent les petits dinosaures dotés de plumes des oiseaux contemporains, englobant aussi bien les colibris que les autruches. Classification, anatomie, comportement, symboles et menaces qui pèsent sur les espèces sont abordés au cours de la visite, suivie d'un atelier.

SVT, Français

Visite suivie d'un atelier créatif ou

scientifique : 1h (cycle 1) ou 1h30 (cycles 2 et 3)



INFORMATIONS PRATIQUES

Les musées sont fermés les : 1^{er} janvier, 1^{er} mai, 1^{er} et 11 novembre et 25 décembre

MUSÉE DES BEAUX-ARTS, MUSÉE LE SECQ DES TOURNELLES

Esplanade Marcel-Duchamp / rue Jacques-Villon – Rouen

Standard : 02 35 71 28 40 – info@musees-rouen-normandie.fr

Service des publics : 02 76 30 39 18 – réservations en ligne publics4@musees-rouen-normandie.fr

Fermés les mardis – Accueil des groupes scolaires au musée des Beaux-Arts tous les jours sauf le mardi de 10h à 18h, et au musée Le Secq des Tournelles tous les jours sauf le mardi de 14h à 18h

FABRIQUE DES SAVOIRS

Entrée : 7, cours Gambetta – Elbeuf-sur-Seine

Renseignements : 02 32 96 30 40 – réservations en ligne publics3@musees-rouen-normandie.fr

Fermée les lundis – Accueil des groupes scolaires en visite libre du mardi au vendredi de 14h à 18h et en visites-atelier du mardi au vendredi de 9h30 à 12h et de 13h30 à 17h

MUSÉE FLAUBERT ET D'HISTOIRE DE LA MÉDECINE

Entrée : 51, rue de Lecat – Rouen

Renseignements : 02 76 30 39 90 – réservations en ligne publics5@musees-rouen-normandie.fr

Fermé les lundis – Accueil des groupes scolaires (25 personnes maximum) du mardi au samedi de 10h à 12h30 et de 14h à 18h

Professeurs relais au service Action éducative

Blandine Delasalle, professeure d'histoire-géo et histoire des arts blandine-jeanne.delasalle@ac-normandie.fr

Delphine Sabel, professeure de lettres classiques delphine.gallais@ac-normandie.fr

Gilles Camus, professeur de SVT et SNT gilles.camus@ac-normandie.fr



Projets d'éducation artistique et culturelle – EAC

Fréquenter les œuvres, les lieux, les métiers de l'art et de la culture. Dans une visée d'équité, l'EAC offre une ouverture sur le monde et cherche à ce que chaque élève s'approprie une culture personnelle vivante avec une dimension citoyenne.

Natacha Petit, chargée de projets d'éducation artistique et culturelle pour les musées métropolitains Rouen Normandie natacha.petit@metropole-rouen-normandie.fr