



**BESTAIRE**  
LE GRAND LIVRE DES  
BESTIOLES  
ANTIVIRALES

## RÉSUMÉ

**PROPOSITION**

Réaliser une bestiole imaginaire au super pouvoir antiviral. Cette bestiole imaginaire fera partie d'un livre d'entomologie fantaisiste numérique en ligne : LE GRAND LIVRE DES BESTIOLES ANTIVIRALES.

**QUESTION MOBILISATRICE**

Peut-on imaginer une bestiole aux super pouvoirs qui pourraient combattre le virus de notre choix ?

**REPÈRES CULTURELS**

- [Les bestiaires de Pellan](#)
- [Album Bestaire MNBAQ](#)
- [Alfred Pellan](#)

**MATÉRIAUX**

- Sarrau ou tablier
- Nappe de protection pour table et carton récupéré
- Gouache (couleurs primaires, noir et blanc)
- Godet ou contenant récupéré
- Feutre noir permanent de type Sharpie
- Pâte à modeler de type Model Magic blanc
- Pinceaux de différentes tailles
- Outils à modeler (bâton à brochette, règle, ciseau, etc)
- Papier essuie-tout
- Cure-oreilles et cure-dents
- Colle blanche

**COMPÉTENCES**

- Réaliser des créations plastiques personnelles (C1)
- Apprécier des oeuvres d'art et des images médiatiques (C3)

**TECHNIQUES**

- Modelage, peinture et photographie

**GESTES TRANSFORMATEURS**

- Souder, pincer un matériau malléable (pâte à modeler).
- Appliquer un pigment coloré : en aplat, à la tache et au trait (gouache et encre).
- Photographier

**CRITÈRES D'ÉVALUATION**

- Utilisation pertinente et variée d'éléments du langage plastique (C1)
- Utilisation pertinente de gestes transformateurs spontanés, précis et contrôlés (C1)
- Utilisation pertinente du vocabulaire disciplinaire (C3)
- Établissement de liens entre l'œuvre ou la réalisation et ce qu'il a ressenti (C3)

**OUTILS TIC**

- Appareil mobile : téléphone ou tablette numérique
- [Livre numérique Google Slide](#)

**DGF**

- Santé et bien-être

**LANGAGE PLASTIQUE**

- Formes arrondies
- Formes tridimensionnelles
- Couleurs primaires et secondaires

**VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE**

- Formes arrondies
- Formes tridimensionnelles
- Couleurs primaires et secondaires
- Bestiaire



**BESTAIRE**  
LE GRAND LIVRE DES  
BESTIOLES  
ANTIVIRALES

## DÉROULEMENT

### TÂCHE 1 • APPRÉCIER

#### PRÉPARATION

1. Activer les connaissances antérieures des élèves en leur posant les questions : Qu'est-ce qu'un bestiaire ? Qu'est-ce qu'une bestiole ? Qu'est-ce qu'un antiviral ?
2. Noter sous forme de schéma les réponses des élèves.
3. Expliquer qui est Alfred Pellan et expliquer ce qu'est un bestiaire.
4. Montrer quelques repères culturels :
  - [Les bestiaires de Pellan](#)
  - [Album Bestaire MNBAQ](#)
  - [Alfred Pellan](#)
5. Visionner la capsule vidéo [Une oeuvre expliquée](#).
6. Demander aux élèves d'ajouter dans leur Carnet de Traces : Projet BESTIAIRES - Le grand livre des bestioles antivirales

#### RÉALISATION

1. Demander aux élèves d'ajouter une nouvelle section dans leur Carnet de traces : Apprécier une oeuvre d'art d'Alfred Pellan.
2. Inviter les élèves, seuls ou en équipe de deux, à vivre l'[APPRÉCIER UNE ŒUVRE DE PELLAN](#)
3. Faire noter toutes les réponses dans le Carnet de traces.
4. Demander aux élèves de chercher sur Internet des informations complémentaires sur l'oeuvre et l'artiste apprécié et les ajouter au Carnet de traces.

#### INTÉGRATION

1. Noter dans son carnet de traces son expérience d'appréciation : émotions, difficultés, réussites, plaisir, etc.
2. Inviter les élèves à discuter en grand groupe : En quoi les bestioles d'Alfred Pellan se distinguent-elles diffère-t-il des autres oeuvres vues auparavant ?
  - Quels éléments du langage plastique retrouve-t-on en général ?
  - Quelles émotions ressentons-nous en général ?
2. Repérer et noter dans le Carnet de traces les éléments qui sont inspirants pour une création.



**BESTAIRE**  
LE GRAND LIVRE DES  
BESTIOLES  
ANTIVIRALES

DÉROULEMENT

## TÂCHE 2 • RÉALISER UNE CRÉATION PLASTIQUE PERSONNELLE

### PRÉPARATION

1. Demander aux élèves d'ajouter une nouvelle section dans leur Carnet de traces : Créer une bestiole inspirée de Pellan
2. Noter les couleurs primaires et secondaires dans son carnet de traces.
3. Revoir les bestioles de l'[Album Bestaire MNBAO](#)
4. Repérer les couleurs primaires et secondaires.
5. Chaque élève doit s'associer à un autre de façon à créer des dyades, car ils devront envoyer leur création à un autre élève par courrier postal. Suggestion, créer un Google Doc pour associer les élèves entre eux.

### RÉALISATION

#### • INSPIRATION

1. Expliquer aux élèves qu'ils devront modeler et peindre une bestiole imaginaire qui aura un super pouvoir antiviral.
2. Présenter cet exemple [Le grand livre des bestioles antivirales](#) où leur bestiole sera présentée à la fin du projet.
3. Dans le carnet de traces, dessiner une esquisse d'une bestiole imaginaire qui a un super pouvoir, celui de combattre un virus en particulier. Que ce soit le virus de la grippe, de l'intimidation, de l'anxiété, de la dépression ou tout autre type de virus existant ou à venir, imaginaires ou non, on peut nommer le virus que l'on souhaite.
4. On peut s'inspirer de photos d'animaux ou d'insectes sans tenter de les reproduire.
5. Les formes dessinées devront être arrondies.
6. Noter le super pouvoir de cette bestiole et ses caractéristiques.
7. Noter le nom imaginaire de cette bestiole à partir de sa personnalité.

## TÂCHE 2 • RÉALISER UNE CRÉATION PLASTIQUE PERSONNELLE

## • ÉLABORATION

## MODELAGE ET ASSEMBLAGE

1. Visionner ces capsules vidéo :
  - [Modelage débutant](#)
  - [Modelage avancé](#)
2. Installer un coin modelage et peinture. Voir image 1 en annexe.
3. Dans la pâte Model Magic, modeler différentes formes arrondies à partir d'une boule, voir image 2.
4. Les assembler pour créer le corps de la bestiole, voir image 3.
5. Ajouter des boules, galettes, colombin, etc. pour illustrer les différents éléments du corps de la bestiole imaginaire. Tenter de toujours faire des formes arrondies.
6. Utiliser les outils pour couper, former, imprimer la pâte à modeler
7. Cacher des demi-cure-dents entre les différentes parties pour bien les souder puis lisser la pâte à modeler.
8. Ajouter des cure-oreilles ou des cure-dents pour les pattes ou tout autre détail, voir image 4.
9. Laisser sécher au moins 24 heures, coller à la colle blanche les parties mal soudées, voir image 5.

## PEINTURE

1. Visionner ces capsules vidéo :
  - [Appliquer un pigment](#)
  - [La gouache liquide](#)
  - [Les couleurs primaires](#)
  - [Les couleurs secondaires](#)
2. Peindre les différentes parties du corps de la bestiole avec des [couleurs primaires](#) en aplat.
3. Attendre que la peinture soit sèche. Ajouter une 2<sup>e</sup> couche si nécessaire.
4. Créer ses propres [couleurs secondaires](#) à partir de mélange, voir image 6.
5. Peindre différents [motifs](#) les différentes parties du corps de la bestiole avec ces couleurs secondaires, voir images 7 et 8.
6. Attendre que la peinture soit sèche. Ajouter une 2<sup>e</sup> couche si nécessaire.
7. Ajouter les derniers détails en ajoutant du blanc à la peinture si désiré.
8. Laisser sécher au moins 24 heures.
9. Ajouter des détails avec le feutre noir permanent, voir image 9.

## PHOTOGRAPHIE ET RÉDACTION

1. Placer la bestiole à la lumière.
2. La photographier sous différents angles et choisir la meilleure photo.
3. L'insérer dans [Le grand livre des bestioles antivirales](#) en copiant-collant une nouvelle page à la suite.
4. Rédiger le texte accompagnateur dans son carnet de traces.
5. Le copier dans le [Le grand livre des bestioles antivirales](#) en conservant la police de caractère déjà présente.



**BESTAIRE**  
LE GRAND LIVRE DES  
BESTIOLES  
ANTIVIRALES

DÉROULEMENT

## TÂCHE 2 • RÉALISER UNE CRÉATION PLASTIQUE PERSONNELLE

### • MISE EN PERSPECTIVE

1. Observer sa bestiole, son nom imaginaire et son texte descriptif. Se poser la question si le super pouvoir antiviral est perceptible à travers les détails de son corps.
2. Présenter la bestiole à un camarade ou un membre de sa famille et leur demander s'ils repèrent des indices le super pouvoir antiviral.
3. Retoucher si nécessaire le modelage, la peinture ou le texte.
4. Déposer la bestiole et son nom dans ce **WAKELET** afin de voir en un coup d'oeil toutes les bestioles.

### INTÉGRATION

1. Noter dans son carnet de traces son expérience de création : étapes, émotions, difficultés, réussites, etc.
2. À partir du tableau d'affichage **WAKELET**, inviter les élèves à commenter les créations des autres élèves. Commenter de façon positive au moins 3 créations de ses camarades. Exemples :
  - Wow, bravo, j'adore!
  - Mystérieux, je suis captivé même si je ne comprends pas...
  - Ça me fait vivre des émotions
  - Exécution très réussie !
  - Simple mais efficace, félicitations
  - Organisation de l'espace très originale
3. Retour sur les créations des élèves en grand groupe autour des questions suivantes
  - Comment vous êtes-vous sentis lors de ce projet de création ?
  - En quoi cela est-il différent de travailler des formes tridimensionnelles ?
  - Avez-vous le goût de conserver cette bestiole ?
  - Trouvez-vous que d'inventer une bestiole antivirale vous a fait du bien ?
  - Qu'avez-vous appris lors de ce projet de création ?
  - Avez-vous le goût de refaire une création en modelage par vous-même ?
  - Comment allez-vous vous y prendre la prochaine fois pour faire mieux ?
  - Qu'est-ce que vous pourriez réutiliser dans un prochain projet ?
4. Prendre une capture d'écran de la page de votre bestiole présente dans **Le grand livre des bestioles antivirales** et déposer le portfolio numérique.
5. Ajouter l'URL du livre dans le portfolio numérique.



**BESTAIRE**  
LE GRAND LIVRE DES  
BESTIOLES  
ANTIVIRALES

## VARIANTES

### SUGGESTIONS DE DIFFÉRENCIATION SELON LES NIVEAUX SOLAIRES

- **Pour le préscolaire :**
  - Travailler de la pâte à modeler régulière d'une seule couleur
  - Ne pas ajouter des cure-dents ou de cure-oreilles
  - Ne pas peindre
  - Noter le nom et le texte descriptif pour les élèves
- **Pour le 1er cycle :**
  - Travailler de la pâte à modeler régulière de plusieurs couleurs
  - Ajouter des cure-dents ou de cure-oreilles
  - Ne pas peindre
  - Inviter les élèves à inscrire le nom et un texte descriptif d'une phrase
- **Pour le 2e cycle :**
  - Travailler toutes les formes tridimensionnelles arrondies avec la pâte à modeler Model Magic
  - Ajouter des cure-dents ou cure-oreilles
  - Peindre à la gouache liquide sans contraintes de couleurs
  - Inviter les élèves à inscrire le nom et le texte descriptif de quelques phrases
- **Pour le 3e cycle :**
  - Travailler toutes les formes tridimensionnelles arrondies avec la pâte à modeler Model Magic
  - Ajouter des cure-dents ou cure-oreilles
  - Peindre à la gouache liquide avec les contraintes de couleurs primaires et secondaires
  - Inviter les élèves à inscrire le nom et le texte descriptif de quelques phrases
  - Intégrer plusieurs photos dans le livre

### ADAPTATION POUR FORMATION À DISTANCE

- **Pour les élèves à la maison :**
  - Mettre les élèves en travail individuel
  - Demander à une adulte de les aider à prendre une photo
  - Inviter les élèves à déposer leurs photos ainsi qu'un court texte expliquant leur démarche de création sur un tableau d'affichage en ligne que vous avez créé pour votre classe : PADLET ou WAKELET.



**BESTAIRE**  
LE GRAND LIVRE DES  
BESTIOLES  
ANTIVIRALES

ANNEXE

**COÉVALUATION DE LA BESTIOLE**

Nom de l'élève :  
Titre de la création :  
Date de la création :

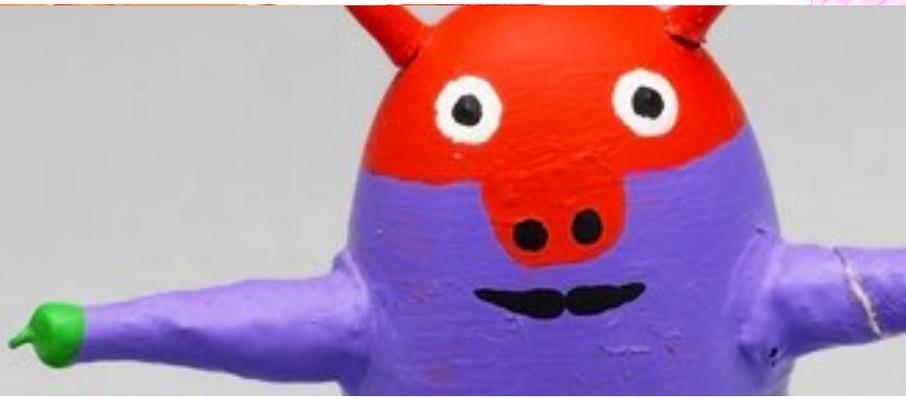
Légende :

- A. Supérieurement  B. Complètement  C. Partiellement  D. Aucunement 

	Évaluation par l'élève	Évaluation de l'enseignant(e)
J'ai été utilisé les bons mots pour parler de la bestiole (C3)		
J'ai été capable d'expliquer les émotions que j'ai ressenties devant la bestiole appréciée (C3)		
J'ai été capable de modeler la pâte à modeler de façon précise (C1)		
J'ai été capable de créer mes couleurs secondaires moi-même (C1)		
J'ai été capable d'appliquer la gouache en aplat de façon contrôlée (C1)		
Inscrire vos commentaires.		

Note finale





**BESTAIRE**  
LE GRAND LIVRE DES  
BESTIOLES  
ANTIVIRALES

**ANNEXE 1**

**DÉROULEMENT EN IMAGES**

