

DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

Durée 6h

Lancement de l'animation :

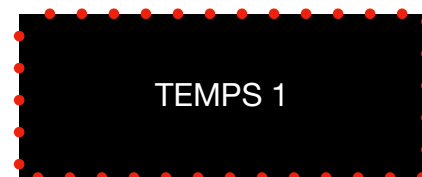
- Présentation aux enfants des 4 temps d'animation
- Échange informel pour faire connaissance



Atelier PHILO 45'

- Les enfants donnent spontanément leurs impressions suite à la lecture du conte. Ce qu'ils ont aimé, pas aimé... Un échange se met en place autour des valeurs véhiculées par le

récit.



Voyage artistique avec le Douanier Rousseau 60'

À partir d'un montage power-point :

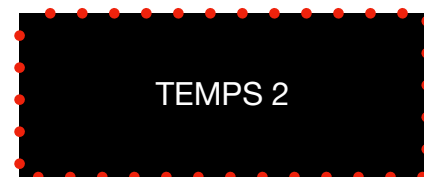
- ☒ découverte du peintre : sa vie d'homme et d'artiste,
- ☒ observation et lecture de quelques oeuvres dont celle liée au conte.



**Balade
à travers le livre 2h**

■ à partir de jeux en groupes de 5 ou 6

- mots croisés
- mots fléchés
- Quizz (sous forme d'un QCM)



■ à partir d'une vidéo-doc sur le tigre du Bengale

TEMPS 3

**Atelier Expression
écrite 60'**

● **Objectif :**

Imaginer une suite à l'histoire

1/ Recherche collective de pistes d'écriture

2/ Début de l'écriture en binôme



TEMPS 4

Atelier

**Présentation de
différentes techniques de
coloriage.**

À partir de cartes de
coloriage sur les
personnages du conte.

Les coloriages réalisés
seront photographiés et
installés sur le site du
tigre Loumbo