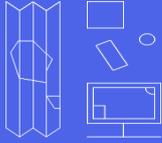




Art

## Chimères numériques

Viens créer ta **chimère numérique** en mélangeant plusieurs animaux tirés de **bestiaires médiévaux** conservés dans les collections patrimoniales des bibliothèques !



### Objectifs

Développer la **créativité**. Favoriser l'**esprit associatif**, les rencontres et les échanges. Amener l'enfant vers une **maîtrise de l'outil informatique**. Faire découvrir le **fonds patrimonial** de la bibliothèque .

### Fiche technique

- **Public cible** : à partir de 8 ans.
- **Titre** : Chimères numériques
- **Dépenses** : papier + impression des chimères.
- **Matériel nécessaire** : 1 ordinateur par participant, logiciel gratuit de retouche photos Photofiltre, 1 clé USB, papier.
- **Outil** : images de bestiaires tirées des collections patrimoniales (par exemple : gravures des Médiathèques de Chambéry à télécharger en complément de cette fiche projet).
- **Temps conseillé** : 1h30.

### Déroulé type

L'atelier détaillé ici a été imaginé pour un groupe de 10 enfants dans le cadre d'un rendez-vous numérique en bibliothèque pour les enfants à partir de 8 ans.

Avant l'atelier : allumer les ordinateurs et installer le logiciel Photofiltre (<https://photofiltre.fr/uptodown.com/windows>) avec les images du bestiaire.

Installer les enfants (5 minutes).

Introduire la séance : "*Dans la mythologie grecque, la chimère est une créature fantastique malfaisante dont le corps tenait généralement pour moitié du lion et pour l'autre moitié de la chèvre, et qui avait la queue d'un serpent. Le nom de « chimère » est aujourd'hui utilisé pour nommer des créatures fantastiques associant plusieurs parties d'animaux*".  
Montrer le bréviaire et les images d'animaux sélectionnées.

Lancer Photofiltre et faire une présentation du logiciel (cf. tutoriel logiciel Photofiltre).

Laisser les enfants créer leur chimère : leur demander de choisir deux ou plusieurs animaux parmi les images disponibles ; leur demander de choisir les parties du corps qu'ils souhaitent remplacer. Passer les aider régulièrement.

Donner un nom à sa création et l'imprimer pour l'emporter ou l'exposer (10 minutes).

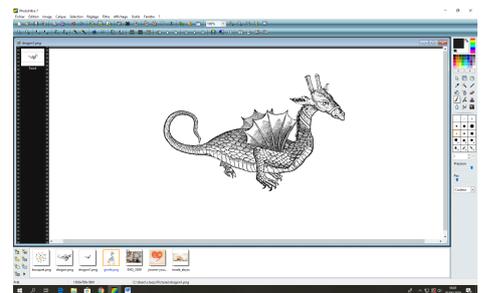
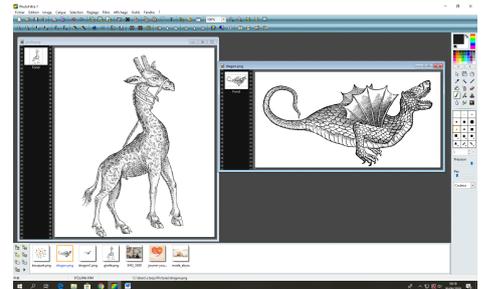
### Ressources

#### Retour d'expérience :

Atelier mis en place par les Bibliothèques municipales de Chambéry dans le cadre des Journées européennes du patrimoine 2020.

#### Ressource pour aller plus loin :

- Exposition bestiaire médiéval de la BnF : <http://expositions.bnf.fr/bestiaire/pedago/monstres/bestiaire.htm>
- Tuto de l'animation : <https://truquimage.blogspot.com/2012/05/creer-une-chimere-le-lamezard-aile-avec.html>



Retrouvez les fiches "médiation" sur [www.lectura.plus](http://www.lectura.plus) rubrique "Ressources" — Fiche réalisée en juillet 2020 par les Bibliothèques municipales de Chambéry.

Lectura Plus, portail du patrimoine écrit et graphique de la région Auvergne-Rhône-Alpes, est un projet collaboratif des Villes et Agglomérations d'Annecy, Bourg-en-Bresse, Chambéry, Clermont-Ferrand, Grenoble, Lyon, Roanne, Saint-Étienne et Valence, réalisé avec le soutien de la Drac Auvergne-Rhône-Alpes et coordonné par Auvergne-Rhône-Alpes Livre et Lecture.