

RACONTE-MOI LES ANIMAUX
CYCLE 1



Grâce à ce dossier vous pourrez préparer vos élèves à leur visite autour d'une thématique définie, animer facilement votre activité dans le musée.



SOMMAIRE

BIEN PRÉPARER SA CLASSE ET LA VISITE

Page 3

I. Ce que vous devez savoir sur le lieu que vous allez visiter

Page 3

II. Les règles du musée

Page 5

MA VISITE AU MUSÉE / MON PARCOURS AUTONOME

Page 6

I. Arrivée au musée

Page 6

II. Mon parcours

Page 7

III. De retour en classe

Page 14



BIEN PRÉPARER SA CLASSE ET LA VISITE

I. Ce que vous devez savoir sur le lieu que vous allez visiter :

LE MUSÉE GRANET

Place Saint Jean de Malte



On fait traditionnellement remonter l'histoire du musée Granet à l'École de dessin d'Aix-en-Provence. Elle est créée par **Honoré Armand, duc de Villars et gouverneur de Provence, en 1765** et installée dans la **chapelle des Dames**, dépendante du **collège Bourbon**. Le legs du duc comprenait en outre des œuvres d'art dont son portrait au pastel effectué par Maurice Quentin de La Tour. Ces œuvres constituent le premier fonds de l'actuel musée Granet.

À la Révolution, la chapelle des Dames fut transformée en club ; les institutions du duc de Villars furent supprimées et son legs employé à d'autres fins.

Entre 1795 et 1802, l'école de dessin est remplacée par un enseignement au sein des

Écoles Centrales qui se composaient de différentes chaires auxquelles étaient attachés dix professeurs dont un de dessin.

En 1802, le maire d'Aix, Sallier, réouvre une École gratuite de dessin. Il y nomme Louis-Mathurin Clérian professeur puis, en 1810, le vieux Jean-Antoine Constantin professeur adjoint. **Tous pensent qu'il est nécessaire d'établir, auprès de l'école de dessin, un musée qui soit en même temps un lieu d'étude pour les jeunes artistes** et un lieu d'instruction et de délasserement pour la population.

Parallèlement à la collection de l'École de dessin, une collection municipale s'était constituée spontanément dans une salle de l'hôtel de ville.

La collection s'enrichit de quelques tableaux sous la Restauration puisque le comte d'origine aixoise **Auguste de Forbin, ami de Granet**, occupe successivement les fonctions de directeur des Musées Royaux puis d'Inspecteur général des Beaux-Arts. Favorisant sa ville natale, il obtient des mises en dépôt d'œuvres tirées de la collection du roi qui furent placées dans différentes églises d'Aix ainsi que dans le musée de la ville. Parmi ces œuvres, *La Nuit du 20 mars 1815 aux Tuileries* par le baron Gros qui fut échangée en 1835 – lors de la constitution à Versailles des galeries historiques voulues par le roi Louis-Philippe et confiées à Granet – avec le *Jupiter et Thétis* de Jean-Auguste Dominique Ingres.

Désormais forte d'une École de dessin et à la tête d'une collection conséquente, la municipalité d'Aix et les membres du bureau de direction de l'École vont poursuivre leur projet de doter la ville d'un musée. Pour cela, il leur faut un lieu. **Ce lieu, ils le trouvent dans l'ancien Prieuré de Malte.**

Le Prieuré de Malte avait été construit en 1671 par le prieur Jean-Baptiste Viany. Il se présentait comme un austère bâtiment parallélépipédique ouvrant, à l'avant sur le parvis de l'église Saint-Jean-de-Malte, et à l'arrière,

sur de vastes jardins. En 1798 le bâtiment avait été vendu comme biens nationaux.

La municipalité acquiert ces locaux en janvier 1825 afin de créer « un établissement artistique » qui réunirait l'École de dessin et le Musée.

Dans son testament le peintre François Marius Granet, lui-même ancien élève de l'école de dessin, lègue à sa ville ses œuvres et sa collection personnelle ainsi qu'une somme d'argent afin d'agrandir le bâtiment initial. **Cent ans après sa mort, en 1949, on donne son nom à l'établissement qui devient le musée Granet.**

Si l'École de dessin est installée au rez-de-chaussée du Prieuré de Malte en 1828, il faudra attendre dix ans pour que soit inauguré le musée. Ce que l'on appelle alors la Galerie municipale est installée au premier étage du bâtiment.

L'École de dessin d'Aix est le premier véritable lieu de formation artistique fréquenté par Paul Cézanne. Il y est inscrit entre 1857 et 1862 alors qu'il est successivement lycéen, étudiant en droit puis employé dans la banque de son père après son premier séjour parisien. Il la fréquentera plus ponctuellement pendant les années suivantes lors de ses séjours aixois.

À retenir

Avant le musée il y avait une école de dessin : elle fut fréquentée par de nombreux peintres dont Paul Cézanne.

Le bâtiment actuel est l'ancien prieuré des chevaliers de Malte situé près de l'église Saint-Jean-de-Malte qui date du Moyen Âge.

Les collections du musée viennent essentiellement de dons et de legs de riches familles aixoises.

C'est en l'honneur de François-Marius Granet qui donna ses œuvres et sa collection personnelle au musée que le bâtiment se nomme ainsi aujourd'hui.

II. Les règles du musée

Chaque année le musée Granet accueille plus de 15 000 enfants car **l'accès à la culture est un droit pour tous**, il convient donc de **respecter les œuvres du musée** qui constituent un exceptionnel patrimoine partagé.

Avant votre venue au musée nous vous demandons de bien vouloir sensibiliser vos élèves aux règles élémentaires de conservation des œuvres ainsi qu'à la **bonne conduite à avoir dans un espace public partagé** par d'autres visiteurs.

Si dans un musée on n'a pas le droit de :

- Toucher
- Crier
- Courir
- Se bousculer
- Manger
- Boire
- Peindre ou dessiner

On a le droit de :

- Découvrir
- S'émerveiller
- Contempler
- Apprendre
- Se questionner
- Et même de prendre des photographies mais sans flash.

Nous vous rappelons que **vous êtes responsable de vos élèves** et de la conduite de votre groupe dans les espaces du musée.

Le personnel en salle n'a pas pour rôle d'encadrer votre classe, il veille à la protection des œuvres et au confort des visiteurs.

En cas de **non respect flagrant des règles** qui mettrait **en danger les œuvres** ou créerait des **conditions désagréables** pour d'autres visiteurs, le musée pourrait se trouver dans l'obligation de vous demander de **mettre un terme à votre visite**.



MA VISITE / MON PARCOURS AUTONOME

I. Arrivée au musée

Il est demandé expressément **d'arriver 15 minutes avant** le démarrage de votre activité afin de pouvoir sereinement :

Passer à l'accueil afin de **confirmer le nombre de vos effectifs** (enfants et accompagnateurs)
À cette occasion **vous sera remis une mallette avec le matériel nécessaire à votre animation.**

Déposer au vestiaire les vêtements et sacs des élèves et des accompagnateurs. Pour cela un personnel d'accueil vous accompagnera et attribuera à votre classe **un bac où tous vos effets seront réunis et surveillés.**

Permettre à vos élèves **un éventuel passage aux toilettes.**

Vous permettre **d'avoir le temps de rappeler les règles avant le début** de votre parcours.

IMPORTANT :

Nous vous demandons de rapporter à l'accueil, à l'heure convenue, la mallette qui vous a été confiée afin qu'une autre classe puisse démarrer son parcours.

Merci également de remettre à l'intérieur de celle-ci tous les documents (en particulier ceux qui sont plastifiés), sauf ceux que nous vous autorisons à emporter.

II. Mon parcours

L'ambition pédagogique de ce parcours est d'apprendre :

À observer une sculpture dans son ensemble et dans ses détails.

À employer un vocabulaire adapté et spatialisant (haut, bas, gauche, droite etc.).

À découvrir un musée et ses collections.

Durée maximale : 1 heure

Afin de permettre une juste organisation des créneaux de visites **nous vous demandons de respecter scrupuleusement l'horaire de fin de vos visites**, tel que convenu en amont avec la réservation, **celui-ci est stipulé et visé par vous ou votre chef d'établissement dans votre bon pour accord.**

Le principe général de ce parcours est de découvrir quelques sculptures dans lesquelles se trouvent des animaux. Ils nous permettent parfois d'identifier le personnage représenté et font souvent partie de l'histoire.

Par une série de questions, vous devez amener les élèves à verbaliser ce qu'ils observent et ainsi comprendre le sujet représenté dans les sculptures. Ainsi « Que voit-on ici ? », « Que fait le personnage ? », « Que porte t'il ? » ou « Comment est-il représenté », « Que nous apprend l'animal représenté ? », etc. sont autant d'interrogations à se poser devant les œuvres pour les appréhender.

Demandez aux élèves d'utiliser le vocabulaire de spatialisation pour décrire les œuvres.

Dans la mallette se trouvent des photos d'animaux. Elles peuvent vous servir d'appui pour aller découvrir une sculpture. Par exemple, vous pouvez montrer la photo du poisson, demander aux élèves de quel animal il s'agit et d'en retrouver un parmi les œuvres exposées.

Soyez en revanche très vigilant sur le comportement des enfants qui ont alors souvent envie de courir pour chercher et de mettre le doigt sur l'animal découvert. Proposez donc cette petite activité dans le calme, avec pourquoi pas les mains derrière le dos comme certains détectives.

N.B. : Le parcours est proposé ici selon l'accrochage des sculptures dans la galerie. La première œuvre se trouvant à l'entrée de la salle et la dernière tout au fond. Vous pouvez suivre le parcours qui est proposé ou alors préférer un autre ordre. Vous êtes bien évidemment complètement libre de réaliser le parcours que vous souhaitez, en enlevant même certaines œuvres abordées ci-dessous et/ou en rajoutant d'autres.

Rappel des consignes:

Environ 5 minutes

Dans le hall d'entrée (ou dans le patio pour les beaux jours).

Il est important de commencer votre parcours par un petit temps d'introduction pour resituer les enfants dans le lieu et rappeler les consignes de sécurité.

La galerie de sculpture est un espace où il faut particulièrement être vigilant. Les enfants ont souvent envie de toucher les œuvres, d'autant qu'elles sont à leur portée, et les espaces sont plus réduits. N'hésitez pas à sensibiliser les parents accompagnateurs en amont afin qu'ils participent pleinement à l'encadrement des enfants durant votre parcours.

Introduction - les sculptures :

Environ 10 minutes

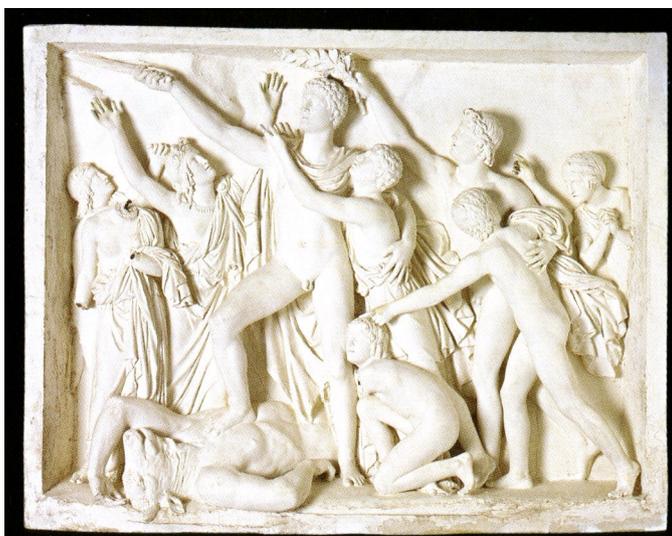
Une fois installés dans la salle, il est nécessaire de commencer par une observation du lieu, de ce qui est présenté. C'est peut-être le moment d'expliquer ce qu'est une sculpture, un sculpteur et d'appréhender certaines des caractéristiques liées à cet art. Par un jeu de questions, amenez les enfants à observer les différents matériaux (pierre, plâtre, argile), les différentes tailles (petites, moyennes et grandes sculptures), les différents types de sculptures et leurs présentations (les reliefs qui sont accrochés au mur et les rondes-bosses qui sont présentées sur des socles).

Il se peut que les enfants vous questionnent sur la nudité de certains personnages. Vous pouvez leur répondre simplement : souvent, les sculpteurs représentent des personnages qui n'existent pas. Soit ils sont issus d'histoires (souvent mythologiques), soit ils ont été imaginés par les artistes. Mais pour les différencier des personnes qui ont réellement existé, le sculpteur les représente nues, comme pour nous dire qu'ils ne sont pas réels.

Vous pouvez par exemple faire la différence entre le Comte de Mirabeau, qui porte ses vêtements du XVIIIe siècle, et une sculpture juste à côté (à droite une Nubile et à gauche un oiseleur) qui montre un personnage imaginaire, donc nu.

Le Minotaure :

Environ 10 minutes



Joseph-Marius Ramus
Thésée vainqueur du Minotaure, 1830
Relief en plâtre

Le mythe :

Minos, roi de Crète, souhaite montrer sa toute puissance en demandant à Poséidon, dieu des mers et des océans, de lui offrir un présent. Celui-ci s'exécuta et fit apparaître un magnifique taureau blanc, destiné à être sacrifié en l'honneur du dieu. Minos, fou de joie et d'admiration face à ce sublime animal, négligea son devoir. Le taureau ne fut pas sacrifié et Poséidon, contrarié, se

vengea. Pour cela, il fit en sorte que Pasiphaé, épouse de Minos et reine de Crète, tombe amoureuse du taureau au point de chercher à s'unir à lui. Grâce à l'ingéniosité de l'inventeur et architecte Dédale, cela se produisit et Pasiphaé, quelques mois plus tard, enfanta un monstre. Nommé Minotaure, il possédait le corps d'un homme et la tête d'un taureau.

Minos, pris de colère terrible mais aussi de honte décida de cacher l'enfant. Il demanda à Dédale, qui n'y était pas pour rien dans cette histoire, de lui construire un palais duquel le monstre ne pourrait s'échapper. Il réalisa alors le labyrinthe et le Minotaure y fut enfermé.

Minos, qui avait remporté une victoire sur les Athéniens, demanda en tribut qu'on lui livra chaque année sept jeunes hommes et sept jeunes femmes destinés à être dévorés par le Minotaure.

Un jour, le fils d'Egée, roi d'Athènes, pris de compassion pour son peuple mais aussi y voyant l'occasion de reprendre le trône d'Athènes, se porta volontaire. Thésée partit en Crète avec en tête l'idée de tuer le monstre et délivrer les Athéniens de ce lourd tribut.

Lorsque Ariane, fille de Minos et Pasiphaé, vit ce jeune héros, elle s'éprit immédiatement de lui. Refusant son terrible sort, elle proposa son aide au beau Thésée : elle se tiendrait à l'entrée du labyrinthe, une pelote de laine dans les mains, pour permettre à son aimé de dérouler le fil et retrouver aisément la sortie.

Thésée pénétra dans le palais, accompagné par les autres Athéniens, trouva le Minotaure et à l'aide de son épée réussit à le tuer. En suivant le fil de laine, il put ressortir du labyrinthe et rejoindre Ariane, qu'il avait promis d'épouser.

Il montèrent ensemble à bord du navire de Thésée afin de regagner Athènes. Mais le jeune héros abandonna la princesse en cours de route, lors d'une escale sur l'île de Naxos.

La sculpture :

Ce relief est composé de 9 personnages. L'un d'eux, allongé au sol, possède une tête de taureau et un corps d'homme : il s'agit du Minotaure. Ses yeux sont clos et sa langue pend, signe que ce monstre est mort. L'homme qui l'a tué pose triomphalement son pied sur son torse. Il s'agit de Thésée. Le sculpteur nous montre son côté héroïque en plaçant le personnage au centre de la scène et donc de la sculpture. Il est légèrement plus grand que les autres, il brandit fièrement un glaive et il est couronné de lauriers.

Le sculpteur a souhaité illustrer le moment de la mort du Minotaure, lorsque Thésée est dans le labyrinthe avec les autres jeunes personnes destinées à être dévorées. Ce sont elles qui acclament le libérateur.

En revanche, l'artiste n'a pas représenté le fil d'Ariane et c'est concentré sur la notion de héros.

L'animal à observer ici est donc la tête de taureau qui nous permet d'identifier le Minotaure et de le resituer dans le mythe.

Daphnis et Chloé :

Environ 5 minutes



Joseph-Marius Ramus
Daphnis et Chloé, 1834
Ronde-bosse en plâtre

Le mythe :

Les personnages de Daphnis et Chloé sont issus d'une pastorale écrite par l'auteur grec Longus, datée du I^{er} ou II^e siècle après J.-C.

Cet ouvrage raconte les amours tumultueux du chevrier Daphnis et de la bergère Chloé.

Extrait du livre I : « *Daphnis s'assit sous le chêne habituel et joua de la syrinx et, en même temps, il surveillait ses chèvres et qui avaient l'air d'écouter la musique. Tandis que Chloé, assise près de lui, jetait les yeux, sans doute, vers son troupeau de moutons, mais le plus souvent regardait Daphnis, il lui paraissait beau pendant qu'il jouait de la syrinx et, cette fois encore, elle s'imagina que la musique était la cause de sa beauté et quand il eut fini, elle prit la syrinx pour voir si elle aussi elle ne serait pas belle.* »

La sculpture :

L'œuvre nous présente deux personnages, un jeune homme assis sur un rocher et une jeune femme au premier plan. Le jeune homme, Daphnis, a les cheveux longs. Il tient dans sa main levée une flûte. Devant lui, Chloé, assise sur un drapé aux pieds de Daphnis, pose sa main sur son genou. Ses cheveux sont noués et une couronne de fleurs termine sa coiffure. Elle tient également une flûte. Les deux personnages, amoureux, sont en train de jouer de la musique et de s'amuser.

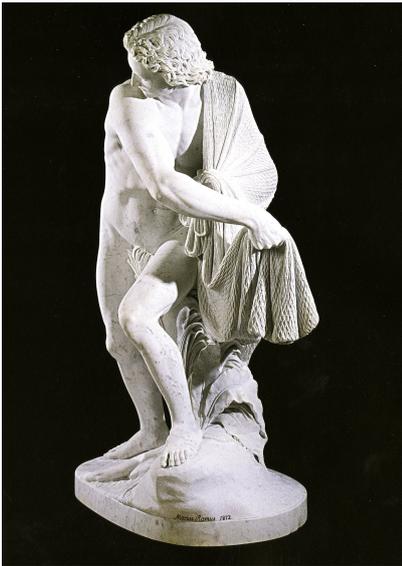
Pendant ce temps, le troupeau de chèvres du jeune garçon est en train de paître. Un petit chevreau mange de l'herbe sous la jambe du chevrier.

Le jeune homme porte dans son dos une peau d'animal. Celui-ci est difficilement identifiable, peut-être est-ce la peau d'un loup.

L'animal à observer ici est la chèvre et cela nous permet de comprendre le métier de chevrier de Daphnis. Il y a également la peau d'un deuxième animal dans le dos.

Le pêcheur :

Environ 5 minutes



Marius-Joseph Ramus
Le Pêcheur jetant l'épervier
Ronde-bosse en marbre

Cette sculpture n'est pas issue d'un mythe, en revanche l'artiste n'a pas pris de modèle et a imaginé un pêcheur (d'où la nudité).

Interrogez les enfants sur ce que l'artiste a représenté afin qu'ils verbalisent ce qu'ils observent : un homme, les cheveux ondulés, un pied posé sur un rocher, au bord d'une rivière (présence de roseaux) qui vient de pêcher deux poissons. Ils se trouvent un bas de la sculpture. Ils sont posés au sol, morts, car ils viennent d'être attrapés. Le poisson du dessus est plus long et celui du dessous plus large. L'homme n'a pas fini sa pêche car un filet (l'épervier) est positionné sur son bras. Il le tient dans sa main et prend appui sur ses jambes pour le jeter à nouveau. Il s'apprête à pêcher d'autres poissons.

Les animaux à observer ici sont donc les poissons qui sont uniquement là pour nous permettre de comprendre le métier de l'homme représenté et qui participent au décor.

Eurydice :

Environ 10 minutes



François-Félix Roubaud
Eurydice mordue par un serpent, 1859
Ronde-bosse en marbre

Le mythe :

Eurydice était l'épouse d'un jeune musicien nommé Orphée. Un jour où celle-ci était dehors en train de cueillir des fleurs, le berger Aristée s'éprit d'elle et la poursuivit. Dans sa course, par mégarde, Eurydice posa son pied nu sur un serpent. Celui-ci la mordit à la cheville et la douleur fut telle que la jeune femme en mourut. Fou de douleur et de tristesse, Orphée décida d'aller la chercher aux Enfers. Il se retrouva bientôt devant Cerbère, le terrible chien à trois têtes, gardien du royaume des morts. Doué d'un grand talent pour la musique et accompagné de sa lyre que lui avait offert Apollon, Orphée charma l'animal qui s'endormit paisiblement. Il put ainsi pénétrer aux Enfers et trouver Hadès et Perséphone qui y régnaient. Il les charma également si bien qu'Hadès accepta de rendre Eurydice à son bien aimé. Mais le dieu imposa une condition : Orphée ne devait pas regarder ni parler à la jeune femme tant que tous deux se trouveraient aux Enfers. Plein d'espoir, le héros trouva Eurydice et tous deux se mirent en route pour rejoindre la lumière du soleil. Mais peu avant la sortie, n'entendant plus rien, Orphée fut pris d'un doute sur la présence d'Eurydice. Oubliant la condition donnée par Hadès, il se retourna pour vérifier que la jeune femme était toujours là. Mais ce coup d'œil suffit à lui faire perdre son amour pour toujours et Orphée en fut inconsolable.

La sculpture :

Cette sculpture représente Eurydice. Elle est assise sur un rocher et a pris soin de positionner son drapé pour se protéger. La scène se déroule dehors (parterre de fleurs, lierre, rocher) alors qu'Eurydice cueillait des fleurs. On en retrouve dans ses cheveux noués sous forme d'une couronne mais aussi en bouquet est visible sur la gauche du rocher.

Un petit serpent est enroulé autour de son pied et la mord. La douleur est perceptible dans la sculpture : Eurydice se tient la cheville, sa tête est penchée, sa bouche ouverte comme si elle était en train de crier ou de pleurer.

Eurydice est donc encore vivante et va mourir peu après de la morsure du serpent.

L'animal observé ici est le serpent qui permet d'identifier le personnage d'Eurydice et de le remettre dans le contexte de l'histoire mythologique.

Orphée :

Environ 10 minutes



Paul Aubert
Orphée, 1893
Ronde-bosse en plâtre (feuilles de laurier et cordes plâtrées)

Le mythe est le même que dans la sculpture précédente.

La sculpture :

L'œuvre nous montre Orphée, une lyre à la main. Celle-ci est réalisée à partir d'une carapace de tortue. Il se tient debout, un bras levé car il est en train de chanter. Dans ses cheveux, une couronne de laurier nous rappelle qu'Apollon avait offert à Orphée son instrument de musique.

À ses pieds se trouve Cerbère, le chien à trois têtes. L'animal est féroce : les crocs sont apparents et les griffes sont sorties.

Les deux personnages sont sur un sol rocailleux pour évoquer le royaume des Enfers.

L'animal à observer ici est Cerbère qui nous permet d'identifier le personnage d'Orphée et de le remettre dans le contexte de l'histoire mythologique. De plus, il y a également la tortue qui est présente par sa carapace.

Baron de Gueidan :

Environ 5 minutes



Jean-Panrace Chastel
Gisant du cénotaphe de la famille de Gueidan, vers 1755
Ronde-bosse en marbre

Gaspard de Gueidan, marquis aixois du XVIIIe siècle, avait commandé au sculpteur local Jean-Panrace Chastel un gisant, c'est-à-dire une statue destinée à surmonter le tombeau et représentant la personne défunte.

Il s'agit ici d'un prétendu chevalier de la famille de Gueidan qui se serait illustré lors des Croisades. La totalité du tombeau n'est pas exposée car il a été en partie détruit. Il en reste le gisant et deux reliefs qui ornaient les côtés (ils sont exposés sous la fenêtre, juste en face de cette œuvre).

Le *modello*, c'est-à-dire la maquette, du tombeau est conservée dans la vitrine qui se trouve juste avant le gisant.

Un homme allongé, la tête reposant sur un coussin, est vêtu d'une armure. Il s'agit donc d'un chevalier. À ses pieds repose un lion couché. Cette représentation est traditionnelle des gisants masculins. Les lions, symbolisaient la puissance et la force du défunt. Ils jouent aussi le rôle de gardien car on dit que les lions dorment les yeux ouverts.

Le lion représenté ici est étonnant : sa crinière est plus proche d'une chevelure humaine que d'un lion, tout comme ses oreilles et ses yeux qui semblent très humains. L'animal sourit et ne montre aucun signe de férocité. Enfin sa petite taille rajoute à lui donner un air sympathique.

L'animal à observer ici est donc le lion. Il nous donne une indication sur le caractère de la personne qui est représentée.

Aigle :

Environ 5 minutes



Jean-Panrace Chastel
Aigle, 1757-1759
Ronde-bosse en pierre

Cette sculpture n'est pas issue d'un mythe. Elle a été réalisée par Chastel pour orner le sommet de la fontaine des Prêcheurs. Mais trop abîmé, l'aigle dut être déposé en 1989 au musée Granet pour mieux le conserver. À la place, une copie a été réalisée et disposée en haut de l'obélisque de la fontaine.

L'œuvre nous montre un aigle monumental, posé sur un globe, saisi dans une attitude prédatrice. Son regard perçant fixe un élément au sol, le bec est entre-ouvert. L'oiseau déploie ses ailes, prêt à s'envoler vers son objectif.

Il peut nous laisser imaginer qu'il va attraper sa nourriture ou qu'il observe les passants lorsque la sculpture était encore sur la fontaine.

Si l'œuvre est en pierre, des éléments métalliques de restauration ont dû être rajoutés pour des soucis de conservation (ceinture autour du globe et agrafes derrière les ailes).

Le musée possède d'autres sculptures avec des animaux que vous pouvez également observer avec vos élèves : Cyparisse et son faon, le chevrier avec la chèvre et son chevreau, l'Oiseleur avec un aigle et une alouette, Pandore et le serpent, etc.

III. De retour en classe

Vous pouvez prolonger votre venue au musée par une séquence en classe. Voici deux pistes de réexploitation autour de l'observation des animaux.

A. Les animaux fabuleux

Vous pouvez continuer ce parcours en racontant aux enfants d'autres mythes où l'on retrouve des animaux fabuleux (par exemple le sphinx, les centaures, etc.).

Vous pouvez alors leur demander d'imaginer et de dessiner leur animal légendaire.

B. La symbolique des animaux

En repartant du lion qui caractérisait la puissance et la force du chevalier, vous pouvez évoquer d'autres symboliques d'animaux ou ce à quoi on les rapporte (par exemple le singe qui est curieux, la pie qui est voleuse, etc.).

Vous pouvez alors demander aux enfants de dessiner l'animal qui les caractérise le mieux.