

JEU DE CONSTRUCTION
DE CRÉATURES FANTASTIQUES
ET FABRIQUE D'HISTOIRES
FABULEUSES

1000

MILLIONS

de

Mille

CHIMÈRES



DOSSIER DE PRÉSENTATION



JEU
DE CONSTRUCTION
DE CRÉATURES FANTASTIQUES
ET FABRIQUE D'HISTOIRES
FABULEUSES

10000

MILLIONS

Mille

de

CHIMÈRES

1000



10000

MILLIONS

Mille

de

CHIMÈRES

10000

MILLIONS

Mille

de

CHIMÈRES

10000

MILLIONS

Mille

de

CHIMÈRES



**1000 millions de mille chimères !!!
est un module d'animation
à destination d'un jeune public.**

**Il est à la fois un jeu de construction
pour imaginer et construire des
créatures fantastiques, une fabrique à
histoires et un dispositif d'exposition
collaborative.**

**Le module est composé de 6 boîtes
en carton permettant de transporter,
de ranger et de présenter les pièces.
Des livrets d'accompagnement, des
posters "répertoire des pièces",
un jeu de cartes et un livre d'activité
complètent le dispositif.**



JEU
DE CONSTRUCTION
DE CRÉATURES FANTASTIQUES
ET FABRIQUE D'HISTOIRES
FABULEUSES

1000
MILLIONS
de

Mille

CHIMÈRES



catalogue
des pièces
rechercher, sélectionner, tester, assembler

Mille millions
de possibilités

Mille millions de mille chimères
est un jeu conçu pour imaginer
et construire des créatures fan-
tastiques. Il consiste à partir de 100
pièces en carton imprimées en
jaune et noir, à assembler les
parties de corps d'animaux
(corps, tête, pattes, queue,
cornes, ailes, pinces) pour
proposer.

Un système de fiches permet
d'explorer les pièces et de les
combiner afin de créer des
créatures en volume.
La multitude des pièces et
des combinaisons possibles
rendent le nombre de créations
potentielles quasi infini.

Il suffit d'avoir du imagination
pour former les centaines
d'assemblages possibles et les
nommer.

1000
MILLIONS
de
Mille
CHIMÈRES

045	046	047	048	049	050	051	052	053	054	055
LIBRE	FOURNIER À COLLIER	LAPIN	CHÈVRE	CRABE	TOURTE d'EAU	COCHON	ANOUËTE	ECHOUÉ	THUR	SAURON
TAILLE N° 020	TAILLE N° 029	TAILLE N° 030	TAILLE N° 031	TAILLE N° 032	TAILLE N° 033	TAILLE N° 034	TAILLE N° 035	TAILLE N° 036	TAILLE N° 037	TAILLE N° 038



UN JEU DE CONSTRUCTION

1000 millions de mille chimères !!!
est un jeu conçu pour imaginer et construire des créatures fantastiques. Il contient près de 180 pièces en carton imprimées en sérigraphie figurant différentes parties de corps d'animaux (corps, têtes, pattes, queues, cornes, ailes, pinces). Un système de fentes permet d'encaster les pièces et de les combiner afin de créer des créatures en volume. La multitude des pièces et des combinaisons possibles rendent le nombre de créations quasi infini.



JEU DE CONSTRUCTION DE CRÉATURES FANTASTIQUES ET FABRIQUE D'HISTOIRES FABULEUSES

de

Mille

1000

MILLIONS

de

Mille

CHIMÈRES

CHIMÈRES

Les participants en expérimentant les mélanges, en assemblant et en testant les équilibres, fabriquent la créature de ses rêves. À la manière d'un sculpteur ou d'un architecte, ils font l'expérience du volume et du point de vue, des équilibres et des déséquilibres, des rapports d'échelle et de la symétrie.

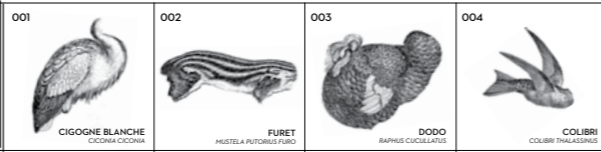
Grâce au poster et au livret d'accompagnement, les participants ont un aperçu de l'ensemble des pièces de corps d'animaux et des différents types de pièces de liaison.



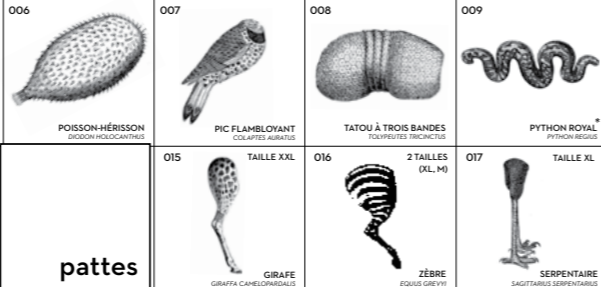
catalogue des pièces

rechercher, sélectionner, tester, assembler

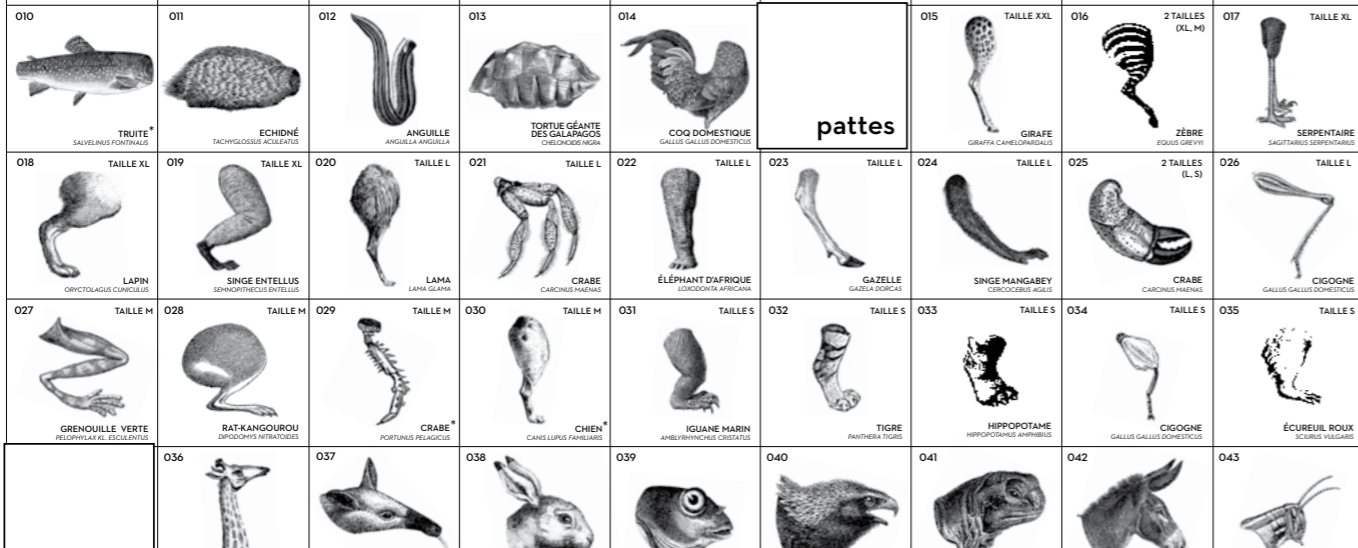
corps



pattes



têtes



cornes, bois et oreilles

queues

ailes

pièces de liaison

couleurs fluo

mille millions de mille chimères !

Jeu de construction de créatures fantastiques et fabrication d'histoires folles.





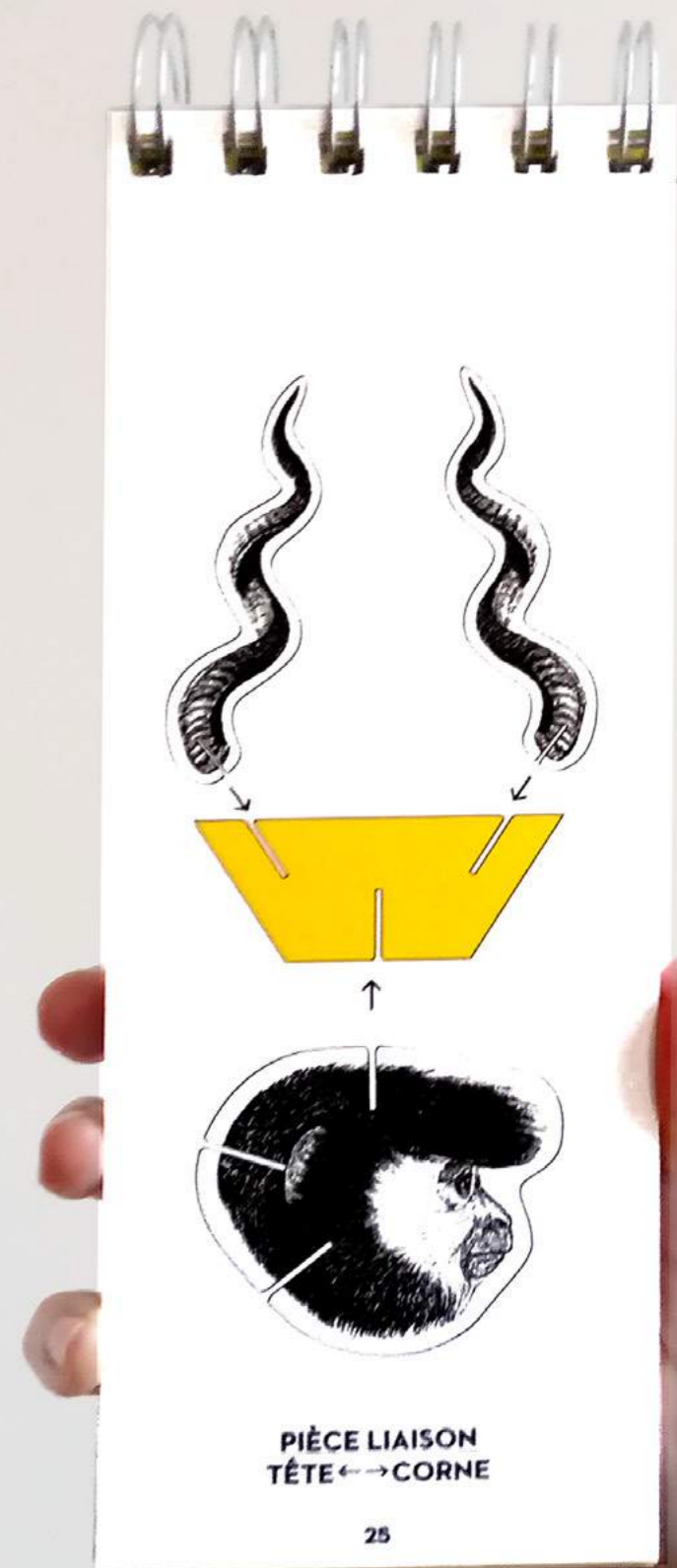
1000

MILLIONS

Mille [‰]

CHIMÈRES

LIVRET
D'ACCOMPAGNEMENT





UNE FABRIQUE À HISTOIRES

Mille millions de mille chimères !!!,
c'est aussi une fabrique à histoires.
Grâce à différentes activités proposées, les participants sont invités à prolonger la construction de leur chimère et à partager leurs créations.
Le livret d'accompagnement décrit les règles de 6 jeux pour donner vie à sa chimère, lui inventer son cri ou encore lui en faire rencontrer d'autres. Un jeu de carte propose aux participants de créer des chimères avec contraintes.
Enfin un *Cahier de chimères* (éditions *Actes sud junior*) engage à prolonger la construction des chimères par l'écriture de poèmes à contraintes.







JEU 1 Raconte moi ta chimère

Comment donner vie à sa chimère ? En lui inventant une identité. Suivant les parties d'animaux qui la composent, on peut imaginer son alimentation, l'endroit où elle vit, ses pouvoirs ou encore son caractère.

Règle du jeu

- 1- Une fois la construction de la chimère réalisée, une fiche est distribuée à chaque participant.
- 2- En répondant aux différentes questions, le participant construit le portrait de sa chimère.
- 3- Un maître du jeu (un adulte de préférence) demande aux participants de présenter chacun à leur tour leur créature en reprenant les questions de la fiche.

Raconte-moi ta chimère

Comment s'appelle t'elle ?
A t'elle un surnom ?

Quel âge a-t'elle ?
Combien de temps vit-elle ?

Connaissez-vous son origine et
son lieu de naissance ?

Savez-vous où votre chimère
habite ? À quoi ressemble son
abri ?

Comment se déplace t'elle ? Sur
terre, dans les airs, dans l'eau ?

De quoi se nourrit-elle ?
A-t'elle des mets préférés ?

Quelles sont ses activités quo-
tidiennes ? Vit-elle la nuit ou le
jour ?

A-t'elle des capacités ou des
pouvoirs extraordinaires ?

Pourriez-vous nous décrire son
caractère ? Est-elle solitaire
ou vit-elle en groupe ? Est-elle
paisible ou dangereuse ?

JEU 2 Drôle de cri !

Quel cri fait ta chimère ?
A t'elle un chant discret ou
au contraire un cri tonitruant ?
Est ce qu'elle aboie, rugit, siffle,
hulule ou bêle ?
Ou tout à la fois !

Règle du jeu

- 1- Consulte le répertoire de cri (page suivante) et choisit des cris d'animaux. Ce choix peut-être dicté par les parties d'animaux qui compose ta chimère.
- 2- Amuse toi à mélanger ces cris pour en inventer des nouveaux.
- 3- Façonne ces cris en jouant sur l'étirement ou la répétition de certains sons, le volume sonore (discret ou fort), la vitesse de diction. Entraîne toi à prononcer le son de ta créature.
- 4- Les cris des différentes chimères sont partagés lors d'une présentation commune.

Répertoire de cri

SIFFLEMENT (SERPENT)

PFFUIT
PFFUIT

SSSSSHHH

PFFFFT

STRIDULATION (GRILLONS)

TSSSSSS
TSSSSSS

KSSS
KSSS

HURLEMENT (LOUP)

OUPOUPOU,
OUPOUPOU

OU HOU
HOUU

ABOIEMENT

OUAFF
OUAFF

PÉPILLEMENT (OISEAU)

TITIPU
TUTUPU
TITIPU

TL TL TL TL TL

CHIFF
CHAFF

TSEDÉÉ
TSEDÉÉ

RUGISSEMENT

ROÂARRR

BÉLEMENT

BEEEEE
BEEEEEE

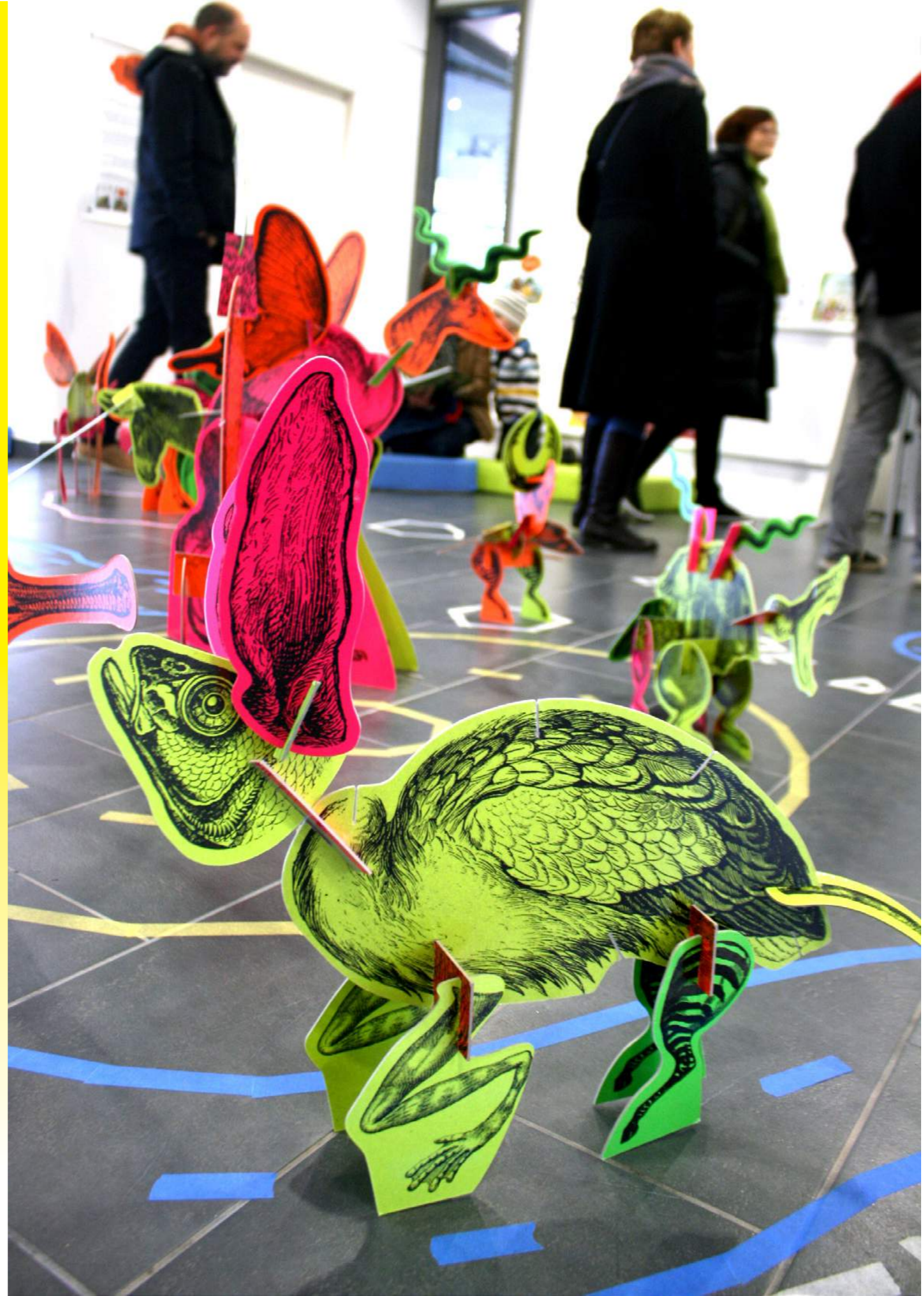
COASSEMENT

CROA
CROA

COÂÂ-COÂÂ

EXPOSITION EN COMMUN

Au fil des rencontres et des partages, les participants installent leurs créations dans un espace d'exposition qui devient comme un petit théâtre. Suivant le contexte, des éléments scénographiques peuvent être rajoutés. Les participants sont invités à devenir guide de leur exposition. Ils présentent les différentes chimères et racontent les histoires qui ont été inventées.







L'EXTREMÉ

DE

DE

CONTENU DU MODULE D'ANIMATION

- 6 boîtes en carton (43 x 31 x 5 cm) imprimées en sérigraphie permettant de transporter et de ranger les pièces,
- 1 caisse en bois contreplaqué avec chevron 45x35x37 cm pour ranger les boîtes,
- 196 pièces représentant des parties de corps d'animaux (24 pièces corps, 35 pièces têtes, 25 pièces queues, 64 pièces pattes, 24 pièces ailes, 24 pièces cornes) et 150 pièces de liaisons,
- 1 catalogue des pièces sous la forme d'un grand poster A1,
- 1 livret d'accompagnement de 36 pages avec 6 propositions de jeu,
- 1 jeu de carte "défi chimère",
- 10 affiches à compléter pour annoncer les expositions.

Nous proposons en complément une présentation du module à destination des personnes qui en auront la gestion.





INFORMATIONS

Le module d'animation *Mille millions de mille chimères !!!* a été conçu et réalisé par les *Tigres Gauchers* (Hélène Rajcak et Damien Laverdunt). Il s'inspire du *Cahier de Chimères* et d'*Histoires naturelles des animaux imaginaires*, livres publiés aux éditions *Actes Sud Junior*.

Ce dispositif a été proposé dans différents endroits. Les photographies de ce dossier sont tirées des ateliers réalisés au *Théâtre de Vanves* et à la *médiathèque Georges-Perros de Douarnenez*. Un exemplaire du dispositif a été acheté par la médiathèque départementale de l'Essonne (MDE).

Ce projet est une édition limitée, fabriqué de manière artisanale et locale. Les pièces et les boîtes en carton sont imprimées à la main en sérigraphie avec des encres à eau. Les autres éléments sont imprimés et façonnés dans des imprimeries locales, respectant les normes environnementales.

Pour en savoir plus : www.lestigresgauchers.fr

Contact : lestigresgauchers@yahoo.fr