

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



Sommaire



C'est quoi une chimère ?

p. 3



**Mille millions
de possibilités**

p. 9



Jeu de construction

p. 18



Fabrique à histoires

p. 26



Exposition en commun

p. 35



Achevé de fabrication

p. 11

C'est quoi une chimère ?

Dans la mythologie grecque, la chimère est une créature fabuleuse à tête de lion, au ventre de chèvre et à la queue de serpent.

Selon les descriptions d'auteur comme Homère ou Hésiode, ce monstre était capable de cracher du feu.

Le nom de « chimère » est aujourd'hui donné à des bêtes fantastiques composées de parties de différents animaux.



La Chimère d'Arezzo

Cette sculpture représente une créature à trois têtes avec une gueule de lion, une tête de chèvre qui jaillit sur son dos, une tête de serpent au bout de sa queue.

On trouve des créatures chimériques, c'est-à-dire combinant les attributs de plusieurs animaux dans différentes cultures.

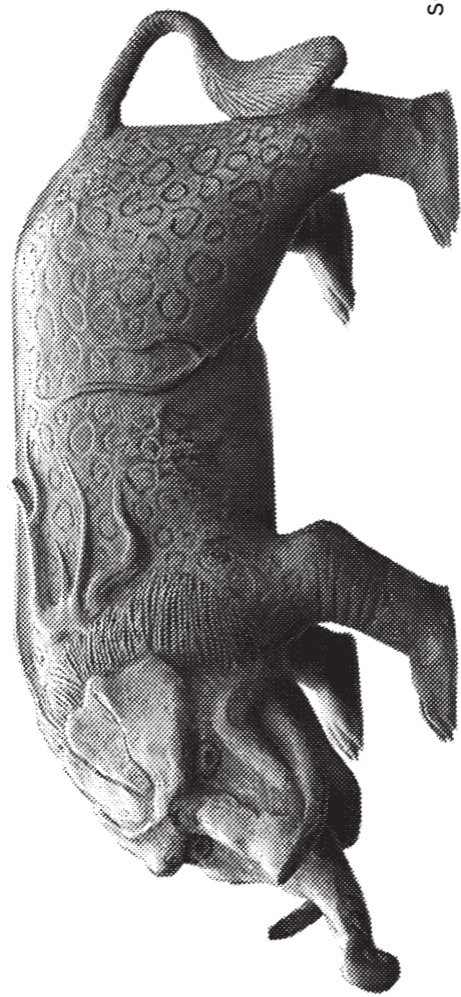
Au Japon, le **baku** est un animal composite avec une trompe, des défenses d'éléphant, une queue de vache, des pattes de tigre ou d'ours et parfois un pelage tacheté. Il a la singularité de se nourrir des rêves des humains.

En Inde, le **makara** est une créature ayant à la fois une trompe d'éléphant, des dents de crocodile et une queue de poisson.

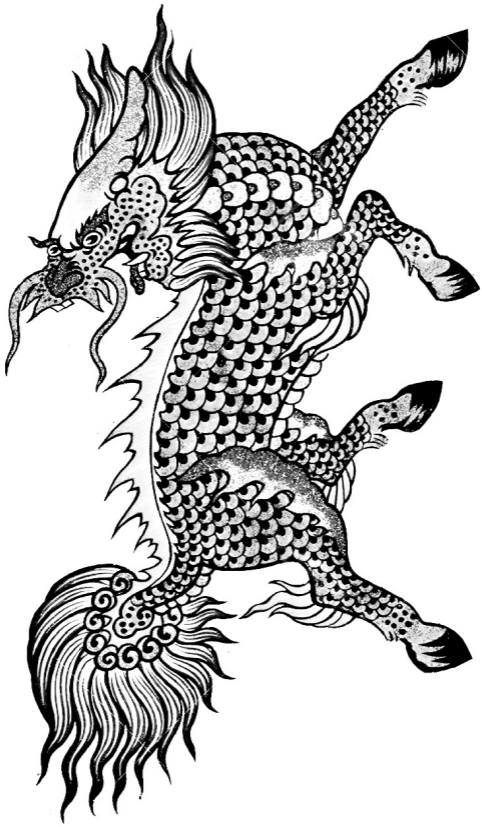
En Chine, le **qilin** est une créature ressemblant à un grand cerf couvert d'écailles multicolores avec la queue d'un boeuf, le front d'un loup et les sabots d'un cheval.



Dessin de Makara



sculpture de baku



Dessin de Qilin

Mille millions de possibilités



Mille 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) sont proposés.

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 potentielles quasi infini.

2 posters format A0 répertorient l'ensemble des pièces et leurs fonctions.

corps

001



CIGOGNE BLANCHE
CICONIA CICONIA

002



FURET
MUSTELA PUTORIUS FURO

003



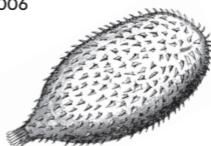
DODO
RAPHUS CUCULLATUS

005



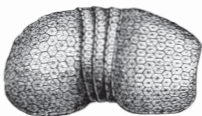
BARBOTTE BRUNE
AMEIURUS NEBULOSUS

006



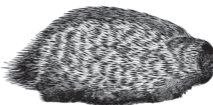
POISSON-HÉRISSON
DIODON HOLOCANTHUS

008



TATOU À TROIS BANDES
TOLYPEUTES TRICINCTUS

011



ECHIDNÉ
TACHYGLOSSUS ACULEATUS

012



ANGUILLE
ANGUILLA ANGUILLA

013



TORTUE GÉANTE
DES GALAPAGOS
CHELONOIDIS NIGRA

014



COQ DOMESTIQUE
GALLUS GALLUS DOMESTICUS

pattes

015



GIRAFE
GIRAFFA CAMELOPARDALIS

016



ZÈBRE
EQUUS GREVYI

017



SERPENTAIRE
SAGITTARIUS SERPENTARIUS

018



LAPIN
ORYCTOLAGUS CUNICULUS

019



SINGE ENTELLUS
SEMNOPITHECUS ENTELLUS

020



LAMA
LAMA GLAMA

021



CRABE
CARCINUS MAENAS

022



ÉLÉPHANT D'AFRIQUE
LOXODONTA AFRICANA

023



GAZELLE
GAZELA DORCAS

024











SINGE MANGABEY
CERCOCEBUS AGILIS

025



CRABE
CARCINUS MAENAS

<p>026</p>  <p>TAILLE L</p> <p>CIGOGNE GALLUS GALLUS DOMESTICUS</p>	<p>027</p>  <p>GRENOUILLE VERTE PELOPHYLAX KL. ESCULENTUS</p>
<p>028</p>  <p>RAT-KANGOUROU DIPODOMYS NITRATOIDES</p>	<p>031</p>  <p>IGUANE MARIN AMBLYRHYNCHUS CRISTATUS</p>
<p>032</p>  <p>TIGRE PANTHERA TIGRIS</p>	<p>033</p>  <p>HIPPOPOTAME HIPPOPOTAMUS AMPHIBIUS</p>
<p>034</p>  <p>CIGOGNE GALLUS GALLUS DOMESTICUS</p>	<p>035</p>  <p>ÉCUREUIL ROUX SCIURUS VULGARIS</p>

têtes

036



GIRAFE
GIRAFFA CAMELOPARDALIS

037



FOURMILIER À COLLIER
TAMANDUA TETRACTYLA

038



LAPIN
ORYCTOLAGUS CUNICULUS

040



AIGLE ROYAL
AQUILA CHRYSAETOS

042



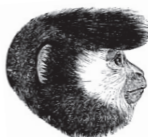
ÂNE
EQUUS ASINUS

043



SAUTERELLE
TETTIGONIA VIRIDISSIMA

044



SINGE-ARAIGNÉE
ATELES PANISCUS

045



POISSON
NON IDENTIFIÉ

046



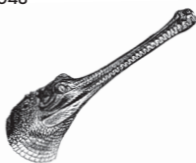
LEVRIER
CANIS GRAIUS

047








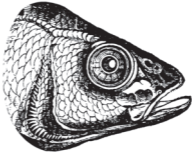






CROTALE
CROTALUS VEGRANDIS

048



GAVIAL DU GANGE
GAVIALIS GANGETICUS

<p>049</p>  <p>TOUCAN <i>ANDIGENA HYPOGLAUCA</i></p>	<p>050</p>  <p>LAMA <i>LAMA GLAMA</i></p>
<p>051</p>  <p>COATI ROUX <i>NASUA NASUA</i></p>	<p>052</p>  <p>IGUANE MARIN <i>AMBLYRHYNCHUS CRISTATUS</i></p>
<p>053</p>  <p>JASEUR BORÉAL <i>BOMBYCILLA GARRULUS</i></p>	<p>054</p>  <p>TIGRE <i>PANTHERA TIGRIS</i></p>
<p>055</p>  <p>DODO <i>RAPHUS CUCULLATUS</i></p>	<p>056</p>  <p>BAR RAYÉ <i>MORONE SAXATILIS</i></p>
<p>057</p>  <p>VIPERE ASPIC <i>VIPERA ASPIS</i></p>	<p>058</p>  <p>HUPPE <i>UPUPA EPOPS</i></p>
<p>059</p>  <p>SOURIS <i>MUS MUSCULUS</i></p>	<p>064</p>  <p>RAT <i>RATTUS RATTUS</i></p>

**cornes,
bois et
oreilles**

065



GAZELLE
GAZELA DORCAS

066



CHÈVRE ANGORA
CAPRA AEGAGRUS HIRCUS

067



GRAND KOUDOU
TRAGELAPHUS STREPSICEROS

068



CERF
CERVUS ELAPHUS

069



SCARABÉE CERF-VOLANT
LUCANUS CERVUS

070



LAPIN
ORYCTOLAGUS CUNICULUS

queues

071



POISSON ROUGE
CARASSIUS AURATUS

072



PERCHE
PERCA FLUVIATILIS

073



HOMARD
HOMARUS GAMMARUS

074



SINGE COLOBE
COLOBUS GUEREZA

075



SINGE-ARAIGNÉE
ATELES PANISCUS

076



TARSIER
TARSIUS TARSIER

078



LÉZARD À QUEUE ÉPINEUSE
UROMASTYX AEGYPTIA

079



LÉZARD
CTENOPHORUS DECRESI

080



PANGOLIN
MANIS JAVANICA

081



SINGE MANGABEY
CERCOCEBUS AGILIS

082



FAUCON
FALCO COLUMBARIUS

ailes

083



PETIT PAON DE NUIT
SATURNIA PAVONIA

084



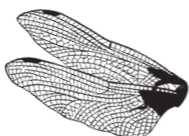
PAPILLON MORPHO
.....

085



PAPILLON MORPHO
.....

086



LIBELLULE
CORDULEGASTER BOLTONII

087



AIGLE ROYAL
AQUILA CHRYSÆTOS

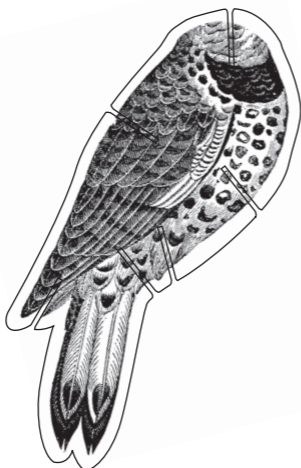
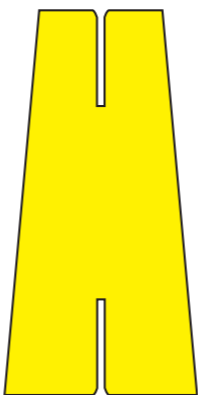
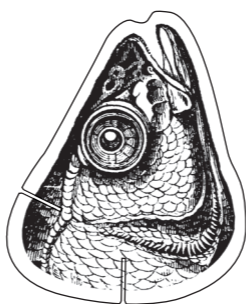
Un jeu de construction



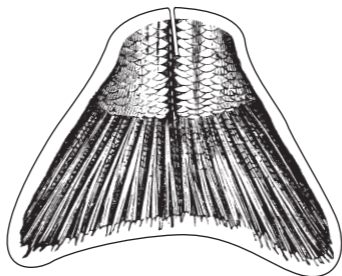
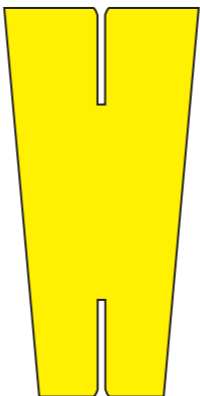
Mille millions de mille chimères, est en premier lieu un jeu de construction. Chaque participant peut expérimenter les mélanges, assembler et désassembler, tester les équilibres, et ainsi fabriquer la créature de ses rêves.

À la manière d'un sculpteur ou d'un architecte, on expérimente la forme en volume : on fait l'expérience des notions d'équilibre et de déséquilibre, de rapport d'échelle, de symétrie et de dissymétrie, et de point de vue.

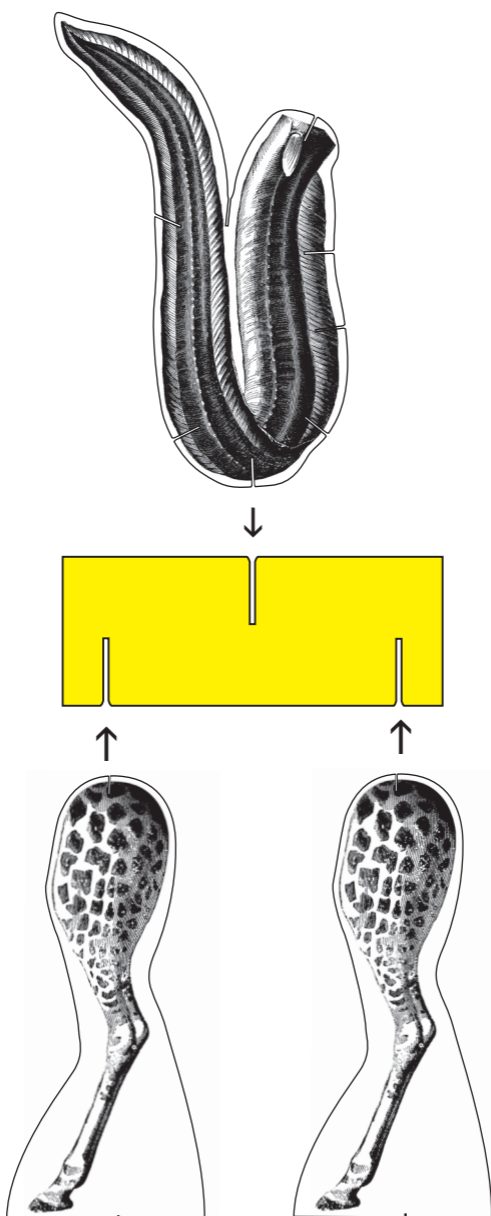
L'assemblage des différentes parties de corps d'animaux est assuré par les pièces de liaisons. Il est conseillé de choisir ces pièces en fonction des types de pièces que l'on associe. Les pages suivantes montrent le rôle réservé à chaque pièce de liaison. En cas de force majeure (ou d'idée insolite), il est possible de passer outre cette préconisation.



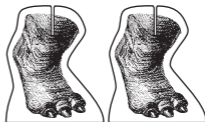
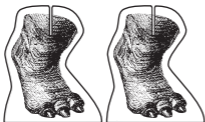
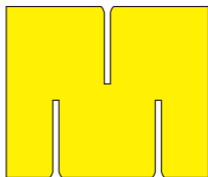
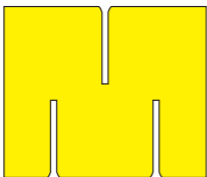
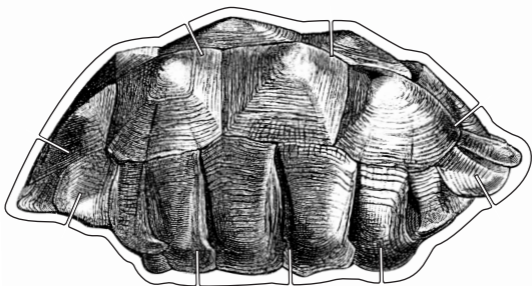
PIÈCE LIAISON
TÊTE ← → CORPS



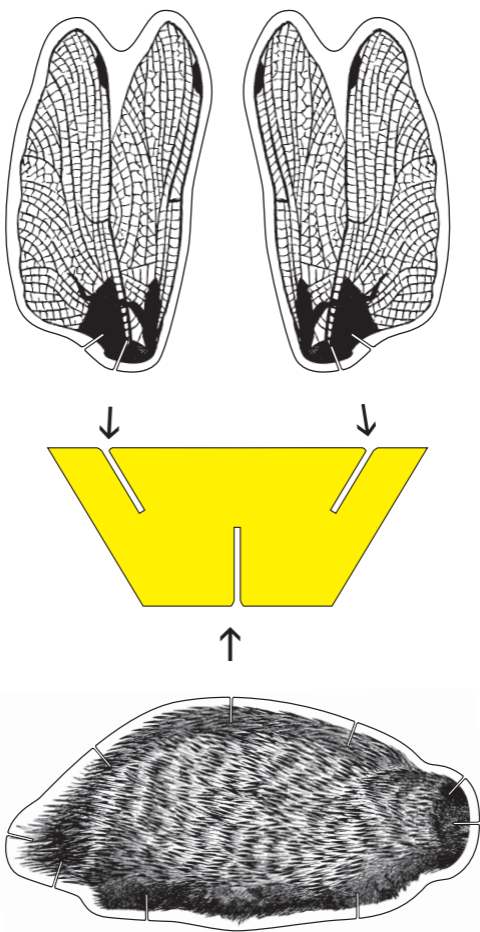
PIÈCE LIAISON
CORPS ← → QUEUE



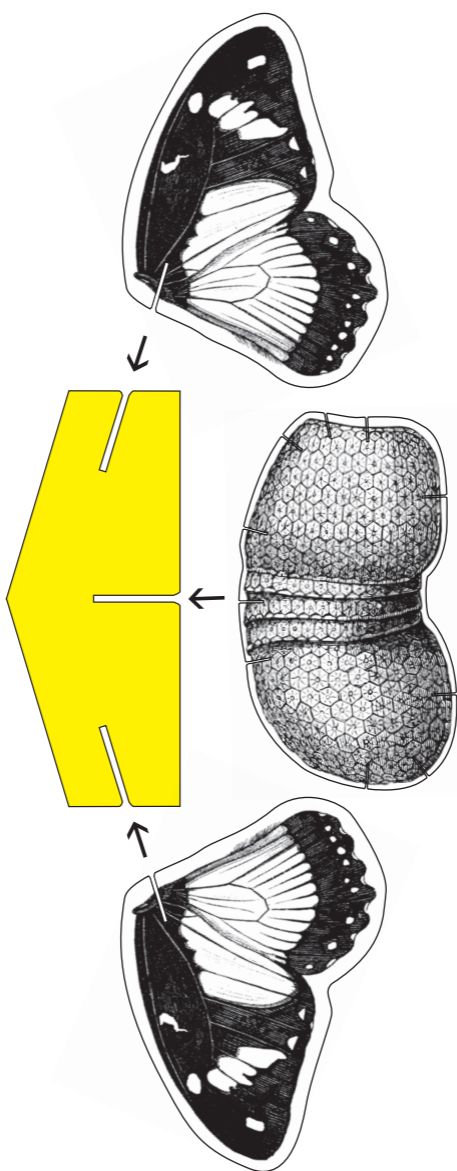
PIÈCE LIAISON
CORPS ← → GRANDES PATTES



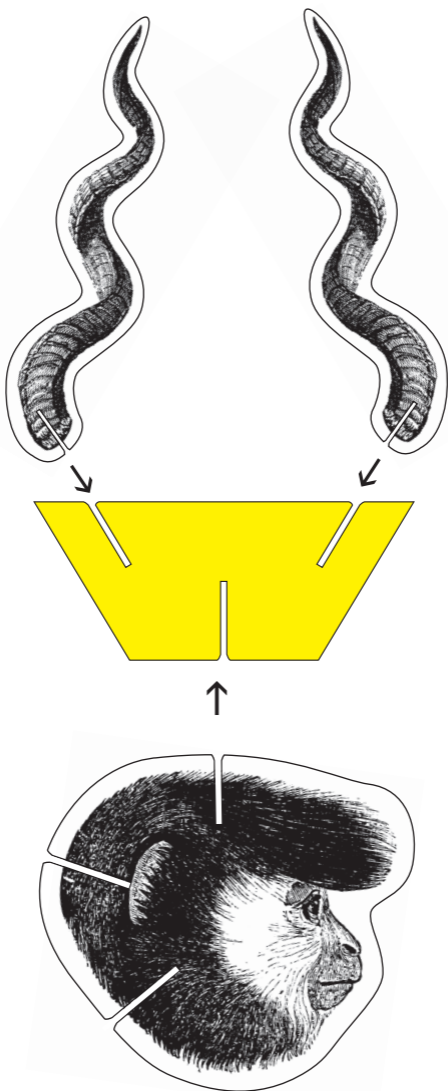
PIÈCE LIAISON
CORPS ← → PETITES PATTES



PIÈCE LIAISON
CORPS ← → AILES



PIÈCE LIAISON
CORPS ← → AILES



PIÈCE LIAISON
TÊTE ← → CORNE

Fabrique à histoires



Mille millions de mille chimères,
c'est aussi une fabrique à
histoires. Grâce à différents
jeux et activités proposés,
les participants sont invités
à prolonger la construction
de leur chimère et à partager
leurs créations. Les chimères se
présentent, se rencontrent,
se groupent ou s'affrontent.
Et de multiples histoires
s'inventent et se partagent...
Les jeux qui suivent sont
conçus pour au maximum une
quinzaine de participants. La
durée du jeu dépend de leur
nombre.

Jeu 1 - Raconte-moi ta chimère

Jeu 2 - Drôle de cri !

Jeu 3 - Rencontre minute

Jeu 4 - Famille de chimères

Jeu 5 - Défi Chimère

Jeu 6 - Patatras !!!

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

SSSSSHHHH

PFFFFT

STRIDULATION (GRILLONS)

TSSSSSS
TSSSSSS

KSSS
KSSS

HURLEMENT (LOUP)

OUPOUPOU,
OUPOUPOU

OU HOU
HOUU

ABOIEMENT

OUAFF
OUAFF

PÉPILLEMENT (OISEAU)

TITIPU
TUTIPU
TITIPU

TI, TI, TI, TI, TI..

CHIFF
CHAFF

TSÉDÉDÉ,
TSÉDÉDÉ

RUGISSEMENT

ROÂARRR

BÉLEMENT

BEEEEE
BEEEEEEE

COASSEMENT

CROA
CROA

COÂÂ-COÂÂ

JEU 3

Rencontre minute

Et si les chimères se rencontraient,
comment réagiraient-elles ?

Une autre manière de partager
sa création.

Règle du jeu

1- Chaque participant à réfléchi
au portrait de sa chimère
(voir jeu 1)

2- On constitue 2 équipes qui se
placent face à face. Les joueurs
de chaque équipe sont numérotés
(de 1 à 8 par exemple)

3- L'arbitre appelle un numéro.
Les deux joueurs font avancer
les chimères pour qu'elles se
rencontrent. Ils les font se dé-
placer, se mouvoir, crier suivant
leur caractère.

4- Au centre, les deux chimères
finissent par se rencontrer.

Comment réagissent-elles ?

Vont-elle devenir amies, s'allier
ou au contraire s'affronter.

JEU 4

Famille de chimères

Il arrive que 2 chimères s'accouplent. Imaginons qu'une créature naisse de cette union. À quoi ressemblera t'elle ? Quels attributs conservera t'elle de chacun de ses parents ?

Règle du jeu

- 1- Différentes rencontres sont organisées. Chaque chimères trouvent son partenaire.
- 2- Les 2 participants démontent leurs chimères et en construisent une nouvelle, fruit de la rencontre. En répondant aux différentes questions (jeu 1) , les participants construit le portrait de la nouvelle chimère.
- 4- Un maitre du jeu demande aux participants de présenter chacun à leur tour leur créature
- 5- Ces nouvelles chimères peuvent de nouveau s'accoupler et en former encore une nouvelle. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une.

JEU 5

Défi Chimère

Le défi Chimère est un jeu de création de chimères avec contraintes.

Règles du jeu :

- 1- Chaque participant tire au hasard une carte avec une contrainte de création de chimère.
- 2- Les participants construisent leur chimère en fonction de la contrainte
- 3- Un maître du jeu (un adulte de préférence) demande aux participants de présenter la contrainte et sa création.

Il est possible d'augmenter le niveau de difficulté en tirant 2 cartes et en associant en conséquence 2 contraintes.

JEU 6

Patatras !!!

Dans le jeu Patatras !!!, les participants devront créer une chimère de plus en plus compliquée sans la faire s'effondrer.

Règles du jeu :

- 1- On forme des équipes de 2 ou 3 joueurs. Pour le premier tour, chaque groupe doit choisir un corps. Le groupe qui a le plus jeune participant est celui qui commence.
- 3- Pour le second tour, chaque équipe choisit une paire de patte. Pour le troisième tour, chaque équipe choisit une tête.
- 5- Pour les tours suivants, les équipes choisissent d'ajouter la pièce ou la paire de pièces qu'ils veulent.
- 6- L'équipe gagnante est celle qui a utilisé le plus de pièces sans faire s'écrouler la chimère.

Sur le même mode, on peut jouer à construire la chimère la plus haute.

Exposition en commun



Au fil des jeux proposés et des histoires fabriquées, les participants installent leurs créations au sol dans un espace.

Mille millions de mille chimères devient alors une exposition, conçue et réalisée de manière collective.

Les participants sont libres d'enrichir cette scénographie. Du mobilier (caisses, tabourets, tables, étagères, ...) peut être installé afin de créer différentes hauteurs où installer les chimères.

Pour les plus entreprenant, pourquoi ne pas dessiner différentes zones au sol avec des craies ou du scotch de couleurs. Ces zones pourront constituer une carte d'un territoire imaginaire.

Achévé de fabrication

Mille millions de mille chimères est un module d'animation composé de 7 boîtes en carton contenant :

- 172 pièces représentant des parties de corps d'animaux,
- 150 pièces de liaison,
- un document d'accompagnement,
- 2 posters "catalogue des pièces,"
- Un jeu de carte "défi chimère"
- des affiches sérigraphiées à compléter pour annoncer une exposition

Les pièces ainsi que les boîtes en carton ont été imprimées en sérigraphie par les élèves du lycée Corvisart sous la direction de Marie-Claire Corbel.



Les Tigres Gauchers
Décembre 2021