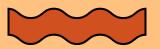
Dn CW5

Cabinet de curiosités

Jeu en autonomie pour les classes





3e étage de la bibliothèque

- **3 jeux,** à partir du CP, pour découvrir le cabinet de curiosités en autonomie :
 - un cherche et trouve
 - des objets à placer sur une affiche du cabinet
 - des cartes de questions sur le cabinet de curiosités de Delphine Jacquot

En fin de séance, merci de redéposer tout le matériel à l'accueil du 3e étage.

Cherche et trouve

Les enfants doivent retrouver chaque animal / objet sur les photos dans le cabinet. Ils pourront voir que le cabinet est organisé en plusieurs mondes. installer le groupe devant le cabinet de curiosités / demi-groupe possible

Matériel: Pochette bleue

On range tout!

Les enfants ajoutent des éléments au cabinet de curiosités, en suivant la logique de classement. Les élèves peuvent ensuite répondre à la **question du petit paléontologue**.

installation possible en demi-groupe sur le 3e étage

Matériel: Pochette jaune

C'est curieux

En répondant aux questions, les enfants découvrent un drôle de cabinet, où l'illustratrice fait la part belle à l'imaginaire. Elle rappelle ainsi la fonction première des cabinets de présenter des choses étranges et singulières de mondes lointains.

Matériel : Le cabinet des curiosités de Delphine Jacquot + Pochette rouge



installation possible en demi-groupe sur le 3e étage