

Du CP au
CM2

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.

Matériel : Pochette bleue

installer le groupe devant le cabinet de curiosités / demi-groupe possible

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**.

Matériel : Pochette jaune

installation possible en demi-groupe sur le 3e étage

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