



# sommaire

VERS UNE PRATIQUE DÉCOMPLEXÉE DES ARTS PLASTIQUES À L'ÉCOLE . . . . .	pages	3 - 4
LA STRUCTURE DES CHAPITRES COMME FIL CONDUCTEUR . . . . .		6 - 7
DES COMPÉTENCES POUR LE CYCLE 1 . . . . .		8 - 9
DES COMPÉTENCES POUR LE CYCLE 2 . . . . .		10 - 11
DES COMPÉTENCES POUR LE CYCLE 3 . . . . .		12 - 13

## LES 29 ACTIVITÉS

Zébraphant et vachours . . . . .	14 - 17
Mise en boîte . . . . .	18 - 21
Une girafe dans la classe ! . . . . .	22 - 25
Proto zoo air fantastique . . . . .	26 - 29
Au bout du rouleau . . . . .	30 - 33
Tu veux ma photo ? . . . . .	34 - 37
Rhino c'est rosse ! . . . . .	38 - 41
Une radio de la tête ? . . . . .	42 - 45
Quels caractères ! . . . . .	46 - 49
Une souris verte ? . . . . .	50 - 53
Changer de peau ! . . . . .	54 - 57
La tête que tu me fais ! . . . . .	58 - 61
Expédition scientifique . . . . .	62 - 65
Napperon'ronne . . . . .	66 - 67
Au trot Tinette ! . . . . .	68 - 71
La planète des animaux . . . . .	72 - 75
T'es Miro ou quoi ? . . . . .	76 - 79
La cage aux fauves . . . . .	80 - 83
Silhouettes croisées . . . . .	84 - 87
Voleurs de couleurs . . . . .	88 - 91
Il va falloir se remplumer ! . . . . .	92 - 95
Le dragon replié . . . . .	96 - 99
Bris colle âge préhistorique . . . . .	100 - 103
Drôle de zèbre . . . . .	104 - 107
Les alphabêtes . . . . .	108 - 111
Et ça rou coule ! . . . . .	112 - 115
Dans la forêt de Brocéliande . . . . .	116 - 119
Mettre la vache à la tache . . . . .	120 - 123
La caille qui caille . . . . .	124 - 127