

EXPOSITION
SCRIPTORIAL D'AVRANCHES

DRAGONS,
MONSTRES.
ET CHIMÈRES...
QUEL BESTIAIRE!

9 AVRIL 2022 › 5 MARS 2023



BnF



SUPPORT D'EXPLORATION

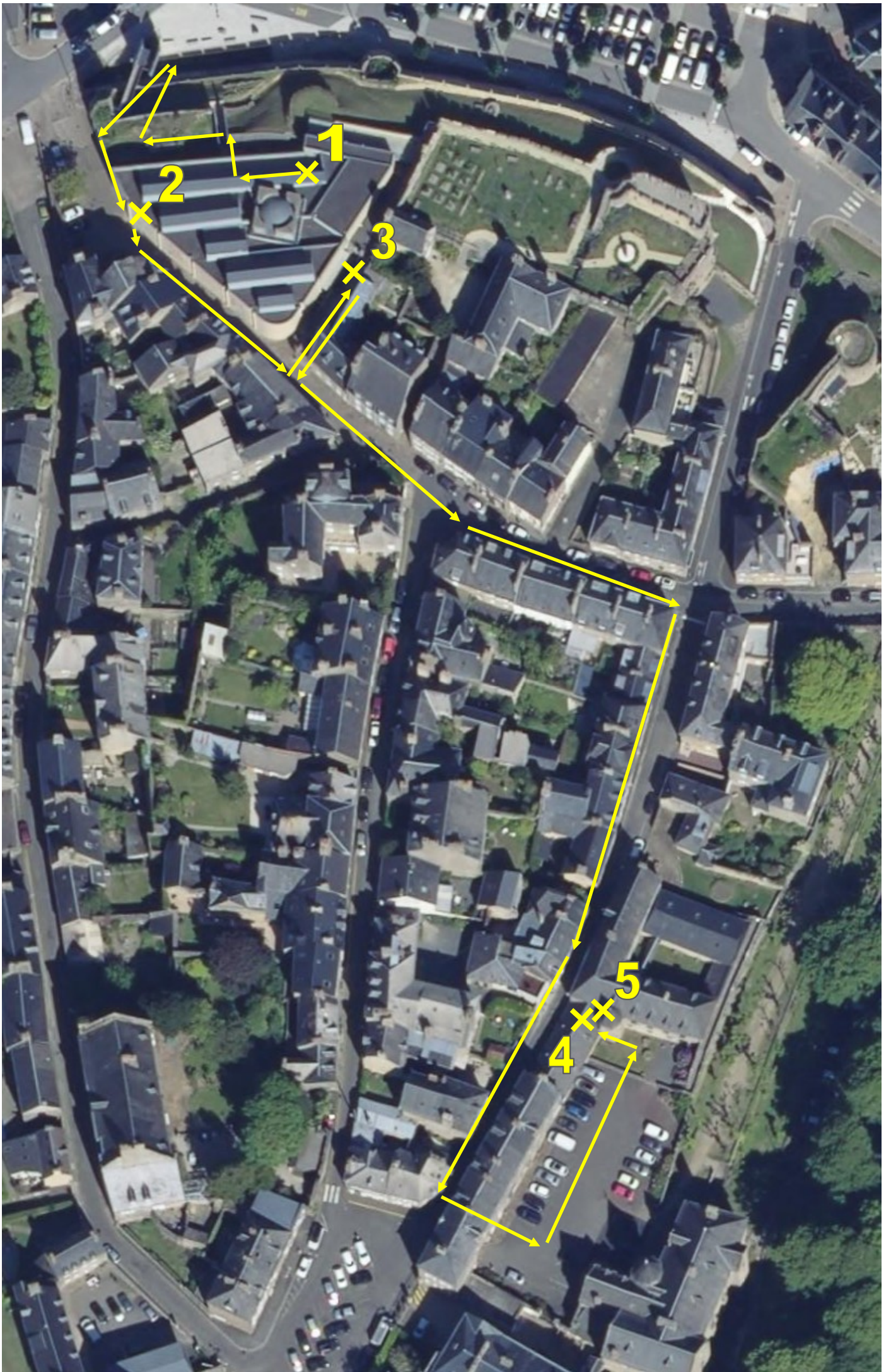
À LA DÉCOUVERTE
DES CHIMÈRES DE CODEX URBANUS

PARCOURS DE 30 MINUTES

élaboré par le Service éducatif

août 2022

cycle 2 et 3



Arrêt #1 – Chimère 1 : le dragon à 3 cornes

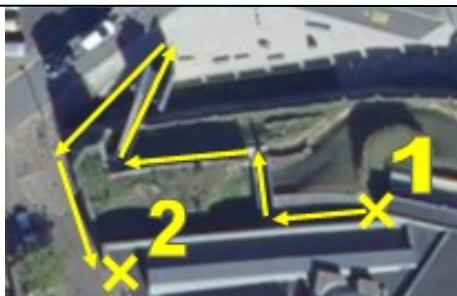
> juste au-dessus de l'entrée du Scriptorial

Codex Urbanus est un artiste qui dessine des chimères sur les murs.
C'est du street art, une expression en anglais pour dire art urbain / art dans la ville.
Il dessine au Posca, un feutre de peinture à l'eau.

Une chimère, c'est un animal composé de plusieurs parties d'autres animaux.
Ex. : le centaure, mi-homme / mi-cheval ; le griffon, mi-aigle / mi-lion.
Parfois, on n'arrive même plus à identifier les animaux : la chimère devient simplement un animal un peu bizarre, impossible, qui n'existe pas.

⇒ **CODEX URBANUS A-T-IL LE DROIT DE DESSINER COMME ÇA SUR LES MURS ?**

- * **NON**, c'est **INTERDIT** par la loi
- * **OUI**, c'est la ville d'Avranches qui le **LUI A DEMANDÉ**



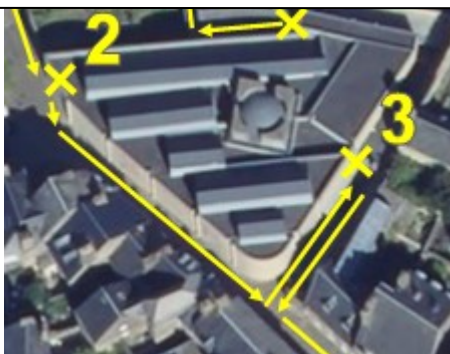
*Sortir des remparts
en empruntant la passerelle
et s'apprêter à remonter
la rue de Geôle sur la gauche.*

Arrêt #2 – Chimère 2 : le dragon porc-épic

> dans un renforcement du Scriptorial, juste avant le mur avec la lettrine « L »

⇒ **QU'INSPIRE CETTE CHIMÈRE ?** *Faciliter la prise de parole avec les panneaux :) et :(*

- * **MÉCHANT** : menaçant / effrayant / dangereux...
- * **GENTIL** : amusant / sympathique / inoffensif...
- * **LAID** : mal fait / déséquilibré / impossible...
- * **BEAU** : réussi / crédible / mignon....



*Remonter la rue de Geôle
(le long des lettrines)
puis tourner sur la gauche
dans la rue pavée,
juste avant la double arche.*

Arrêt #3 – Chimère 3 : le génie du génie

> dans une arche murée, à côté d'une porte d'accès au Scriptorial

Voici Villus, le génie du Scriptorial. C'est un esprit tutélaire : il protège le musée.

Il est le gardien du Trésor du Scriptorial : ses collections et ses manuscrits.

Il veille sur celles et ceux qui le visitent ou y travaillent.

Il essaye même de réaliser les vœux des passants, mais ce n'est pas évident et ça ne marche pas toujours – mais au moins, il essaye !

C'est un être pur et bienveillant ; c'est pourquoi il apparaît sur un fond d'or.

Aujourd'hui, il a invoqué un petit génie de rang inférieur, Titi, qui vient d'apparaître dans sa main. Il voudrait faire un vœu lui aussi...

⇒ QUELLES SONT LES DIFFÉRENCES ENTRE LES DEUX GÉNIES ?

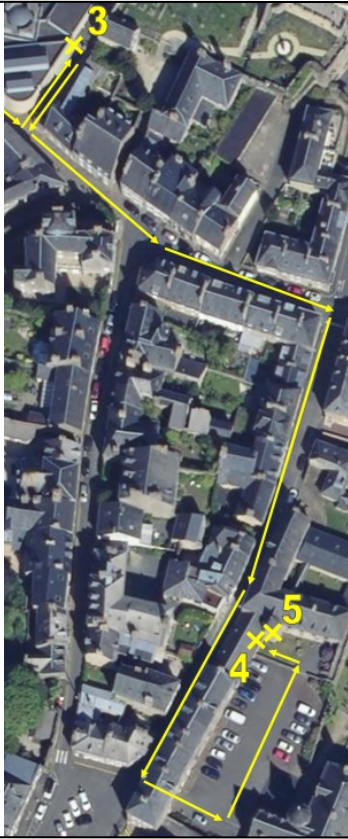
- * **TAILLE** (grand / petit)
- * **PATTES** (nombre et forme)
- * **COULEUR** (bleu foncé / bleu clair)
- * **CORNES** (présence / absence)

⇒ QUELS SONT LES 3 VŒUX QUE POURRAIT FORMULER LE GÉNIE DU SCRIPTORIAL ?

- * Il n'arrive plus jamais rien aux **MANUSCRITS / VISITEURS**
- * Tous ceux qui voient le génie sont **HEUREUX** pour le restant de leurs jours
- * Avoir un **COPAIN** génie / Titi devient son ami et reste avec lui
- * Pouvoir **VOYAGER / EXPLORER** le monde
- * Il ne pleut jamais sur lui / il ne perdra jamais ses **COULEURS**
- * Personne ne viendra le **RECOUVRIR** d'un autre dessin
- * etc.

⇒ VILLUS VA-T-IL VOIR SES VŒUX EXAUCÉS ?

- * **OUI**, il est bienveillant, il le mérite
- * **OUI**, Titi le petit génie n'a pas le choix que d'exaucer ses vœux
- * **NON**, Titi n'y arrivera pas (il est d'un rang inférieur, or le grand génie lui-même n'y arrive pas toujours ; un génie exauce des vœux, il ne peut pas en souhaiter lui-même, etc.)
- * **NON**, Titi a un air espiègle et malin, pas sûr qu'il accepte de faire ce qu'on lui demande !
- * etc.



Revenir sur ses pas et reprendre sur la gauche la montée de la rue de Geôle.

Tourner à droite dans la rue d'Office puis passer sous l'arche au bout de la rue.

Traverser la place Jean de St-Avit en direction du Musée d'Art et d'Histoire.

Arrêt #4 – Chimère 4 : le poisson-escargot + Chimère 5 : l'oiseau-scarabée

> sur une porte et une fenêtre du Musée d'Art et d'Histoire, au niveau de la tour d'escalier

⇒ **QUELS ANIMAUX RECONNAÎT-ON SUR CES CHIMÈRES ?**

* n°4 : OISEAU (tête, bec) + SCARABÉE (corps, pattes)

* n°5 : CHÈVRE (tête, cornes) + POISSON (nageoire) + ESCARGOT (corps, coquille)

⇒ **COMMENT PEUVENT S'APPELER CES CHIMÈRES ?**

Faire 2 groupes et leur remettre à chacun un jeu de cartes syllabes. Chacun des groupes doit composer un nom possible pour sa chimère (n°4 ou 5) à partir des syllabes.

Réaliser les 2 dernières questions s'il reste du temps.

Compter 5 minutes pour le retour au Scriptorial.

⇒ **QUE REGARDENT LES CHIMÈRES ?**

* Elles **SE REGARDENT** l'une l'autre

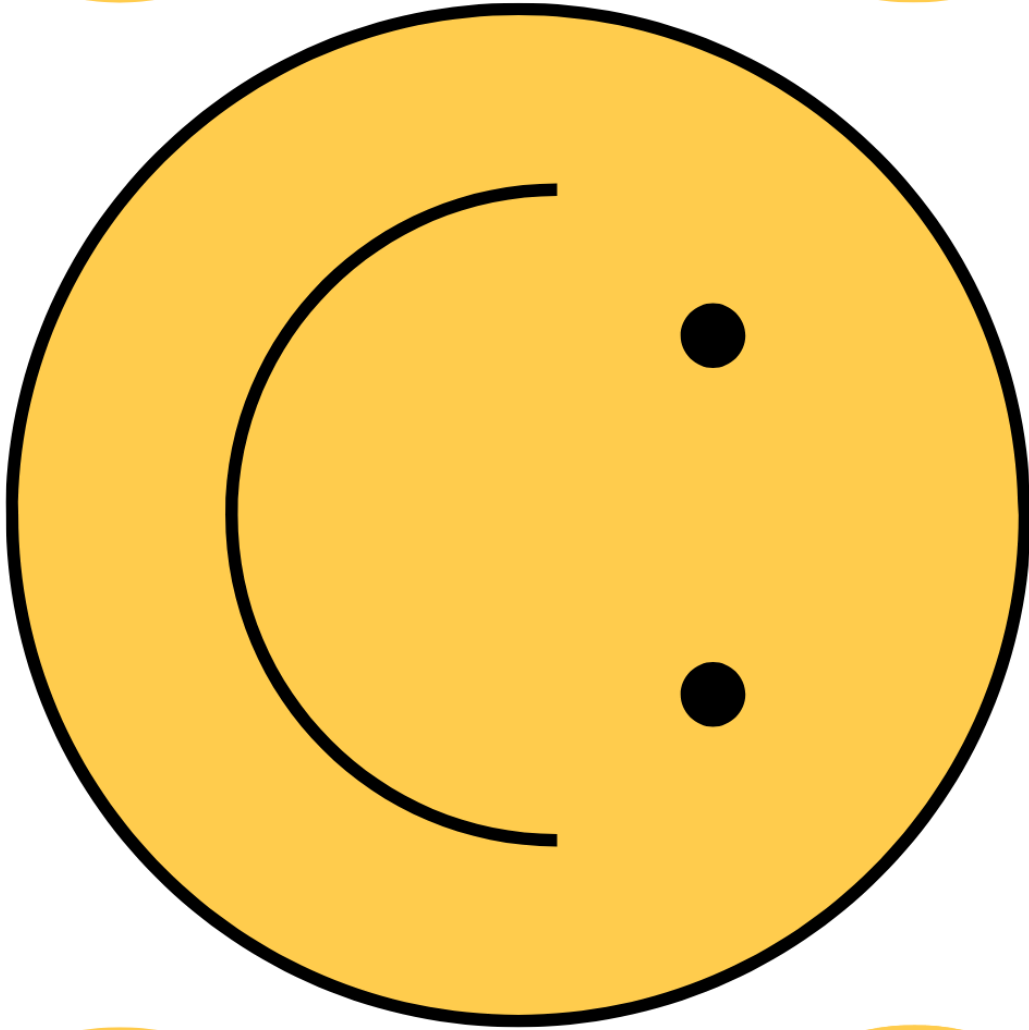
⇒ **POURQUOI ? / QUE SONT-ELLES EN TRAIN DE FAIRE ?**

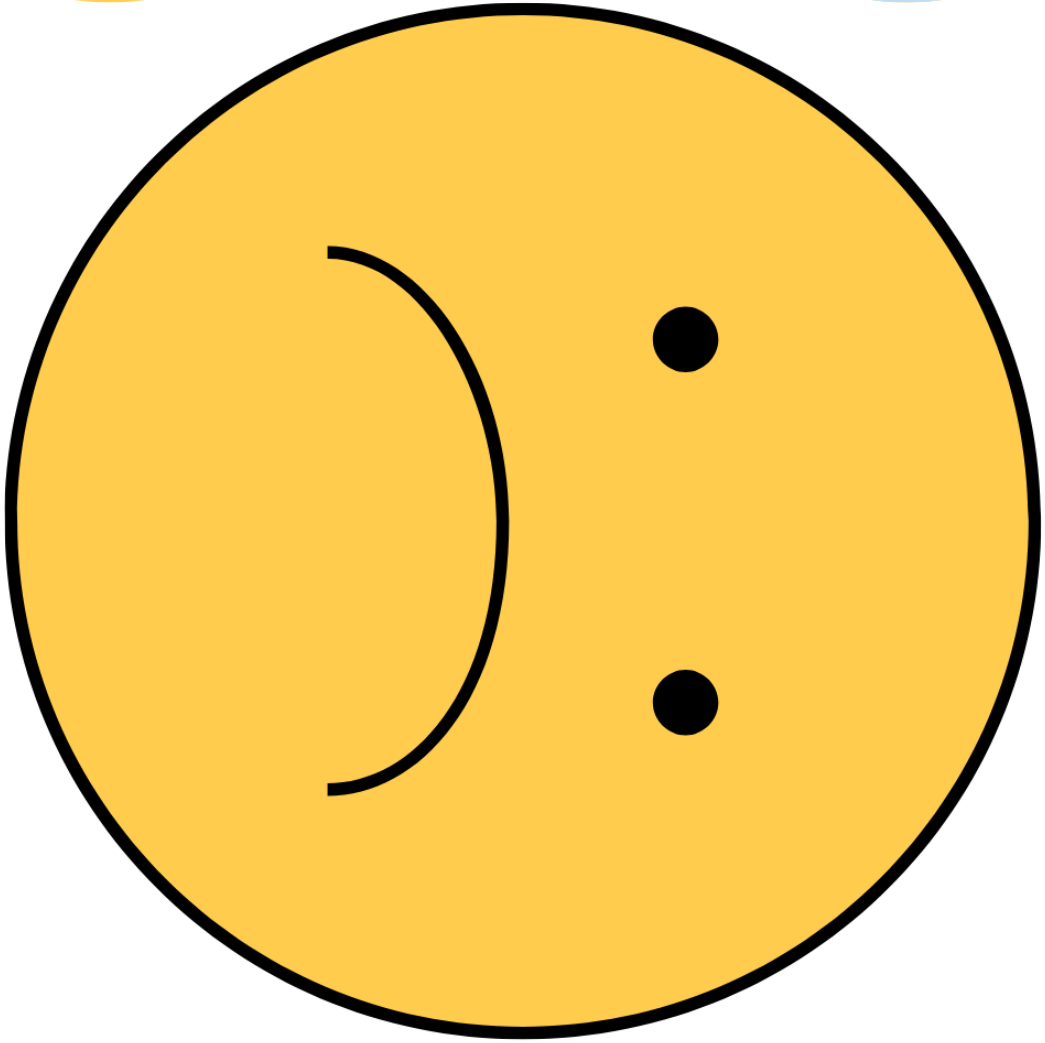
* Elles se regardent comme deux **AMOUREUX**

* Elles **JOUENT / CHANTENT / DANSENT** ensemble

* Elles **SE DISPUTENT / SE POURSUIVENT**

* etc.





RPA

BEE'

SCA

ES

CAR

GOT

OI

SEAU

CHE'

VRE

POI

SSON