



SUPPORT D'EXPLORATION

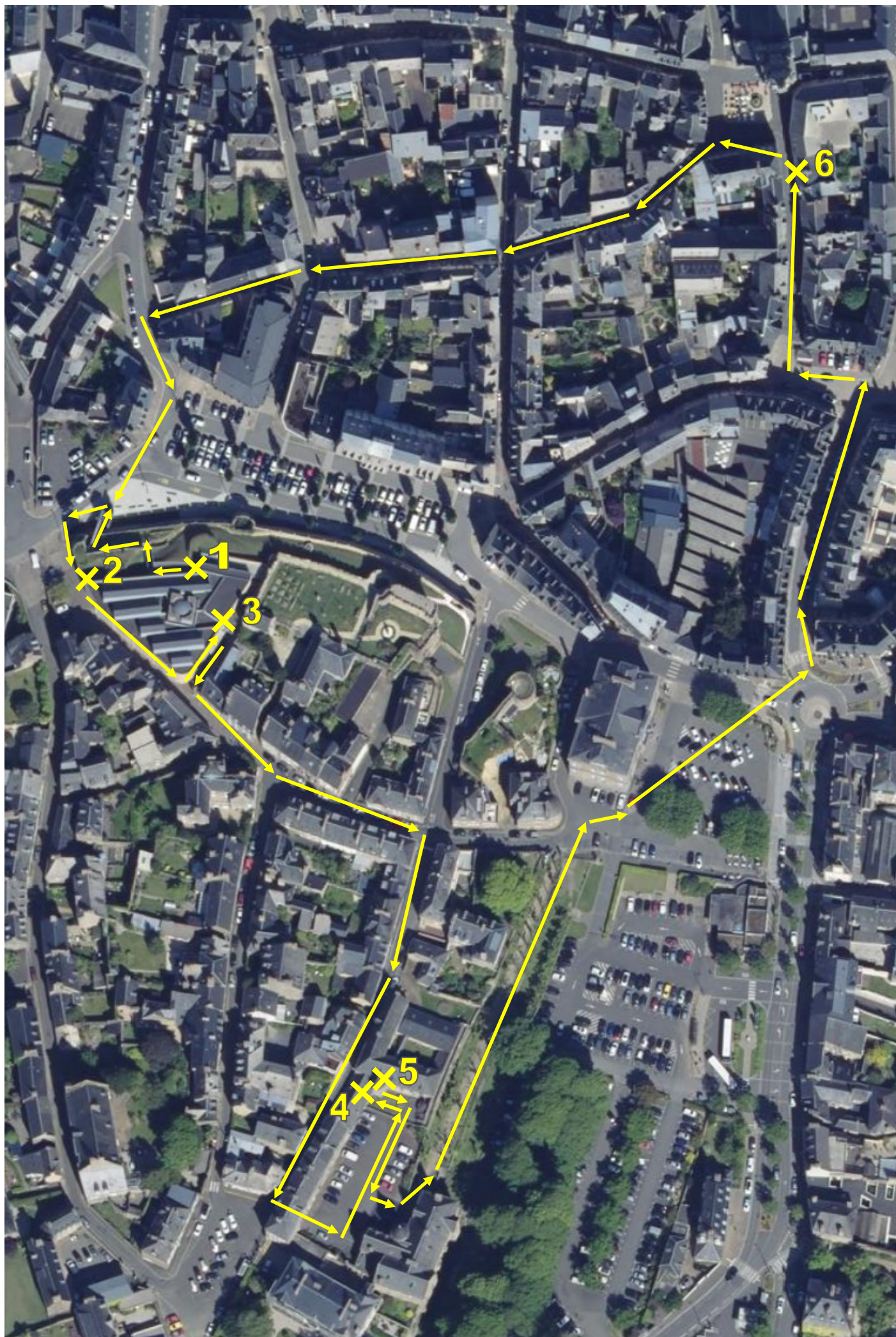
À LA DÉCOUVERTE
DES CHIMÈRES DE CODEX URBANUS

PARCOURS DE 45 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.

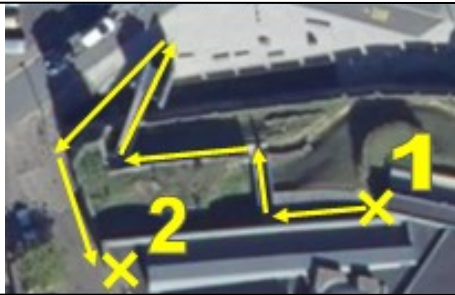
Une chimère, c'est un animal composé de plusieurs parties d'autres animaux.

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**



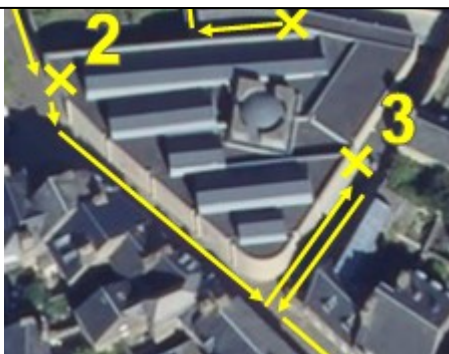
*Sortir des remparts
en empruntant la passerelle
et s'apprêter à remonter
la rue de Geôle sur la gauche.*

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 ?

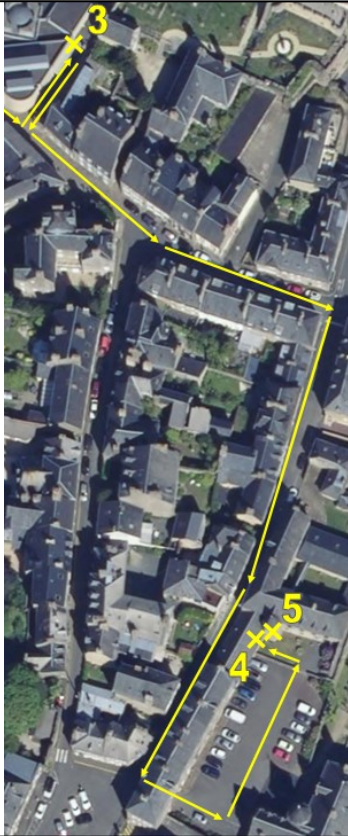
- * **TAILLE** (grand / petit)
- * **PATTES** (nombre et forme)
- * **COULEUR** (bleu foncé / bleu clair)
- * **CORNES** (présence / absence)

⇒ 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 ?**

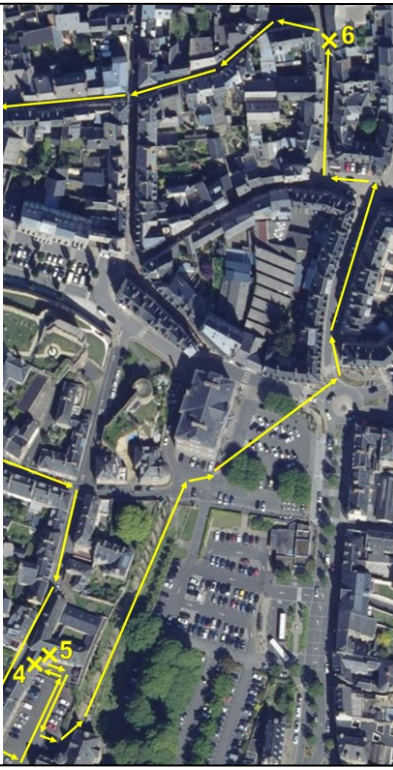
Faire 2 groupes et leur remettre à chacun un jeu de cartes syllabes. Chacun des groupes doit composer un nom possible pour sa chimère (n°4 ou 5) à partir des syllabes.

⇒ **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.



*Emprunter l'escalier qui descend
vers les Jardins de l'évêché et le parking Valhubert.
Rejoindre la place Littré par l'allée des Juges.
Traverser la place Littré
et prendre la rue du Pot d'étain.
Prendre à gauche la rue du Tripot
puis à droite la rue des Trois Rois.*

Arrêt #5 – Chimère 6 : le maître des génies

> au n°22 de la rue des Trois Rois, à côté de la médiathèque intercommunale

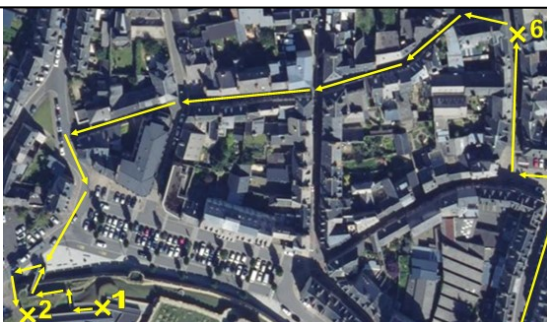
⇒ **QU'INSPIRE LE MONSTRE BLEU ?** Faciliter la prise de parole avec les panneaux :) et :(

⇒ **OÙ MÈNE SA GUEULE DORÉE ?**

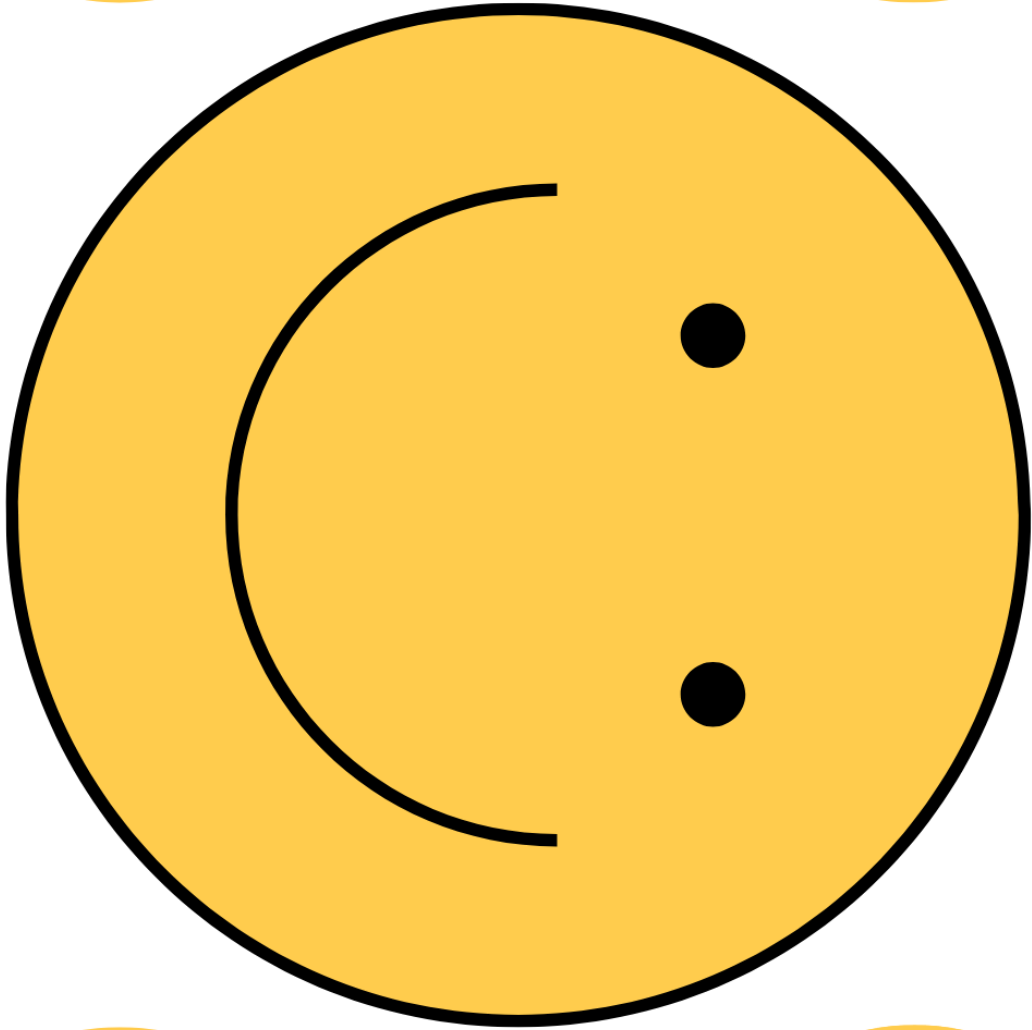
- * En **ENFER** (gueule de monstre) / au **PARADIS** (doré, lumineux)
- * Au **PAYS DES TITIS** / des petits génies
- * À l'**INTÉRIEUR** de la chimère : les petits génies sont en train de naître !
- * etc.

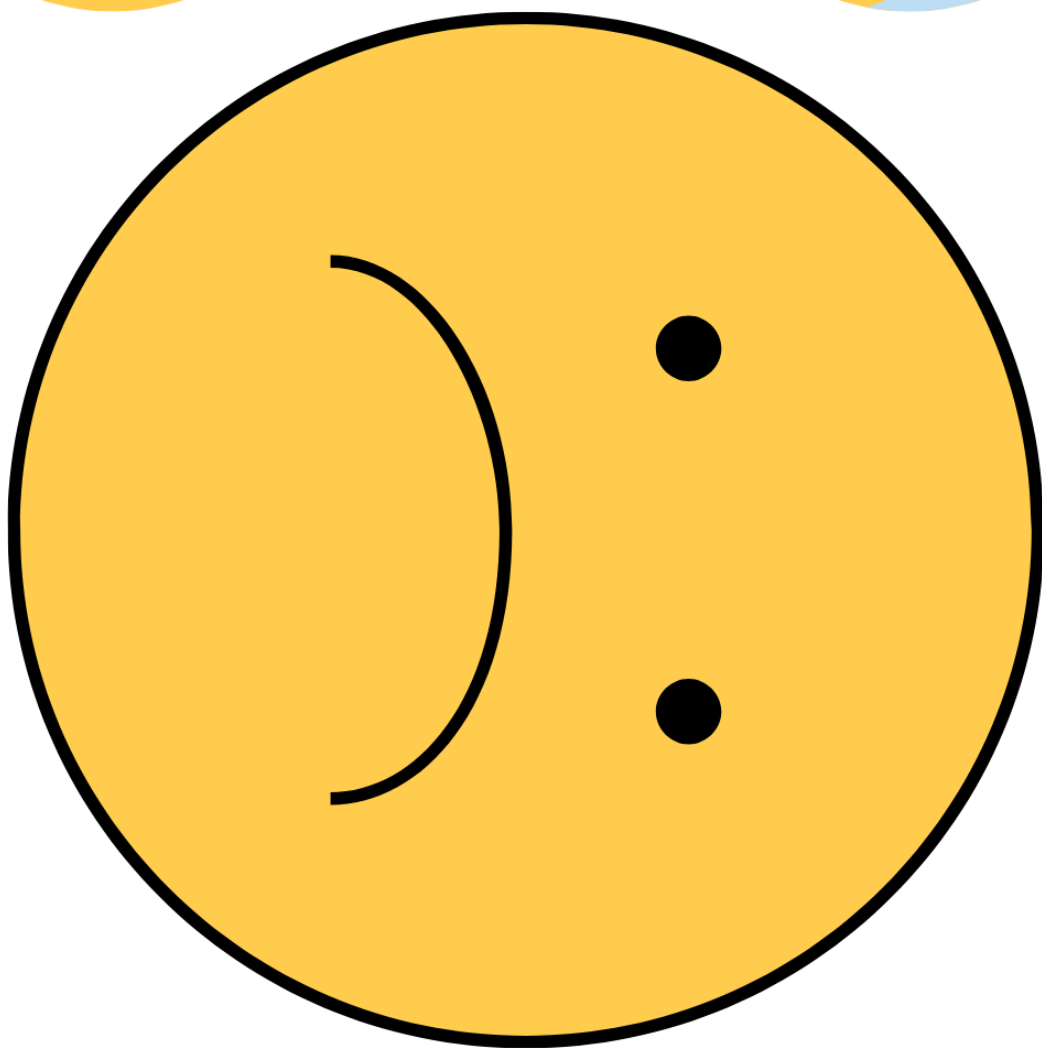
⇒ **QU'AJOUTER À CE MONSTRE POUR L'EMBELLIR ENCORE PLUS ?**

- | | |
|---|--|
| * Des AILES d'aigle / de chauve-souris | * Des POILS , des PLUMES , des ÉCAILLES ... |
| * Une CRINIÈRE de lion / de cheval | * Plus / moins de COULEURS |
| * Une QUEUE de paon / de renard | * Un DÉCOR / PAYSAGE dans le fond |
| * Une CRÊTE de perroquet / des BOIS de cerf | * etc. |



*Retour au Scriptorial
par la place St-Gervais
et la rue Challemel Lacour*





RA

BE'

SCA

ES

CAR

GOT

Oil

SEAU

CHÉ

VRE

POI

SSON