



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 replumer !	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