Le grand imagier des animaux du monde

Ole Könnecke

Du désert à la banquise, il n'existe pas un seul recoin de notre planète qui ne soit habité par des animaux. Ils sont tous attachants et la terre a besoin de chacun. Dans cet album, deux personnages entreprennent un tour du monde en ballon, pour nous faire découvrir la variété et la beauté de la faune. Ils survolent les continents, les océans, les climats, les habitats, et voient défiler les panoramas, les paysages qui s'enchaînent et les activités des habitants.

↳ Présentation du livre sur le site de l'école des loisirs

SOMMAIRE DES PISTES

1. Imagier mode d'emploi
2. Jeux, cartes et classements
3. Jeu des sept familles
4. Et en vrai ?
5. D'autres imagiers

Contactez-nous : web@ecoledesloisirs.com

Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

1. Imagier mode d'emploi

Le tout premier imagier connu remonte à l'an 1658. L'Orbis sensualium pictus (*La peinture de l'univers*) est l'œuvre de Comenius, moine tchèque et pionnier de la pédagogie, qui déjà mettait les images et les mots au centre des processus d'apprentissage des enfants [http://librairies-sorcieres.blogspot.fr/2014/03/orbis-sensualium-pictus-le-plus-ancien.html].

Réalisée en 2012, cette interview de Nathalie Beau (La joie par les livres) retrace l'histoire (et l'importance) des imagiers depuis la parution de ce lointain ancêtre [https://www.youtube.com/embed/ceWeNct5GwQ].

Bien plus proche de nous, *Le grand imagier des animaux du monde* entraîne ses lecteurs à la découverte d'animaux de milieux (d'écosystèmes) très différents : des contrées polaires aux fonds sous-marins, en passant par la montagne, la savane ou les grands déserts américains.

Comment « lire » cet imagier ?

[Précision : cet album n'est pas paginé. Pour s'y retrouver, il sera ici question de doubles pages successives. La double page 1 correspond au domaine polaire et à la toundra, etc.]

Trois « histoires » se déroulent simultanément sous les yeux du lecteur :

1/ Dans **la partie haute de chaque page**, on retrouve les animaux propres à chaque milieu :

- double page 1 : le milieu polaire et la toundra
- double page 2 : la taïga et la zone tempérée
- double page 3 : l'espace montagnard et les bords de mer tempérés
- double page 4 : le désert africain et la savane
- double page 5 : l'Asie
- double page 6 : la zone pacifique et australe
- double page 7 : l'Amérique du Sud
- double page 8 : l'Amérique du Nord, déserts et montagnes
- double page 9 : les profondeurs océaniques

2/ **La partie basse de la page** est occupée par le paysage propre à chaque milieu. Glace et icebergs pour la zone polaire, prairies de graminées pour la toundra, etc.
Mais Ole Könnecke réserve ici à ses lecteurs une première surprise : observez le passage de la double page 1 à la suivante, puis à la double page 3, et ainsi de suite…
Les paysages s'enchaînent sans rupture graphique. De la même façon que dans la réalité, le passage d'un milieu naturel à un autre se fait progressivement, on passe ici d'un type de paysage à l'autre, sans hiatus. Seule exception à l'avant-dernière double page, où l'on plonge subitement au fond des océans.

3/ **Une troisième histoire vient se greffer sur ces pages très descriptives** : une véritable histoire, celle-là !

Ole Könnecke plonge ses lecteurs dans un monde de souris (et aussi d'oiseaux). Dès la première double page, tout à fait à gauche, on voit surgir une petite souris à bord d'une montgolfière jaune. On la retrouve à la page suivante, ainsi qu'une autre souris qui fait du vélo sur un chemin.

De page en page va ainsi se dérouler une histoire parallèle à l'imagier. La souris en montgolfière va rencontrer et prendre à son bord une souris en robe rouge tandis que la petite souris cycliste poursuit son périple. Bloquée sur une île au milieu des requins (double page 6) elle finira, elle aussi, par monter à bord de la montgolfière… pour finalement reprendre son voyage à vélo.

2. Jeux, cartes et classements

Un imagier ne se lit pas au sens classique du terme, c'est un livre d'observation, de jeux, de rêveries…
On trouvera ici quelques idées de jeux et de classements à proposer aux enfants. Il en existe bien d'autres.

Des jeux…

- Rechercher des animaux que l'on connaît. (Poule, chien, lapin, éléphant…)

- Retrouver un animal précis dans une page. (Où se trouve le lézard dans la double page 6 ?…)

- Être capable de retrouver la page où tel animal est dessiné. (À quelle page trouve-t-on la girafe ? En compagnie de quels animaux ? Etc.)

- Décrire un animal, et le retrouver ensuite dans l'imagier.

Des classements…

Les possibilités de classement sont innombrables :

- Animaux à plumes, à poils, à écailles…

- Ceux qui ont des cornes, ceux qui ont des ailes, ceux qui ont un bec…

- Animaux qui vivent sur l'eau, animaux qui vivent sous l'eau…

- Animaux domestiques, animaux sauvages

- Animaux que je connais, animaux que je ne connais pas (l'oryctérope, le bongo, le hokki, le wombat, l'ouakari…)

- Tous les serpents, tous les oiseaux, tous les mammifères…

- Regrouper par couleur : animaux blancs, roux, bruns… Certaines couleurs sont plutôt rares. Il n'y a pas beaucoup d'animaux rouges (l'ibis rouge, le flamant rose…), ni beaucoup d'animaux bleus (le geai de Steller, le toucan bleu…)

Et la carte ?

La toute dernière double page est une carte du monde.

Les petits sont bien entendu incapables de se représenter la signification d'une mappemonde mais cette première approche permet d'associer un nom de lieu (Asie, Afrique, Europe, Canada, France…) à une représentation visuelle et spatiale.

On pourra, pour des animaux emblématiques (le kangourou australien, le panda chinois, etc.) associer à chaque animal son emplacement sur la carte.

On pourra aussi proposer aux enfants des trajets :

- Est-il possible, en partant d'Europe, d'aller voir des pandas sans traverser une mer ? Et des kangourous ?

- Et en partant du Canada ?

Etc.

3. Jeu des sept familles

Voici un jeu des sept familles tiré du *Grand imagier des animaux* du monde, à télécharger et découper (prévoir de contrecoller les cartes sur du carton léger).

On peut, bien sûr, y jouer de façon classique, en cherchant à reconstituer des « familles » d'animaux. Mais il est aussi possible de l'utiliser pour des jeux de classement ou de langage.

Les sept familles du jeu :

- **Famille des oiseaux :**

Le cygne
L'oie
Le martin-pêcheur
Le pélican
Le hokki
Le toucan

- Famille des poissons :

Le saumon
Le brochet
La truite
Le grandgousier
L'hippocampe
Le poisson-lune

- Famille des reptiles :

Le crocodile
Le mamba
Le cobra
La tortue
Le gecko
L'anaconda

- Famille des animaux à cornes :

Le renne
L'élan
Le bouquetin
Le gnou
Le yack
Le bison

- Famille des ours (les pandas ne sont pas des ours, mais leur stature les y apparente) :

L'ours blanc
L'ours brun
L'ours noir
Le panda
Le petit panda
L'ours à lunettes

- Famille des singes :

Le babouin
Le gorille
Le chimpanzé
L'orang-outang
L'ouakari
Le capucin

- Famille des fauves :

Le lynx
Le lion
La panthère des neiges
La panthère noire
Le jaguar
Le puma

4. Et en vrai ?

À la richesse de cet *Imagier des animaux du monde* répond la richesse des formes de vie dans la nature. Où voir de tels animaux ?

Sur internet…

Le site National Geographic est une petite merveille des images animalières. On y trouve presque tout ! [https://www.nationalgeographic.org/projects/photo-ark/]

Seule (petite) difficulté, la recherche ne peut se faire qu'en anglais, ou à l'aide du nom scientifique des animaux. On trouve celui-ci facilement… sur internet.

Une précision cependant : la désignation scientifique des animaux se compose de deux noms : celui du genre et celui de l'espèce.
Un exemple : l'anaconda appartient au genre des « eunectes», qui regroupe plusieurs espèces (notaeus, murinus…).
Pour certains animaux rares, le nom précis ne donnera rien, il faut alors faire sa recherche sur le seul nom du genre.

Quelques photos disponibles sur National Geographic :
- Des anacondas (eunectes murinus) [https://www.nationalgeographic.org/projects/photo-ark/explore/?q=anacondas]

- Des ornithorynques (Ornithorhynchus anatinus) [https://www.nationalgeographic.org/projects/photo-ark/explore/?q=Ornithorhynchus]

- Des salamandres (Salamandra salamandra) [https://www.nationalgeographic.org/projects/photo-ark/explore/?q=Salamandra]

- Des ouakaris (Cacajao calvus) [https://www.nationalgeographic.org/projects/photo-ark/animal/cacajao-calvus/]

On trouvera aussi des vidéos ici :

https://www.nationalgeographic.fr/animaux

De façon plus ciblée, l'Office national canadien des forêts propose des vidéos sur la « vie sauvage » dans les immenses forêts du pays [http://blogue.onf.ca/blogue/2013/05/22/8-films-sur-la-vie-sauvage-canadienne/].

La série « Une saison au zoo », sur France 4, permet de suivre des vétérinaires et des soigneurs dans leur travail quotidien auprès des animaux [http://www.france4.fr/emissions/une-saison-au-zoo].

- Arte propose également de nombreux documentaires animaliers.

Zoos et parcs animaliers

Le site Zoo France [https://www.zoofrance.com/carte/] recense l'intégralité des zoos et parcs animaliers de France.

Un musée unique

Et enfin, si vous habitez Paris ou que vos pas vous y mènent, La grande galerie de l'évolution du Muséum d'histoire naturelle est un lieu exceptionnel, foisonnant de richesses, de surprises et de découvertes, pour les petits comme pour les grands [http://www.grandegaleriedelevolution.fr/]. Il en existe partout en France. Renseignez-vous pour en découvrir un à proximité de chez vous !

5. D'autres imagiers

- Ole Könnecke est également l'auteur du ***Grand imagier des petits***, tout aussi riche et foisonnant de détails que le Grand imagier des animaux du monde.

- ***Animaux***, de Soledad Bravi, est tout à la fois un abécédaire et un imagier [http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre-nvo.php?reference=E120602].
Soledad Bravi est également l'auteur d'imagiers pas tout à fait comme les autres : ***Le livre des bruits*** [http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre-nvo.php?reference=074223], et ***Le livre des couleurs*** [http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre-nvo.php?reference=E130193].

- Tana Hoban est une prestigieuse photographe d'origine américaine [http://www.editions-kaleidoscope.com/auteur/hoban-1916-2006-tana/]. Elle a travaillé pour les plus grands journaux américains : *Newsweek*, *Life*, *Time*... avant de se lancer dans des livres de photos « qui inciteraient les enfants à regarder différemment le monde qui les entoure et à poser un autre regard sur leur quotidien ».

Elle est ainsi l'auteur d'une cinquantaine de livres de photos destinés aux enfants (et à leurs parents) qui, tous, offrent une perception inédite des objets et du monde qui nous entourent.

À lire (parmi beaucoup d'autres) :

- ***Le zoo des z'enfants*** [http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre-nvo.php?reference=674478]

- ***Raies, points, pois*** (non disponible) : à découvrir en bibliothèque

- ***Des couleurs et des choses*** [http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre-nvo.php?reference=67020]

- ***Toutes sortes de formes*** (non disponible) : à découvrir en bibliothèque

- Signé Alain Le Saux et Grégoire Solotareff, ***Le petit musée*** est un imagier uniquement illustré par des détail de tableaux des plus grands peintres. Ce livre a été sélectionné par le ministère de l'Éducation nationale [http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre-nvo.php?reference=18413].

- Grégoire Solotareff a aussi publié un imagier à partir des œuvres de Picasso : https://www.ecoledesloisirs.fr/livre/picasso-imagier

En fouillant sur internet…

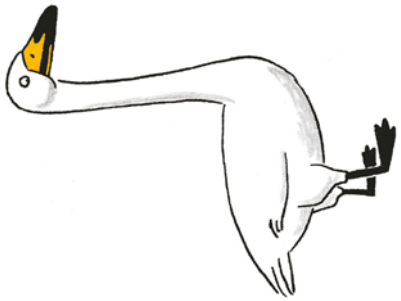
On trouve :

- Clic-image est un site de l'académie de Dijon répertoriant près de 400 images indexées par thèmes ou par ordre alphabétique, et libres de droits. On peut faire des réserves sur le graphisme plutôt vieillot… mais ça peut servir ! [http://www.cndp.fr/crdp-dijon/-Clic-images-.html]

- L'académie de Strasbourg propose des imagiers multilingues (arabe, chinois, italien, espagnol…) à télécharger [https://www.ac-strasbourg.fr/pedagogie/casnav/enfants-allophones-nouvellement-arrives/ressources-premier-degre/supports-pour-valoriser-la-langue-dorigine/imagiers-multilingues/]

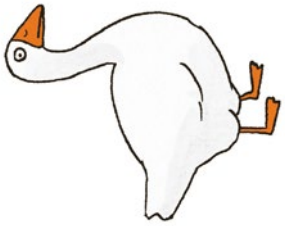
- Vous pourrez aussi trouver ce ce site [https://www.pinterest.fr/pin/382594930839665482/] des idées et des imagiers à télécharger. Il suffit de s'inscrire.

Famille des oiseaux



le cygne

Famille des oiseaux

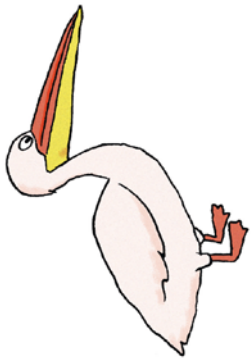


l'oie

Famille des oiseaux

le martin-pêcheur

Famille des oiseaux



le pélican

Famille des oiseaux

le hokki

Famille des oiseaux

le toucan

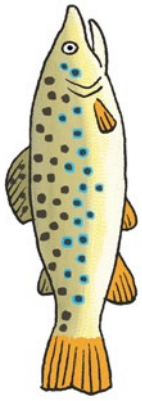
Famille des poissons

le saumon

Famille des poissons

le brochet

Famille des poissons



la truite

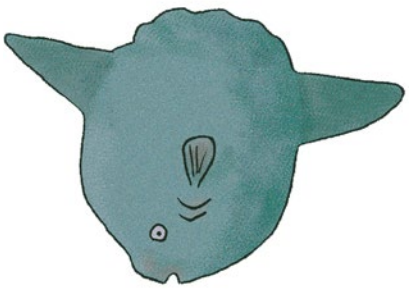
Famille des poissons

le prandgousier

Famille des poissons

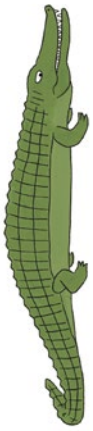
l'hippocampe

Famille des poissons



le poisson-lune

Famille des reptiles



le crocodile

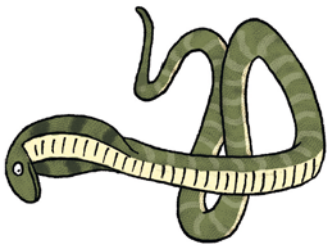
Famille des reptiles

le mamba

Famille des reptiles

la tortue

Famille des reptiles



le cobra

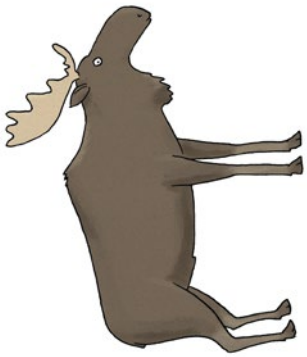
Famille des reptiles

l'anaconda

Famille des reptiles

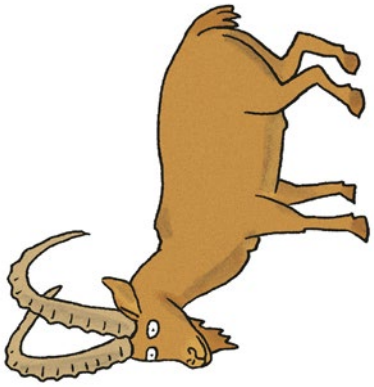
le gecko

Famille des animaux à cornes



le renne

Famille des animaux à cornes



le bouquetin

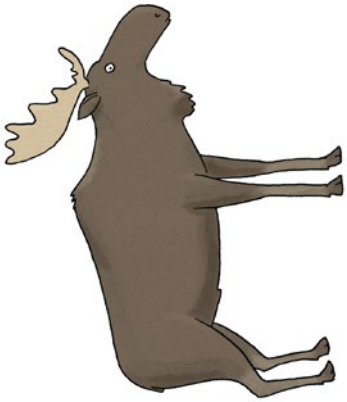
Famille des animaux à cornes

le gnou

Famille des animaux à cornes

le yack

Famille des animaux à cornes

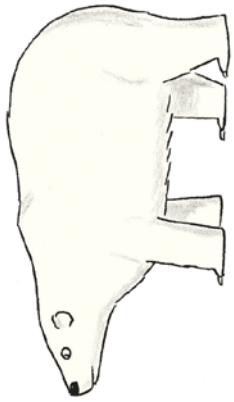


l'élan

Famille des animaux à cornes

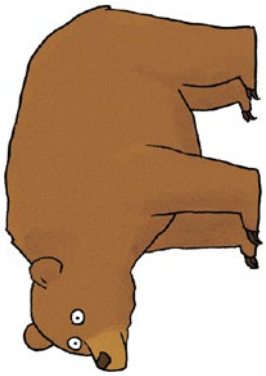
le bison

Famille des ours



l'ours blanc

Famille des ours



l'ours brun

Famille des ours

l'ours noir

Famille des ours

le panda

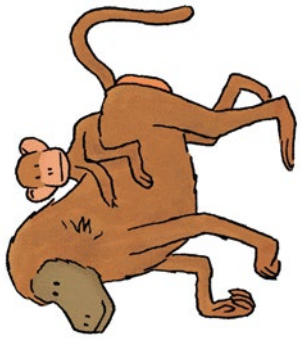
Famille des ours

l'ours à lunettes

Famille des ours

le petit panda

Famille des singes



le babouin

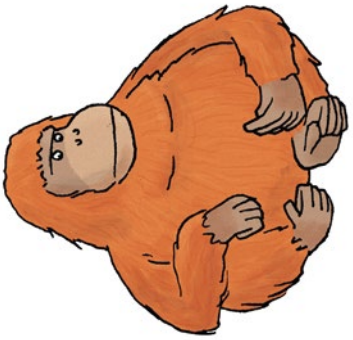
Famille des singes

le gorille

Famille des singes

le chimpanzé

Famille des singes



l'orang-outang

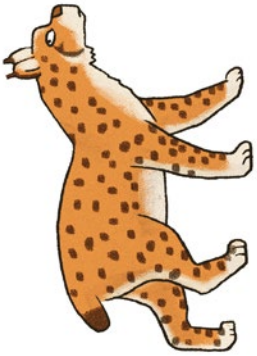
Famille des singes

l'ouakari

Famille des singes

le capucin

Famille des fauves



le lynx

Famille des fauves

le lion

Famille des fauves

la panthère des neiges

Famille des fauves

la panthère noire

Famille des fauves

le jaguar

Famille des fauves

le puma