
ACTIVITÉ 1
AUX ORIGINES DE CES CRÉATURES

PARTIE 3

Créer sa chimère

OBSERVER

APPROFONDIR

- A** Choisissez une des représentations de chimère parmi le python, le griffon ou la harpie. Observez l'image avec attention.
- B** Décrivez à l'oral la chimère en insistant bien sur les différentes parties d'animaux qui la composent.
- C** À présent, créez votre propre chimère à l'écrit. Utilisez le vocabulaire associé aux animaux et n'hésitez pas à ajouter des adjectifs pour donner une impression effrayante à votre chimère, à décrire son habitat et ses moeurs (alimentation, comportement).