



UN PROGRAMME
DE LA FONDATION LDT

FICHES ART

On s'exprime

GROUPE
D'ÂGE

13+ ANS

Explore les arts de façon ludique, simple et rapide avec les jeunes à l'aide des jeux proposés dans les fiches **On s'exprime**.

Les fiches te permettent de faire découvrir différents types d'arts aux jeunes :

- **Arts visuels** (peinture, dessin, photographie, etc.)
- **Arts de la scène** (chant, danse, théâtre, impro, etc.)
- **Arts littéraires** (slam, histoires, etc.)

Découvre de nouvelles façons de créer !

Utilise les cartons d'images disponibles sur le Portail Tremplin Santé lorsque nécessaire.

Pour aller plus loin, inspire-toi des variantes, invente de nouvelles règles avec les jeunes ou consulte les jeux destinés aux autres groupes d'âge.



Réfère-toi à ce pictogramme pour repérer les activités qui nécessitent des cartons d'images Tremplin Santé.



Ce document créé par
la Fondation Laurent Duvernay-Tardif
est sous licence CC BY-NC-ND 4.0.

JEU 1



Arts de la nature

13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	30 min.
Lieu	Extérieur
Matériel	Aucun matériel obligatoire

But du jeu

Utiliser des éléments de la nature pour créer un village imaginaire miniature, en collaboration.

Description et organisation du jeu

- 1 Lance une discussion collective pour stimuler la réflexion sur la fonction du village qui sera créé :

« Qu'est-ce qu'on retrouve dans un village ? »
Maisons, écoles, magasins, hôpitaux, parcs, etc.

« Pourquoi un village existe-t-il ? »
Pour vivre ensemble, partager des ressources, se protéger, créer une communauté.

- 2 Introduis les notions visuelles suivantes :

Répétition : plusieurs éléments semblables
(rochers alignés, motifs répétés)

Alternance : alterner des couleurs, textures ou formes

Suite au verso →

-
- 3** Forme des équipes de 2 ou 3 jeunes.
-
- 4** Demande à chaque équipe de choisir un lieu ou un bâtiment à construire.
- P. ex. :**
- Un lieu traditionnel (maison, ferme, école, etc.)
 - Un lieu imaginaire (tour des nuages, jardin des rêves, cabane de la gardienne des saisons, etc.)
-
- 5** Encourage la diversité dans les choix de bâtiments.
-
- 6** Laisse les jeunes construire leur œuvre en utilisant des matériaux de la nature (sans arracher).
-
- 7** Demande à chaque équipe de présenter sa création en précisant le rôle du bâtiment dans le village. Qui y vit ? Quelles techniques artistiques ont été utilisées (**p. ex.** : répétition ou alternance) ?
-

ASTUCES

- Mets l'accent sur le côté collaboratif du projet : on crée un « village ».

VARIANTES

- Demande aux jeunes de trouver un nom au village et aux bâtiments.
- Les jeunes peuvent créer des routes entre les bâtiments, ajouter des espaces communs comme des parcs, des points d'eau, etc. pour rendre le village encore plus vivant !
- Demande aux jeunes de créer une carte qui représente le village bâti.
- Demande aux équipes d'animer le village sous forme d'histoires ou de pièces de théâtre pour des groupes plus jeunes.

JEU 2



Objets détournés

13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	30 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Objets du quotidien (un par personne)

But du jeu

Transformer des objets en leur donnant une nouvelle fonction.

Description et organisation du jeu

- 1 Rassemble des objets du quotidien (**p. ex.** matériaux recyclables, tissus, ustensiles, objets mous, etc.).
- 2 Divise ton groupe en équipes de 3 à 4 participants et participantes.
- 3 Propose une thématique à chaque équipe (**p. ex.** voyage spatial, souvenir d'été, etc.).
- 4 Demande aux équipes de choisir des objets parmi ceux qui sont disponibles.

Suite au verso →

Objets détournés

13+

-
- 5 Chaque équipe doit illustrer sa thématique sous forme d'œuvre collective.
-
- 6 Lorsque les œuvres sont complétées, demande à chaque équipe de présenter son œuvre à tour de rôle au reste du groupe.
-

ASTUCES

- Prévois plusieurs objets variés pour stimuler l'imagination des jeunes. Tu peux même leur demander de contribuer à la recherche des objets.
- Demande aux jeunes de donner un nom à leurs œuvres pour augmenter le sentiment d'appartenance.

VARIANTES

- Organise une exposition autour des œuvres collectives créées par les jeunes. Invite les autres groupes du camp à venir voir les œuvres.



JEU 3



Devine l'art

13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	10 à 20 minutes
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Aucun matériel obligatoire

But du jeu

Développer le vocabulaire relié aux arts.

Description et organisation du jeu

- 1 Explique à ton groupe que le but du jeu est de faire deviner des mots en lien avec les arts, en utilisant le moyen de leur choix : devinettes, questions auxquelles on répond par oui ou par non, ou mimes.
- 2 Divise le groupe en trois équipes.
- 3 Chaque équipe choisit une personne participante qui commencera.
- 4 Lance un chronomètre d'une minute.

Suite au verso →

- 5** Demande au premier joueur ou à la première joueuse de faire deviner le plus de mots possible à son équipe en une minute. Chaque mot deviné est comptabilisé. Les trois équipes peuvent jouer en même temps.
- 6** Recommence le jeu avec une nouvelle personne de chaque équipe.
- 7** Le jeu prend fin lorsque toutes les personnes qui jouent ont fait deviner un mot.
- 8** L'équipe ayant fait deviner le plus de mots gagne la partie.

ASTUCES

- Encourage le groupe à poser des questions.
- Donne des mots plus faciles ou plus complexes pour varier le niveau de difficulté.
- Limite le nombre de questions pour augmenter le niveau de difficulté.

VARIANTES

- Donne la responsabilité à des jeunes de penser à une liste de mots et de la transmettre aux autres joueurs et joueuses à ta place.

JEU 4



L'histoire trouée

13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	20 à 30 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Papiers, crayons

But du jeu

Stimuler la créativité des jeunes en inventant une histoire collective et en l'interprétant comme au théâtre.

Description et organisation du jeu

- 1 Explique au groupe que le but du jeu est d'inventer une histoire collective.
- 2 Divise ton groupe en trois ou quatre équipes.
- 3 Donne quatre ou cinq mots au hasard à chaque équipe.
- 4 Demande à chaque équipe de créer une ou deux phrases drôles et originales en intégrant les quatre ou cinq mots. Les jeunes doivent les écrire sur un bout de papier.
- 5 Assemble tous les bouts de papier et fais-en la lecture pour créer une histoire unique.

Suite au verso →

ASTUCES

- Demande aux jeunes de lire eux-mêmes leur phrase à tour de rôle.
- Propose des contraintes créatives : des phrases en rimes, un genre imposé (horreur, comédie, etc.).

VARIANTES

- Demande à des jeunes de mimer ou de mettre en scène l'histoire pendant que les autres la racontent.

JEU 5



Créature imaginaire

13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	20 à 30 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Papiers, crayons de couleur

But du jeu

Stimuler la créativité des jeunes en inventant une créature imaginaire.

Description et organisation du jeu

- 1 Forme des équipes de deux à trois jeunes.
- 2 Donne cinq mots à chaque équipe.
- 3 Demande à chaque équipe de créer une légende autour d'une créature imaginaire en s'inspirant des mots donnés.
- 4 Demande à chaque équipe de présenter sa légende au reste du groupe.

Suite au verso →

ASTUCES

- L'écriture n'est pas obligatoire; la légende peut être racontée uniquement à l'oral.
- Les créatures peuvent être dessinées pour illustrer les idées.

VARIANTES

- Les légendes peuvent être racontées à d'autres groupes sous forme de spectacle.
- Fournis des éléments de costume au besoin pour dynamiser le jeu.

JEU 6



Impro objet

13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	20 à 30 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Objets variés, papiers, crayons

But du jeu

Stimuler la créativité des jeunes en inventant un sketch ou une publicité à partir d'un objet.

Description et organisation du jeu

- 1 Forme des équipes de deux à trois jeunes.
- 2 Demande à chaque équipe de choisir deux objets ou plus parmi ceux que tu auras rassemblés.
- 3 Invite les jeunes à improviser un sketch ou une publicité à partir des objets choisis.
- 4 À tour de rôle, chaque équipe présente sa création au reste du groupe.

Suite au verso →

ASTUCES

- Encourage les jeunes à choisir une combinaison d'objets improbables.
- Choisis des objets très variés pour stimuler la créativité.
- Valorise l'humour et la spontanéité.

VARIANTES

- Donne des contraintes créatives (p. ex. l'objet doit sauver le monde).
- Ajoute un objet durant la présentation du sketch ou de la publicité pour augmenter le niveau de difficulté. L'équipe doit l'intégrer.

JEU 7



Cinéma muet

13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	20 à 30 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Musique, accessoires variés

But du jeu

Initier les jeunes au cinéma en utilisant la musique et le mouvement, sans parler.

Description et organisation du jeu

- 1 Explique aux jeunes qu'ils vont jouer dans un film en utilisant uniquement la musique et les mouvements, sans parler.
- 2 Demande au groupe de choisir un thème (**p. ex.** le trésor caché, aventure dans la jungle, etc.) et un style (**p. ex.** comédie, horreur, action, etc.).
- 3 Demande au groupe de planifier leur mini-film muet en décrivant les différentes scènes.
- 4 Filme la prestation et organise un visionnement collectif.

Suite au verso →

ASTUCES

- Encourage les expressions exagérées, comme dans les films muets.
- Mets des accessoires à disposition pour que les jeunes puissent les utiliser.
- Assure-toi que chaque jeune puisse contribuer.

VARIANTES

- Utilise différents styles musicaux selon le ton du mini-film.
- Propose au groupe de donner un nom à la production.
- Demande aux jeunes de créer eux-mêmes la musique ou le bruitage de leur film.
- Refais le même jeu, mais en équipes plutôt qu'en grand groupe.
- Organise une présentation devant les autres groupes du camp.

JEU 8



Statues dansées

13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	25 à 30 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Musique

But du jeu

Initier les jeunes à l'art du mouvement à travers la musique.

Description et organisation du jeu

- 1 Forme des équipes de trois à cinq jeunes.
- 2 Demande à chaque équipe de choisir une musique parmi quelques options proposées, ainsi qu'une thématique secrète.
- 3 Demande à chaque équipe d'inventer des mouvements inspirés de la musique et de la thématique choisie. Les équipes doivent terminer en statue.
- 4 À tour de rôle, chaque équipe présente sa chorégraphie au reste du groupe. Lorsque la chorégraphie est terminée et que la statue est figée, l'ensemble du groupe doit deviner quelle était la thématique abordée.

Suite au verso →

ASTUCES

- Propose des rôles au sein de l'équipe afin de favoriser l'esprit collaboratif et l'inclusion de chaque personne participante.
- Encourage les mouvements en contraste (p. ex. lent/rapide, haut du corps/bas du corps, etc.

VARIANTES

- Utilise divers styles musicaux; les jeunes pourront bouger de façon différente.
- Propose des contraintes supplémentaires, comme l'intégration d'un objet.
- Additionne les petits bouts de chorégraphie pour en former une seule collective.
- Fais présenter les chorégraphies devant l'ensemble des groupes du camp.
- Jumèle ce groupe avec des enfants plus jeunes pour faire vivre l'activité différemment.

JEU 9



Assiette artistique

13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	15 à 20 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Papier ou assiettes en carton, crayons de couleur

But du jeu

Découvrir ce qu'est une assiette équilibrée tout en utilisant ses talents de dessinateur et dessinatrice.

Description et organisation du jeu

- 1 Présente l'assiette équilibrée aux jeunes.
- 2 Demande aux jeunes de découper un cercle dans une feuille de papier (ou de prendre une assiette en carton) pour représenter l'assiette vide.
- 3 Forme des équipes de trois personnes.
- 4 Demande-leur de créer trois assiettes équilibrées pouvant être servies dans un restaurant.
- 5 Fais créer une œuvre artistique pour illustrer leur menu, à l'image de leur restaurant.
- 6 Demande à chaque équipe de présenter ses créations au reste du groupe.

Suite au verso →

ASTUCES

- Regarde l'image au verso pour découvrir l'assiette équilibrée.

VARIANTES

- Demande aux jeunes d'inclure certains aliments précis à leur menu.
P. ex. : sélectionne cinq aliments et demande aux jeunes d'inclure au moins un de ces aliments à leur menu.

JEU 10



Recettes en folie



13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	20 à 30 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Cartons d'images

But du jeu

Développer les talents d'acteur et d'actrice tout en travaillant la créativité et l'imagination des jeunes.

Description et organisation du jeu

- 1 Remets un carton d'image à chaque jeune.
- 2 À ton signal, demande aux jeunes de se jumeler en petites équipes pour former une recette créative. Chaque recette doit comporter au moins un fruit ou un légume, un produit céréalier et un aliment protéiné (viande, produit laitier, légumineuses, tofu, etc.).
- 3 Donne le signal de fin lorsque toutes les équipes ont terminé.
- 4 Demande à chaque équipe de présenter la recette devant les autres, comme dans une émission de cuisine, à la manière d'une improvisation.

Suite au verso →

ASTUCES

- Au besoin, aide les jeunes à varier les aliments pour que l'ensemble soit le plus complémentaire possible.
- Impose un plus grand nombre d'aliments dans les recettes pour augmenter le niveau de difficulté.

VARIANTES

- Demande aux jeunes de dessiner leurs recettes pour en faire un livre.
- Impose une thématique (**p. ex.** une recette avec un ingrédient rouge).

JEU 11



Laboratoire alimentaire

13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	20 à 30 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Papiers, crayons de couleur

But du jeu

Développer la créativité des jeunes par le biais du dessin et du théâtre.

Description et organisation du jeu

- 1 Place les jeunes en équipes de trois ou quatre.
- 2 Demande aux jeunes d'inventer un nouveau produit alimentaire.
- 3 Demande aux jeunes de dessiner leur nouvelle création.
- 4 Demande aux jeunes de nommer leur création et de définir ses particularités (**p. ex.** goût, texture, couleur, manière de la cuisiner et de la consommer, etc.).

Suite au verso →

-
- 5 Demande aux jeunes de créer une publicité originale pour «vendre» leur création alimentaire (**p. ex.** un sketch, une affiche ou autre, selon l'imagination des jeunes).
 - 6 Invite les jeunes à présenter leur produit alimentaire et leur publicité aux autres équipes.
-

ASTUCES

- Ajoute des contraintes comme des thématiques (**p. ex.** une collation pour une journée à la plage) ou une création d'une couleur précise (**p. ex.** un produit alimentaire rouge).

VARIANTES

- Présentez les inventions et les publicités à un autre groupe ou lors d'un rassemblement. Les jeunes des autres groupes pourraient voter pour leur création préférée.
- Créez une murale avec les créations de toutes les équipes.

JEU 12



Mélodie des aliments

13+
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	20 à 30 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Téléphone intelligent, papiers, crayons de couleur

But du jeu

Développer l'écoute active et la créativité musicale des jeunes.

Description et organisation du jeu

PREMIÈRE PARTIE : DEVINE LE SON !

- 1 Explique aux jeunes qu'ils entendront une série de sons liés aux aliments ou à des actions culinaires.
- 2 Demande aux jeunes d'écouter attentivement chaque séquence audio.
- 3 Après chaque son, demande aux jeunes leurs réponses pour deviner de quel aliment et/ou de quelle action il s'agit.

Suite au verso →

DEUXIÈME PARTIE : CRÉE TA CHANSON !

- 1 En groupe, compose une chanson avec les jeunes en intégrant les sons qu'ils ont devinés.
- 2 Désigne des jeunes qui créeront les paroles et d'autres qui créeront la mélodie à partir des sons entendus précédemment.
- 3 Lorsque la création est terminée, faites la prestation musicale.

ASTUCES

- Donne des indices au besoin pour deviner les sons.

VARIANTES

- Organise un mini-spectacle final pour présenter la création devant les autres groupes du camp.
- Ajoute une dimension chorégraphique (p. ex. petits gestes ou mouvements associés aux sons ou aux paroles de la chanson).
- Impose un thème précis pour la chanson.
- Propose au groupe d'intégrer de vrais ustensiles ou objets de cuisine pour enrichir la mélodie de la chanson.

**BANQUE
SONORE****Casser un oeuf****Manger
un biscuit sec****Croquer dans
une pomme****Verser un liquide dans
un verre rempli de glace****Couper des légumes sur
une planche à découper****Croquer une carotte****Battre des œufs**

**Cuire un oeuf dans
une poêle chaude**



**Allumer
un robot mélangeur**



**Ouverture d'une
boîte de conserve**



**Toast qui sort
du grille-pain**



**Verser une boisson
gazeuse dans un verre**



**Moudre du poivre
avec un moulin**



**Mettre de la glace
dans un verre**



**Beurrer une
tranche de pain**







13+ ANS