



UN PROGRAMME
DE LA FONDATION LDT

FICHES ART

On s'exprime

GROUPE
D'ÂGE

7-8 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

7-8
ANS

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

But du jeu

Utiliser des éléments de la nature afin de créer un habitat pour une créature imaginaire.

Description et organisation du jeu

1 Forme des équipes de 2 ou 3 jeunes.

2 Invite les jeunes à regarder autour d'eux pour choisir le lieu où construire l'habitat :

« Y a-t-il un endroit dans la nature qui ressemble déjà à une maison ? (trou dans un tronc, amas de branches, racine courbée, roche avec un abri dessous, etc.) »

« Imagine que tu es tout petit... Est-ce qu'il y a un endroit ici où tu aimerais vivre si tu étais une créature magique ? »

3 Encourage les jeunes à transformer légèrement ce lieu avec des éléments naturels (sans arracher).

Suite au verso →

4 Encourage la réflexion :

« Quelle est la taille de la créature ? Est-elle timide ? Joueuse ? Nocturne ? Mystérieuse ? De quoi a-t-elle besoin pour être heureuse ? (abri, cachette, déco, espace pour ses amis ou amies ?) »

« Si ta créature aime rêver, que mettrais-tu autour d'elle ? Si elle adore jouer, aurait-elle une cour ? »

5 Demande à chaque équipe de présenter sa création.

« Pourquoi avoir choisi ce lieu ? Qui habite là ? »

6 Rappelle que les œuvres sont éphémères : la pluie ou les animaux peuvent les modifier, et c'est normal.

ASTUCES

- Fournis du matériel comme des images de créatures, une liste de caractéristiques, des exemples d'habitats, etc. pour stimuler l'imaginaire des jeunes.

VARIANTES

- Prends des photos de chaque habitat avec un portrait de la créature qui y habite (dessiné ou mimé par les enfants).

JEU 2



Objets détournés

7-8
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	15 à 25 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 quelques objets du quotidien (**p. ex.** matériaux recyclables, tissus, ustensiles, objets mous, etc.). Il doit y avoir un objet par jeune.
- 2 Demande à chaque jeune de choisir un objet et de lui inventer une nouvelle fonction. Cette fonction doit être absurde, drôle ou originale.

P. ex. :

Une passoire = un casque pour hamster astronaute
Une brosse = un micro pour poisson chanteur

- 3 Demande à chaque jeune de présenter son objet et sa nouvelle fonction.

Suite au verso →

-
- 4 À tour de rôle, demande à chaque jeune de déposer son objet sur la table (ou dans une zone définie) pour construire, morceau par morceau, une œuvre collective mettant en scène toutes les inventions des participants et des participantes.
-

ASTUCES

- Stimule l'imagination par des questions, mais laisse la place aux idées spontanées.
- Mets l'accent sur le plaisir de créer et non sur la compétition.

VARIANTES

- Organise une exposition et invite les autres groupes à venir voir l'œuvre collective.
- Donnez un nom à l'œuvre créée.
- Demande aux jeunes d'expliquer aux autres groupes ce qu'ils ont créé.

JEU 3



Devine l'art

7-8
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	10 à 20 min.
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, soit en utilisant le mime ou en donnant des indices.
- 2 À tour de rôle, en secret, dis un mot relié aux arts à l'oreille d'une personne participante.
- 3 Demande au jeune de le faire deviner au reste du groupe.
- 4 Lorsque le mot est deviné, on passe à une autre personne participante.

Suite au verso →

ASTUCES

- Fais piger des images si cela peut aider les jeunes plutôt que d'utiliser seulement des mots.
- Utilise des indices pour aider le groupe à deviner.
- Commence le jeu en faisant toi-même deviner le premier mot pour t'assurer de la compréhension des jeunes.

Exemples de mots faciles à mimer :

- Musique : tambour, guitare, chanter
- Arts visuels : peinture, pinceau, dessin
- Danse : ballerine, sauter, tourner
- Art dramatique : masque, costume, théâtre.

VARIANTES

- Propose de jouer en équipe. Divise le groupe en petites équipes. Chaque équipe a une personne qui mène le jeu et fait deviner le même mot en même temps. Le but est d'être le plus rapide possible.

JEU 4



L'histoire trouée

7-8
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	15 à 25 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Une histoire, au choix

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 en complétant les phrases avec des mots, puis de la jouer au théâtre.
- 2 À voix haute, lis l'histoire au groupe et, lorsqu'il y a un trou, pose des questions pour que les jeunes choisissent ensemble le mot qui va compléter la phrase.
- 3 Fais une deuxième lecture pour que tous et toutes comprennent bien l'histoire.
- 4 Distribue un rôle à chaque jeune. Ensemble, créez une pièce de théâtre à partir de l'histoire.

Suite au verso →

ASTUCES

- Choisis une histoire adaptée à l'âge et aux intérêts du groupe pour susciter leur attention et les engager dans l'activité.
- Même si l'histoire n'est pas trouée, tu peux décider d'enlever certains mots et de les remplacer par les suggestions des jeunes.
- Prévois quelques éléments de costume pour engager encore plus les jeunes dans la pièce de théâtre.

VARIANTES

- Présentez la pièce de théâtre lors d'un rassemblement au camp.

JEU 5



Créature imaginaire

7-8
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 Donne un mot simple à chaque personne participante (**p. ex.** feu, soleil, ballon, chat, etc.).
- 2 Demande aux jeunes de dessiner une créature en s'inspirant de leur mot.
- 3 Lorsque les dessins sont complétés, demande à chaque jeune de présenter sa créature.

Ma créature vit ici...
Elle mange ça...
Elle peut faire ça...
Elle s'appelle...

Suite au verso →

ASTUCES

- Pose des questions aux jeunes pendant l'activité pour susciter leur imagination (**p. ex.** Est-elle gentille ou méchante ? Est-ce qu'elle a un pouvoir ?)
- Les jeunes plus rapides peuvent refaire la même créature, mais dans un environnement différent ou à un stade de vie différent (**p. ex.** bébé, adolescence, adulte).

VARIANTES

- Forme un recueil des créatures avec tous les dessins.
- Organise un jeu de devinettes en plaçant tous les dessins au sol; chaque participant ou participante doit faire deviner sa créature aux autres en la décrivant.
- À l'aide de costumes ou de matériel, tentez de reproduire les créatures dessinées.

JEU 6



Impro objet

7-8
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 une histoire 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 un objet parmi ceux que tu auras rassemblés.
- 3 Demande aux jeunes de créer une histoire à partir de l'objet choisi.
- 4 À tour de rôle, chaque équipe présente son histoire au reste du groupe.

Suite au verso →

ASTUCES

- Aide les jeunes à développer leur imagination en posant des questions simples.
- Choisis des objets simples et reconnaissables, mais aussi des objets plus farfelus pour stimuler la créativité.
- Encourage les jeunes à donner un nom et une personnalité à leur objet.
- Valorise l'humour et la spontanéité.

VARIANTES

- Demande aux équipes d'échanger leurs objets entre elles et de créer une nouvelle histoire.
- Demande aux jeunes de présenter l'histoire de façon active, en incarnant les personnages et les objets.

JEU 7



Cinéma muet

7-8
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 Divise le groupe en petites équipes de trois à quatre jeunes.
- 3 Propose un thème à chaque équipe.

P. ex. : vol de biscuits, mission secrète, objet perdu, etc.
- 4 Demande à chaque équipe de préparer une courte scène muette d'une à trois minutes portant sur le thème donné. Les jeunes doivent seulement utiliser la musique et les gestes pour s'exprimer.

Suite au verso →

-
- 5** À tour de rôle, chaque équipe présente sa scène devant les autres.
-

ASTUCES

- Encourage les expressions exagérées, comme dans les films muets.
- Mets des accessoires à disposition pour que les jeunes puissent les utiliser.

VARIANTES

- Utilise différents styles musicaux selon le ton de la scène.
- Propose à chaque équipe de donner un nom créatif à leur petit film.

JEU 8



Statues dansées

7-8
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	15 à 20 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 Donne un thème ou une situation.

P. ex. : glisser sur la glace, se brosser les dents, sauter dans les flaques d'eau, etc.
- 2 Demande aux jeunes de bouger au rythme de la musique en illustrant le thème ou la situation donnée.
- 3 Demande aux jeunes de se figer en statues lorsque la musique s'arrête.
- 4 Refais le jeu avec d'autres thèmes ou situations amusantes.

Suite au verso →

ASTUCES

- Montre l'exemple pour encourager les personnes plus timides à participer.

VARIANTES

- Utilise divers styles musicaux; les jeunes pourront bouger de façon différente.
- Place les jeunes en petites équipes pour stimuler la collaboration.
- Propose des combinaisons d'actions pour augmenter le niveau de difficulté.

JEU 9



Assiette artistique

7-8
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** Demande aux jeunes de dessiner des aliments qu'ils aiment pour représenter une assiette équilibrée.
- 4** Colle tous les dessins des aliments sur un mur pour en faire une sorte d'exposition ou de murale.
- 5** Demande à chaque jeune de présenter son dessin au reste du groupe.

Suite au verso →

ASTUCES

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

VARIANTES

- Demande aux jeunes de nommer un aliment de leur assiette faisant partie de la catégorie des aliments protéinés, des fruits et légumes ou des aliments à grains entiers. L'exercice peut être répété de sorte que chaque jeune identifie les différents groupes sur le dessin d'un autre jeune.
- Demande aux jeunes de découper des aliments dans des circulaires et de faire un collage plutôt que de les dessiner.

JEU 10



Recettes en folie



7-8
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.
- 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

- Aide les jeunes à varier les aliments pour que l'ensemble soit le plus complémentaire possible.
 - **P. ex. :** essaie que chaque recette contienne un fruit ou un légume, un produit céréalier et un aliment protéiné (viande, produit laitier, tofu, légumineuses, etc.).

VARIANTES

- Demande aux jeunes de dessiner leurs recettes pour en faire un livre.

JEU 11



Laboratoire alimentaire

7-8
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 En groupe, demande aux jeunes d'inventer un nouveau fruit ou un nouveau légume.
- 2 Demande aux jeunes de dessiner leur création collective.
- 3 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.).
- 4 Demande aux jeunes de te présenter leur nouveau fruit ou légume sous forme de mini-pièce de théâtre.

Suite au verso →

ASTUCES

- Donne des exemples simples de fruits et de légumes que les jeunes connaissent pour les aider à réfléchir.

VARIANTES

- Demande aux jeunes de créer un autre type d'aliment qu'un fruit ou un légume.

JEU 12



Mélodie des aliments

7-8
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	20 à 30 min.
Lieu	Intérieur ou extérieur
Matériel	Téléphone intelligent

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 chanteront et d'autres qui reproduiront les sons.
- 3 Lorsque la création est terminée, faites la petite prestation musicale.

ASTUCES

- Donne des indices au besoin pour deviner les sons.
- Utilise des sons simples; tu peux aussi les produire toi-même.

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.



**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**







7-8 ANS