



TREPLIN SANTÉ

UN PROGRAMME
DE LA FONDATION LDT

FICHES ART

On s'exprime

GROUPE
D'ÂGE

5-6 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

5-6
ANS

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

But du jeu

Utiliser des éléments de la nature pour créer une grande œuvre collective au sol.

Description et organisation du jeu

- 1 Demande aux jeunes de tracer des formes simples au sol (ex. : cercles, vagues, cœurs, etc.). Il est possible d'utiliser des craies, des branches ou simplement les doigts pour creuser.
- 2 Encourage la répétition des formes.
- 3 Propose au groupe d'aller à la recherche d'éléments de la nature (ex. : feuilles, branches, cocottes, etc.).
- 4 Rappelle au groupe qu'on ne cueille pas les plantes vivantes. On prend seulement ce qui est tombé par terre (sans arracher).

Suite au verso →

-
- 5 Demande aux jeunes de déposer les éléments dans les formes tracées au sol.
 - 6 Guide le groupe au besoin, sans trop intervenir : « Dépose seulement des feuilles dans le cercle ».
 - 7 Invite les jeunes à marcher autour de l'œuvre, à observer les formes, les couleurs et les textures. « Qu'aimes-tu? Que vois-tu? »
-

ASTUCES

- Pour les groupes de tout-petits, travailler en groupe ou en cercle facilite la coopération.
- Laisse les jeunes toucher, manipuler, sentir les éléments de la nature; il s'agit aussi d'une expérience sensorielle.

VARIANTES

- Ajoute une thématique ou un objectif à l'œuvre : « On va construire une route pour les fourmis. »

JEU 2



Objets détournés

5-6
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	15 à 20 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 reliée à une partie du corps d'un personnage imaginaire.

P. ex. :

Une moppe = les cheveux

Une boîte d'œufs = les pieds

Une cuillère = un bras magique

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

Suite au verso →

Objets détournés

5-6

-
- 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, un personnage collectif. L'animateur ou l'animatrice aide à positionner les objets pour créer une silhouette amusante.
-

ASTUCES

- Prévois des objets souples, légers et sécuritaires.
- Stimule l'imagination par des questions : « À quoi pourrait-il servir ? », « Où vit ce personnage ? », « A-t-il un pouvoir spécial ? »

VARIANTES

- Invente une histoire qui met en scène le personnage créé.



JEU 3



Devine l'art

5-6
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 simples 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.
- Choisis des mots familiers comme : pinceau, tambour, costume, peinture, etc.

JEU 4



L'histoire trouée

5-6
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.

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 ou des sons.
- 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.

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.
- Prends en note les changements et relis l'histoire une deuxième fois pour que ce soit encore plus dynamique.

VARIANTES

- Pendant la deuxième lecture, propose au groupe de créer une histoire active. Fais bouger les jeunes comme les personnages de l'histoire.

JEU 5



Créature imaginaire

5-6
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.

Quel est son nom ? Où vit-elle ?

Suite au verso →

ASTUCES

- Tu peux accompagner ton mot d'une image pour que ce soit plus visuel pour les participants et les participantes.
- Pose des questions aux jeunes pendant l'activité pour susciter leur imagination.
P. ex. Qu'est-ce qu'elle aime manger ? Qui sont ses amis ? Dort-elle dans une grotte ?
- Les jeunes plus rapides peuvent faire plus d'une créature.

VARIANTES

- Fais imprimer des images ou récupère des revues et propose aux jeunes de faire un collage.
- Colle tous les dessins sur une grande affiche pour créer un « monde de créatures ».

JEU 6



Impro objet

5-6
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 deuxième vie » à un objet.

Description et organisation du jeu

- 1 Demande aux jeunes de choisir un objet parmi ceux que tu auras rassemblés.
- 2 Demande-leur d'imaginer ce que l'objet peut devenir.

P. ex. Un objet magique ? Un ami rigolo ?
Un objet qui parle ?
- 3 Demande aux jeunes de dessiner l'objet pour illustrer sa nouvelle « vie ».
- 4 À tour de rôle, demande à chaque jeune de présenter ce que fait son objet.

P. ex. Ma brosse à dents magique danse le soir avant de se coucher.

Suite au verso →

ASTUCES

- Aide les jeunes à développer leur imagination en posant des questions simples.
- Choisis des objets simples et reconnaissables.

VARIANTES

- Demande aux jeunes de se placer en équipe de deux pour échanger leurs objets et refaire l'exercice.
- Inventez ensemble une histoire qui inclut tous les objets inventés.

JEU 7



Cinéma muet

5-6
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 Propose un thème simple.
P. ex. Danser sous la pluie, faire une recette magique, jour d'anniversaire, etc.
- 3 Montre un exemple de scène mimée sans paroles, en utilisant seulement la musique et les gestes.
- 4 En groupe, répartissez les rôles et inventez l'histoire à partir du thème donné.
- 5 Demande au groupe de faire la prestation.

Suite au verso →

ASTUCES

- Invite un groupe d'âges plus avancés à venir aider avec l'activité.
- Mets des accessoires à disposition pour que les jeunes puissent les utiliser.

VARIANTES

- Utilise différentes musiques pour susciter des émotions variées. **P. ex.** musique dynamique pour un thème joyeux, musique plus lente et dramatique pour un scénario triste, etc.

JEU 8



Statues dansées

5-6
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 Demande aux jeunes de bouger au rythme de la musique.
- 2 Demande aux jeunes de se figer en statues lorsque la musique s'arrête. Tu peux suggérer que les statues expriment des émotions ou des actions différentes.

P. ex. la tristesse, la peur, jouer au hockey, grimper une échelle, etc.

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.

JEU 9



Assiette artistique

5-6
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 un aliment qu'ils aiment et qui pourrait faire partie de l'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 découper des aliments dans des circulaires et de faire un collage de leurs aliments favoris plutôt que de les dessiner.

JEU 10



Recettes en folie



5-6
ANS

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

But du jeu

Développer le talent 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

5-6
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.

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 de la façon la plus originale possible.
- 4 Demande aux jeunes de te présenter leur nouveau fruit ou légume.

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

5-6
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 ensemble une 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.



**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**

