

# JEU 1



## Arts de la nature

**13+**  
ANS

|                 |                            |
|-----------------|----------------------------|
| <b>Nombre</b>   | 1 groupe                   |
| <b>Durée</b>    | 30 min.                    |
| <b>Lieu</b>     | Extérieur                  |
| <b>Matériel</b> | 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.