

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).