

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.

