

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 ».