

JEU 5



Créature imaginaire

7-8
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.

Ma créature vit ici...
Elle mange ça...
Elle peut faire ça...
Elle s'appelle...

Suite au verso →

ASTUCES

- Pose des questions aux jeunes pendant l'activité pour susciter leur imagination (**p. ex.** Est-elle gentille ou méchante ? Est-ce qu'elle a un pouvoir ?)
- Les jeunes plus rapides peuvent refaire la même créature, mais dans un environnement différent ou à un stade de vie différent (**p. ex.** bébé, adolescence, adulte).

VARIANTES

- Forme un recueil des créatures avec tous les dessins.
- Organise un jeu de devinettes en plaçant tous les dessins au sol; chaque participant ou participante doit faire deviner sa créature aux autres en la décrivant.
- À l'aide de costumes ou de matériel, tentez de reproduire les créatures dessinées.