

JEU 5

Créature imaginaire

9-12
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 deux mots à chaque personne participante.
- 2** Demande aux jeunes de dessiner une créature en s'inspirant de leurs mots.
- 3** Demande aux jeunes d'écrire une histoire à propos de leur créature, comprenant:
 - Présentation (apparence, nom, lieu de vie)
 - Habitudes (ce qu'elle mange, aime ou craint)
 - Petite aventure ou événement
- 4** Demande à chaque jeune de présenter sa créature en la faisant vivre, en imitant sa personnalité, sa démarche, son ton de voix, etc.

ASTUCES

- Choisis des mots plus ou moins complexes selon le niveau de ton groupe.

VARIANTES

- Compile les créatures et leurs caractéristiques dans un « livre des créatures fantastiques ».
- Fais travailler les jeunes en équipe de deux pour créer des créatures à deux têtes, chacun inventant une moitié de créature.