

# JEU 6



## Impro objet

**5-6**  
ANS

|                 |                                 |
|-----------------|---------------------------------|
| <b>Nombre</b>   | 1 groupe                        |
| <b>Durée</b>    | 20 à 30 min.                    |
| <b>Lieu</b>     | Intérieur ou extérieur          |
| <b>Matériel</b> | Objets variés, papiers, crayons |

### But du jeu

Stimuler la créativité des jeunes en inventant  
« une deuxième vie » à un objet.

### Description et organisation du jeu

- 1 Demande aux jeunes de choisir un objet parmi ceux que tu auras rassemblés.
- 2 Demande-leur d'imaginer ce que l'objet peut devenir.  
  
**P. ex.** Un objet magique ? Un ami rigolo ?  
Un objet qui parle ?
- 3 Demande aux jeunes de dessiner l'objet pour illustrer sa nouvelle « vie ».
- 4 À tour de rôle, demande à chaque jeune de présenter ce que fait son objet.  
  
**P. ex.** Ma brosse à dents magique danse le soir avant de se coucher.

Suite au verso →

## ASTUCES

- Aide les jeunes à développer leur imagination en posant des questions simples.
- Choisis des objets simples et reconnaissables.

## VARIANTES

- Demande aux jeunes de se placer en équipe de deux pour échanger leurs objets et refaire l'exercice.
- Inventez ensemble une histoire qui inclut tous les objets inventés.