Créativarium

S'inspirer d'une carte pour créer avec des éléments naturels *(ou non)*.

NOTE : Les règles sont expliquées en fonction du jeu « 50+ façons de jouer avec Les chiffres et les nombres ». C'est un exemple. Vous devez adapter le jeu en fonction des cartes que vous voulez utiliser pour jouer.

TYPE DE JEU Relationnel

ÂGE 3 et +

JOUEURS 1 à 10

DURÉE 5 minutes

BUT DU JEU

- Avec divers objets, créer une œuvre d'art spontanée et éphémère inspirée des chiffres et des nombres.

INTENTION PÉDAGOGIQUE

- Connaître les nombres et savoir les associer.

BÉNÉFICE

- Développer le détachement.

MATÉRIEL REQUIS

- Jeu de cartes « 50+ façons de jouer avec Les chiffres et les nombres »
- Sablier de 3 minutes *(ou chronomètre)*
- Divers éléments créatifs :

De la nature :

- Pommes de pin
- Feuilles
- Fleurs
- Branches, etc.

Artistiques :

- Crayons de différentes formes et grosseurs
- Feuilles de papier de différentes couleurs
- Pompons
- Trombones
- Cure-pipes
- Cotons-tiges
- Cure-dents
- Boutons
- Cubes de construction, etc.

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_016

v1.0

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.

Autres :

- Riz
- Pâtes alimentaires sèches
- Lentilles
- Haricots secs, etc.

MISE EN CONTEXTE

Le Créativarium est une œuvre éphémère, c'est-à-dire qui est appelée à exister seulement durant un court laps de temps. Pour conserver une trace de l'œuvre, la prendre en photo. À la fin de l'activité, inviter les joueurs à détruire leur œuvre et à recycler les matériaux. Cela permet de développer le détachement.

PRÉPARER LE JEU

- Sélectionner les cartes « Nombre » *(contour rouge)* connues des joueurs *(pour faire découvrir de nouvelles cartes, voir page 8 du livret)*.
- Bien mélanger les cartes choisies et en faire une pioche *(face cachée)*.
- Disposer tout le matériel nécessaire sur l'espace de jeu.
- Prévoir les divers éléments créatifs en fonction du nombre de joueurs.

JOUER

L'animateur doit :

- Au besoin, expliquer ce qu'est une œuvre éphémère.
- Piocher 1 carte « Nombre » et la déposer à la vue de tous les joueurs sur l'espace de jeu *(ex. : 7)*.

Chaque joueur doit :

- Réfléchir à une représentation du nombre ou à ce que ce nombre lui inspire *(ex. : Blanche-Neige et les 7 nains)*.

Le temps d'un sablier *(3 min)*, chaque joueur doit :

- Choisir plusieurs éléments parmi le matériel qui se trouve à sa disposition.
- Disposer sur son espace de jeu personnel les éléments choisis de manière à réaliser une œuvre éphémère à partir de la représentation qu'il s'est faite du nombre.

Lorsque le temps est écoulé, chaque joueur doit, à tour de rôle :

- Nommer le nombre pioché.
- Décrire sa création aux autres joueurs *(il n'y a pas de mauvaises réponses)*.

Tous les joueurs doivent ensuite détruire leur œuvre éphémère.

VARIANTE

- Inviter préalablement les joueurs à récolter eux-mêmes des éléments de la nature *(pommes de pin, feuilles, écorces, coquillages, etc.)*.

POUR AUGMENTER LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

OPTION A

- Ajouter des contraintes à l'activité *(ex. : jouer en silence ; choisir un seul objet à la fois et le placer sur l'œuvre avant d'en choisir un autre, etc.)*.

OPTION B

- Jouer tous ensemble sur une seule et même œuvre éphémère. À tour de rôle, les joueurs doivent déposer un objet sur l'œuvre collective. Un élément peut aussi être déplacé sur l'œuvre par n'importe quel joueur lors de son tour. Lorsque le temps est écoulé, discuter de la façon dont le nombre est finalement représenté et du déroulement de l'activité.

Vidéo explicative : amelio.tv/MJ_O16

v1.0

2020 TOUS DROITS RÉSERVÉS © AMÉLIO ÉDUCATION INC.