



Voyageur

Fiche d'activité

Grand jeu : *Le land-art des émotions*

Lien avec l'élément : T E A F Es

Durée : 45min à 1h30

Nombre d'enfants : minimum 1 sizaine

Nombres d'adultes : 1 chef par sizaine

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

A1 : mettre des mots et extérioriser une émotion ressentie
A2 : avoir participé à des temps de partage sur les émotions

D1 : respecter toute forme de vie

Matériel :

- Un espace riche en nature

A noter :

Activité qui peut être faite après le temps spi sur les émotions.

But du jeu :

Exprimer des émotions via les éléments de la nature.

Déroulement :

- 1) Introduction aux émotions (voir ci-dessous) - ou - temps spi « les émotions et la météo intérieure » 40 min

Exemple d'introduction aux émotions :

- En tribu, on fait une liste des 10 émotions qu'on ressent le plus souvent. En essaye de mettre autant d'émotions négatives que positives. **10 min**
- Une fois que la liste est fixée, chaque sizaine choisit 2 ou 3 émotions (selon la taille du groupe) à représenter en mime. Chaque sizaine avec son chef préparent un tableau vivant (comme un arrêt sur image, pas de mouvement ni de son) pour chaque émotion. **10 min**
- On revient en grand groupe, chaque sizaine montre ses tableaux vivants aux autres sizaines, elles doivent deviner quelles émotions sont représentées.

- 2) Choix d'une émotion - 5min

Chaque sizaine va s'isoler dans un coin de nature avec son chef de sizaine. Chaque Voyageur choisit personnellement une émotion qui lui tient à cœur.

- 3) Elaboration d'une œuvre - 20 min

Chaque Voyageur va se trouver un coin pour représenter son émotion qu'il a choisi. On peut faire une œuvre en 2D ou 3D, l'essentiel est de ne pas abîmer la nature. Il faut choisir un coin qui ne va pas déranger et utiliser des choses qui sont déjà tombées au sol.

Fin du jeu :

4) Le musée des émotions - 20 min

Quand tout le monde a fini, la sizaine se réunit avec son chef. On fait le tour une à une des œuvres d'art, chacun explique ce qu'il a fait et la dernière fois qu'il a ressenti cette émotion. Un partage est possible avec les autres Voyageurs.

Pour aller plus loin :

Imaginaire possible :

Les elfes de la forêt enchantée se sont fait piquer les émotions par la malédiction de Balthazar, la tornade de l'horreur.

Le seul moyen pour que les elfes de la forêt retrouvent leurs émotions c'est qu'on leur refasse découvrir...

Aidons les en représentant dans leur domaine avec leurs éléments, les émotions afin qu'ils puissent retrouver le bonheur, la joie et même la tristesse quand quelqu'un les quitte !