



Arts dramatiques

3-10 ans

0 à 15 min

Petit groupe (5 à 15)

La drôle de maladie

Le participant doit imaginer les conséquences loufoque d'une maladie imaginaire.

Source: Association québécoise de la Garde Scolaire (AQSG)

Déroulement

Consignes

1. Le maître de jeu doit déterminer une situation médicale particulière (ex. Papa a avalé la radio);
2. Le participant doit inventer les conséquences de la «maladie» et nommer le tout devant les autres (ex. heureusement papa peut faire jouer de la musique même sous la douche, les antennes lui sortent par les oreilles, etc.);
3. Le participant ayant fait preuve de la plus grande créativité remporte le défi.