

Quelles activités créatives choisir ?

Lorsqu'on pense «activité créative», on a envie de trouver une activité avec un résultat final de malade. Mais il faut avant tout choisir son activité selon l'âge du public, sans vouloir un résultat digne de Picasso.



Voici quelques infos pour vous aider à choisir vos activités créatives. Ces informations se basent sur les observations de certain·e·s pédagogues mais ne sont pas une vérité absolue. Cette fiche ne remplace pas l'observation que vous ferez de votre groupe.

De 2,5 ans à 4 ans

Le développement : la motricité fine augmente progressivement.

L'enfant s'exerce à ouvrir, fermer, mettre des boutons, découper notamment avec des ciseaux...

Il/elle aime être en situation d'autonomie mais surtout de réussite → privilégier des activités qu'il/elle peut réaliser seul·e mais où il ne faut pas nécessairement se dépasser pour réussir.

Le dessin : 2 ans et demi = maîtrise du geste qui commence à apparaître → il/elle essaye de colorier certaines zones → apparition de zones, de formes et/ou de couleurs isolées.

3 ans = âge du dessin → l'enfant adorera s'exprimer au travers du dessin libre.

Ce qu'il/elle aime : les activités qui permettent d'éveiller les 5 sens.

Il/elle aime toucher et goûter → varier le matériel, sa couleur, sa forme, ses textures...

Dans la première partie de la tranche d'âge, il/elle aime construire et surtout déconstruire les œuvres.

Exemples d'activités : peinture avec les mains, manipulation du sable, de l'eau, de la pâte à sel, collage de gommettes, jeu de construction d'œuvre.

Durée : les activités créatives sont très appréciées mais doivent rester de courte durée (de 10 à 15 minutes).

Résultat : c'est l'activité qui compte plus que le résultat.

Rôle de l'animateur·trice : écouter, être patient·e, ne pas faire à la place de l'enfant...

De 4 ans à 6 ans

Le développement : il/elle commence à dessiner sans dépasser, à couper sur une ligne. Il/elle est très créatif·ve, aime se raconter des histoires.

Le dessin : représentation du savoir («des os sous les habits») et pas de l'observation réelle des choses.

Ce qu'il/elle aime : les activités de manipulation et de construction autour des sens.

L'imitation → proposer de construire des déguisements, de créer un sac...

Curieux·se, il/elle aime regarder fonctionner les choses → proposer des petits bricolages qui l'aident à observer.

Exemples d'activités : manipulation du sable, de l'eau, de la pâte à sel... Construire des œuvres utiles (cadre photo) ; qui lui permettront d'imiter (masque) ; ou d'expérimenter (moulin à vent, carillon).
Dessin libre.

Durée : temps d'attention court (10 à 15 minutes). On peut prévoir plusieurs étapes pour finaliser la même activité.

Résultat : grande envie de représenter des choses réelles mais il/elle sera toujours déçu-e par son résultat pas assez précis.

Rôle de l'animateur·trice : faire la même activité (imitation possible), compréhension, encouragement, laisser imaginer selon les envies, ne pas vouloir que le résultat colle à la réalité.

De 6 ans à 8 ans

Le développement : de manière générale, il/elle préfère se dépenser physiquement plutôt que rester longtemps sur une activité créative. Il/elle aime récolter, trier, classer. C'est l'âge des grands questionnements et des «pourquoi ?».

Le dessin : réaliste (moins créatif), il vise à reproduire la réalité.

Ce qu'il/elle aime :

Réalisations pratiques → potager, grandes constructions, carte pour envoyer aux parents...

Comprendre le monde qui les entoure → réalisation de mini-expériences.

Il/elle commence à apprécier les activités liées à l'expression corporelle, au théâtre et à faire de la musique → la création de marionnettes ou d'instruments peut les intéresser.

Exemples d'activité :

Herbier, jardin japonais, récolte d'éléments à utiliser, construction (cerf-volant, station météo, boîte noire...).

Durée : les activités peuvent commencer à devenir plus longues mais il/elle s'énervera ou se détournera vite en cas de non-maîtrise ou d'échec.

Résultat : Il/elle aime être le seul-e responsable du résultat.

Rôle de l'animateur·trice : donner des repères, aider à s'organiser, encourager, valoriser, être patient-e face aux nombreuses questions...

De 9 ans à 12 ans

Le développement : âge social → il/elle va vouloir développer ses interactions mais aussi son endurance en priorité. Intéressé-e par les créations où il/elle pourra exprimer ce qu'il/elle sait.

Ce qu'il/elle aime :

Créer des choses sans être dirigé-e. Avoir des moments plus individuels et l'activité créative peut aider → leur laisser un bloc de terre glaise, les laisser sculpter selon leur envie, s'il y a des demandes individuelles, se rendre près du/de la participant-e pour expliquer les techniques.

Il/elle aime résoudre des problèmes et des défis → proposer de construire un radeau.

Il/elle aimera aussi travailler sur des œuvres qui lui permettent de découvrir de nouvelles choses ou de nouvelles cultures ou en lien avec ce qu'il/elle aime.

Exemple d'activité : sculpture, bracelet brésilien, travail de différentes matières (bois) avec des outils plus sophistiqués (scie), technique de peinture, création de son propre jeu de société...

Résultat : il/elle sera très critique envers son œuvre et celle des autres.

Rôle de l'animateur·trice : aider à prendre conscience de leurs compétences, être disponible, valoriser, veiller à ce que chacun-e puisse avoir une place, des responsabilités.

De 12 ans à 14 ans

Le développement : désir de rivaliser avec l'adulte → il ne faut plus des activités d' « enfants ». Il faut faire comme les grands.

Ce qu'il/elle aime :

Dépasser ses limites → proposer des activités manuelles techniques.

Il/elle aimera intégrer des aspects technologiques comme la photo, la vidéo, les réseaux sociaux...

Exemple d'activité : proposer plusieurs activités créatives différentes en fonction des envies car il/elle n'apprécie pas qu'un adulte les force. Demander de fabriquer, en sous-groupe, une épreuve pour les autres groupes ou pour les plus jeunes. Il/elle aimera par exemple s'investir dans la préparation d'une Kermesse.

Résultat : il/elle sera très sensible au regard des autres sur sa réalisation. Les relations qu'il/elle a construites durant l'activité sont plus importantes que l'activité ou son résultat.

Rôle de l'animateur-trice : laisser du temps pour les activités, favoriser la participation, questionner les envies du groupe, laisser prendre des initiatives et des responsabilités.

Les adolescent·e·s

Le développement : moment où il/elle dessine le contour de son identité d'adulte → leur estime de soi est très touchée par les réussites, les difficultés et les remises en question des pairs ou de modèle. Période de toutes les contradictions : à un moment il/elle est enjoué·e puis triste juste après, timide puis assuré·e, égoïste et puis généreux·se...

Il/elle se cherche encore.

Ce qu'il/elle aime :

des activités où les choses se construisent en groupe → mettre en place des projets qui impliqueront peut-être plusieurs types d'activités créatives. Il/elle aime l'autonomie et poser ses propres choix.

Exemple d'activité : projet.

Résultat : besoin de réussir des choses difficiles, mieux que les autres → il/elle se comparera beaucoup.

Il est donc important de conserver la valorisation de chacun·e et le plaisir de faire ensemble.

Rôle de l'animateur-trice : sécuriser le lien affectif que le/la jeune entretient avec l'adulte grâce à de la disponibilité, de la délicatesse et une juste distance. Canaliser, gérer et suivre les demandes et les projets.