

# L'animal imaginaire

**#découvrir**  
**#lâcher prise**  
**#créer un climat de confiance**  
**#stimuler la créativité**

Utilisé avant un atelier de co-conception ou de prototypage, il permet à chacun de dédramatiser son rapport au dessin. Permet aussi de créer une production commune en stimulant l'imagination. Également appelé «La Chimère» ou «Le cadavre exquis».

NOMBRE DE PARTICIPANTS  
8 - 12

TEMPS DE PRÉPARATION  
AUCUN

DURÉE DE L'EXERCICE  
30 MIN

MATÉRIEL › feutres de couleurs qui fonctionnent bien  
 › tableau blanc ou grandes feuilles

- DÉROULÉ
- › Préparer une grande feuille de papier au centre de l'espace.
  - › Proposer tour à tour à chaque personne du groupe de venir dessiner une partie d'un personnage pour qu'ensemble, on obtienne une chimère.
  - › Découvrir petit à petit votre animal imaginaire prendre forme sous vos yeux.
  - › Lorsque le dessin est terminé [que tout le monde est passé au moins une fois], inviter l'équipe à donner un nom à leur animal fantastique.
  - › Débriefing : puissance du groupe. Le dessin, même maladroit, est parlant. Il nous reste tous de bons restes de nos talents d'écoliers.

### Points de vigilance

L'exercice peut être proposé sans voir le dessin se constituer peu à peu. On constitue 2 groupes. Une feuille passe de main en main puis est repliée de manière à cacher le dessin précédent. Lorsque les dessins sont passés auprès de chaque personne, on déplie et l'on compare nos productions.

### Pour aller plus loin...

Dessiner son binôme en ayant la main dans une enveloppe. On ne voit alors pas son propre dessin et l'on doit observer avec attention son partenaire. Présenter ensuite les portraits des duos au groupe entier.

**Notez/collez vos remarques** .....

.....

.....

.....

.....