

le vivre ensemble

6-8 ans

24 enfants

Activités d'expression

O Objectif

CHOIX RETENU

- Participer à une création collective en proposant des idées et en acceptant celles des autres.
- Renforcer la confiance en soi et le respect mutuel grâce à des situations de jeu partagé.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. L'animateur devient le messenger d'une troupe de personnages qui n'arrivent plus à préparer leur fête parce que chacun veut parler en même temps. Les enfants sont invités à entrer dans l'histoire pour aider ces personnages à se comprendre et à inventer ensemble une solution.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée avec un grand espace central pour le cercle, le jeu de voix et les petites scènes, et un espace latéral pour observer ou attendre son tour. Installer le matériel de manière simple et visible : un objet de parole, éventuellement quelques accessoires légers pour les scènes mimées, et une zone pour poser les productions de groupe. Veiller à ce que les déplacements se fassent sans courir, avec des trajets courts et fluides entre le cercle, les binômes/trios et l'espace de passage devant le groupe. Écarter tout obstacle, sécuriser les coins du mobilier et prévoir une organisation permettant à 24 enfants d'être répartis sans être serrés. Adapter l'espace pour que chacun voie et entende bien, en privilégiant une disposition en demi-cercle si le groupe est trop nombreux pour un cercle fermé.

A Accueil

Rassembler les enfants de façon calme et les installer dans le cercle. Présenter l'activité comme un jeu d'expression autour du vivre ensemble, en rappelant que chacun pourra proposer, écouter et participer sans obligation de parler fort ou de jouer devant tous. Expliquer les règles essentielles : on écoute quand quelqu'un parle, on attend le signal ou l'objet de parole, on respecte les idées des autres et on peut participer par la voix, le geste ou le mime. Annoncer que l'objectif est d'aider les personnages de l'histoire à mieux communiquer et de construire ensemble des solutions. Si nécessaire, répartir rapidement le groupe en binômes ou petits groupes en fonction des étapes prévues, en veillant à mélanger les enfants pour favoriser les échanges.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Former un grand cercle et lancer un premier jeu de voix : chaque enfant dit son prénom avec un ton, un geste ou une émotion, puis le groupe le répète pour s'habituer à écouter et observer les autres.
2. Présenter la situation des personnages en difficulté et inviter les enfants, par petits groupes, à imaginer une manière de parler sans se couper la parole : ils testent une consigne simple comme lever la main, attendre un signal ou se passer un objet de parole.
3. Mettre les enfants en binômes ou trios pour créer une courte scène mimée où deux personnages veulent la même chose ; ils doivent trouver ensemble une solution qui permet à chacun d'être entendu et de participer.
4. Réunir les groupes et faire jouer quelques scènes devant les autres, avec une règle : avant de commencer, le groupe annonce comment il va montrer l'écoute, le partage de la parole ou l'aide entre personnages.
5. Terminer par une création collective rapide : tous les enfants inventent ensemble une phrase, un geste ou un petit slogan de groupe qui résume comment on fait la fête ensemble sans se couper la parole.

le vivre ensemble

Suite de la fiche OSAADRAFRA : rythme, posture de l'animateur, fin de séance, rangement et analyse.

R Rythme

Prévoir une progression simple et rassurante : un temps d'entrée en activité dynamique avec le jeu de voix, puis des temps plus calmes de recherche en petits groupes, et enfin des passages collectifs pour partager les scènes. Alternier régulièrement action, écoute et observation afin de maintenir l'attention des 6-8 ans sans les fatiguer. Laisser des temps courts de préparation pour les binômes ou trios, car à cet âge les enfants ont besoin de consignes concrètes et de repères stables. Prévoir des transitions claires entre chaque étape avec un signal connu du groupe. Lors des scènes devant les autres, limiter le temps d'attente en faisant passer les groupes rapidement et en maintenant une consigne simple de participation pour tous.

A Animation

Adopter une posture encourageante et sécurisante, en reformulant les consignes avec des mots simples et en montrant des exemples si besoin. Accompagner les enfants dans leurs idées sans imposer une seule bonne réponse, afin de laisser place à la créativité et à l'expression personnelle. Soutenir les plus hésitants par des questions ouvertes ou des propositions de rôles simples, et valoriser toutes les formes de participation : parler, mimer, écouter, proposer, aider. Pendant les scènes, relancer avec des questions du type : « Comment faire pour que tout le monde soit entendu ? » ou « Quelle solution permet de jouer ensemble ? ». Réguler la prise de parole, rappeler le respect mutuel et encourager les enfants à accepter les idées des autres. L'animateur veille à ce que personne ne soit mis en difficulté, notamment lors des passages devant le groupe, et il reconnaît les efforts de coopération plutôt que la performance.

F Fin

CHOIX RETENU

Clore la séance par un salut collectif des personnages : tous refont le signal choisi pour parler sans se couper et l'animateur annonce que ce geste servira pour la suite de l'histoire. Une dernière valorisation du groupe termine le moment.

R Rangement

Prévoir un rangement court et collectif. Demander aux enfants de remettre les accessoires, l'objet de parole et les éventuels costumes à leur place, par petits groupes ou par équipes selon l'organisation choisie. Faire participer les enfants au rangement des espaces utilisés : cercle, zones de jeu et coin d'observation. Vérifier qu'aucun matériel ne reste au sol pour éviter les chutes, et contrôler l'état des accessoires après utilisation. Si des productions ou un slogan collectif ont été affichés ou notés, les conserver dans l'espace prévu par la structure. Terminer par un retour au calme avant de quitter la salle.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les deux objectifs ont été atteints : les enfants ont-ils proposé des idées, accepté celles des autres et participé à une création collective ? Ont-ils montré davantage de confiance, d'écoute et de respect mutuel pendant les jeux ? Observer le niveau de participation de chacun, y compris des enfants plus réservés, et repérer si les formes de participation proposées étaient suffisamment variées. Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : l'histoire des personnages a-t-elle permis d'entrer facilement dans le thème du vivre ensemble ? Analyser le déroulement, la clarté des consignes, la pertinence des binômes ou trios et la fluidité des passages en grand groupe. Observer si le rythme a bien alterné action, écoute et réflexion, et si les temps d'attente sont restés adaptés à l'âge. Noter la posture de l'animateur : a-t-il suffisamment encouragé, relancé et régulé sans trop guider ? Identifier les réussites, les difficultés éventuelles de prise de parole ou de coopération, et les adaptations à prévoir pour une prochaine séance : consignes plus courtes, groupes plus petits, temps de préparation plus longs ou supports d'expression plus variés.

Cartes personnages – troupe de la fête

cartes illustrées

Utilisation

À imprimer et découper en 6 cartes pour la sensibilisation et les jeux de rôle. L'animateur distribue une carte à un enfant ou à un petit groupe, puis invite à imiter le personnage avec la voix, le geste ou l'attitude indiqués.

Contenu

Planche de 6 cartes personnages à illustrer, format portrait, avec un prénom fictif, une apparence simple et une attitude facile à mimer.

1. Lila la luciole

- Apparence : petite luciole jaune avec une lumière douce, écharpe bleue.
- Expression : souriante mais un peu pressée.
- Détail pour l'image : elle tient une petite lanterne.
- Attitude à jouer : elle veut parler vite, mais elle apprend à lever la main et attendre son tour.

2. Nino le hérisson

- Apparence : petit hérisson brun, pull vert.
- Expression : calme, attentif.
- Détail pour l'image : il tient un objet de parole rond, comme une balle douce.
- Attitude à jouer : il écoute les autres et passe la parole.

3. Mado la marmotte

- Apparence : marmotte beige, bonnet rouge.
- Expression : surprise puis réfléchie.
- Détail pour l'image : elle montre une oreille avec un geste d'écoute.
- Attitude à jouer : elle regarde celui qui parle et attend le signal.

4. Rafi le renard

- Apparence : renard roux, gilet orange.
- Expression : enthousiaste, parfois un peu trop pressé.
- Détail pour l'image : il a une main levée pour demander la parole.
- Attitude à jouer : il apprend à ne pas couper les autres et à proposer une idée.

5. Zoé la grenouille

- Apparence : petite grenouille verte, foulard violet.
- Expression : joyeuse, malicieuse.
- Détail pour l'image : elle tient une petite étoile ou un cœur, symbole d'amitié.
- Attitude à jouer : elle aide à trouver une solution qui plaît à tout le monde.

6. Pipo le panda

- Apparence : panda blanc et noir, t-shirt jaune.
- Expression : douce et rassurante.
- Détail pour l'image : il tend les deux mains ouvertes comme pour inviter à se calmer.
- Attitude à jouer : il propose de respirer, de se regrouper et de parler chacun son tour.

Consigne d'usage pour l'animateur :

- Montrer une carte, nommer le personnage, puis faire répéter une courte phrase du type : « J'écoute », « Je lève la main », « Je laisse parler mon ami », « On trouve ensemble ».
- Les cartes peuvent servir à former les binômes ou trios : l'enfant incarne le personnage indiqué et joue une petite scène de fête.

- Si besoin, l'animateur peut aussi garder les cartes au centre du cercle et demander : « Qui veut devenir ce personnage ? »

Cartes situations de conflit – mini-scènes à résoudre

cartes de situations

Utilisation

À imprimer et découper en 6 cartes pour lancer les jeux en binômes ou trios. Chaque carte propose un petit conflit simple à mimer, puis à résoudre ensemble en trouvant une solution où chacun peut participer.



Le tambour unique



La décoration préférée



Le gâteau de fête



La chanson à choisir



Le jeu de la balle



La place sur le banc

Illustration pédagogique de l'annexe