

Monde imaginaire

6-8 ans

14 enfants

Activité Physique et Sportive

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer l'imaginaire moteur en adaptant ses déplacements à un univers fantastique.
- Coopérer avec les autres pour relever des défis physiques simples dans un monde imaginaire.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. « Les habitants du pays imaginaire ont envoyé un message secret : leur chemin est rempli d'obstacles et seul un groupe de héros peut le traverser. Êtes-vous prêts à relever les défis en équipe et à bouger comme des créatures fantastiques pour les aider ? »

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé et sécurisé, idéalement en salle de motricité ou en extérieur plat, avec des limites clairement matérialisées pour le parcours. Installer les ateliers en ligne ou en boucle pour faciliter les déplacements et éviter les croisements entre équipes. Prévoir des zones bien identifiées : départ, passage des obstacles, zone de relais et arrivée. Dégager tout obstacle dangereux, vérifier l'adhérence du sol et adapter le parcours à la taille et aux capacités des 6-8 ans. Laisser suffisamment d'espace entre les postes pour permettre l'attente en sécurité et la circulation de l'animateur. Prévoir une zone de repos à proximité si besoin, ainsi qu'un point d'eau en cas de chaleur.

A Accueil

Rassembler les enfants en demi-cercle ou en petit groupe face à l'animateur pour présenter l'univers du monde imaginaire et annoncer la mission des héros. Expliquer simplement les limites de l'espace, le sens du parcours, les zones de passage et les règles de sécurité : attendre son tour, ne pas bousculer, respecter les consignes et faire attention aux autres. Répartir les enfants en 2 à 3 équipes si nécessaire et montrer rapidement les différents déplacements attendus. Faire une démonstration courte d'un ou deux passages pour sécuriser la compréhension. Vérifier que chacun a bien compris avant de lancer la première traversée.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Former 2 à 3 petites équipes et attribuer à chacune une mission de héros du pays imaginaire : traverser un territoire rempli de créatures et d'obstacles sans sortir du chemin.
2. Installer un premier parcours moteur simple avec des zones à franchir : sauter dans des cerceaux comme des grenouilles magiques, passer sous une corde comme des elfes, marcher en équilibre sur une ligne comme sur un pont de nuages.
3. Faire évoluer le parcours en ajoutant une règle imaginaire à chaque passage : avancer en pas de géant, en vol de dragon bras écartés, ou en déplacement silencieux pour ne pas réveiller un monstre endormi.
4. Proposer un relais coopératif : le premier enfant réalise le trajet avec un objet magique à transporter, revient taper dans la main du suivant, puis l'équipe doit réussir ensemble une dernière traversée sans faire tomber l'objet.
5. Terminer par un défi collectif court où tout le groupe traverse une dernière fois le parcours en respectant une consigne commune choisie par l'animateur, par exemple tous en mode licornes bondissantes ou tous en explorateurs de la forêt enchantée.

Monde imaginaire

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

R Rythme

Prévoir un démarrage dynamique avec une consigne courte, puis des temps de passage alternés avec de brefs temps d'attente. L'activité doit enchaîner des moments d'action physique et de récupération rapide pour éviter la fatigue et l'agitation. Les passages individuels ou par petite équipe doivent être suffisamment courts pour maintenir l'attention des 6-8 ans. Introduire les règles imaginaires progressivement, une par une, afin de garder de la lisibilité. Prévoir des pauses très brèves entre deux tours pour reformuler, encourager et ajuster si besoin. Terminer par un défi collectif de courte durée pour relancer l'énergie sans allonger excessivement l'effort.

A Animation

L'animateur adopte une posture dynamique, rassurante et vigilante sur la sécurité. Il donne des consignes simples, concrètes et démonstratives, puis accompagne les enfants pendant les passages en encourageant l'engagement et la coopération. Il valorise les essais, les progrès et les réussites motrices, même partielles. Il veille à adapter les difficultés si un obstacle est trop complexe, à réguler les temps d'attente et à éviter les regroupements désordonnés. Il relance l'imaginaire par des rôles et des consignes fantaisistes courtes, sans multiplier les changements qui pourraient perturber le groupe. Il observe les réactions des enfants, reformule si nécessaire et laisse une place à l'autonomie dans les choix de déplacements ou dans la prise de relais.

F Fin

CHOIX RETENU

Former un dernier cercle de héros, applaudir les efforts de chacun et rappeler les réussites du groupe : sauter, passer, équilibrer, coopérer. Terminer en disant que le chemin du monde imaginaire est ouvert pour une nouvelle aventure à venir.

R Rangement

Faire participer les enfants au rangement par petites missions : ramasser les cerceaux, remettre les plots, enlever les repères de sol et rapporter les objets de relais. Vérifier que rien ne reste au sol pouvant provoquer une chute. Compter le matériel avec les enfants ou avec un petit groupe désigné, afin de s'assurer qu'il est complet et en bon état. Replacer le matériel dans son espace habituel et remettre la zone en état de sécurité. Faire un rangement rapide et collectif pour garder une fin de séance fluide.

A Analyse

Vérifier si les objectifs ont été atteints : adaptation des déplacements à l'univers imaginaire et coopération dans les défis. Observer la participation motrice de chacun, l'envie d'entrer dans le jeu, la compréhension des consignes et le respect des règles de sécurité. Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : les enfants ont-ils compris la mission et adhéré au thème ? Analyser le déroulement du parcours, la fluidité des transitions, la gestion des temps d'attente et l'adaptation des obstacles au niveau du groupe. Se questionner sur sa posture d'animateur : consignes claires, relances pertinentes, sécurité assurée, encouragements suffisants. Repérer les réussites du groupe, les difficultés rencontrées, les enfants à soutenir davantage et les ajustements à prévoir pour une prochaine séance : simplifier ou complexifier le parcours, mieux répartir les équipes, ou ajouter des variantes imaginaires plus progressives.

Monde imaginaire

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Cerceaux : 6 à 10 selon la longueur du parcours	☐	☐
Corde ou ruban pour matérialiser une ligne d'équilibre ou une zone basse à franchir	☐	☐
Plots, cônes ou repères de sol : 8 à 12	☐	☐
Objets « magiques » à transporter pour le relais : 2 à 4	☐	☐
Dossards, foulards ou bracelets pour identifier 2 à 3 équipes	☐	☐
Matériel de marquage de l'espace : craies, bandes, rubalise ou scotch selon le lieu	☐	☐
Chronomètre ou minuteur si l'animateur souhaite rythmer les passages	☐	☐
Trousse de secours à proximité	☐	☐
Gourde ou point d'eau accessible	☐	☐

Message du pays imaginaire

Carte d'introduction

Utilisation

À lire ou à montrer au groupe au début de la séance pour lancer la mission et faire entrer les enfants dans l'univers imaginaire.

Contenu

MESSAGE DU PAYS IMAGINAIRE

« Aventuriers et aventurières,

Le pays imaginaire a besoin de vous !

Le chemin secret qui mène jusqu'au cœur du royaume est rempli d'obstacles, de créatures étonnantes et de passages magiques.

Seuls des héros courageux, capables de bouger ensemble et de coopérer, pourront aider les habitants à traverser ce territoire enchanté.

Aujourd'hui, vous allez devenir :

- des grenouilles magiques,
- des elfes des sous-bois,
- des dragons du ciel,
- des explorateurs de la forêt enchantée.

Votre mission : avancer sans quitter le chemin, franchir les obstacles et réussir les défis jusqu'au bout du parcours.

Restez attentifs, écoutez les consignes, et surtout : aidez-vous les uns les autres !

Êtes-vous prêts à entrer dans le monde imaginaire ?

Alors, en route, héros du pays caché ! »

Cartes de missions fantastiques

Cartes-défis

Utilisation

À piocher ou à annoncer pendant le parcours pour changer la manière de se déplacer à chaque passage.



Illustration pédagogique de l'annexe

Grille de valorisation finale

Fiche mémo

Utilisation

À remplir rapidement pendant le cercle de fin pour mettre en valeur les réussites du groupe et conclure la séance positivement.

Contenu

GRILLE DE VALORISATION FINALE – MONDE IMAGINAIRE

Nom du groupe : _____

Date : _____

Objectif de la valorisation : repérer ce que le groupe a réussi pendant l'aventure imaginaire.

1. Le groupe a bien écouté les consignes :

- ☐ Oui, tout le temps
- ☐ Oui, la plupart du temps
- ☐ À retravailler

2. Le groupe a coopéré pour traverser le parcours :

- ☐ Très bien
- ☐ Bien
- ☐ À renforcer

3. Les enfants ont adapté leurs déplacements aux missions fantastiques :

- ☐ Grenouille magique
- ☐ Elfe discret
- ☐ Pont de nuages
- ☐ Vol de dragon
- ☐ Fée silencieuse
- ☐ Autre : _____

4. Les enfants ont respecté le chemin et les obstacles :

- ☐ Oui, avec succès
- ☐ Oui, quelques erreurs seulement
- ☐ Pas encore tout à fait

5. Le relais coopératif a été réussi :

- ☐ Oui
- ☐ Presque
- ☐ À recommencer plus tard

6. Le défi collectif final a été mené ensemble :

- ☐ Oui, en groupe
- ☐ Oui, avec aide
- ☐ Pas complètement

7. Ambiance générale observée :

- ☐ Joyeuse
- ☐ Dynamique

- ☐ Calme
- ☐ Concentrée
- ☐ Très motivée

Points forts du groupe :

- _____
- _____
- _____

Petite réussite à annoncer au cercle de fin :

« Aujourd'hui, notre groupe de héros a réussi à _____
_____. »

Mot de fin de l'animateur :

« Bravo à vous tous ! Vous avez traversé le monde imaginaire avec courage, énergie et entraide. »