

Sauver les doudous

6-8 ans

16 enfants

Activités d'expression

O Objectif

CHOIX RETENU

- Mobiliser l'imagination et le jeu de rôle pour identifier une situation de danger ou de besoin du doudou.
- Oser prendre une initiative et proposer une réponse adaptée en groupe pour le sauver.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

C. L'animateur présente une valise de secours du doudou, mais elle ne s'ouvre que si les enfants acceptent une mission spéciale : résoudre les cartes une par une pour libérer le doudou. À chaque carte, ils devront inventer la bonne action en petit groupe, comme s'ils étaient de vrais héros du doudou.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé et calme, en salle ou en extérieur sécurisé, permettant un jeu de rôle collectif avec deux zones bien identifiées : une zone centrale pour le doudou, les cartes et la démonstration, et deux zones d'équipe pour la réflexion et la préparation des scènes. Installer les enfants en demi-cercle ou par petits espaces de groupe afin qu'ils voient bien les cartes et les mimes. Laisser un passage libre pour les déplacements des enfants qui viennent tirer une carte et jouer la scène. Prévoir un coin 'sécurité' sans obstacle pour les déplacements rapides et un endroit où l'animateur peut garder les cartes hors de portée directe avant leur utilisation. Si l'activité est en intérieur, vérifier l'absence d'objets dangereux et sécuriser le sol ; si elle est en extérieur, choisir un espace plat, sans risque de chute et abrité si besoin.

A Accueil

Rassembler les 16 enfants en cercle ou en demi-cercle et présenter le doudou à sauver comme le personnage principal de l'histoire. Expliquer simplement que les enfants vont recevoir des cartes mission, qu'ils devront observer la situation, puis inventer ensemble une manière d'aider le doudou avec des gestes, des mots ou des mimes. Répartir les enfants en deux équipes de 8 en rappelant que le but n'est pas de gagner contre l'autre groupe, mais de réussir ensemble à sauver le doudou. Donner les consignes de base : écouter la carte, se mettre d'accord rapidement, respecter la parole et les idées des autres, ne pas se bousculer pendant les déplacements, et attendre le signal pour jouer la scène. Présenter brièvement le principe des cartes exemple : feu, blessure, peur, chute, froid, et montrer comment on peut répondre par un geste adapté.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les enfants en deux équipes de 8. Au centre, installer le doudou et une série de cartes retournées. Un enfant de chaque équipe vient tirer une carte à tour de rôle et la rapporte à son équipe sans la montrer aux autres.
2. L'équipe observe la carte et se met d'accord en silence quelques secondes pour inventer une solution simple. Un enfant mime le problème, un autre joue l'aidant, les autres préparent les gestes ou les mots à dire pour sauver le doudou.
3. Au signal de l'animateur, l'équipe joue sa scène devant l'autre équipe. Le but n'est pas de deviner vite, mais de montrer comment on aide le doudou : calmer, protéger, soigner, transporter, appeler à l'aide.
4. L'animateur valide la mission si l'action correspond à la situation de la carte. L'équipe gagne alors une partie du matériel symbolique nécessaire pour libérer le doudou, puis la carte suivante est prise par l'autre équipe pour garder du rythme.
5. Quand toutes les cartes ont été jouées, les deux équipes se rejoignent pour une dernière mission commune : remettre ensemble le doudou en sécurité en jouant en chœur les gestes les plus importants trouvés pendant le jeu.

Sauver les doudous

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

R Rythme

Prévoir un rythme dynamique mais sécurisé, avec une alternance régulière entre tirage de carte, temps court de réflexion, jeu de scène et observation des autres. Les moments de préparation doivent rester brefs pour maintenir l'attention des 6-8 ans, tout en laissant assez de temps pour imaginer une solution simple. Alternier les passages en action d'une équipe et les temps calmes d'écoute pour l'autre équipe, afin d'éviter l'attente passive. Après plusieurs cartes, prévoir une petite relance ou un changement de rôle pour garder l'intérêt. La dernière mission commune doit être plus collective et plus calme pour terminer ensemble sur une réussite partagée.

A Animation

L'animateur accompagne l'histoire en gardant un ton rassurant, dynamique et valorisant. Il lit ou montre les cartes clairement, reformule si besoin la situation pour aider les enfants à comprendre sans donner immédiatement la réponse. Il encourage les propositions, même imparfaites, et aide le groupe à choisir une action simple et cohérente. Pendant les scènes, il observe, sécurise les déplacements et relance par des questions courtes : 'Comment on protège le doudou ?', 'Qui appelle à l'aide ?', 'Quel geste calme la situation ?'. Il valorise la coopération, l'imagination, l'écoute et les initiatives, sans faire à la place des enfants. Si une proposition n'est pas adaptée, il recadre de façon positive et propose de recommencer autrement. Il veille à ce que chaque enfant puisse participer à sa manière : mimer, parler, proposer, porter le doudou, montrer le geste ou jouer le rôle de secours.

F Fin

CHOIX RETENU

A. L'animateur remet le doudou en sécurité avec le groupe, puis chacun dit en une phrase le geste qui a le mieux aidé : protéger, soigner, rassurer ou appeler à l'aide. On termine par un petit salut des héros du doudou.

R Rangement

À la fin de la séance, demander aux enfants de rapporter les cartes et les accessoires de secours vers un point central. Faire participer les deux équipes au rangement des éléments symboliques, à la remise du doudou à sa place et au tri des cartes déjà utilisées. Vérifier que rien ne reste au sol dans l'espace de jeu et que le matériel est complet et en bon état. Si des accessoires ont été manipulés, les remettre dans la boîte, la valise ou le sac prévu. Terminer par un rangement collectif rapide pour que la zone soit propre et sécurisée avant de quitter l'activité.

A Analyse

Observer si les enfants ont compris le sens des cartes et s'ils ont su proposer une réponse adaptée aux situations du doudou. Vérifier le niveau de participation de chacun, l'implication dans le jeu de rôle, la capacité à écouter les autres et à coopérer en petit groupe. Évaluer si la sensibilisation par la valise de secours et la mission du doudou a bien suscité l'envie d'entrer dans l'activité. Noter si le rythme était adapté à l'âge : temps d'attente supportable, transitions fluides, temps de réflexion suffisant sans perte d'attention. Repérer la posture de l'animateur : consignes claires, relances efficaces, valorisation, gestion du groupe et sécurité. Identifier les réussites, par exemple l'imagination, l'autonomie ou la qualité des mimes, ainsi que les difficultés éventuelles : compréhension des cartes, prises de parole, gestion du tour de rôle, maintien de l'attention. Prévoir pour une prochaine séance des cartes plus simples ou plus variées, davantage d'accessoires, ou un temps de préparation plus long si nécessaire.

Sauver les doudous

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 doudou principal à sauver	☐	☐
Cartes scénario illustrées ou écrites selon le niveau des enfants (nombre à adapter au déroulement prévu)	☐	☐
1 support ou boîte/valise pour présenter les cartes	☐	☐
Matériel symbolique de secours pour le jeu de rôle (ex. petit bandage, pansement factice, couverture, foulard, boîte de transport, téléphone jouet ou carton "appel à l'aide")	☐	☐
1 espace de rangement pour les cartes déjà utilisées	☐	☐
Eventuellement 1 grand tissu, cape ou sac pour symboliser la mission ou transporter le doudou	☐	☐
Matériel de marquage de l'espace si nécessaire (plots, ruban, cerceaux)	☐	☐
De quoi adapter les mimes si besoin selon les cartes (accessoires simples, non dangereux)	☐	☐
Eau à disposition selon la durée et la météo	☐	☐