

Découverte de cultures du monde

Assistant de création de projets d'animation
OSAADRAFRA par S. Picard

9-12 ans

24 enfants

6 séance(s)

Finalité du projet

Organiser une mini fête des cultures avec stands, jeux, musiques et spécialités du monde.

Objectifs éducatifs généraux

- Permettre aux enfants de s'approprier des repères culturels variés en développant leur curiosité, leur capacité d'observation et leur compréhension de différences et de points communs entre les peuples.
- Encourager l'expression personnelle et la créativité des enfants pour qu'ils puissent présenter, mettre en forme et partager leurs découvertes de manière adaptée à leur âge.

Progression pédagogique

- 1 Afrique en couleurs
- 2 Europe en fête
- 3 Asie en mouvement
- 4 Amériques en jeux
- 5 Océanie et symboles
- 6 Mini fête des cultures

Projet créé avec OSAADRAFRA par S. Picard • media-tion.fr • CC BY-NC 4.0

Afrique en couleurs

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir quelques repères culturels de l'Afrique en observant des formes, des couleurs, des rythmes et des pratiques artistiques variés.
- Développer la créativité en s'inspirant de ces repères pour produire une réalisation personnelle ou collective adaptée à son âge.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Un messager explique qu'un village africain a besoin d'aide pour préparer sa grande fête : il faut retrouver les couleurs du marché, les danses du rythme et les symboles qui décorent les objets du quotidien. Les enfants deviennent une équipe d'explorateurs chargée de récolter des idées pour créer ensuite leur propre trace d'Afrique.

A Aménagement

Prévoir deux espaces distincts et bien identifiés pour fonctionner en ateliers tournants de 45 minutes : 1) un espace artistique calme, avec grandes tables ou tables regroupées, chaises, accès facile au matériel de création et zone de séchage si besoin ; 2) un espace plus dégagé pour les jeux collectifs et l'expression, sans obstacle, avec un sol sécurisé et des limites matérialisées au sol. Installer un affichage simple avec le nom des deux ateliers, les consignes essentielles et un repère visuel pour le changement de groupe. Prévoir une zone de regroupement au début et à la fin de séance. Laisser un passage libre pour les déplacements entre les espaces. Vérifier l'absence de matériel coupant au sol, adapter la hauteur des tables à l'âge, et prévoir des alternatives pour les enfants ayant besoin d'une place calme ou d'une aide à la manipulation.

A Accueil

Rassembler les 24 enfants en demi-cercle ou en cercle pour présenter la mission : découvrir des éléments culturels liés à l'Afrique en observant, en créant et en jouant. Annoncer clairement la répartition en 2 groupes de 12 et expliquer que les ateliers dureront 45 minutes chacun avant l'échange. Présenter les deux espaces, les règles de déplacement, de sécurité et d'écoute, puis montrer rapidement le matériel principal et les productions attendues. Donner les premières consignes de fonctionnement : un groupe commence l'atelier artistique, l'autre l'atelier jeux/expression ; chacun devra participer, coopérer et respecter le matériel. Prévoir un repère simple pour les rotations, par exemple un signal sonore ou visuel pour annoncer le changement d'atelier.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les 24 enfants en 2 groupes de 12 et lancer la mission en leur montrant quelques repères visuels simples liés à l'Afrique de l'Ouest et de l'Est : tissus aux motifs géométriques, masques, percussions, photos de marchés ou de danses. Chaque groupe repère ce qui attire son attention et annonce une piste de création ou de jeu à retrouver pendant la séance.
2. Atelier artistique : chaque groupe réalise une grande création collective inspirée des couleurs africaines. Un groupe produit une fresque de marché ou de village en collage et peinture avec formes, tissus, papiers colorés et motifs répétés ; l'autre fabrique des accessoires de fête comme des bracelets, colliers ou petits masques en papier/carton décorés de symboles et de contrastes de couleurs. Les enfants se répartissent les tâches, découpent, collent, peignent et ajoutent des détails.
3. Atelier jeux collectifs et expression : pendant que l'autre groupe crée, le second vit un jeu de rythme et de mouvement inspiré des fêtes africaines. L'animateur propose une ronde avec appels-réponses, puis un jeu de déplacement au son des percussions où les enfants avancent, s'arrêtent, changent de direction ou imitent des gestes de danse selon les consignes. Une courte phase permet ensuite à chacun d'inventer un mouvement ou un motif rythmique à reproduire en groupe.
4. Échange des ateliers au bout de 45 minutes en reprenant les mêmes consignes, avec adaptation des rôles : les enfants qui ont créé passent au jeu, et inversement. L'animateur veille à ce que chaque groupe conserve une trace de ce qu'il a commencé pour pouvoir enrichir la production finale.
5. Regroupement final : chaque groupe présente en quelques phrases ce qu'il a observé, fabriqué et retenu sur l'Afrique. Les enfants accrochent ou posent leurs réalisations de manière visible pour préparer la suite de la série, en gardant les éléments qui pourront servir à la mini fête des cultures.

Afrique en couleurs

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

R Rythme

La séance alterne un temps d'accueil bref, deux séquences longues de 45 minutes et des transitions courtes pour éviter les pertes de temps. Dans chaque atelier, proposer une alternance entre temps d'action et micro-temps d'observation ou d'échange : au créatif, phases de réalisation personnelle ou collective puis ajustements ; au jeu, séquences dynamiques suivies de courts retours au calme pour reformuler ou inventer un geste. Le passage d'un atelier à l'autre doit être fluide, avec un rangement intermédiaire limité à l'essentiel. Prévoir un retour au calme final pour verbaliser les découvertes et valoriser les productions. Adapter le niveau d'exigence à l'âge des 9-12 ans : suffisamment de liberté pour expérimenter, mais avec un cadre temporel clair et stable.

A Animation

L'animateur adopte une posture d'accompagnateur actif : il donne des consignes courtes, concrètes et reformulées si besoin, puis circule entre les groupes pour aider à organiser la tâche, relancer les idées et encourager la participation de chacun. Il valorise les propositions, les essais et la coopération plutôt que la performance. Dans l'atelier artistique, il soutient les enfants dans les choix de couleurs, de formes et de motifs sans imposer un modèle unique ; dans l'atelier jeux/expression, il veille à la compréhension des règles, à la sécurité dans les déplacements et à la participation de tous. Il peut poser des questions pour faire verbaliser ce qui est observé ou ressenti, afin de renforcer le lien entre l'activité et la découverte culturelle. Il régule le volume sonore, les déplacements et l'usage du matériel, tout en laissant une part d'autonomie aux enfants dans les choix de création et d'expression.

F Fin

CHOIX RETENU

A. Les enfants posent les créations sur une table d'exposition, regardent ensemble les productions, puis chacun dit en un mot ce qu'il a préféré découvrir sur l'Afrique. L'animateur annonce que ces traces serviront pour la mini fête des cultures.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin de chaque atelier puis un rangement complet en fin de séance. Les enfants participent par petits rôles simples : ramasser les chutes de papier, regrouper les feutres et crayons, nettoyer les pinceaux, trier les productions à conserver, remettre les chaises si elles ont été déplacées et vérifier que l'espace de jeu est dégagé. L'animateur contrôle que le matériel fragile ou humide est posé dans la zone prévue pour sécher ou être conservé pour la suite de la série. Les productions utiles pour la mini fête des cultures sont identifiées et mises à l'abri. Vérifier aussi qu'aucun déchet ou petit objet ne reste au sol, et que le lieu est rendu propre et sécurisé.

A Analyse

Après la séance, observer si les objectifs ont été atteints : les enfants ont-ils repéré des éléments culturels africains et les ont-ils réinvestis dans leur création ou dans le jeu ? Vérifier le niveau de participation, l'engagement dans les deux ateliers et la capacité à coopérer en groupe de 12. Évaluer la compréhension des consignes, la qualité de l'alternance entre temps calme et temps dynamique, et la pertinence du découpage en 2 ateliers tournants de 45 minutes. Repérer si la sensibilisation a bien lancé l'imaginaire et donné du sens à la mission. Noter la posture de l'animateur : clarté des consignes, gestion du groupe, qualité des relances, sécurité, valorisation, place laissée à l'autonomie. Identifier les réussites, les difficultés matérielles ou organisationnelles, les éventuels ajustements à prévoir pour les prochaines séances continent, et les traces à conserver pour la mini fête finale.

Afrique en couleurs

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Images ou photos de repères culturels africains : tissus, masques, marchés, danses, percussions	☐	☐
Papier grand format pour la fresque	☐	☐
Feuilles cartonnées ou papier épais pour les accessoires	☐	☐
Peinture ou gouache	☐	☐
Pinceaux, éponges, pots d'eau, chiffons	☐	☐
Colle, ciseaux adaptés à l'âge, crayons, feutres	☐	☐
Papier coloré, formes décoratives, éventuellement tissus ou chutes de tissu	☐	☐
Carton fin pour masques ou bracelets	☐	☐
Élastiques, laine ou ficelle si besoin pour fixer certains éléments	☐	☐
Enceinte ou support sonore pour les rythmes et percussions	☐	☐
Instruments de percussion simples si disponibles	☐	☐
Ruban ou plots pour délimiter l'espace de jeu	☐	☐
Feuilles de présence / repérage des 2 groupes	☐	☐
Table(s) ou espace de séchage pour les productions	☐	☐
Matériel de nettoyage : éponges, essuie-tout, sacs poubelle	☐	☐

Cartes repères Afrique

Planche de cartes illustrées

Utilisation

Support visuel pour lancer la sensibilisation, nourrir les observations et inspirer les productions artistiques.

Tissu à motifs géométriques  Regarde les formes qui se répètent. Les couleurs vives des motifs racontent une ambiance de fête.	Masque de fête  Le masque peut protéger, impressionner ou célébrer. Observe les formes symétriques et les décorations.	Percussions  Le rythme donne l'énergie de la fête. Écoute les sons forts, courts, réguliers ou rapides.
Marché animé  Le marché est un lieu vivant où l'on échange, discute et découvre des objets du quotidien.	Danse en groupe  Les danses de fête utilisent le corps, le rythme et l'énergie du groupe. Observe les gestes et les postures.	Symboles et décorations  Les symboles décorent les objets et peuvent avoir un sens. Cherche les répétitions, les contrastes et les traces.

Illustration pédagogique de l'annexe

Fiche mission des explorateurs

Fiche consigne

Utilisation

À donner à chaque groupe pour guider l'observation, la discussion et la réutilisation des repères dans la création.

Contenu

MISSION DES EXPLORATEURS – AFRIQUE EN COULEURS

Vous êtes une équipe d'explorateurs. Votre mission est d'observer des repères liés à l'Afrique et de trouver des idées pour préparer une grande fête.

Ce que vous devez chercher :

1. Des couleurs qui attirent l'œil.
2. Des formes répétées ou géométriques.
3. Des objets liés à la fête, au marché ou à la musique.
4. Des gestes de danse ou des mouvements du corps.
5. Des symboles ou décorations qui pourraient servir à créer.

Pendant l'observation, chaque enfant doit choisir au moins :

- 1 couleur qu'il remarque en premier ;
- 1 forme ou motif ;
- 1 objet ou élément culturel ;
- 1 idée à réutiliser dans la création.

Questions à se poser en groupe :

- Qu'est-ce qui donne une impression de fête ?
- Quelles couleurs reviennent souvent ?
- Quels motifs pourrait-on refaire avec du papier, de la peinture ou du collage ?
- Quel mouvement de danse pourrait devenir un geste de groupe ?
- Qu'est-ce qu'on aimerait montrer dans notre production finale ?

Notre trace pour la suite :

Chaque groupe doit retenir 3 idées à réutiliser dans l'atelier artistique et 1 idée à réinvestir dans le jeu de mouvement.

Phrase mission à lire à voix haute :

« Nous observons, nous choisissons, puis nous transformons nos trouvailles pour créer une fête africaine en couleurs ! »

Règle du jeu rythme et déplacements

Fiche règle de jeu

Utilisation

Pour animer le temps collectif de mouvement avec percussion, appels-réponses et déplacements simples.

Contenu

JEU : LE RYTHME DU VILLAGE

Objectif du jeu :

Suivre le rythme, se déplacer dans l'espace, réagir aux consignes et inventer de petits gestes inspirés d'une fête collective.

Matériel :

- 1 percussion principale ou tambour ;
- éventuellement 1 ou 2 petits instruments de rythme ;
- un espace dégagé ;
- des repères au sol si besoin (plots, cerceaux, lignes imaginaires).

Mise en place :

Les enfants sont debout dans l'espace. L'animateur se place bien visible avec l'instrument de rythme.

Règles de base :

1. Quand le rythme joue, les enfants se déplacent librement sans se toucher.
2. Quand le rythme s'arrête, tout le monde doit s'immobiliser.
3. Quand l'animateur annonce une consigne, les enfants l'exécutent dès la reprise du rythme.
4. Les déplacements doivent rester simples, sécurisés et adaptés à la place disponible.

Séquence de jeu :

- Phase 1 : marche rythmée. Les enfants avancent au son du tambour.
- Phase 2 : arrêt statue. À l'arrêt du son, chacun se fige.
- Phase 3 : changement de direction. À un signal sonore plus fort, on tourne ou on change de sens.
- Phase 4 : imitation. L'animateur propose un geste court : taper des mains, lever les genoux, balancer les bras, sauter sur place, se baisser, tourner.
- Phase 5 : appel-réponse. L'animateur fait un petit motif rythmique avec les mains ou l'instrument ; les enfants le reproduisent.
- Phase 6 : danse du groupe. Par petits temps, les enfants inventent ensemble un mouvement simple à refaire tous ensemble.

Consignes de sécurité :

- Garder de l'espace entre les enfants ;
- ne pas courir ;
- ne pas pousser ;
- respecter l'arrêt immédiat au signal ;
- adapter les gestes à l'âge et aux capacités de chacun.

Variantes :

- Variante 1 : « Couleurs du marché »

L'animateur nomme une couleur ; les enfants doivent montrer cette couleur avec leur corps ou se regrouper doucement par couleur imaginaire.

- Variante 2 : « Les gestes de fête »

Chaque enfant propose un geste simple. Le groupe le reprend en rythme.

- Variante 3 : « Le chef du rythme »

Un enfant, puis un autre, devient guide et invente une petite suite de mouvements que les autres imitent.

Fin du jeu :

Rassembler les enfants en cercle et les faire respirer calmement avant de passer à l'échange ou au retour au groupe.

Grille de répartition des rôles atelier création

Tableau de rôles

Utilisation

Pour organiser les 12 enfants du groupe dans l'atelier artistique et équilibrer les tâches.

Contenu

GRILLE DE RÉPARTITION DES RÔLES – ATELIER CRÉATION

Groupe de 12 enfants : répartir les rôles par binômes ou trinômes selon le projet en cours.

Tableau de répartition proposé :

1. CHEF D'ÉQUIPE / COORDINATION – 1 enfant

Mission : rappeler les étapes, distribuer la parole, vérifier que chacun a une tâche, aider à faire circuler les matériaux.

2. DÉCOUPEURS – 2 enfants

Mission : découper les papiers, tissus, formes et éléments simples nécessaires à la création.

Consigne : découper proprement, en respectant les contours tracés par l'animateur ou par le groupe.

3. COLLEURS / ASSEMBLEURS – 2 enfants

Mission : positionner les éléments sur la fresque ou sur les accessoires, essayer plusieurs placements puis coller au bon endroit.

Consigne : ne pas mettre trop de colle, maintenir quelques secondes pour fixer.

4. PEINTRES / COLORISTES – 2 enfants

Mission : peindre des fonds, ajouter des aplats de couleur, renforcer les contrastes et compléter les grandes zones.

Consigne : utiliser des couleurs vives, laisser sécher si besoin avant de repasser.

5. DÉCORATEURS DE MOTIFS – 2 enfants

Mission : ajouter des points, lignes, spirales, triangles, bandes ou symboles pour rappeler les motifs africains observés.

Consigne : répéter les motifs, jouer sur les contrastes et la régularité.

6. FINITIONS / DÉTAILS – 2 enfants

Mission : compléter avec feutres, gommettes, contours, petits éléments en relief ou corrections finales.

Consigne : vérifier que la création est lisible et festive.

7. GARDE-MATÉRIEL / RANGEMENT – 1 enfant

Mission : chercher et rapporter le matériel, puis aider au rangement en fin d'atelier.

Remarques d'organisation :

- Les rôles peuvent tourner à mi-atelier si le groupe avance vite.
- Un enfant peut aider un autre rôle si besoin.
- L'animateur veille à ce que chaque enfant participe réellement.
- Pour un petit masque, un bracelet ou un collier : adapter la répartition en gardant les mêmes types de tâches, mais sur des pièces plus petites.

Phrase à afficher :

« Chacun une mission, tous une création ! »

Trame de présentation finale

Fiche bilan oral

Utilisation

Pour aider les groupes à présenter leurs observations, leurs réalisations et ce qu'ils retiennent avant l'exposition.

Contenu

TRAME DE PRÉSENTATION FINALE – AFRIQUE EN COULEURS

Chaque groupe peut parler pendant 1 à 2 minutes.

Début de prise de parole :

« Nous sommes le groupe de ... »

1. CE QUE NOUS AVONS OBSERVÉ

- Nous avons remarqué...
- Les couleurs qui reviennent le plus sont...
- Nous avons vu des motifs / objets / gestes comme...

2. CE QUE NOUS AVONS FABRIQUÉ

- Nous avons créé...
- Nous avons utilisé...
- Notre production montre...

3. CE QUE NOUS RETENONS SUR L'AFRIQUE

- Nous retenons que...
- Nous avons compris que les couleurs / rythmes / motifs peuvent servir à...
- Ce qui nous a surpris ou plu, c'est...

4. CE QUE NOUS AVONS AIMÉ FAIRE EN GROUPE

- Nous avons bien aimé...
- Dans notre équipe, chacun a aidé en...
- Pour réussir, il fallait...

5. CONCLUSION SIMPLE

- « Notre création est prête pour la fête car... »
- « Nous avons apporté nos idées pour la mini fête des cultures. »

AIDE À L'ORAL POUR LES ENFANTS QUI MANQUENT D'IDÉES :

- Je vois...
- J'ai fabriqué...
- J'ai aimé...
- J'ai appris...
- J'ai envie de montrer...

Phrase de fin possible :

« Nous présentons notre création et nous gardons nos idées pour la suite de la fête des cultures. »

Europe en fête

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir des traditions européennes à travers des activités artistiques et des jeux collectifs afin de repérer des éléments caractéristiques de plusieurs pays.
- Coopérer dans un groupe pour s'exprimer, agir avec les autres et préparer une production ou une animation réutilisable lors de la fête finale.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

L'animateur annonce qu'un passeport de voyage a disparu et que seules des preuves de l'Europe permettent de le reconstituer : motifs, musiques, objets de fête et traditions de jeu. Pour retrouver les bonnes pages, les enfants devront partir en équipe dans deux ateliers tournants, l'un pour créer un souvenir, l'autre pour vivre un défi collectif.

A Aménagement

Prévoir deux espaces d'ateliers clairement séparés et identifiables pour 24 enfants répartis en 2 groupes de 12 : un espace artistique calme avec tables regroupées en îlots, chaises, matériel de collage/dessin à portée de main et une zone de pose des productions ; un espace dégagé pour les jeux collectifs, l'expression et les petits défis moteurs, avec sol sécurisé, limites matérialisées et circulation fluide. Installer un point de regroupement commun au début, à l'échange et à la fin. Afficher le nom des deux ateliers et un repère visuel pour signaler la rotation. Prévoir un couloir de circulation libre entre les espaces pour éviter les croisements gênants. Adapter l'espace à l'âge des 9-12 ans en laissant des zones de travail en autonomie tout en gardant des déplacements simples et surveillables. Vérifier l'absence d'obstacles, de sols glissants ou de matériel dangereux, et prévoir une place pour les enfants ayant besoin d'un appui, d'un temps calme ou d'une aide à la manipulation.

A Accueil

Rassembler les 24 enfants en demi-cercle pour raconter la disparition du passeport de voyage et annoncer la mission : retrouver des indices sur l'Europe à travers deux ateliers tournants. Présenter clairement la répartition en 2 groupes de 12, en expliquant que l'un commence par l'atelier artistique pendant que l'autre débute par le jeu collectif, puis que les groupes échangeront au bout de 45 minutes. Montrer les deux espaces, rappeler les règles de déplacement, de respect du matériel et d'écoute des consignes. Expliquer que chaque groupe devra produire une trace réutilisable pour la fête finale : une page décorée du passeport ou un indice/jeu réussi. Vérifier que chacun comprend le signal de rotation et la manière de circuler d'un atelier à l'autre.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Former deux groupes de 12 enfants à partir du passeport de voyage disparu, puis lancer la mission : chaque équipe doit retrouver des indices d'Europe à travers des éléments de fête, de musique et d'objets traditionnels pour reconstituer une page du passeport qui servira à la fête finale.
2. Atelier artistique : un groupe réalise un grand passeport-souvenir européen en pages décorées. Les enfants construisent des vignettes pour plusieurs pays avec collage, dessin et motifs simples : drapeaux stylisés, architectures, symboles de fête, guirlandes, costumes ou objets emblématiques. Chaque enfant prend en charge une page ou une partie de page, puis l'équipe assemble l'ensemble pour former un carnet commun.
3. Atelier jeux collectifs et expression : l'autre groupe vit un jeu de parcours coopératif inspiré d'un voyage en Europe. Les enfants avancent par équipes en relevant de petits défis de déplacement, de mémoire et d'imitation liés à différents pays : se déplacer en rythme, reproduire un geste de danse, transporter un objet sans le faire tomber, ou retrouver une carte-symbole parmi plusieurs. Le groupe doit réussir ensemble pour gagner un indice du passeport.
4. Échange au bout de 45 minutes : les deux groupes inversent les ateliers avec les mêmes consignes, afin que chacun participe à la création et au défi collectif. L'animateur veille à ce que les enfants reprennent rapidement leur place dans le nouveau groupe et à ce que les productions créées soient conservées pour la suite.
5. Réunion finale courte : les deux groupes comparent les pages réalisées et les indices récoltés, puis choisissent ensemble ce qui pourra être gardé pour la mini fête des cultures : décorations, cartes, pages de passeport ou idées de jeu à proposer ensuite.

Europe en fête

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

R Rythme

La séance s'organise sur un rythme clair en deux temps de 45 minutes, avec une transition courte entre les deux ateliers. Dans l'atelier artistique, alterner temps de recherche d'idées, réalisation et petites pauses de comparaison entre les productions pour éviter la fatigue et maintenir l'attention. Dans l'atelier collectif, prévoir une alternance entre phases dynamiques, consignes courtes, imitation, déplacement, et retours rapides au calme pour reformuler les règles ou valider les réussites. Le changement d'atelier doit être rapide et ritualisé afin de conserver l'énergie du groupe. Adapter le rythme à l'âge : assez soutenu pour maintenir l'engagement, mais avec des consignes brèves et des temps de verbalisation limités. Terminer par un retour au calme collectif pour présenter les productions et faire émerger les découvertes.

A Animation

L'animateur adopte une posture de guide et de facilitateur : il annonce les consignes de façon simple, vérifie la compréhension et accompagne les groupes sans faire à la place des enfants. Il encourage la coopération, distribue la parole, stimule les idées et valorise les essais, les prises d'initiative et les solutions trouvées ensemble. Dans l'atelier artistique, il aide à choisir, organiser et assembler les éléments sans imposer une représentation unique de l'Europe ; dans l'atelier de jeux, il veille à la sécurité, au respect des règles et à l'implication de tous. Il relance par des questions courtes pour faire émerger des repères culturels et favoriser l'expression : qu'est-ce qui rappelle un pays, une fête, une danse, un symbole ? Il ajuste son accompagnement au niveau du groupe, régule l'agitation et soutient les enfants qui ont besoin d'aide, tout en laissant une vraie marge d'autonomie dans les choix et les réalisations.

F Fin

CHOIX RETENU

A. Les enfants posent le passeport de voyage reconstitué au centre du groupe. Chacun dit une découverte ou un symbole européen qu'il retient, puis l'animateur annonce que ces pages serviront pour la mini fête des cultures.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin de chaque atelier, puis un rangement complet en fin de séance. Les enfants participent par petites tâches : trier les papiers, regrouper les feutres et crayons, ranger la colle et les ciseaux, ramasser les cartes et accessoires du jeu, remettre les chaises et dégager le parcours. Les productions du passeport ou les éléments décoratifs à conserver sont identifiés et déposés dans une zone prévue à cet effet pour être réutilisés lors de la fête finale. L'animateur vérifie que les tables sont propres, que le sol est dégagé et que le matériel utilisé est complet. Tout objet fragile, petit ou humide est rangé séparément selon les besoins de conservation.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les enfants ont identifié quelques repères culturels européens et s'ils ont pu les réinvestir dans la décoration du passeport ou dans les défis collectifs. Observer le niveau de coopération dans les groupes de 12, la qualité de participation, l'autonomie et la compréhension des consignes lors des deux ateliers tournants. Évaluer si la sensibilisation a bien mis les enfants en situation de recherche et donné du sens à la mission. Noter l'efficacité du rythme en deux séquences de 45 minutes, la fluidité des transitions et l'équilibre entre activité calme et activité dynamique. Faire le point sur la posture de l'animateur : clarté, relances, gestion du groupe, sécurité, encouragements et place laissée à l'initiative. Repérer les réussites, les difficultés d'organisation, les ajustements à prévoir pour la prochaine séance continent, et les éléments à conserver pour la mini fête des cultures.

Europe en fête

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Passeport de voyage disparu ou support de mission	☐	☐
Images, cartes ou photos de repères européens : drapeaux stylisés, monuments, costumes, objets de fête, musiques, jeux traditionnels	☐	☐
Feuilles grand format ou pages cartonnées pour le passeport-souvenir	☐	☐
Feuilles, papier couleur, papier épais pour collage et décoration	☐	☐
Crayons, feutres, gommettes	☐	☐
Colle	☐	☐
Ciseaux adaptés à l'âge, en quantité selon le groupe (par exemple 6 à 8 paires pour 12 enfants)	☐	☐
Règles, modèles ou gabarits simples si besoin	☐	☐
Matériel de décoration : bandes de papier, formes prédécoupées, éventuellement rubans ou éléments décoratifs légers	☐	☐
Enceinte ou support sonore pour une musique d'ambiance ou des repères rythmiques	☐	☐
Cartes, vignettes ou objets-symboles pour le jeu de parcours et de mémoire	☐	☐
Cerceaux, plots ou repères au sol pour le parcours collectif	☐	☐
Petit objet à transporter lors des défis coopératifs	☐	☐
Feuilles de présence ou repérage des 2 groupes	☐	☐
Tables et chaises	☐	☐
Matériel de rangement et de nettoyage : sacs poubelle, chiffons, essuie-tout	☐	☐

Passeport de voyage européen

support de création / gabarit

Utilisation

Base commune pour assembler les pages, guider la création des vignettes et conserver la production pour la fête finale.

Contenu

PASSEPORT DE VOYAGE — EUROPE EN FÊTE

Couverture :

- Titre : PASSERPORT DE VOYAGE
- Sous-titre : Europe en fête
- Espace prénom : _____
- Espace groupe : _____
- Espace date : _____

Consignes pour l'enfant :

1. Choisis une page pays.
2. Décore-la avec des couleurs, des motifs et des symboles du pays.
3. Colle ou dessine 1 à 3 éléments représentatifs.
4. Laisse une petite trace de voyage : un mot, un dessin ou un tampon.

Gabarit de pages intérieures à reproduire 6 fois, une page par pays ou par escale :

PAGE PAYS N° ____

Nom du pays : _____

Capitale ou ville connue : _____

Couleurs dominantes : _____

Grand cadre central pour dessin / collage

[zone à décorer]

Petits cadres en bas :

- Un objet de fête : _____
- Une musique / danse / rythme : _____
- Une tradition ou un jeu : _____

Bandeau « trace de voyage » :

- J'ai découvert : _____
- J'ai aimé : _____
- J'ai envie de montrer : _____

Sceau de passeport :

- Un rond de 4 cm de diamètre à colorier ou tamponner
- Texte : ESCale validée

Feuille de clôture du passeport :

MON MINI PASSEPORT DE L'EUROPE

À l'intérieur, prévoir 3 lignes :

- Ce que j'ai retenu : _____
- Ce que je veux garder pour la fête : _____
- Ce que mon groupe a réussi ensemble : _____

Repères visuels possibles à intégrer dans les pages : drapeau stylisé, arc, tour, moulin, couronne, guirlande, instrument, costume, assiette festive, danse en ronde, motif géométrique.

Cartes-symboles d'Europe

cartes d'association / indices visuels

Utilisation

Aide à repérer les éléments de fête, de musique et de traditions à intégrer au passeport et à identifier pendant les ateliers.



Illustration pédagogique de l'annexe

Fiche règles du parcours coopératif

fiche mémo

Utilisation

Présente clairement les consignes, les étapes et les défis du jeu collectif pour l'animateur et les enfants.

Contenu

PARCOURS COOPÉRATIF — VOYAGE EN EUROPE

But du jeu :

Avancer ensemble à travers plusieurs escales européennes en réussissant des défis de groupe. À chaque réussite, l'équipe gagne un indice pour le passeport.

Durée : 45 minutes environ

Nombre de joueurs : 12 enfants par groupe

Organisation : 3 équipes de 4 ou 2 équipes de 6 selon l'espace

Matériel :

- 1 espace de déplacement dégagé
- 4 à 6 cartes-défis
- 1 objet à transporter sans le faire tomber (balle légère, sac de graines, petite boîte)
- 1 série de cartes-symboles
- 1 panier ou boîte des indices

Règles générales :

1. Le groupe avance uniquement quand tout le monde a compris le défi.
2. Les enfants doivent aider les autres, pas les laisser seuls.
3. On parle calmement pour réussir ensemble.
4. On respecte l'espace de jeu et les consignes de sécurité.
5. À la fin de chaque défi réussi, l'équipe reçoit 1 indice du passeport.

Déroulé simple :

- L'animateur annonce l'escale.
- Il lit ou montre une carte-défi.
- L'équipe a un temps court pour se mettre d'accord.
- Le groupe réalise le défi ensemble.
- Si le défi est réussi, l'équipe obtient une carte-symbole ou un tampon.
- On passe à l'escale suivante.

Types de défis proposés :

- déplacement en rythme ;
- imitation d'un geste ou d'une danse ;
- transport d'un objet sans le faire tomber ;
- recherche rapide d'une carte-symbole ;
- mémoire collective ;
- petite coopération motrice.

Conseils à l'animateur :

- valoriser l'entraide plus que la rapidité ;
- adapter la difficulté si besoin ;

- faire tourner les rôles : guide, porteur, observateur, chercheur ;
- terminer par un mini retour : qu'est-ce qui a aidé le groupe à réussir ?

Message aux enfants :

« Pour voyager, il faut écouter, s'aider et réussir ensemble. »

Cartes défis du voyage

cartes de jeu

Utilisation

Permet de lancer rapidement les épreuves de déplacement, mémoire et imitation pendant l'atelier actif.

Contenu

PLANche DE 10 CARTES-DÉFIS — VOYAGE EN EUROPE

Carte Défi 1 — La ronde du départ

Consigne : tous les enfants marchent en cercle pendant 20 secondes en gardant le même rythme. Au signal, ils s'arrêtent tous en même temps.

Réussite : le groupe s'arrête sans dépasser ni pousser.

Carte Défi 2 — Le pas de la musique

Consigne : avancer en suivant un rythme frappé par l'animateur : lent, rapide, lent.

Réussite : tout le groupe change de rythme ensemble.

Carte Défi 3 — La statue du monument

Consigne : en binômes, fabriquer une statue immobile qui évoque un monument ou une grande tour.

Réussite : les binômes restent immobiles 5 secondes.

Carte Défi 4 — Le transport du trésor

Consigne : transporter un objet léger jusqu'à une ligne sans le faire tomber, à 2 ou 3 enfants ensemble.

Réussite : l'objet arrive sans chute.

Carte Défi 5 — La danse imitée

Consigne : l'animateur montre 3 gestes simples. Le groupe les reproduit dans le bon ordre.

Réussite : les 3 gestes sont reproduits correctement.

Carte Défi 6 — La mémoire des symboles

Consigne : observer 4 cartes-symboles pendant 10 secondes, puis en retrouver 2 parmi plusieurs cartes mélangées.

Réussite : les 2 bonnes cartes sont retrouvées.

Carte Défi 7 — Le train des voyageurs

Consigne : former une file de voyageurs et avancer sans se lâcher la main, en tournant au signal.

Réussite : la file reste soudée.

Carte Défi 8 — L'écho du groupe

Consigne : l'animateur dit un mot, le groupe répond en écho en le répétant 3 fois avec la même énergie.

Exemple de mots : fête, voyage, Europe, musique.

Réussite : réponse collective et synchronisée.

Carte Défi 9 — Le passage du vent

Consigne : traverser une zone en se déplaçant comme si le vent soufflait : sur la pointe des pieds, puis en grands pas, puis en petits pas.

Réussite : tout le groupe traverse en suivant les consignes.

Carte Défi 10 — L'indice final

Consigne : le groupe choisit ensemble la carte qui représente le mieux la fête européenne parmi 3 cartes proposées.

Réussite : décision collective en moins d'une minute.

Variante facile : réduire le temps, simplifier les gestes, rapprocher les cartes.

Variante plus difficile : ajouter un ordre précis, une deuxième consigne ou un déplacement à reculons.

Grille de choix pour la mini fête

tableau de sélection

Utilisation

Aide le groupe à choisir ce qu'il garde pour la fête finale parmi les pages, décorations, cartes et idées de jeu.

Contenu

GRILLE DE CHOIX — CE QUE NOUS GARDONS POUR LA MINI FÊTE DES CULTURES

Consigne :

Entoure ensemble ce que le groupe décide de conserver pour la fête finale. Vous pouvez garder plusieurs choix dans chaque colonne.

TABLEAU À REMPLIR

1) Pages du passeport

- Page la plus réussie
- Page la plus colorée
- Page qui montre le mieux un pays
- Page la plus facile à présenter aux autres

2) Décorations à garder

- Guirlandes
- Motifs / gommettes
- Drapeaux stylisés
- Dessins de monuments
- Tampons / sceaux

3) Cartes-symboles utiles

- Drapeau stylisé
- Tour / monument
- Moulin à vent
- Musique / danse
- Costume traditionnel
- Carte du voyage
- Ronde / cercle d'amis
- Souvenir à rapporter

4) Idées de jeu à reprendre pour la fête

- Transport du trésor
- Danse imitée
- Mémoire des symboles
- Pas de la musique
- Ronde du départ
- Écho du groupe

5) Ce que notre groupe veut montrer aux autres

- Un dessin
- Une page de passeport
- Un geste de danse
- Une carte-symbole

- Une règle de jeu expliquée par les enfants

Mini bilan collectif :

- Nous avons choisi : _____

- Parce que : _____

- Pour la fête finale, nous voulons : _____

Encadré de validation animateur :

- Production conservée : OUI / NON

- Utilisable en fête : OUI / NON

- À compléter / refaire : _____

Asie en mouvement

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir quelques repères culturels de l'Asie à travers des formes d'expression artistiques, des jeux ou des pratiques corporelles, afin d'en identifier des caractéristiques simples.
- Expérimenter une manière de créer ou de jouer inspirée de ces repères en mobilisant l'observation, la coordination et la coopération.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Un dragon de fête a perdu ses traces dans plusieurs pays d'Asie : pour l'aider à retrouver sa danse, les enfants devront observer des images, des gestes et des symboles, puis les transformer dans deux ateliers tournants. Un groupe fabriquera un élément artistique inspiré de l'Asie, pendant que l'autre relèvera un défi collectif de mouvements et de coordination avant d'échanger.

A Aménagement

Prévoir deux espaces d'ateliers bien distincts et visibles pour fonctionner avec 24 enfants en 2 groupes de 12 pendant 45 minutes chacun : 1) un espace artistique calme avec tables regroupées en îlots, chaises, accès immédiat au matériel de création, et une zone dédiée pour poser les productions en cours ou à sécher ; 2) un espace dégagé pour le jeu collectif, l'expression et l'activité physique, avec sol libre, limites matérialisées au sol, circulation simple et repères visuels pour les déplacements. Installer un point de rassemblement commun au début, à l'échange et à la fin. Prévoir un affichage clair des deux ateliers et un signal de rotation visible ou sonore. Adapter l'espace pour éviter les croisements inutiles entre groupes et sécuriser les déplacements. Vérifier l'absence d'obstacles, de surfaces glissantes ou de matériel fragile à portée des enfants. Prévoir une place pour un enfant qui aurait besoin d'un appui ou d'un temps plus calme, et garder un accès facile à l'eau si la séance se déroule en intérieur chauffé ou par temps chaud.

A Accueil

Rassembler les 24 enfants en cercle pour annoncer la mission : aider le dragon de fête à retrouver sa danse en découvrant quelques repères de l'Asie par deux ateliers tournants. Expliquer clairement la répartition en 2 groupes de 12, le fonctionnement par rotation et la durée de 45 minutes par atelier. Présenter les deux espaces, rappeler les règles de sécurité, d'écoute et de respect du matériel, puis montrer rapidement les images repères pour lancer l'imaginaire. Préciser qu'un groupe commencera par la création d'une bannière ou d'un décor asiatique, pendant que l'autre vivra un défi collectif de mouvements et de coordination, avant d'échanger. Donner les consignes de départ simplement, vérifier la compréhension du signal de changement et installer les enfants dans leur premier atelier sans attente prolongée.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les 24 enfants en 2 groupes de 12 et leur montrer rapidement quelques images repères liées à l'Asie : dragon de fête, lanternes, éventails, calligraphie, bambous, silhouettes en mouvement. Chaque groupe repère 2 ou 3 éléments qui pourraient inspirer soit une création, soit un jeu corporel, afin de lancer la séance dans une logique d'exploration.
2. Lancer l'atelier artistique pour le premier groupe : les enfants réalisent une grande bannière du dragon de fête ou un décor de lanternes en collage-peinture. Ils choisissent ensemble les couleurs, découpent des formes simples, ajoutent des motifs répétitifs et assemblent les éléments pour obtenir une production collective visible pour la suite de la série.
3. Lancer en parallèle l'atelier jeux, expression et activité physique pour le deuxième groupe : les enfants traversent un parcours d'« entraînement du dragon » avec des déplacements variés, des arrêts statues, des changements de direction et des gestes à reproduire en équipe. L'animateur enchaîne des consignes courtes pour travailler coordination, écoute et coopération.
4. Au bout de 45 minutes, faire l'échange des ateliers sans changer la logique de fonctionnement. Le groupe créatif passe au défi moteur, et le groupe moteur passe à la création. Les consignes sont reprises brièvement, puis les enfants reprennent l'activité avec un rôle différent, afin que chacun vive les deux dimensions de la séance.
5. Terminer par un regroupement court : chaque groupe montre sa production ou un mouvement appris pour « réveiller le dragon ». Les enfants nomment ce qu'ils ont retenu sur l'Asie et choisissent ce qui pourra être réutilisé dans la mini fête des cultures, avant de conserver les réalisations pour la suite de la série.

Asie en mouvement

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

R Rythme

La séance doit garder un rythme clair et dynamique, avec deux séquences longues de 45 minutes séparées par une transition brève. Dans l'atelier artistique, alterner observation des images, choix collectifs, réalisation, puis petites pauses pour regarder l'avancée et ajuster les détails. Dans l'atelier moteur, proposer une alternance entre consignes courtes, déplacements actifs, arrêts statues, imitation de gestes et regroupements rapides pour reformuler ou relancer. Le changement d'atelier doit être ritualisé pour éviter la dispersion. Prévoir un retour au calme final pour verbaliser les découvertes et valoriser les productions. Adapter le rythme à des 9-12 ans : suffisamment soutenu pour maintenir l'engagement, mais avec des consignes brèves et des temps de coopération visibles.

A Animation

L'animateur adopte une posture de guide et de facilitateur : il donne des consignes courtes, vérifie leur compréhension et accompagne les groupes sans faire à la place des enfants. Il stimule l'observation et la curiosité en posant des questions simples sur les formes, les couleurs, les gestes ou les symboles repérés. Dans l'atelier artistique, il aide à organiser la création collective, à répartir les tâches et à encourager les choix des enfants sans imposer de modèle unique. Dans l'atelier moteur, il montre les déplacements si besoin, régule l'espace, veille à la sécurité et valorise les réussites collectives. Il encourage les enfants à coopérer, à s'écouter et à oser proposer un mouvement ou un motif. Il relance les plus discrets, recadre calmement les débordements et met en avant les idées réutilisables pour la suite de la série et la mini fête finale.

F Fin

CHOIX RETENU

A. Les enfants posent la bannière ou les éléments créés en évidence. Chacun dit en un mot le geste ou le symbole d'Asie qu'il retient, puis l'animateur garde les productions pour la mini fête.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin de chaque atelier puis un rangement complet en fin de séance. Les enfants participent par petites missions simples : ramasser les déchets, regrouper les feutres, crayons, colles et ciseaux, nettoyer les pinceaux, remettre les chaises et dégager l'espace moteur. Les productions artistiques à conserver sont identifiées et déposées dans une zone prévue à cet effet pour la suite de la série. Vérifier que le sol est dégagé, que le matériel utilisé est complet et que les éléments fragiles ou humides sont bien posés pour sécher ou être stockés. L'animateur s'assure qu'aucun objet ne reste dans l'espace de jeu et que la salle est rendue propre et sécurisée.

A Analyse

Après la séance, observer si les enfants ont identifié quelques repères simples de l'Asie et s'ils les ont réutilisés dans la création ou dans le défi moteur. Vérifier la participation des 24 enfants dans les deux groupes, leur coopération et leur capacité à passer d'un atelier à l'autre sans perte de sens. Évaluer la compréhension des consignes, la pertinence du rythme en deux temps de 45 minutes, la fluidité des transitions et la qualité de la sensibilisation autour du dragon de fête. Noter la posture de l'animateur : clarté des explications, accompagnement, régulation, valorisation et gestion de la sécurité. Repérer les réussites, les difficultés de manipulation ou d'organisation, les ajustements utiles pour la prochaine séance continent, et les productions ou idées à conserver pour la mini fête des cultures.

Asie en mouvement

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Images ou cartes repères sur l'Asie : dragon de fête, lanternes, éventails, calligraphie, bambous, silhouettes en mouvement	☐	☐
Papier grand format ou grande bande de papier pour la bannière du dragon	☐	☐
Papier couleur, papier épais et/ou cartonné	☐	☐
Peinture ou gouache	☐	☐
Pinceaux, éponges, pots d'eau, chiffons	☐	☐
Colle	☐	☐
Ciseaux adaptés à l'âge, en quantité suffisante pour 12 enfants en atelier artistique	☐	☐
Feutres, crayons, gommettes, papier décoratif	☐	☐
Éventuellement ruban, laine ou attaches légères pour compléter certains éléments	☐	☐
Matériel pour le jeu moteur : plots, cerceaux, repères au sol ou ruban pour délimiter le parcours	☐	☐
Enceinte ou support sonore si un fond musical ou des rythmes sont utilisés	☐	☐
Feuilles de présence ou repérage des 2 groupes	☐	☐
Tables et chaises	☐	☐
Matériel de rangement et de nettoyage : sacs poubelle, essuie-tout, chiffons, éponge	☐	☐

Cartes repères Asie

Planche d'images / cartes repères

Utilisation

À montrer en début de séance pour lancer la sensibilisation et aider les enfants à choisir des éléments d'inspiration pour la création ou le jeu moteur.



Illustration pédagogique de l'annexe

Fiche atelier bannière du dragon

Fiche de consignes atelier créatif

Utilisation

À utiliser pendant l'atelier artistique pour guider la réalisation collective d'une grande bannière du dragon ou d'un décor de lanternes.

Contenu

Objectif de l'atelier : créer une grande production collective visible pour la suite de la série, en s'inspirant de repères visuels d'Asie.

Matériel : grande feuille kraft ou papier affiche, papiers de couleur, ciseaux, colle, feutres, craies grasses, peinture, pinceaux, gommettes, modèles simples de formes, rubans ou morceaux de papier découpé.

Organisation : enfants en petit groupe autour d'une même production. Chacun a un rôle simple : découper, coller, colorier, tracer, décorer.

Étapes :

1. Choisir ensemble le support :

- soit une grande bannière de dragon ;
- soit un décor de lanternes et de fête.

2. Définir les grandes zones :

- fond ;
- éléments principaux ;
- décorations ;
- détails.

3. Réaliser les formes simples :

- corps du dragon en bandes ou en grands ronds alignés ;
- tête du dragon avec yeux, dents douces, cornes ou moustaches ;
- lanternes en ovales ou en ronds ;
- bambous ou rubans en traits verticaux ou ondulés.

4. Ajouter les motifs répétitifs :

- écailles ;
- vagues ;
- points ;
- lignes ;
- nuages ;
- petits fanions.

5. Harmoniser les couleurs :

- choisir 3 à 5 couleurs dominantes ;
- répartir les couleurs sur toute la production ;
- éviter qu'un seul enfant fasse tout un coin : chacun ajoute une trace.

6. Finaliser :

- coller les derniers éléments ;
- signer la production collective ;
- observer ensemble ce qui donne un effet de fête et de mouvement.

Rôles possibles :

- 2 enfants découpent ;
- 2 enfants collent ;
- 2 enfants peignent ;
- 2 enfants ajoutent les motifs ;
- 2 enfants préparent les éléments ;
- 2 enfants aident à ranger et vérifier que la bannière reste lisible.

Consignes à dire aux enfants :

- On construit tous la même création.
- On choisit des formes simples et répétitives.
- On travaille en regardant ce que font les autres.
- On garde des espaces pour que la bannière reste belle et claire.
- Le but est de donner envie de réveiller le dragon.

Variante rapide si le temps manque : faire uniquement la tête du dragon ou une guirlande de lanternes avec 6 à 10 éléments décorés par les enfants.

Règles du défi « entraînement du dragon »

Fiche de jeu / règles de parcours moteur collectif

Utilisation

À utiliser pendant l'atelier moteur pour expliquer le parcours, les déplacements, les statues et les consignes de coopération.

Contenu

But du jeu : avancer ensemble comme un dragon de fête en traversant plusieurs zones d'entraînement, en respectant les consignes de mouvement et les arrêts statues.

Effectif : 12 enfants par groupe.

Durée : environ 45 minutes, avec 2 à 4 passages du parcours selon le rythme.

Matériel : plots, cerceaux, rubans, banc bas ou lignes au sol, cartes mouvements et statues, musique si souhaitée.

Installation :

- une ligne de départ ;
- 4 à 6 zones de déplacement ;
- 1 zone statue ;
- 1 zone de retour calme.

Déroulé :

1. Les enfants se placent en file ou en petit cortège.
2. L'animateur annonce un mouvement à faire sur toute une zone.
3. Les enfants avancent ensemble en gardant une distance régulière.
4. À certains repères, l'animateur dit « statue dragon ! » : tout le groupe s'arrête dans une posture donnée.
5. Le groupe repart quand l'animateur donne le signal suivant.
6. En fin de parcours, les enfants reviennent au départ ou à une zone calme pour recommencer avec une autre consigne.

Règles :

- On écoute avant d'agir.
- On respecte le rythme du groupe.
- On ne double pas les autres.
- On aide les camarades en difficulté.
- On garde son corps en sécurité : mouvements amples mais contrôlés.
- Les statues doivent être stables pendant 3 secondes.

Exemple de parcours :

- marcher en pas glissés ;
- slalomer entre les plots ;
- passer sous un « pont » imaginaire ;
- sauter dans 3 cerceaux ;
- tourner sur soi-même ;
- terminer en statue dragon.

Coopération attendue :

- les enfants s'alignent pour imiter le même geste ;
- le groupe garde un rythme commun ;
- les arrêts sont faits ensemble ;

- chacun regarde le mouvement du camarade pour mieux l'imiter.

Variantes :

- variante silencieuse : le parcours se fait sans parole, seulement avec les gestes de l'animateur ;
- variante équipe dragon : un enfant mène le cortège pendant 1 zone puis passe la tête du dragon à un autre ;
- variante « souffle du dragon » : à un signal, tous les enfants ouvrent les bras puis se figent.

Sécurité :

- vérifier l'espace au sol avant de commencer ;
- adapter les sauts et les rotations à l'âge et à l'aisance des enfants ;
- éviter les contacts brusques ;
- prévoir une version plus simple pour les enfants fatigués ou moins à l'aise.

Cartes de mouvements et statues

Cartes illustrées de consignes motrices

Utilisation

À piocher ou montrer pendant l'atelier moteur pour varier les déplacements, gestes et arrêts à reproduire en équipe.

Contenu

Planche de 12 cartes. Chaque carte contient un mouvement ou une statue simple à reproduire.

Cartes mouvements et statues :

1. Pas du dragon : avancer lentement en grandes foulées, bras souples devant soi.
2. Serpent de bambou : onduler le corps de gauche à droite en marchant.
3. Saut du félin : faire trois petits sauts vers l'avant.
4. Ventilateur qui s'ouvre : partir bras croisés puis ouvrir grand les bras sur le côté.
5. Tourbillon de fête : tourner sur soi-même une fois puis s'arrêter.
6. Pas silencieux : marcher sur la pointe des pieds sans faire de bruit.
7. Slalom de lanternes : avancer en zigzag entre des repères imaginaires.
8. Salut respectueux : joindre les mains devant la poitrine et incliner légèrement la tête.
9. Statue dragon fier : pieds écartés, bras levés, regard devant, immobile pendant 3 secondes.
10. Statue bambou : corps bien droit, bras le long du corps, tenir sans bouger pendant 3 secondes.
11. Queue qui se balance : balancer les bras d'un côté puis de l'autre en avançant.
12. Réveil du dragon : grandir sur la pointe des pieds, lever les bras, puis redescendre lentement.

Utilisation possible :

- tirer 1 carte toutes les 2 ou 3 minutes ;
- montrer 2 cartes à la suite pour créer une petite combinaison ;
- demander au groupe de refaire le geste ensemble avant de repartir ;
- associer les statues à un arrêt musique.

Consigne animateur :

- dire le nom de la carte ;
- montrer le geste une fois ;
- lancer le groupe ;
- féliciter la qualité d'écoute et l'imitation collective.

Conseil : afficher les 12 cartes sur une planche pour que les enfants puissent aussi choisir un mouvement lorsqu'ils passent en relais ou en défi libre.

Mémo de fin de séance

Fiche mémo / conduite du regroupement final

Utilisation

À utiliser en fin de séance pour faire verbaliser les enfants, valoriser la production et préparer la conservation des réalisations pour la mini fête des cultures.

Contenu

Objectif du regroupement : nommer ce qui a été découvert sur l'Asie, montrer une production ou un mouvement appris, et décider quoi garder pour la mini fête des cultures.

Déroulé du mémo :

1. Rassembler les enfants en cercle autour de la bannière ou de l'espace de jeu.
2. Demander à chaque groupe de montrer :
 - soit un détail de sa création ;
 - soit une statue ou un déplacement appris.
3. Faire verbaliser 3 repères retenus sur l'Asie.
4. Choisir ensemble ce qui pourra être réutilisé dans la fête.
5. Ranger et conserver les productions.

Questions rapides à poser :

- Qu'est-ce qui vous a fait penser à l'Asie ?
- Quel mouvement du dragon avez-vous préféré ?
- Quel détail de la bannière est le plus réussi ?
- Qu'est-ce qu'on garde pour la mini fête ?
- Qu'est-ce qu'on pourrait réutiliser dans un autre stand ?

Mots-clés à faire retenir ou répéter :

- dragon de fête ;
- lanternes ;
- mouvement ;
- coopération ;
- rythme ;
- motifs ;
- fête ;
- Asie.

Phrase de clôture possible :

« Aujourd'hui, nous avons aidé le dragon à retrouver ses traces en Asie. Nous avons créé ensemble et nous avons appris à bouger ensemble. »

À conserver pour la suite :

- la bannière ou le décor réalisé ;
- les cartes de mouvements si elles sont réutilisées ;
- les éléments visuels les plus réussis pour la mini fête ;
- une trace photo si l'équipe en prend une.

Rangement final :

- accrocher ou stocker la production à plat ;
- nommer le groupe auteur ;

- vérifier que rien n'est abîmé ;
- préparer la mise en valeur pour la séance suivante.

Amériques en jeux

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir quelques repères culturels des Amériques à travers des jeux, des rythmes et des formes d'expression issues de plusieurs pays ou peuples du continent.
- Coopérer en équipe pour s'engager dans des défis collectifs, s'adapter à des règles simples et partager une expérience de jeu commune.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

L'animateur arrive avec une grande carte des Amériques où plusieurs repères ont disparu : un ballon de jeu, des rythmes de fête, des symboles et des couleurs. Il annonce aux enfants qu'ils doivent aider un voyageur à retrouver ces traces en passant par deux ateliers tournants : un pour créer une trace artistique, l'autre pour relever des défis collectifs et bouger ensemble.

A Aménagement

Prévoir deux espaces d'ateliers bien séparés et facilement repérables pour fonctionner avec 24 enfants en 2 groupes de 12 sur des séquences de 45 minutes : 1) un espace artistique calme avec tables regroupées en îlots ou en U, chaises, accès direct au matériel de création et zone de pose des productions ; 2) un espace dégagé pour les jeux collectifs, l'expression et les défis moteurs, sans obstacle, avec limites matérialisées au sol et circulation simple. Installer un point de regroupement commun au début, au changement d'atelier et à la fin. Prévoir un affichage clair des deux ateliers, un signal de rotation visible ou sonore, et un passage libre entre les espaces pour éviter les croisements. Adapter l'organisation à l'âge des 9-12 ans en laissant une marge d'autonomie dans les ateliers tout en gardant un cadre lisible et sécurisé. Vérifier l'absence d'obstacles, de sol glissant ou de matériel fragile à portée. Prévoir une place pour les enfants qui ont besoin d'un appui, d'une consigne reformulée ou d'un temps plus calme, ainsi qu'un accès facile à l'eau si la séance est longue ou en intérieur chauffé.

A Accueil

Rassembler les 24 enfants en cercle pour annoncer la mission : aider un voyageur à retrouver les traces des Amériques à travers deux ateliers tournants. Expliquer clairement la répartition en 2 groupes de 12, le fonctionnement par rotation et la durée de 45 minutes par atelier. Présenter les deux espaces, rappeler les règles de sécurité, d'écoute et de respect du matériel, puis montrer rapidement la carte ou quelques images repères pour lancer l'imaginaire. Préciser qu'un groupe commencera par la création de la fresque pendant que l'autre vivra un défi collectif de jeu et de mouvement, avant d'échanger. Donner les consignes de départ de manière simple et rapide, vérifier la compréhension du signal de changement et installer les enfants dans leur premier atelier sans attente prolongée.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les 24 enfants en 2 groupes de 12 à partir d'un tirage rapide de repères des Amériques (couleurs, animaux, instruments, motifs). Chaque groupe reçoit une grande carte-support où il devra garder sa trace de séance : un groupe commence la création, l'autre démarre le jeu collectif.
2. Atelier artistique : le premier groupe réalise une fresque des Amériques en collage et dessin. Les enfants complètent une carte géante avec des éléments à retrouver sur le continent : drapeau simplifié, silhouette de cordillère, soleil, cactus, bananes, canoë, masque ou motif textile. Chacun prend un morceau de la carte, choisit une technique simple et ajoute une couleur ou un symbole.
3. Atelier jeux collectifs et expression : le second groupe vit un défi de coopération inspiré de jeux d'Amérique latine ou d'Amérique du Nord. Par équipes, les enfants enchaînent des petites épreuves de relais, de coordination et de mémoire : transporter un objet symbolique sans le faire tomber, reproduire une suite de gestes rythmés, retrouver une carte-image parmi plusieurs, puis faire avancer le groupe ensemble jusqu'à une zone d'arrivée.
4. Au bout de 45 minutes, échange des ateliers. Les enfants qui ont créé passent dans le défi collectif, et l'autre groupe construit à son tour la fresque. L'animateur rappelle brièvement les consignes et veille à ce que les productions déjà commencées soient conservées et reprises par le nouveau groupe.
5. Réunion finale courte : chaque groupe montre sa trace artistique ou son meilleur défi réussi, puis cite un repère retenu sur les Amériques. Les deux réalisations sont mises de côté pour servir au stand final de la mini fête des cultures.

Amériques en jeux

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

R Rythme

La séance fonctionne sur un rythme en deux séquences longues de 45 minutes, avec une transition courte et ritualisée entre les ateliers. Dans l'atelier artistique, alterner observation des repères, choix collectifs, réalisation et petits temps de comparaison pour éviter la fatigue et maintenir l'attention. Dans l'atelier de jeu, prévoir une alternance entre phases dynamiques, consignes courtes, coopération, mémoire, déplacements et retours brefs au calme pour reformuler ou valider les réussites. Le passage d'un atelier à l'autre doit être fluide afin de conserver l'énergie du groupe. Adapter le rythme à des 9-12 ans : suffisamment soutenu pour garder l'engagement, mais avec des consignes claires, brèves et des temps de verbalisation limités. Terminer par un retour au calme collectif pour présenter les productions et faire émerger les découvertes.

A Animation

L'animateur adopte une posture de guide et de facilitateur : il donne des consignes courtes, vérifie leur compréhension et accompagne les groupes sans faire à la place des enfants. Il stimule la curiosité en posant des questions simples sur les formes, couleurs, objets, symboles ou jeux repérés sur le continent. Dans l'atelier artistique, il aide à organiser la création collective, à répartir les tâches et à encourager les choix des enfants sans imposer un modèle unique. Dans l'atelier de jeux, il montre si besoin les déplacements, régule l'espace, veille à la sécurité et valorise les réussites du groupe. Il encourage la coopération, relance les plus discrets, recadre calmement les débordements et met en avant les idées réutilisables pour la suite de la série et la mini fête finale. Il valorise autant l'observation que l'expression personnelle et la capacité à jouer ensemble.

F Fin

CHOIX RETENU

A. Les deux groupes posent la fresque au centre et chacun cite un repère des Amériques qu'il retient. L'animateur garde les productions pour le stand final et annonce la prochaine escale.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin de chaque atelier, puis un rangement complet en fin de séance. Les enfants participent par petites missions simples : ramasser les déchets, regrouper les feutres, crayons, colles et ciseaux, nettoyer les pinceaux, remettre les chaises et dégager l'espace de jeu. Les productions artistiques à conserver sont identifiées et déposées dans une zone prévue à cet effet pour la suite de la série. Vérifier que le sol est dégagé, que le matériel utilisé est complet et que les éléments fragiles ou humides sont bien posés pour sécher ou être stockés. L'animateur s'assure qu'aucun objet ne reste dans l'espace de jeu et que la salle est rendue propre et sécurisée.

A Analyse

Après la séance, observer si les enfants ont identifié quelques repères culturels des Amériques et s'ils les ont réutilisés dans la création ou dans les défis collectifs. Vérifier la participation des 24 enfants dans les deux groupes, leur coopération et leur capacité à passer d'un atelier à l'autre sans perte de sens. Évaluer la compréhension des consignes, la pertinence du rythme en deux temps de 45 minutes, la fluidité des transitions et la qualité de la sensibilisation autour du voyageur et de la carte à compléter. Noter la posture de l'animateur : clarté des explications, accompagnement, régulation, valorisation et gestion de la sécurité. Repérer les réussites, les difficultés d'organisation ou de manipulation, les ajustements utiles pour la prochaine séance continent, et les productions ou idées à conserver pour la mini fête des cultures.

Amériques en jeux

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Grande carte ou support visuel des Amériques avec repères manquants	☐	☐
Images ou cartes repères sur les Amériques : drapeau simplifié, cordillère, soleil, cactus, bananes, canoë, masque, motifs textiles, instruments, animaux, rythmes	☐	☐
Grande fresque ou carte géante support de création	☐	☐
Papier grand format, feuilles épaisses ou carton fin	☐	☐
Papier couleur, papier décoratif, gommettes	☐	☐
Crayons, feutres, pastels ou craies grasses	☐	☐
Peinture ou gouache	☐	☐
Pinceaux, éponges, pots d'eau, chiffons	☐	☐
Colle	☐	☐
Ciseaux adaptés à l'âge, environ 6 à 8 paires pour 12 enfants en atelier artistique	☐	☐
Éventuellement laine, ficelle, rubans légers ou formes prédécoupées pour les décorations	☐	☐
Cartes-images, cartes-défis ou petits indices pour le jeu collectif	☐	☐
Objets symboliques à transporter lors des relais ou défis	☐	☐
Cerceaux, plots ou repères au sol pour délimiter les parcours	☐	☐
Enceinte ou support sonore si une ambiance musicale ou des rythmes sont utilisés	☐	☐
Feuilles de présence ou repérage des 2 groupes	☐	☐
Tables et chaises	☐	☐
Matériel de rangement et de nettoyage : sacs poubelle, essuie-tout, chiffons, éponge	☐	☐

Cartes de répartition - Amériques

Cartes de tirage

Utilisation

Découper et plier les cartes. Chaque enfant tire une carte à l'arrivée. Les cartes servent à répartir rapidement les 24 enfants en 2 groupes de 12 selon la couleur ou le repère indiqué.

Contenu

Jeu de 24 cartes à tirer. Former 2 groupes selon les repères suivants :

- GROUPE A : cartes avec la mention « Couleur chaude » ou symbole soleil/jaune/rouge/orange.
- GROUPE B : cartes avec la mention « Couleur froide » ou symbole eau/vert/bleu.

LISTE DES 24 CARTES :

1. Soleil jaune
2. Soleil jaune
3. Soleil jaune
4. Soleil jaune
5. Soleil jaune
6. Soleil jaune
7. Feuille verte
8. Feuille verte
9. Feuille verte
10. Feuille verte
11. Feuille verte
12. Feuille verte
13. Vague bleue
14. Vague bleue
15. Vague bleue
16. Vague bleue
17. Vague bleue
18. Vague bleue
19. Piment rouge
20. Piment rouge
21. Piment rouge
22. Piment rouge
23. Jaguar orange
24. Jaguar orange

CONSIGNE ANIMATEUR :

- Mélanger toutes les cartes avant la séance.
- Demander à chaque enfant de tirer une carte.
- Regrouper ensuite les enfants par repère commun : soleil/piment/jaguar d'un côté, feuille/vague de l'autre.
- Si besoin, équilibrer pour obtenir 2 groupes de 12.

Modèle de fresque-support - Carte des Amériques

Support de création

Utilisation

Servir de base commune à la fresque collective. Le support peut être affiché sur une grande feuille kraft ou un papier affiché au mur ou au sol. Les enfants complètent les zones avec collage, dessin, couleur et symboles.

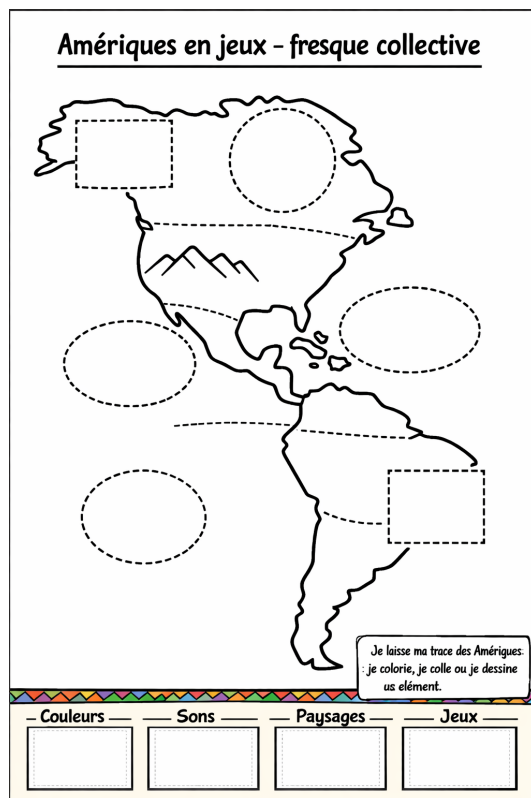


Illustration pédagogique de l'annexe

Cartes éléments des Amériques – symboles et motifs

Éléments à découper

Utilisation

Découper les cartes une fois avant la séance. Les enfants choisissent un élément, le colorient puis le collent sur la fresque-support pour compléter la carte géante.

Contenu

Planche de 18 cartes-éléments à découper. Chaque carte doit être simple, reconnaissable et adaptée à une réalisation en collage ou dessin.

CARTE 1 – Drapeau simplifié

Texte sur la carte : « Un drapeau avec 2 ou 3 couleurs. »

Consigne image : rectangle avec bandes horizontales ou verticales à colorier.

CARTE 2 – Soleil de fête

Texte : « Un soleil rond et lumineux. »

Consigne image : grand cercle avec rayons.

CARTE 3 – Cordillère

Texte : « Une chaîne de montagnes. »

Consigne image : 3 sommets alignés.

CARTE 4 – Cactus

Texte : « Un cactus du désert. »

Consigne image : cactus en forme de grand U avec deux bras.

CARTE 5 – Bananes

Texte : « Une grappe de bananes. »

Consigne image : 4 à 5 bananes courbées.

CARTE 6 – Canoë

Texte : « Un canoë sur l'eau. »

Consigne image : petite embarcation allongée.

CARTE 7 – Masque de fête

Texte : « Un masque coloré. »

Consigne image : masque simple avec yeux et décoration.

CARTE 8 – Motif textile

Texte : « Un motif géométrique. »

Consigne image : losanges, lignes, triangles.

CARTE 9 – Plume colorée

Texte : « Une plume de cérémonie. »

Consigne image : plume longue avec nervure.

CARTE 10 – Tambour

Texte : « Un tambour pour le rythme. »

Consigne image : tambour rond avec baguette.

CARTE 11 – Étoile

Texte : « Une étoile de nuit. »

Consigne image : étoile à 5 branches.

CARTE 12 – Feuille tropicale

Texte : « Une grande feuille de jungle. »

Consigne image : feuille large avec nervures.

CARTE 13 – Llama ou animal de montagne

Texte : « Un animal des hauts plateaux. »

Consigne image : silhouette simple d'un animal à long cou.

CARTE 14 – Maison colorée

Texte : « Une maison peinte de couleurs vives. »

Consigne image : petite maison avec toit pointu.

CARTE 15 – Flocon de neige

Texte : « Un symbole de l'hiver au nord. »

Consigne image : flocon stylisé.

CARTE 16 – Onde sonore

Texte : « Une vague de musique. »

Consigne image : ligne ondulée en mouvement.

CARTE 17 – Serpent de fête

Texte : « Une forme qui bouge en danse. »

Consigne image : courbe en S décorée de points.

CARTE 18 – Arc-en-ciel

Texte : « Des couleurs réunies. »

Consigne image : demi-cercle à plusieurs bandes.

NOTE D'UTILISATION :

Les enfants peuvent choisir librement un élément, en inventer les couleurs et ajouter un prénom au dos avant collage.

Fiches règles des défis – Amériques en mouvement

Fiche mémo

Utilisation

Garder cette fiche à portée de main pendant l'atelier jeux collectifs. Elle rappelle les règles, le matériel et les consignes de chaque épreuve. Les défis sont coopératifs et sans élimination.

Contenu

ATELIER JEUX COLLECTIFS – 4 ÉPREUVES À ENCHAÎNER

Objectif général : avancer ensemble jusqu'à la zone d'arrivée en réussissant des défis de coopération, de mémoire et de coordination.

MATÉRIEL COMMUN :

- 1 objet symbolique à transporter : ballon léger, petit sac de graines ou balle en mousse.
- 6 à 10 cartes-images de mémoire.
- 1 couloir ou espace délimité par des plots ou cordes.
- 1 zone départ et 1 zone arrivée.

ÉPREUVE 1 – TRANSPORT RYTHMÉ

But : transporter l'objet sans le faire tomber.

Règle : les enfants avancent en file ou par deux. L'objet doit passer de main en main ou être posé sur une main ouverte, puis transmis au suivant. Si l'objet tombe, le groupe s'arrête, le ramasse et repart ensemble.

Variante : faire avancer l'objet sur un support commun, comme une serviette tenue par 4 enfants.

Réussite : l'objet atteint la zone suivante sans course ni bousculade.

ÉPREUVE 2 – LA SUITE DE GESTES

But : reproduire un rythme simple en groupe.

Règle : l'animateur frappe ou montre une suite de 4 gestes, par exemple : taper des mains / taper sur les genoux / lever les bras / tourner sur soi-même. Le groupe observe puis répète ensemble.

Organisation : 2 essais maximum par suite.

Réussite : la suite est reproduite sans se tromper au moins une fois.

Exemple de suite 1 : mains – genoux – mains – pause.

Exemple de suite 2 : bras en l'air – mains – bras croisés – mains.

Exemple de suite 3 : pas à droite – pas à gauche – mains – saut.

ÉPREUVE 3 – RETROUVER LA BONNE CARTE

But : retrouver une carte-image parmi plusieurs.

Règle : l'animateur montre une carte pendant 5 secondes, puis la cache. Parmi 4 cartes posées face visible, le groupe doit retrouver la bonne. Les enfants doivent se mettre d'accord avant de choisir.

Réussite : la carte correcte est désignée ensemble.

Si besoin : l'animateur peut donner un indice sur la couleur, la forme ou le symbole.

ÉPREUVE 4 – AVANCER ENSEMBLE JUSQU'À L'ARRIVÉE

But : franchir la dernière zone en gardant le groupe soudé.

Règle : les enfants doivent relier une ligne de départ à une ligne d'arrivée en avançant au même rythme. Ils choisissent une marche commune : petits pas, pas de géant, pas latéraux ou marche en musique.

Contraintes : le groupe ne doit pas se séparer. Les enfants restent à l'intérieur du couloir délimité.

Réussite : tout le groupe atteint l'arrivée ensemble.

CONSIGNES D'ANIMATION :

- Valoriser la coopération plutôt que la vitesse.

- Féliciter l'écoute, l'entraide et les idées de stratégie.
- Si un défi est trop facile, augmenter légèrement la difficulté en ajoutant un geste, une carte ou une consigne de déplacement.
- Si un défi est trop difficile, simplifier en donnant un indice ou en réduisant la distance.

Carte-image de mémoire - Série Amériques

Cartes de jeu

Utilisation

Imprimer ou recopier en carte unique. L'animateur montre une carte puis la cache pour l'épreuve de mémoire. Les enfants doivent la retrouver parmi plusieurs cartes.

Contenu

CARTE UNIQUE À UTILISER POUR LE JEU DE MÉMOIRE

RECTO DE LA CARTE :

- Fond simple et coloré.
- Au centre : une grande étoile rouge à 5 branches.
- Sous l'étoile : une petite vague bleue.
- En bas : un mini tambour jaune.
- Bordure décorative avec 3 points verts de chaque côté.

TEXTE À L'INTENTION DE L'ANIMATEUR :

« Retrouve la carte avec l'étoile rouge, la vague bleue et le tambour jaune. »

VERSO DE LA CARTE :

- Fond uni.
- Mot discret écrit en bas : « Mémoire »

CONSIGNE DE JEU :

Montrer la carte pendant 5 secondes, puis la cacher. Poser ensuite 4 cartes devant le groupe, dont une seule correspond à la carte mémoire. Les enfants doivent désigner ensemble la bonne carte.

Océanie et symboles

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir quelques repères culturels de l'Océanie en observant des symboles, motifs et formes d'expression issus de plusieurs peuples du continent.
- Réinvestir ces repères dans une production créative collective ou individuelle, en faisant des choix et en soignant la présentation.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

L'animateur arrive avec une malle de voyage qui ne s'ouvre qu'avec les bons symboles d'Océanie : vagues, étoiles, plantes, motifs et traces des peuples du Pacifique. Il annonce qu'en deux ateliers tournants, un groupe va fabriquer des symboles et l'autre relever un défi collectif de jeu et de mouvement pour aider la malle à révéler ses secrets.

A Aménagement

Prévoir deux espaces clairement séparés et identifiés pour les 24 enfants répartis en 2 groupes de 12 : 1) un espace artistique calme avec tables regroupées en îlots ou en U, chaises, accès direct au matériel de création et une zone de séchage ou de pose des productions ; 2) un espace dégagé pour le jeu collectif et le mouvement, sans obstacle, avec limites matérialisées au sol (plots, ruban, cordes ou repères visibles) et une circulation simple entre les zones. Installer un point de regroupement central pour l'accueil, l'échange à 45 minutes et le bilan final. Afficher le nom des deux ateliers et un repère visuel ou sonore pour signaler la rotation. Prévoir un passage libre pour éviter les croisements entre groupes et garder une surveillance facile. Vérifier la sécurité du sol, l'absence d'objets gênants, la stabilité des tables et l'accessibilité du matériel. Prévoir si besoin un endroit plus calme pour les enfants qui ont besoin d'un temps d'observation, d'aide ou d'une consigne reformulée. Garder à portée d'eau, surtout si l'activité de mouvement est dynamique ou si la séance se déroule par temps chaud.

A Accueil

Rassembler les 24 enfants en cercle autour de la malle de voyage pour présenter la mission : aider la malle à révéler ses secrets en découvrant des repères de l'Océanie à travers deux ateliers tournants. Expliquer clairement la répartition en 2 groupes de 12, la durée de 45 minutes par atelier et le fait que les groupes échangeront ensuite. Montrer rapidement les deux espaces, rappeler les règles de déplacement, d'écoute et de respect du matériel, puis présenter les cartes-symboles et les images repères pour lancer l'imaginaire. Annoncer qu'un groupe commencera par la création d'une fresque ou d'une bande décorative, pendant que l'autre vivra un jeu collectif et de mouvement autour du lagon. Donner les premières consignes de fonctionnement de façon simple et concrète, vérifier la compréhension du signal de rotation et installer les enfants dans leur premier atelier sans attendre.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les 24 enfants en 2 groupes de 12 à partir des symboles tirés d'une petite malle de voyage : un groupe reçoit des cartes-vagues/étoiles/plantes pour lancer la création, l'autre des cartes-mouvements pour entrer dans le jeu collectif. L'animateur montre rapidement quelques images repères d'Océanie et annonce que chaque groupe devra garder une trace pour aider à ouvrir la malle.
2. Atelier artistique : le premier groupe réalise une grande fresque ou une bande décorative inspirée de l'Océanie. Les enfants dessinent et collent des motifs répétitifs de vagues, étoiles, poissons, feuillages et formes géométriques, puis ajoutent une ou deux silhouettes de pirogue, de tortue ou de fleur tropicale. Chacun prend une tâche simple : tracer, colorier, découper, coller ou compléter les motifs.
3. Atelier jeux collectifs et expression : le second groupe vit un jeu de déplacement coopératif autour d'un « voyage sur le lagon ». Les enfants doivent avancer ensemble entre des repères au sol, imiter des gestes simples inspirés de la mer et du vent, puis réussir de petits défis d'équipe : se déplacer au même rythme, transporter un objet léger sans le faire tomber, ou reproduire une suite de mouvements donnée par l'animateur.
4. Au bout de 45 minutes, échange des ateliers. Le groupe créatif passe au jeu collectif et le groupe du jeu rejoint la création. L'animateur rappelle brièvement les consignes, redistribue le matériel déjà préparé et veille à ce que les productions commencées soient reprises sans tout recommencer.
5. Regroupement final : chaque groupe montre sa réalisation ou son défi préféré, puis nomme un symbole d'Océanie qu'il retient. Les enfants choisissent les éléments les plus réussis pour préparer la mini fête des cultures, puis l'animateur conserve les productions avec les autres traces de la série.

Océanie et symboles

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

R Rythme

La séance alterne deux temps de 45 minutes avec une transition courte et ritualisée pour garder un bon niveau d'attention. Dans l'atelier artistique, prévoir des temps d'observation, de choix, de création puis de petites pauses pour regarder l'avancée du groupe et ajuster les motifs. Dans l'atelier de jeu, alterner phases dynamiques, déplacements coopératifs, imitation de gestes, transports d'objets et retours brefs au calme pour reformuler les règles ou relancer. Le changement d'atelier doit être fluide pour éviter la dispersion. Adapter le rythme à des 9-12 ans : assez soutenu pour maintenir l'engagement, mais avec des consignes claires, brèves et des temps de coopération visibles. Terminer par un regroupement plus calme pour verbaliser les découvertes et choisir les traces à conserver.

A Animation

L'animateur adopte une posture de guide et de facilitateur : il donne des consignes courtes et précises, vérifie leur compréhension et accompagne les groupes sans faire à leur place. Il encourage la coopération, la curiosité et l'autonomie en laissant les enfants choisir, observer, essayer et proposer. Dans l'atelier artistique, il aide à organiser la production, à répartir les tâches et à valoriser les motifs ou symboles choisis sans imposer un modèle unique. Dans l'atelier moteur, il montre si besoin les déplacements, veille à la sécurité, régule les distances et valorise les réussites collectives. Il relance par des questions simples pour faire verbaliser les repères observés : qu'est-ce qui rappelle la mer, le voyage, les peuples du Pacifique, la fête ? Il soutient les enfants qui ont besoin d'aide, recadre calmement les débordements et met en avant les idées réutilisables pour la mini fête des cultures.

F Fin

CHOIX RETENU

A. Les enfants exposent la fresque et la lisent ensemble en quelques mots : symbole, couleur, idée retenue. L'animateur choisit avec eux les éléments à garder pour la mini fête des cultures.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin de chaque atelier, puis un rangement complet en fin de séance. Les enfants participent par petites missions simples : ramasser les chutes de papier, regrouper les feutres, crayons, colles et ciseaux, nettoyer les pinceaux, remettre les chaises et dégager l'espace de jeu. Les productions artistiques à conserver sont identifiées et déposées dans une zone prévue à cet effet pour la suite de la série. Vérifier que les cartes-symboles, la malle de voyage et le matériel de jeu sont complets et rangés dans la bonne boîte ou le bon sac. L'animateur s'assure que le sol est dégagé, que les objets fragiles ou humides sont mis à sécher ou stockés à plat, et que le lieu est rendu propre et sécurisé.

A Analyse

Après la séance, observer si les enfants ont identifié quelques repères de l'Océanie et s'ils les ont réutilisés dans la création ou dans le jeu collectif. Vérifier la participation des 24 enfants, leur coopération en groupes de 12 et leur capacité à passer d'un atelier à l'autre sans perte de sens. Évaluer la compréhension des consignes, la pertinence du rythme en deux séquences de 45 minutes, la fluidité des transitions et la qualité de la sensibilisation autour de la malle de voyage. Noter la posture de l'animateur : clarté des explications, accompagnement, valorisation, régulation et sécurité. Repérer les réussites, les difficultés d'organisation ou de manipulation, les ajustements utiles pour la dernière séance et les productions à conserver pour la mini fête des cultures.

Océanie et symboles

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Images ou cartes repères sur l'Océanie : vagues, étoiles, plantes, pirogues, tortues, poissons, motifs, symboles	☐	☐
Cartes-symboles tirées de la malle de voyage	☐	☐
Grande fresque, bande décorative ou support papier grand format pour la création	☐	☐
Papier couleur, papier épais ou cartonné	☐	☐
Colle	☐	☐
Ciseaux adaptés à l'âge, environ 6 à 8 paires pour 12 enfants en atelier artistique	☐	☐
Crayons, feutres, pastels ou craies grasses	☐	☐
Peinture ou gouache si la technique est retenue	☐	☐
Pinceaux, éponges, pots d'eau, chiffons	☐	☐
Gommettes, papier décoratif, formes prédécoupées si besoin	☐	☐
Matériel pour le jeu moteur : plots, cerceaux, ruban ou repères au sol	☐	☐
1 ou 2 objets légers à transporter pour les défis coopératifs	☐	☐
Enceinte ou support sonore si une ambiance musicale est souhaitée	☐	☐
Feuilles de présence ou repérage des 2 groupes	☐	☐
Tables et chaises	☐	☐
Matériel de rangement et de nettoyage : sacs poubelle, essuie-tout, chiffons, éponge	☐	☐

Cartes symboles d'Océanie

cartes illustrées

Utilisation

À utiliser pour la sensibilisation, la répartition des enfants en 2 groupes et comme repères visuels pendant la création.

Cartes symboles d'Océanie



Illustration pédagogique de l'annexe

Cartes consignes atelier artistique

fiche-mémo / cartes étapes

Utilisation

À garder près du groupe artistique pour lancer l'activité, répartir les rôles et permettre de reprendre la fresque après l'échange.

Contenu

Planche de 8 cartes étapes. À imprimer, découper et poser sur la table ou près de la fresque.

Carte 1 — Choisir son motif

Consigne : Regarde les cartes symboles. Choisis 1 motif principal : vague, étoile, feuille, poisson, tortue, fleur, pirogue ou soleil.

Action attendue : chaque enfant ou petit binôme choisit un motif simple à répéter.

Carte 2 — Repérer la place

Consigne : Cherche un espace libre sur la grande fresque ou la bande décorative.

Action attendue : placer son motif sans cacher les autres et en laissant de la place pour compléter.

Carte 3 — Tracer le contour

Consigne : Dessine d'abord le contour au crayon ou au feutre fin.

Action attendue : forme simple, propre, visible.

Carte 4 — Répéter le décor

Consigne : Ajoute plusieurs fois le même motif autour de ton dessin.

Action attendue : faire une bordure, une frise ou une répétition de petites formes.

Exemple : vagues alignées, petits points, chevrons, feuilles en série.

Carte 5 — Ajouter les couleurs

Consigne : Colorie avec 2 ou 3 couleurs maximum pour garder un ensemble harmonieux.

Action attendue : remplir sans dépasser, garder des zones nettes.

Carte 6 — Compléter avec un détail d'Océanie

Consigne : Ajoute une petite forme inspirée de la mer ou du voyage.

Action attendue : une mini pirogue, une étoile, une tortue, un coquillage, une vague ou une fleur.

Carte 7 — Soigner la finition

Consigne : Vérifie que ton motif est lisible et propre.

Action attendue : repasser certaines lignes, corriger un blanc, coller si besoin.

Carte 8 — Reprendre sans recommencer

Consigne : Si tu reviens après l'échange, regarde ce qui a déjà été fait et continue au même endroit.

Action attendue : reprendre la production commencée, respecter le travail du groupe précédent et terminer les zones manquantes.

Mini rôle possible dans le groupe :

- traceur : dessine le contour ;
- colorieur : remplit les formes ;
- découpeur : prépare les éléments à coller ;
- colleur : fixe proprement ;
- gardien des motifs : vérifie que les symboles reviennent plusieurs fois.

Règles du jeu du lagon

fiche règle de jeu

Utilisation

À lire avant l'atelier collectif pour lancer le jeu coopératif, les déplacements et les petits défis d'équipe.

Contenu

Nom du jeu : Le voyage sur le lagon

But du jeu : réussir ensemble un parcours de déplacement et de coopération en gardant le rythme du groupe, en imitant des gestes du vent et de la mer, puis en réalisant quelques défis simples sans faire tomber l'objet transporté.

Nombre de joueurs : 12 enfants par groupe.

Durée : environ 45 minutes, avec plusieurs manches courtes.

Matériel :

- 5 à 8 repères au sol ou plots ;
- 1 objet léger à transporter par équipe (ballon léger, coussin, foulard roulé ou petit sac de haricots) ;
- cartes défis mouvements ;
- espace dégagé.

Mise en place :

1. Installer un "chemin du lagon" avec les repères au sol.
2. Former des binômes ou petites équipes de 3 à 4.
3. Expliquer que tout le groupe doit avancer comme une seule équipe.

Règles :

1. Les enfants avancent de repère en repère sans dépasser le chemin prévu.
2. À chaque arrêt, l'animateur annonce un geste ou une consigne de mouvement.
3. Le groupe doit imiter ensemble, au même moment.
4. Pour certains passages, une équipe transporte un objet léger jusqu'au repère suivant sans le faire tomber.
5. Si l'objet tombe, l'équipe le repose calmement et recommence depuis le dernier repère réussi.
6. Le jeu se fait sans élimination : on aide, on recommence, on réussit ensemble.
7. L'animateur peut demander une variante plus facile ou plus difficile selon le groupe.

Déroulement conseillé :

- Manche 1 : marcher en rythme comme une vague.
- Manche 2 : avancer en silence en suivant le vent.
- Manche 3 : transporter l'objet léger en équipe.
- Manche 4 : faire une suite de gestes imités à la suite.
- Manche 5 : réussir une traversée finale tous ensemble.

Consignes de sécurité :

- ne pas courir ;
- garder un espace entre les équipes ;
- lever les pieds si le sol est encombré ;
- utiliser un objet léger et non dangereux ;
- écouter le signal d'arrêt de l'animateur.

Variante coopérative :

Si le groupe est à l'aise, demander aux enfants de se tenir par deux ou de suivre un meneur qui change à chaque repère.

Réussite finale :

Le groupe gagne quand il a traversé le lagon en respectant le rythme, les gestes et l'entraide.

Cartes défis mouvements

cartes d'actions

Utilisation

À tirer pendant l'atelier physique pour varier les déplacements, les imitations et les petites épreuves coopératives.

Contenu

Planche de 10 cartes défis. Imprimer, découper et tirer au hasard pendant le jeu.

1. Marche de la vague

Consigne : avancer doucement en ondulant les bras comme une vague.

Réussite : tout le groupe garde le même rythme pendant 10 secondes.

2. Vent du large

Consigne : marcher sur la pointe des pieds, bras ouverts, comme poussé par le vent.

Réussite : traverser un repère sans faire de bruit.

3. Pirogue en équilibre

Consigne : transporter un objet léger à deux, chacun tenant un côté ou en le soutenant ensemble.

Réussite : l'objet arrive sans tomber.

4. Tortue tranquille

Consigne : avancer très lentement, genoux pliés, comme une tortue qui explore.

Réussite : rester en ligne et ne pas dépasser le meneur.

5. Poisson qui file

Consigne : faire 3 petits déplacements rapides puis s'arrêter net sur place.

Réussite : le groupe s'arrête tous en même temps.

6. Étoile de mer

Consigne : s'écarter, ouvrir bras et jambes, puis se regrouper au signal.

Réussite : former une grande étoile avec le corps, puis revenir en cercle.

7. Ondes en chaîne

Consigne : faire passer un mouvement de bras de l'un à l'autre comme une vague qui voyage.

Réussite : la chaîne suit sans se casser.

8. Saut sur l'île

Consigne : sauter d'un repère au suivant avec deux pieds joints.

Réussite : atteindre le repère sans sortir du chemin.

9. Statues du lagon

Consigne : au signal, tout le monde se fige dans une pose inspirée de la mer, du soleil ou d'un animal marin.

Réussite : tenir 5 secondes sans bouger.

10. Spirale du Pacifique

Consigne : marcher en cercle puis se resserrer ou s'élargir en même temps que le groupe.

Réussite : garder la forme ensemble sans se bousculer.

Utilisation possible :

- tirer 1 carte pour lancer une manche ;
- enchaîner 2 cartes pour complexifier ;
- mélanger mouvement et transport d'objet ;
- adapter la durée selon l'énergie du groupe.

Grille de présentation finale

support de restitution

Utilisation

À utiliser en regroupement final pour aider chaque groupe à présenter sa réalisation, nommer un symbole et choisir les éléments à conserver pour la mini fête.

Contenu

Support de présentation collective. À imprimer en grand ou à recopier sur une affiche.

Titre : Notre trace d'Océanie

Partie 1 — Ce que nous montrons

Question-guides :

- Quel est le symbole principal de notre réalisation ?
- Où le voit-on sur la fresque ?
- Quelles couleurs avons-nous choisies ?
- Quel motif revient plusieurs fois ?

Partie 2 — Ce que nous expliquons

Compléter à l'oral :

- Nous avons choisi le symbole de _____.
- Nous l'avons représenté avec _____.
- Nous avons ajouté _____ pour rappeler l'Océanie.
- Notre groupe a surtout aimé _____.

Partie 3 — Ce que nous gardons pour la mini fête des cultures

Cochez ou entourez :

- la partie la plus réussie ;
- le motif le plus lisible ;
- la couleur la plus harmonieuse ;
- le détail qui évoque le mieux la mer ou le voyage ;
- l'élément que nous voulons afficher au stand.

Partie 4 — Notre mot de fin

Chaque groupe choisit une phrase courte à dire devant les autres :

- "Nous vous présentons notre Océanie en motifs et en couleurs."
- "Notre symbole préféré est _____."
- "Nous avons travaillé ensemble comme un équipage."
- "Nous gardons cette trace pour la fête des cultures."

Zone de valorisation :

Nom du groupe : _____

Symbole retenu : _____

Élément conservé pour la fête : _____

Ce que nous voulons améliorer si on reprend plus tard : _____

Conseil d'animation : faire parler plusieurs enfants du groupe, pas seulement un seul, et choisir ensemble les éléments à conserver.

Mini fête des cultures

O Objectif

CHOIX RETENU

- Réinvestir les repères découverts au fil des séances pour présenter de manière simple et vivante quelques éléments culturels de différents continents.
- Coopérer pour préparer et faire vivre un temps partagé de fête en adaptant sa production, sa prise de parole ou son attitude au public.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Ce matin, les 5 continents nous ont laissé des messages, mais ils sont mélangés et prêts à s'afficher comme dans une vraie fête. L'animateur annonce que les enfants vont devenir les organisateurs de la mini fête des cultures : certains prépareront les stands, d'autres lanceront les jeux, la musique ou les présentations pour faire voyager les invités de continent en continent.

A Aménagement

Prévoir un espace central clairement identifié pour la mini fête, avec une circulation en boucle permettant de passer d'un continent à l'autre sans croiser les files. Installer 5 pôles ou stands, un par continent, en gardant les productions déjà réalisées comme supports d'exposition : affiches, fresques, objets, cartes, traces de jeu et repères visuels. Prévoir des tables ou des zones au sol selon la nature des productions, avec un espace pour la prise de parole devant chaque stand et une petite zone d'attente pour les visiteurs. Répartir la salle de façon lisible : zone accueil / regroupement, zone stands, zone jeux et zone calme pour préparer une phrase, répéter une présentation ou se replacer. Prévoir un espace dégagé pour les jeux collectifs ou mini-démonstrations, sans obstacles, avec limites matérialisées au sol. Afficher le nom des continents et un repère simple pour orienter les déplacements. Vérifier la stabilité des tables, l'accessibilité des productions, la sécurité des déplacements et la possibilité de laisser passer un petit groupe à la fois. Prévoir des adaptations pour les enfants qui prennent la parole avec difficulté : support visuel, binôme de présentation ou rôle de démonstrateur. Garder de l'eau à disposition si la circulation est longue ou si la salle est chaude.

A Accueil

Rassembler les 24 enfants pour rappeler que la séance est la mini fête finale et qu'ils vont devenir les organisateurs et les guides des visiteurs. Expliquer brièvement que chaque continent aura son stand et que chacun aura plusieurs rôles : décorateur, présentateur, animateur de jeu ou guide de circulation. Présenter l'organisation générale, les espaces, le sens de circulation et les règles de sécurité. Répartir les enfants en petits sous-groupes équilibrés pour permettre la rotation des rôles, puis rappeler les phrases de présentation à préparer : dire ce qu'on montre, ce qu'on raconte et ce qu'on fait essayer aux invités. Montrer les productions à installer et les supports de parole disponibles. Donner une consigne simple de départ : finaliser les stands, répéter la présentation puis tester les jeux avant l'ouverture de la mini fête.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Installer d'abord un espace central de fête avec les productions des cinq continents déjà triées en petits lots, puis répartir les 24 enfants en trois missions tournantes : décorateurs, présentateurs et animateurs de jeux. Les décorateurs finalisent la mise en place des stands, les présentateurs préparent une courte phrase pour chaque continent, et les animateurs de jeux révisent les règles des petits défis retenus pendant la série.
2. Faire tourner les missions sur des temps courts afin que chaque enfant passe par au moins deux rôles : pendant qu'un premier sous-groupe met en place et teste son stand, un deuxième prépare son passage oral ou sa musique, et un troisième lance les jeux pour les autres. Les enfants changent ensuite de mission pour que chacun participe concrètement à l'ensemble de la fête sans rester longtemps dans la même position.
3. Lancer la mini fête sous forme de découverte guidée : les enfants présentateurs emmènent les visiteurs d'un continent à l'autre, montrent un objet, racontent une découverte simple et invitent à essayer un geste, un jeu ou une petite manipulation liée au continent. Les animateurs de jeux gardent des consignes très courtes et font participer les invités sans compétition, tandis que les décorateurs ajustent les stands, remplacent un objet déplacé et maintiennent l'ambiance visuelle.
4. Prévoir un temps de circulation plus libre où les enfants peuvent choisir le stand qu'ils veulent revoir, rejouer une activité qu'ils ont aimée ou écouter une présentation différente. L'animateur stimule les relances en faisant sonner un changement de stand ou en annonçant qu'il reste un défi à découvrir, pour garder de l'énergie et éviter que les groupes se figent.
5. Terminer par une fermeture commune en deux temps : d'abord un dernier passage devant tous les stands comme un tour d'honneur, puis un regroupement où chaque enfant dit ce qu'il a préféré présenter ou découvrir. Les traces de la série sont ensuite rassemblées dans la zone d'exposition ou de rangement prévue, afin de garder une mémoire visuelle de la fête.

Mini fête des cultures

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

R Rythme

La séance alterne des temps courts de préparation, des rotations de rôle et des temps de circulation plus libres. Commencer par un temps de mise en place rapide, puis faire tourner les enfants sur des missions courtes pour garder l'attention : installation des stands, répétition des phrases, lancement des jeux, accueil des visiteurs. Prévoir des temps brefs de pause pour reformuler, ajuster un stand, souffler ou reprendre une consigne. Pendant l'ouverture de la mini fête, alterner moments de présentation guidée et temps de découverte libre afin que chaque enfant puisse écouter, montrer, jouer et regarder. Garder un rythme vivant, mais lisible, avec des signaux clairs pour annoncer les changements de rôle ou de stand. Terminer par un retour au calme collectif pour fermer la fête et verbaliser les découvertes.

A Animation

L'animateur adopte une posture de chef d'orchestre discret : il sécurise le cadre, annonce les transitions, répartit les rôles et soutient les enfants dans leurs prises de parole et leurs actions. Il encourage, rassure et valorise les efforts de présentation plutôt que la performance. Il aide à reformuler les phrases si besoin, à garder les consignes de jeu très courtes et à faire participer tous les enfants, y compris les plus réservés. Il circule entre les stands pour vérifier la lisibilité des installations, relancer une équipe, réguler le bruit et maintenir l'énergie du groupe. Il veille à ce que la fête reste coopérative et sans compétition, en mettant en avant la découverte, le partage et l'écoute. Il peut proposer des questions simples aux présentateurs pour les aider à parler de leur continent, et des encouragements aux animateurs de jeux pour qu'ils gardent un cadre clair et sécurisé.

F Fin

CHOIX RETENU

A. Faire un dernier tour des stands, puis réunir tout le monde en cercle pour que chacun dise en une phrase ce qu'il a préféré présenter ou découvrir. L'animateur remercie le groupe et annonce que les traces de la fête sont gardées en souvenir.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif en fin de fête, avec participation de tous par petits rôles : retirer les affiches, regrouper les productions par continent, ranger les objets de présentation, remettre les tables et chaises, trier le matériel réutilisable et jeter les déchets. Vérifier que chaque production destinée à être conservée est identifiée et stockée à plat ou dans un carton prévu à cet effet. Ranger séparément le matériel fragile, sonore ou humide. Contrôler que les jeux sont complets, que les stands sont démontés ou repliés selon les besoins de la structure, et que l'espace central est dégagé et rendu propre. L'animateur vérifie avec un petit tour final qu'aucun objet n'est oublié au sol ou sur un stand.

A Analyse

Après la séance, observer si la finalité a été atteinte : les enfants ont-ils su réinvestir les repères culturels découverts dans une présentation simple et vivante ? Vérifier la participation réelle de chacun dans au moins deux rôles, la qualité de l'accueil des visiteurs, la compréhension des consignes et la capacité à coopérer dans l'organisation de la fête. Évaluer l'efficacité de l'aménagement des stands, la fluidité des circulations, la gestion du bruit et la lisibilité des présentations. Mesurer si les supports préparés pendant la série ont facilité la prise de parole et l'animation des jeux. Noter la posture de l'animateur : capacité à cadrer sans prendre la place, à encourager, à réguler et à valoriser. Relever les réussites marquantes, les difficultés de répartition des rôles, les ajustements à prévoir pour une prochaine fête ou une autre série, et les productions à conserver comme mémoire du projet.

Mini fête des cultures

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Productions des 5 séances précédentes à exposer par continent	☐	☐
Affiches ou panneaux nommant les continents	☐	☐
Tables ou chevalets pour les stands	☐	☐
Papiers, affiches ou nappe de fond pour finaliser la mise en scène des stands	☐	☐
Scotch, pâte fixante ou pinces pour installer les productions	☐	☐
Cartes repères, images, objets symboliques et éléments décoratifs déjà préparés	☐	☐
Matériel de jeu retenu des séances précédentes pour les petits défis	☐	☐
Feuilles ou cartons pour écrire les phrases de présentation	☐	☐
Feutres, crayons, stylos	☐	☐
Étiquettes prénoms si besoin	☐	☐
Enceinte ou support sonore pour la musique d'ambiance ou les transitions	☐	☐
Chronomètre ou repère sonore pour gérer les rotations et les passages	☐	☐
Chaises en quantité suffisante pour les temps d'attente ou de prise de parole	☐	☐
Matériel de rangement : bacs, sacs, cartons, étiquettes de tri	☐	☐
Matériel de nettoyage : chiffons, essuie-tout, sacs poubelle	☐	☐
Eau à disposition	☐	☐

Fiches règles des jeux - Mini fête des cultures

Fiche mémo / cartes de règles

Utilisation

À garder en main pendant l'atelier jeu. Chaque carte correspond à un défi rapide, sans élimination, adapté à un groupe d'enfants de 9-12 ans.

Contenu

CARTE 1 – Course des tam-tams

But : transporter un objet culturel sans le faire tomber.

Matériel : 1 petit objet par équipe (foulard, coquillage, carte, mini-figurine), 2 plots de départ/arrivée.

Règle : les enfants avancent à tour de rôle en marchant vite. L'objet est posé sur une cuillère, une main ouverte ou la tête selon le niveau choisi.

Consigne animateur : si l'objet tombe, l'enfant repart du dernier plot franchi.

Variante coopérative : l'équipe doit faire arriver 3 objets ensemble sans chute.

CARTE 2 – Le relais des marchés du monde

But : compléter un relais en transportant des "produits" d'un stand à l'autre.

Matériel : 6 à 10 objets légers (balles, sacs de grains, images plastifiées, anneaux), 2 paniers.

Règle : au signal, le premier enfant court déposer un objet dans le panier d'arrivée puis revient toucher la main du suivant.

Consigne animateur : valoriser la rapidité collective, pas le classement.

Variante : imposer une façon de se déplacer à chaque aller (pas chassés, sautillés, marche du voyageur).

CARTE 3 – Mimes des voyageurs

But : faire deviner un geste, une danse ou une attitude liée à un continent.

Matériel : cartes de mimes ou choix oral par l'animateur.

Règle : un enfant tire ou reçoit un mime, le montre en silence, le groupe devine.

Consigne animateur : les mimes doivent rester simples, courts et respectueux.

Exemples de mimes : saluer, porter un panier, danser en ronde, payer, marcher dans la neige, battre le rythme.

CARTE 4 – Le cercle des rythmes

But : reproduire un rythme court en groupe.

Matériel : mains, tambourin ou bâton de rythme.

Règle : l'animateur frappe une séquence de 3 ou 4 sons, le groupe répète.

Consigne animateur : commencer très court puis augmenter un peu.

Variante coopérative : chaque équipe invente un rythme et l'autre équipe le répète.

CARTE 5 – Défi du tri des continents

But : retrouver rapidement le bon continent d'un objet ou d'une image.

Matériel : 5 bacs ou 5 zones marquées des continents, cartes objets.

Règle : au signal, un enfant place une carte dans la bonne zone.

Consigne animateur : on peut jouer en équipe de réflexion, sans pénalité si une réponse est corrigée.

Variante : l'équipe doit justifier en une phrase son choix.

CARTE 6 – Le passage du pont

But : traverser un parcours simple en gardant l'équilibre.

Matériel : ruban au sol, banc bas ou ligne matérialisée, 2 à 3 accessoires symboliques.

Règle : les enfants avancent l'un après l'autre sans sortir de la ligne.

Consigne animateur : prévoir une posture de voyageur différente à l'aller et au retour.

Variante coopérative : deux enfants traversent ensemble en tenant une carte ou un foulard.

CARTE 7 – Le marché silencieux

But : coopérer sans parler pour classer ou échanger des éléments.

Matériel : cartes d'objets, petits paniers, images de stands.

Règle : les enfants échangent ou placent les éléments uniquement par gestes.

Consigne animateur : lancer un temps court de 2 minutes puis demander une vérification collective.

Variante : un seul enfant peut parler, les autres miment.

CARTE 8 – Le salut du continent

But : lancer une mini présentation dynamique.

Matériel : aucun ou une carte-continent.

Règle : à tour de rôle, un enfant dit "Bonjour, aujourd'hui nous vous invitons à découvrir..." puis ajoute un mot-clé du continent.

Consigne animateur : garder une phrase très courte, claire et joyeuse.

Variante : faire la présentation à deux voix.

Cartes des continents – Mini fête des cultures

Cartes support de mission

Utilisation

À découper ou afficher pour répartir les enfants, identifier les stands et guider les passages d'un continent à l'autre.

Contenu

CARTE 1 – AFRIQUE

Couleur repère : ocre / jaune.

Mots-clés : danse, rythme, marché, animaux, partage.

Mission fête : accueillir avec une phrase d'ouverture et montrer un objet ou une image du continent.

Petit signal : un tambourin ou des mains qui battent le rythme.

CARTE 2 – EUROPE

Couleur repère : bleu / vert.

Mots-clés : villes, châteaux, musique, traditions, repas.

Mission fête : présenter un élément de vie quotidienne, une musique ou une fête locale.

Petit signal : une cloche ou un son court.

CARTE 3 – ASIE

Couleur repère : rouge / orange.

Mots-clés : dragons, jardins, calligraphie, cérémonies, lanternes.

Mission fête : faire découvrir un objet, un geste ou une décoration inspirée du continent.

Petit signal : une lanterne ou un geste des mains jointes.

CARTE 4 – AMÉRIQUE

Couleur repère : violet / rouge.

Mots-clés : grands espaces, musique, jeux, fêtes, diversité.

Mission fête : inviter à un jeu ou à une petite démonstration de mouvement.

Petit signal : un hochet ou un appel joyeux.

CARTE 5 – OCÉANIE

Couleur repère : bleu clair / sable.

Mots-clés : îles, mer, voyage, nature, chants.

Mission fête : faire vivre une ambiance de voyage et de mer avec un geste ou un objet.

Petit signal : une vague dessinée ou un coquillage.

CARTE 6 – CARTES DE ROTATION

Face 1 : Groupe A – Atelier artistique / Groupe B – Atelier jeux, expression, activité physique.

Face 2 : Groupe A – Atelier jeux, expression, activité physique / Groupe B – Atelier artistique.

Utilisation : permettre l'échange après 45 minutes.

CARTE 7 – SIGNAUX DE CIRCULATION

"On change de continent"

"Le stand suivant est prêt"

"Tour d'honneur"

"Dernier passage avant le bilan"

Utilisation : affichées ou tenues par l'animateur pour rythmer la fête.

Fiches ateliers tournants – Mini fête des cultures

Fiche mission

Utilisation

À utiliser pour organiser les 2 groupes sur 45 minutes puis inverser les rôles. Chaque groupe passe par un atelier artistique et un atelier jeux/expression/activité physique.

Contenu

ORGANISATION GÉNÉRALE

Effectif : 24 enfants.

Répartition : 2 groupes de 12 enfants.

Durée : 45 minutes par atelier, puis échange.

Principe : un groupe commence à l'atelier artistique pendant que l'autre commence à l'atelier jeux / expression / activité physique.

MISSION GROUPE A – DÉPART

Atelier 1 : Atelier artistique.

Rôle : décorateurs des stands.

Tâches : finaliser les couleurs, poser les éléments sur la table, placer les cartes-continent, installer les productions.

Consigne : on travaille en petits sous-groupes de 3 ou 4, chacun a une tâche utile.

Atelier 2 : Atelier jeux, expression, activité physique.

Rôle : animateurs de fête.

Tâches : réviser les règles des jeux, s'entraîner à faire une démonstration courte, préparer une phrase de présentation.

Consigne : chacun essaie au moins un mini-jeu ou un geste de présentation.

MISSION GROUPE B – DÉPART

Atelier 1 : Atelier jeux, expression, activité physique.

Rôle : lanceurs de défis.

Tâches : apprendre les règles, tester les gestes, faire tourner les jeux, encourager les autres.

Consigne : on joue sans élimination, on aide et on relance.

Atelier 2 : Atelier artistique.

Rôle : créateurs d'ambiance.

Tâches : fabriquer, compléter, décorer, regrouper les productions par continent.

Consigne : chaque enfant laisse une trace visible dans le stand.

ROTATION À 45 MINUTES

Signal animateur : musique courte, cloche ou annonce orale.

Action : les groupes échangent leurs missions sans démontage complet.

Rappel : les objets déjà installés restent en place, seuls les enfants changent d'atelier.

RÔLES TOURNANTS DANS CHAQUE GROUPE

1. Responsable matériel : va chercher, range et vérifie les objets.
2. Porte-parole : prépare ou dit une phrase simple.
3. Gardien du temps : annonce quand il reste 5 minutes.
4. Accueil du public : montre le stand et invite à essayer.
5. Représentant du continent : tient la carte continent pendant la présentation.

CONSIGNE FINALE COMMUNE

À la fin des deux ateliers : rejoindre l'espace central, préparer le tour d'honneur et laisser chaque stand prêt pour la circulation libre.

Supports de présentation culturelle – Mini fête des cultures

Carte / affiche

Utilisation

À donner aux enfants pour les aider à parler simplement d'un objet, d'une découverte ou d'une phrase sur un continent pendant la visite des stands.

Supports de présentation culturelle – Mini fête des cultures

Je présente mon continent en 20 secondes.

- 1 Bonjour, nous vous invitons à découvrir...
- 2 Voici un objet / une image / un geste qui représente...
- 3 Ce que nous avons aimé : ...
- 4 Pour finir, nous vous proposons d'essayer...

**Bienvenue à la mini fête des cultures !
Chaque stand vous fait voyager sur un continent.
Regardez, écoutez, essayez et partagez ce que vous aimez.**

Aide-mémo :

- Parle fort mais doucement.
- Regarde les visiteurs.
- Montre l'objet avec les deux mains.
- Dis une seule idée claire.
- Invite les autres à participer.

Séances tournantes :

- 5 séances : Afrique - Europe - Asie - Amérique.
- Atelier 1 : création / artistique.
- Atelier 2 : jeux collectifs / expression.

Afrique	Europe	Asie	Amérique	Océanie
En Afrique, on peut découvrir des rythmes, des coutumes et des moments de partage. 	En Europe, on trouve des traditions différentes selon les pays. 	En Asie, on découvre de grandes fêtes, des coutumes et des objets décorés. 	En Amérique, on peut voyager entre beaucoup de passages de cultures différentes. 	En Océanie, on pense à la mer, aux îles et aux voyages. 
• Burundien ou doucement • Taire l'expression française.	• Regarde les enfants. • Répondre les autres.	• Ne pas avoir les deux mains. • Varier les attitudes à participer.	• Participer ensemble.	

Illustration pédagogique de l'annexe

Tableau de circulation et de clôture - Mini fête des cultures

Tableau de suivi / bilan

Utilisation

À afficher pendant la circulation libre puis à compléter en fin de séance pour guider les passages entre stands et recueillir le bilan oral des enfants.

Contenu

TABLEAU DE CIRCULATION

Colonnes à afficher :

- Stand / continent
- Ce qu'on peut y voir
- Ce qu'on peut y faire
- Qui présente ?
- Déjà visité ? oui / non

Modèle à compléter sur place :

AFRIQUE | objet, rythme, couleur | battre un rythme, écouter, essayer un geste | ... | oui / non

EUROPE | carte, musique, tradition | écouter, regarder, participer | ... | oui / non

ASIE | lanterne, motif, geste calme | observer, mimer, tester | ... | oui / non

AMÉRIQUE | jeu, musique, mouvement | lancer un défi, danser, bouger | ... | oui / non

Océanie | coquillage, vague, île | regarder, choisir, imiter la mer | ... | oui / non

BANDE DE PASSAGE

À dire par l'animateur :

- "On change de stand."
- "Il reste un continent à découvrir."
- "Tu peux revenir sur un stand que tu as aimé."
- "Qui veut présenter maintenant ?"
- "Dernier tour d'honneur."

GRILLE DE BILAN ORAL FINAL

Question 1 : Quel continent as-tu préféré présenter ou découvrir ?

Réponse de l'enfant :

Question 2 : Qu'as-tu aimé faire : montrer, jouer, décorer ou écouter ?

Réponse de l'enfant :

Question 3 : Quel objet, jeu ou musique t'a marqué ?

Réponse de l'enfant :

Question 4 : Qu'as-tu réussi avec les autres ?

Réponse de l'enfant :

Question 5 : Si on refaisait la fête, qu'aimerais-tu ajouter ?

Réponse de l'enfant :

FORMULE DE CLÔTURE

"Nous avons voyagé ensemble à travers les continents. Merci à tous les organisateurs de la mini fête des cultures !"