

La grande quête des petits chevaliers

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

3-5 ans

16 enfants

5 séance(s)

Finalité du projet

Un tournoi médiéval et une cérémonie Royale

Objectifs éducatifs généraux

- Développer la motricité globale et la coordination des enfants à travers des expériences ludiques inspirées de l'univers des chevaliers.
- Stimuler la découverte et l'expérimentation en permettant aux enfants d'explorer des rôles, des objets et des situations nouvelles de manière adaptée à la petite enfance.

Progression pédagogique

- 1 La carte du trésor perdu
- 2 Le chevalier monté
- 3 L'écusson et l'atelier des forges
- 4 Les épreuves du grand tournoi
- 5 Le couronnement des petits chevaliers

Projet créé avec OSAADRAFRA par S. Picard

La carte du trésor perdu

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer la motricité globale en se repérant dans l'espace et en se déplaçant pour suivre un indice simple lié à la quête.
- Découvrir l'univers des chevaliers en entrant dans un jeu d'imitation autour de la recherche du trésor royal.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Alerte au royaume ! Le trésor du roi a disparu et une petite carte a été retrouvée, mais elle est toute déchirée. Les enfants deviennent de petits chevaliers et partent ensemble à sa recherche en suivant les indices cachés dans la salle.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée et sécurisée, avec un espace central pour le groupe et plusieurs petits repères visibles pour cacher les indices du trésor. Installer la carte déchirée et les morceaux d'indices à hauteur d'enfant, dans des endroits accessibles mais pas dangereux : sous un coussin, près d'une chaise, derrière un déguisement, sur une table basse ou dans un coin de jeu. Limiter les obstacles au sol pour éviter les chutes et laisser des couloirs de circulation simples. Prévoir des déplacements courts et lisibles. Le matériel nécessaire peut comprendre la carte, les morceaux d'indices, le "trésor" final dans un coffre ou un sac, quelques objets de manipulation simples et éventuellement des marquages au sol pour guider le groupe. Adapter l'espace à l'effectif de 16 enfants en travaillant en groupe entier ou en deux sous-groupes si besoin, afin de limiter l'attente. Vérifier avant la séance que les cachettes restent visibles et que rien ne présente de danger (angles, objets lourds, petites pièces).

A Accueil

Rassembler les enfants en cercle et leur annoncer le départ de la quête en utilisant un ton imagé et rassurant. Présenter la mission simplement : le trésor du roi a disparu, la carte est abîmée, il faut aider le royaume à retrouver les indices. Montrer la carte déchirée et expliquer les règles essentielles avant de commencer : écouter l'animateur, marcher sans courir, attendre son tour et rester ensemble. Si nécessaire, répartir les enfants en petit groupe de chevaliers avec un rôle collectif unique, sans individualiser trop de consignes à cet âge. Vérifier que chaque enfant comprend qu'il peut participer à sa manière, observer, chercher et se déplacer avec le groupe. Lancer l'activité par une formule courte et motivante, par exemple en invitant les enfants à enfiler symboliquement leur posture de chevalier avant de partir explorer.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Former un petit groupe de chevaliers autour de la carte déchirée et montrer où se trouvent les premiers morceaux visibles ou indices simples, sans expliquer tout le trajet d'un coup.
2. Faire chercher un premier indice très concret dans la salle : derrière un coussin, sous une chaise ou près d'un déguisement, puis rassembler tout le groupe pour observer ensemble l'objet trouvé.
3. Inviter les enfants à se déplacer vers le prochain repère en imitant un chevalier en marche, à pas lents ou en petits sauts selon leurs capacités, puis lancer une petite action motrice courte au passage, comme enjamber une ligne ou passer sous une table.
4. À chaque nouvel indice, proposer une micro-épreuve simple et brève qui donne accès à la suite : toucher une couleur annoncée, rapporter un objet caché, ou aller se placer dans un espace indiqué par l'animateur.
5. Quand le dernier indice est trouvé, réunir les enfants autour du trésor royal, ouvrir ensemble le coffre ou le sac, puis laisser un court temps de découverte libre des éléments trouvés avant de ranger avec eux en les faisant participer.

La carte du trésor perdu

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

R Rythme

Le rythme doit être dynamique mais rassurant, avec des séquences très courtes adaptées aux 3-5 ans. Alternier les temps d'exploration, de déplacement et de rassemblement autour de chaque indice. Prévoir des phases d'action brèves, suivies de petits temps d'observation collective pour regarder l'indice trouvé et écouter la suite. Éviter les attentes trop longues en limitant la difficulté des recherches et en guidant rapidement vers l'étape suivante si le groupe se disperse. Varier les modes de déplacement proposés pour maintenir l'attention : marcher comme un chevalier, faire quelques petits sauts, se baisser, enjamber ou passer sous un obstacle simple. Organiser des transitions claires entre chaque découverte afin de garder le groupe mobilisé jusqu'au trésor final, sans fatiguer les plus jeunes.

A Animation

L'animateur adopte une posture très guidante, sécurisante et encourageante. Il donne des consignes courtes, concrètes et reformulées si besoin, en montrant les gestes ou les zones de recherche. Il accompagne la recherche sans faire à la place des enfants, en laissant une marge de découverte adaptée à leur âge. Il relance par des questions simples : "Où peut se cacher l'indice ?", "Qui voit quelque chose ?", "On va vers quel endroit ?". Il valorise toutes les tentatives, les observations et les efforts de déplacement, même si la réponse n'est pas immédiate. Il régule le groupe en rappelant calmement les règles de sécurité, en évitant les bousculades et en recentrant l'attention si l'excitation monte. Il soutient l'imaginaire médiéval par le vocabulaire, le ton et quelques encouragements de chevalier, tout en maintenant une activité fluide et lisible. Il veille à ce que chacun puisse participer, y compris les enfants plus réservés ou ayant besoin d'aide pour se repérer.

F Fin

CHOIX RETENU

Terminer par un mini-rituel royal : saluer le trésor, ranger ensemble les objets trouvés et conclure : « Mission réussie, les petits chevaliers reviendront ! »

R Rangement

À la fin de la recherche, inviter les enfants à participer au rangement comme à une dernière mission de chevalier : remettre les indices dans le coffre, rassembler les objets utilisés et replacer les éléments mobiles à leur endroit initial. Faire participer le groupe par petites actions simples et concrètes, adaptées à leur âge, pour éviter la dispersion. Vérifier que tous les morceaux de carte et tout le matériel de l'activité sont retrouvés. Si certaines cachettes ont utilisé du matériel de salle, remettre l'espace en état sans laisser d'obstacles ni d'objets au sol. Contrôler que le trésor final est bien refermé ou conservé pour la suite si la série prévoit une continuité. Terminer par un retour au calme pendant le rangement afin de préparer la séance suivante ou le passage à une autre activité.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les objectifs ont été atteints : les enfants ont-ils cherché, suivi des indices simples et accepté de se déplacer dans l'espace ? Ont-ils compris l'univers proposé et identifié la mission de petits chevaliers ? Observer le niveau de participation : tous les enfants ont-ils été engagés, ont-ils attendu leur tour, ont-ils coopéré ou cherché en groupe ? Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : l'histoire du trésor perdu a-t-elle créé l'envie d'entrer dans l'activité ? Analyser le déroulement : les cachettes étaient-elles trop faciles, trop difficiles ou bien adaptées à l'âge et à l'effectif ? Le rythme a-t-il permis d'éviter l'attente et la dispersion ? Examiner sa propre posture : consignes suffisamment courtes, relances utiles, sécurité bien assurée, valorisation adaptée ? Noter les réussites, par exemple l'adhésion au thème, la motivation et la découverte des indices, ainsi que les difficultés éventuelles : temps de recherche trop long, enfants trop excités, besoin de réduire le nombre d'étapes ou de mieux baliser l'espace. Prévoir les adaptations futures pour les séances suivantes de la série, notamment pour améliorer la gestion du groupe, la lisibilité des cachettes et la progression vers les activités du chevalier, du tournoi et de la cérémonie royale.

Carte du trésor déchirée

Support visuel de départ

Utilisation

À montrer dès le début de la séance pour lancer la quête. L'animateur peut la faire apparaître en morceaux, puis la reconstituer avec les enfants pour matérialiser l'idée de recherche du trésor royal.



Illustration pédagogique de l'annexe

Cartes indices de la salle

Cartes de repérage

Utilisation

À utiliser une par une pour guider les enfants vers des cachettes ou repères simples dans la salle. Chaque carte correspond à un endroit très concret et facilement compréhensible par des enfants de 3-5 ans.

Contenu

Planche de 8 cartes indices simples, à imprimer séparément ou à découper. Chaque carte comporte un dessin très clair et un mot repère.

1. Carte indice : "Sous le coussin"

- Dessin : un coussin posé sur une banquette avec une petite étoile cachée dessous.
- Texte : "Regarde sous le coussin."

2. Carte indice : "Derrière la chaise"

- Dessin : une chaise vue de côté avec un ruban ou un petit drapeau visible derrière.
- Texte : "Cherche derrière la chaise."

3. Carte indice : "Près du déguisement"

- Dessin : un portant ou un panier de déguisements avec une plume rouge à côté.
- Texte : "Va près du déguisement."

4. Carte indice : "Sous la table"

- Dessin : une table basse avec une petite clé cachée dessous.
- Texte : "Passe sous la table et cherche."

5. Carte indice : "Sur le tapis rouge"

- Dessin : un tapis rouge avec une couronne dessinée au milieu.
- Texte : "Va sur le tapis rouge."

6. Carte indice : "Près de la porte"

- Dessin : une porte avec une bannière ou un blason accroché à côté.
- Texte : "Regarde près de la porte."

7. Carte indice : "À côté de l'étagère"

- Dessin : une étagère basse avec un petit coffre placé à côté.
- Texte : "Cherche à côté de l'étagère."

8. Carte indice : "Dans le coin du royaume"

- Dessin : un coin de salle décoré avec une couronne et une étoile.
- Texte : "Va dans le coin du royaume."

Conseil d'utilisation :

- Montrer une seule carte à la fois.
- Lire la consigne en la simplifiant si besoin : "Va là-bas !"
- Faire pointer l'endroit du doigt avant le déplacement.
- Les cartes peuvent servir à déclencher soit une cachette, soit le prochain repère de déplacement.

Cartes micro-défis chevalier

Cartes d'actions motrices

Utilisation

À proposer à chaque nouvel indice pour faire vivre la quête par de petites actions motrices très courtes, adaptées aux 3-5 ans. Les défis doivent être ludiques, rapides et réalisables sans matériel complexe.

Contenu

Planche de 10 cartes micro-défis. Chaque carte contient un défi simple, une consigne courte et une manière de l'animer.

1. "Marche du chevalier"

- Consigne : "Marche doucement comme un chevalier qui part en quête."
- Action : avancer lentement, dos droit, bras le long du corps ou mains sur les hanches.

2. "Petits sauts du destrier"

- Consigne : "Fais trois petits sauts pour aller au prochain indice."
- Action : 3 sauts sur place ou en avant, selon l'espace.

3. "Passe sous le pont"

- Consigne : "Passe sous la table ou sous le bras de l'animateur comme sous un pont."
- Action : se baisser et ramper/courber le corps.

4. "Enjambe la rivière"

- Consigne : "Lève une jambe puis l'autre pour passer la rivière."
- Action : franchir une ligne au sol ou un ruban posé au sol.

5. "Statue de chevalier"

- Consigne : "Quand je dis STOP, tu te transformes en statue royale."
- Action : s'arrêter net et rester immobile 2 secondes.

6. "Tourne comme une bannière"

- Consigne : "Tourne sur toi-même une fois, comme une bannière dans le vent."
- Action : un petit tour lent, puis reprise du déplacement.

7. "Montre la couleur du roi"

- Consigne : "Va toucher quelque chose de rouge / bleu / doré."
- Action : repérer et toucher une couleur annoncée par l'animateur.

8. "Pose du chevalier"

- Consigne : "Mets-toi debout, poitrine en avant, comme un fier chevalier."
- Action : prendre une posture de héros pendant 3 secondes.

9. "Galope sur place"

- Consigne : "Fais comme un cheval qui galope sur place."
- Action : petits pas rapides sur place, bras qui avancent.

10. "Rapporte l'objet du roi"

- Consigne : "Prends doucement l'objet trouvé et rapporte-le au cercle des chevaliers."
- Action : porter un petit objet caché et revenir au groupe.

Conseil d'utilisation :

- Choisir un seul micro-défi à la fois.
- Le faire durer très peu de temps pour garder l'attention.
- Féliciter immédiatement le groupe : "Bravo, petits chevaliers !"
- Varier entre déplacement, arrêt, toucher et imitation pour maintenir le plaisir.

Le chevalier monté

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer l'équilibre et la coordination en expérimentant des déplacements inspirés du chevalier monté.
- Prendre sa place dans une petite aventure collective en respectant une consigne simple de parcours.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

A. Le roi a envoyé un message : le chevalier doit arriver jusqu'au château sans tomber de son cheval imaginaire. Les enfants deviennent des petits cavaliers et partent ensemble sur un premier parcours pour apprendre à bien tenir en selle.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé, stable et bien sécurisé, de préférence une salle ou un coin de cour sans circulation extérieure, avec un parcours bien visible pour 16 enfants de 3-5 ans. Installer un trajet simple et linéaire, avec une zone de départ, une zone de passage et une zone d'arrivée matérialisée par le château imaginaire. Utiliser du matériel déjà adapté au parcours : lignes au sol, plots, coussins plats, tapis, cerceaux, petites barrières souples, corde tenue basse ou arche légère si elle existe déjà dans la structure. Veiller à ce que les obstacles restent très bas, espacés et non glissants. Prévoir des couloirs de circulation larges pour limiter les collisions, avec un espace d'attente clair pour les enfants qui ne passent pas encore. Organiser le matériel de façon lisible, sans surcharge visuelle, pour que les repères soient compréhensibles par de jeunes enfants. Vérifier l'absence d'angles saillants, d'objets lourds, de petits éléments au sol et de tout matériel instable. Adapter le parcours à la motricité des plus petits : possibilité de contourner certains obstacles, de marcher à côté du repère si besoin, ou de passer avec l'aide de l'adulte. En cas d'activité en extérieur, tenir compte de la météo, du sol et des risques de glissade. Prévoir une gourde ou un temps d'hydratation si la séance est physique ou si la température l'exige.

A Accueil

Rassembler les enfants en demi-cercle ou en petit groupe stable à l'entrée du parcours. Présenter l'histoire de façon courte et imagée : le chevalier doit avancer sur son cheval imaginaire jusqu'au château sans tomber. Montrer le parcours une première fois en marchant lentement avec un adulte si nécessaire, afin que les enfants visualisent la mission. Donner trois consignes simples : écouter, attendre son tour, ne pas courir ni pousser. Si le groupe est agité, rappeler que chacun devient un cavalier à son rythme. Faire nommer ou montrer les différentes zones du parcours pour aider à la compréhension : départ, chemin, château. Placer les enfants en file courte ou par binômes si la place le permet, en veillant à ce que l'attente reste brève. Encourager chaque enfant avant le passage et valoriser l'idée de réussir ensemble plutôt que de faire le plus vite possible. Lancer l'activité avec une formule motivante, par exemple : « Les petits chevaliers montent en selle ! »

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Installer un parcours simple et lisible avec quelques repères au sol, puis montrer aux enfants comment se déplacer comme des cavaliers sans courir ni se bousculer.
2. Faire passer les enfants un par un ou par deux sur une première portion très facile, en tenant l'équilibre sur des lignes, des plots ou des coussins plats, avec l'animateur qui guide près du groupe.
3. Proposer ensuite une succession de petits obstacles ludiques : enjamber une rivière imaginaire, contourner une tour, passer sous une arche ou sous une corde tenue basse, puis rejoindre le château imaginaire à la fin du trajet.
4. Quand chaque enfant a terminé, lui demander de refaire un aller simple en changeant un détail de déplacement : grands pas, petits pas, bras écartés, marche lente, pour varier sans complexifier la consigne.
5. Rassembler le groupe au château pour une arrivée collective, féliciter les petits cavaliers et faire rejouer très vite le trajet au rythme du groupe si le temps le permet.

Le chevalier monté

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

R Rythme

Le rythme doit rester fluide, dynamique et rassurant. Prévoir des passages très courts sur le parcours, avec un enfant ou deux maximum en mouvement à la fois selon l'espace. Alternier les temps de déplacement et les temps d'observation pour laisser chacun comprendre la consigne avant de passer. Garder des séquences simples : démonstration, passage, félicitations, petit retour au calme au point d'attente, puis nouveau passage. Varier les manières d'avancer sans complexifier : grands pas, petits pas, marche lente, bras écartés, franchissement d'un obstacle. Éviter les temps morts trop longs en faisant circuler rapidement le groupe tout en maintenant un cadre calme. Prévoir un tempo adapté aux 3-5 ans : assez animé pour maintenir l'envie, mais suffisamment posé pour sécuriser les déplacements et éviter l'excitation excessive. En fin de séance, ralentir progressivement pour rejoindre le château imaginaire et conclure collectivement.

A Animation

L'animateur adopte une posture de guide proche et rassurante. Il montre les gestes attendus, explique les consignes avec des phrases très courtes et reformule si besoin. Il accompagne les enfants pendant les premiers passages, se place de manière à sécuriser les zones sensibles et à anticiper les déplacements. Il encourage avant et pendant l'action : « Tu peux y aller », « Bravo, tu gardes l'équilibre », « Encore un pas comme un chevalier ». Il observe les enfants pour adapter le niveau de difficulté, raccourcir un passage, simplifier un obstacle ou proposer une aide ponctuelle à ceux qui en ont besoin. Il régule les comportements en douceur, en rappelant les règles sans interrompre inutilement le jeu. Il valorise les efforts, même si l'enfant ne suit pas parfaitement la consigne, afin de soutenir la confiance et l'engagement. Il peut proposer un petit défi supplémentaire seulement si le groupe est à l'aise, sans jamais transformer la séance en compétition. Il veille à garder une ambiance collective, joyeuse et sécurisée, cohérente avec l'univers du chevalier monté.

F Fin

CHOIX RETENU

Terminer par un rituel simple : chacun vient toucher le château ou lever la main comme un chevalier, puis l'animateur conclut : « Le voyage est réussi, les petits chevaliers sont prêts pour la prochaine aventure. »

R Rangement

À la fin de la séance, faire participer les enfants au rangement comme à une dernière mission du chevalier. Demander de remettre les coussins, plots, cerceaux, cordes ou autres repères à leur place, un par un ou par petites équipes, sans précipitation. Vérifier que le parcours est entièrement libéré et que rien ne reste au sol pouvant gêner la circulation ou provoquer une chute. Contrôler l'état du matériel utilisé et signaler tout élément abîmé ou glissant. Si certains repères doivent servir à la séance suivante de la série, les ranger dans un espace identifié sans les mélanger avec d'autres jeux. Terminer par un regroupement calme pour clôturer l'activité et préparer le passage à la suite du projet. Garder l'espace propre, lisible et sécurisé pour les autres enfants ou pour la prochaine séance.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les objectifs ont été atteints : les enfants ont-ils expérimenté des déplacements inspirés du chevalier monté et travaillé leur équilibre ? Ont-ils compris la consigne simple de parcours et réussi à prendre leur place dans le groupe ? Observer la participation : les enfants ont-ils attendu leur tour, osé passer et gardé leur attention jusqu'au château imaginaire ? Évaluer l'adéquation du parcours : les obstacles étaient-ils bien visibles, adaptés à l'âge, ni trop faciles ni trop difficiles ? Analyser le rythme : y a-t-il eu trop d'attente, trop d'excitation ou au contraire un rythme trop lent ? Examiner sa posture d'animateur : consignes claires, démonstrations utiles, sécurité bien tenue, encouragements suffisants, aides données au bon moment ? Repérer les réussites, par exemple l'engagement du groupe, la compréhension rapide des repères ou l'envie de recommencer. Noter les difficultés éventuelles : enfants qui courent, qui se gênent, obstacle trop haut, attente trop longue, besoin d'un parcours plus simple ou mieux balisé. Prévoir les adaptations pour la séance suivante de la série, notamment si le groupe a besoin de plus de repères visuels, de passages en petits groupes ou d'un rythme encore plus progressif avant les ateliers d'écusson, de forge et de tournoi.

Cartes des obstacles du chevalier monté

Cartes d'étapes - parcours moteur

Utilisation

Imprimer, découper et placer les cartes au fil du parcours pour montrer aux enfants l'action à réaliser à chaque étape. Convient à un groupe de 3-5 ans avec consignes très simples et visuelles.



Illustration pédagogique de l'annexe

L'écusson et l'atelier des forges

O Objectif

CHOIX RETENU

- Expérimenter des gestes de fabrication adaptés à la petite enfance en participant à un atelier inspiré de la forge des chevaliers.
- Renforcer l'autonomie et la concentration en suivant des consignes courtes pour réaliser un objet individuel.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. Ce matin, un messenger du royaume apporte une mission spéciale : les épées du tournoi sont prêtes, mais il manque les écussons des chevaliers. Les enfants deviennent les apprentis forgerons et fabriquent un signe pour reconnaître leur royaume.

A Aménagement

Prévoir un espace de table calme, bien éclairé et facile à nettoyer, adapté à 16 enfants de 3-5 ans. Installer plusieurs petits ateliers identiques pour limiter l'attente, avec des groupes de 4 enfants autour d'un adulte ou d'un point de surveillance. Chaque plateau doit contenir peu d'éléments, déjà triés par étape : un support d'écusson par enfant, quelques gommettes ou formes simples, crayons ou feutres adaptés, colle si elle est utilisée, et éventuellement des éléments de décoration très faciles à manipuler. Préparer une zone centrale pour la démonstration courte, puis des tables ou tapis de travail bien espacés pour éviter les conflits de matériel. Prévoir une zone dédiée pour déposer les écussons terminés afin qu'ils sèchent ou soient conservés sans être abîmés. Les objets coupants, petits éléments risquant d'être mis à la bouche et matériel non utilisé doivent être rangés hors de portée. Installer les enfants de façon à ce qu'ils voient l'adulte et puissent attraper leur matériel sans se lever. Si la séance suit une activité motrice, prévoir un retour au calme avant l'installation. Vérifier la stabilité des tables, la sécurité des déplacements entre les espaces et l'accessibilité pour tous les enfants, y compris ceux ayant besoin d'une place plus proche de l'adulte ou d'un appui supplémentaire.

A Accueil

Rassembler les enfants autour de la table ou au sol en petit cercle pour lancer l'atelier des forges. Rappeler brièvement l'histoire : les épées du tournoi sont prêtes, mais il manque les écussons pour reconnaître les chevaliers. Montrer un exemple simple si besoin, sans trop détailler, pour aider les enfants à comprendre la mission. Installer les enfants par petits groupes et attribuer une place claire à chacun pour éviter les déplacements inutiles. Présenter les consignes essentielles en phrases courtes : on choisit, on colle ou on pose doucement, on attend que l'adulte montre l'étape suivante, on ne met pas le matériel à la bouche. Vérifier que chacun a compris ce qu'il doit faire avec son écusson. Lancer l'activité en valorisant l'idée de fabriquer un signe de royaume personnel ou collectif, afin de motiver le groupe et maintenir le lien avec l'univers médiéval.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Préparer à l'avance plusieurs plateaux de fabrication identiques avec peu d'éléments par table, afin que les enfants puissent travailler par petits groupes de 4 autour d'un adulte ou en binômes avec une aide légère.
2. Lancer l'atelier avec une démonstration très courte : montrer comment on choisit un support, comment on pose un symbole, puis comment on colle. Les enfants reproduisent immédiatement sur leur propre écusson sans attendre plus longtemps.
3. Faire avancer l'activité par étapes successives et rapides : d'abord choisir une couleur de royaume, ensuite ajouter un signe, puis compléter avec un second décor. L'animateur annonce chaque étape une par une pour garder les jeunes enfants concentrés.
4. Quand la décoration principale est terminée, proposer un mini-jeu de vérification : l'enfant montre son écusson, vérifie qu'il tient bien, puis le 'livre' à l'animateur comme si le roi devait le recevoir avant le tournoi.
5. Faire circuler les écussons terminés vers une zone d'exposition où ils sèchent ou sont déposés ensemble. Pendant ce temps, les enfants retournent prendre une place calme pour un bref temps d'échange autour de ce qu'ils ont fabriqué.
6. Clore l'activité en faisant ranger le matériel par petits porteurs : un enfant apporte les gommettes, un autre les crayons, un autre les plateaux. Cette dernière étape garde le groupe actif tout en préparant la séance suivante.

L'écusson et l'atelier des forges

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

R Rythme

Le rythme doit être très simple, soutenu et rassurant, avec des étapes courtes adaptées à l'attention des 3-5 ans. Alternier un temps d'observation de la démonstration, un temps d'action individuelle, puis un bref temps de validation avant de passer à l'étape suivante. Éviter les consignes longues ou multiples : une seule action à la fois pour garder le groupe disponible. Prévoir des moments où chacun travaille sur son écusson, puis un petit temps collectif pour montrer le résultat ou écouter une consigne commune. Si certains enfants terminent vite, proposer une action courte de finition ou les inviter à attendre calmement à leur place avec une activité très légère liée au thème. Maintenir un tempo assez dynamique pour éviter l'ennui, mais sans précipiter les gestes de collage ou de décoration. Après la fabrication, ralentir progressivement avec le mini-rituel de livraison des écussons avant le rangement. L'alternance entre manipulation, observation et dépôt des productions permet de garder l'attention du groupe tout en sécurisant les gestes.

A Animation

L'animateur adopte une posture d'accompagnateur proche, encourageant et structurant. Il montre les gestes lentement, en parlant peu et en utilisant un vocabulaire simple : choisir, poser, coller, montrer. Il accompagne les enfants sans faire à leur place, en laissant chacun expérimenter et réussir selon ses capacités. Il reformule les consignes si nécessaire, aide à ouvrir un pot, à décoller une gommette ou à positionner un élément, puis redonne rapidement l'autonomie à l'enfant. Il valorise les essais, la concentration et les choix personnels : couleur du royaume, forme du signe, ajout d'un décor. Il régule le groupe en évitant la dispersion autour du matériel et en rappelant calmement d'attendre son tour ou de rester à sa place. Il veille à ce que l'ambiance reste positive et sécurisante, sans chercher un résultat esthétique uniforme. Il encourage les enfants à nommer leur écusson, à le présenter au groupe et à se sentir fiers de leur réalisation, en lien avec le tournoi à venir. Si un enfant rencontre une difficulté, il propose une aide ponctuelle ou simplifie l'étape plutôt que de bloquer l'activité.

F Fin

CHOIX RETENU

C. Terminer par une courte réception royale : les écussons sont rassemblés et l'animateur annonce que les apprentis forgerons ont bien préparé les chevaliers pour la suite de l'aventure.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif intégré à la fin de l'atelier. Demander aux enfants de remettre le matériel par petites missions de forgeron : rapporter les gommettes, fermer les feutres, déposer les plateaux, apporter les écussons terminés dans la zone prévue. Chaque enfant peut participer selon ses capacités, avec des tâches simples et clairement identifiées. Vérifier que les colle, crayons, supports et décorations sont bien comptés et rangés dans leur boîte. Contrôler que les tables sont propres, que rien ne traîne au sol et que les productions sont à l'abri pour sécher ou être gardées pour la suite de la série. Si certaines réalisations doivent servir à la séance suivante, les stocker dans un endroit sec et identifié. Terminer par un retour au calme et un regroupement rapide pour annoncer la suite du projet ou la transition vers la sortie piscine si elle suit dans l'organisation prévue.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les objectifs ont été atteints : les enfants ont-ils expérimenté des gestes de fabrication simples et adaptés à leur âge ? Ont-ils réussi à suivre des consignes courtes pour réaliser un écusson personnel ou collectif ? Observer la participation : chaque enfant a-t-il trouvé sa place, manipulé le matériel et terminé une production ? Évaluer la compréhension de la sensibilisation : la mission des écussons a-t-elle été comprise et a-t-elle donné du sens à l'atelier ? Analyser le déroulement : les étapes étaient-elles assez simples, le matériel suffisamment préparé, les temps d'attente limités ? Le rythme a-t-il permis de garder la concentration sans fatiguer le groupe ? Examiner sa posture d'animateur : démonstration claire, aide ajustée, encouragements, régulation, valorisation des essais. Noter les réussites, comme l'autonomie dans le choix des couleurs ou l'intérêt pour la fabrication, ainsi que les difficultés : besoin d'aide trop fréquent, matériel difficile à manipuler, enfants impatients ou consignes trop longues. Prévoir les adaptations pour les séances suivantes, notamment si le groupe a besoin d'une préparation encore plus simple, de supports plus gros, d'un temps de séchage mieux anticipé ou d'un accompagnement renforcé avant le grand tournoi médiéval.

Cartes symboles du royaume

Cartes d'images à choisir

Utilisation

Présenter ces cartes aux enfants au moment de choisir le signe à coller sur leur écusson. L'adulte montre 2 à 4 cartes par table pour faciliter un choix rapide et simple.

Cartes symboles du royaume



Choisis une carte, regarde bien, puis prends le même symbole pour ton écusson.

Illustration pédagogique de l'annexe

Grille de vérification des écussons

Grille très simple de validation

Utilisation

Utiliser cette grille pour vérifier rapidement chaque écusson avant la réception royale. L'animateur coche ou entoure les éléments validés pendant que l'enfant montre son écusson.

Contenu

GRILLE DE VÉRIFICATION — ÉCUSSON DU PETIT CHEVALIER

Nom de l'enfant : _____

Date : _____

L'écusson est terminé :

☐ Oui

☐ Pas encore

L'écusson tient bien :

☐ Oui

☐ Pas encore

Le symbole du royaume est visible :

☐ Oui

☐ Pas encore

L'enfant peut montrer son écusson tout seul :

☐ Oui

☐ Avec aide

Prêt pour la réception royale :

☐ Oui

☐ Pas encore

Message de l'animateur au roi :

Version très simple à utiliser avec les enfants :

- Je montre mon écusson.

- Il tient bien.

- On voit mon symbole.

- Je le donne au roi.

Validation finale :

☐ Écusson accepté au royaume

Signature de l'animateur : _____

Les épreuves du grand tournoi

O Objectif

CHOIX RETENU

- Mobiliser son équilibre, sa précision et ses déplacements dans des défis ludiques inspirés des chevaliers.
- Prendre confiance en ses capacités en osant participer à une situation collective de jeu.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. Ce matin, une cloche sonne dans le château : le tournoi va commencer et chaque chevalier doit prouver son courage pour être invité au grand jeu. Les enfants deviennent une équipe de champions médiévaux et doivent traverser des épreuves rigolotes pour mériter leur place au tournoi.

A Aménagement

Prévoir une salle ou une cour entièrement sécurisée, dégagée et lisible pour 16 enfants de 3-5 ans, avec 3 zones bien distinctes correspondant aux épreuves du tournoi : un espace d'équilibre, un espace de lancer et un espace de slalom. Installer les ateliers de manière à ce qu'ils soient visibles en même temps par le groupe, sans croisement de trajectoires entre les enfants. Le parcours d'équilibre doit rester très bas et stable : ligne au sol, banc bas très sécurisé si la structure en dispose déjà, ou empreintes au sol. La zone de précision doit proposer une cible large et simple, un seau, un coffre ou un cerceau posé au sol, avec des objets souples et légers à lancer ou à déposer. La zone de slalom doit être composée de plots, coussins ou repères souples bien espacés, sans risque de chute ni de glissade. Prévoir un espace d'attente clair pour chaque petit groupe, avec une zone de regroupement centrale pour les explications et les retours collectifs. Vérifier l'absence d'obstacles au sol, d'angles saillants, de matériel instable et d'éléments trop petits. Adapter les distances et la difficulté à l'âge : passages courts, repères larges, consignes simples. En extérieur, tenir compte du sol, du vent, de la chaleur ou du froid, et prévoir de l'eau si besoin. Si certains enfants ont besoin d'aménagements particuliers, réduire la hauteur, rapprocher la cible ou simplifier le passage pour garantir la réussite et la sécurité.

A Accueil

Rassembler les enfants en cercle ou en demi-cercle au début de la séance et rappeler brièvement l'histoire du tournoi dans un langage imagé et rassurant. Annoncer que chaque chevalier doit réussir plusieurs petites épreuves pour être invité au grand jeu. Présenter les trois ateliers de façon très simple en montrant les zones une par une : marcher, lancer, slalomer. Répartir les 16 enfants en 3 petits groupes si possible, ou en file courte, afin de limiter l'attente et de faciliter les passages. Donner les consignes essentielles avant le départ : écouter l'adulte, attendre son tour, ne pas courir ni pousser, regarder où l'on met les pieds et les mains. Faire une démonstration rapide de chaque épreuve pour aider les plus jeunes à comprendre le mouvement attendu. Vérifier que chaque enfant sait dans quel groupe il se trouve et où il doit attendre. Lancer l'activité avec une phrase motivante comme : « Le tournoi commence, les petits chevaliers sont prêts ! »

1. Installer 3 petits ateliers moteur visibles en même temps dans la salle ou la cour : un passage d'équilibre, un lancer dans une cible et un petit slalom. Répartir les 16 enfants en 3 groupes pour limiter l'attente et faire tourner les équipes toutes les quelques minutes.
2. Faire vivre la première épreuve en groupe entier au signal de départ : chaque enfant passe à son tour sur le parcours d'équilibre en marchant sur une ligne, un banc bas ou des empreintes au sol, puis rejoint la zone d'attente en attendant son prochain passage.
3. Enchaîner avec l'épreuve de précision : les enfants lancent ou déposent des objets souples dans un seau, un coffre ou une cible au sol, avec un adulte qui rapproche ou éloigne légèrement la cible selon les réussites pour garder le défi accessible.
4. Proposer ensuite l'épreuve de déplacement : les enfants traversent un slalom entre des plots, des coussins ou des repères médiévaux, en gardant un rythme calme et en essayant de ne pas toucher les obstacles.
5. Faire un dernier passage en combinant deux épreuves très simples, par exemple marcher puis lancer, pour donner l'impression d'une vraie qualification au tournoi.
6. Réunir tout le groupe pour une validation collective : chaque enfant reçoit un signe de participation au tournoi et rejoint les autres chevaliers qualifiés avant de passer à la suite de la série.

Les épreuves du grand tournoi

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

R Rythme

Le rythme doit être dynamique mais très lisible, avec des séquences courtes adaptées à l'attention des 3-5 ans. Prévoir une alternance régulière entre action et attente brève, en évitant que les enfants patientent trop longtemps dans un même atelier. Faire tourner les groupes toutes les quelques minutes pour maintenir l'intérêt et limiter l'agitation. Dans chaque atelier, proposer un passage simple, puis un retour au calme en attente du prochain tour. Varier les formes d'action : équilibre, lancer, slalom, puis combinaison de deux épreuves si le groupe est disponible. Garder un tempo soutenu dans les transitions pour éviter les pertes d'attention, tout en laissant le temps de comprendre et de réussir. Si le groupe s'échauffe ou se disperse, ralentir par une consigne collective, un retour au cercle ou une démonstration. Terminer par un temps collectif plus calme pour valider les participations et préparer le passage vers la suite de la série.

A Animation

L'animateur adopte une posture de guide, de sécurisateur et d'encourageant. Il donne des consignes très courtes, montre les gestes attendus et reformule si nécessaire avec des mots simples. Il accompagne les enfants pendant les premiers passages, observe leurs réactions et ajuste la difficulté sans interrompre l'élan de jeu. Il encourage chaque essai avec des valorisations immédiates : « Bravo, tu as gardé l'équilibre », « Bien visé », « Super chevalier ». Il régule les déplacements pour éviter les bousculades, rappelle calmement les règles et aide les enfants à attendre leur tour. Il favorise la confiance en soi en valorisant la participation autant que la réussite, sans transformer la séance en compétition. Il peut rapprocher la cible, élargir l'espace de passage ou simplifier le slalom si besoin pour maintenir l'adhésion du groupe. Il veille à ce que tous les enfants aient leur chance de participer, y compris les plus réservés, et que chacun vive une expérience positive du tournoi. Il maintient l'univers médiéval par le vocabulaire, le ton et les encouragements, tout en gardant une vigilance constante sur la sécurité.

F Fin

CHOIX RETENU

C. Terminer par un rituel collectif très court : lever les bras comme des chevaliers, applaudir les essais de chacun et ranger le signe du tournoi pour le garder jusqu'à la cérémonie royale.

R Rangement

Prévoir un rangement simple, progressif et collectif à la fin des épreuves. Demander aux enfants de participer par petites missions de chevalier : ramasser les objets de lancer, remettre les plots ou coussins en place, replier ou déplacer le matériel vers sa zone de stockage, toujours avec l'aide de l'adulte. Vérifier que chaque atelier est entièrement dégagé, qu'aucun objet ne reste au sol et que les zones de circulation sont à nouveau libres. Contrôler le matériel utilisé pour le tournoi afin de repérer un éventuel élément abîmé ou glissant. Si un signe de participation a été distribué, le conserver pour la cérémonie royale ou le ranger avec soin pour la suite de la série. Profiter du rangement pour faire redescendre l'excitation et remettre le groupe dans un climat calme. Terminer par un regroupement court pour annoncer que les petits chevaliers sont désormais prêts pour la cérémonie finale.

A Analyse

Après la séance, évaluer si les objectifs ont été atteints : les enfants ont-ils mobilisé leur équilibre, leur précision et leurs déplacements dans les épreuves proposées ? Ont-ils osé participer au tournoi et pris confiance dans leurs capacités ? Observer la participation : tous les enfants ont-ils essayé au moins une épreuve, attendu leur tour et accepté de revenir dans le groupe ? Vérifier la compréhension de la sensibilisation : l'idée du tournoi a-t-elle donné envie d'entrer dans le jeu et de se dépasser ? Analyser le déroulement : les trois ateliers étaient-ils suffisamment visibles, adaptés à l'âge et organisés pour limiter l'attente ? Le passage d'un atelier à l'autre était-il clair et fluide ? Étudier le rythme : a-t-il permis de garder l'attention sans provoquer de dispersion ou de fatigue ? Examiner sa propre posture : consignes courtes, démonstrations utiles, aides ajustées, encouragements réguliers, sécurité bien assurée. Noter les réussites, comme l'engagement du groupe, la coopération, la réussite des passages ou l'enthousiasme à recevoir la validation du tournoi. Relever les difficultés éventuelles : attente trop longue, atelier trop complexe, enfants trop excités, besoin de simplifier une épreuve ou de mieux séparer les zones. Prévoir les adaptations pour la séance suivante et pour la cérémonie royale finale, notamment en gardant une organisation plus fluide, des consignes encore plus brèves ou un rituel de fin plus structurant.

Cartes des épreuves du grand tournoi

Cartes illustrées

Utilisation

Afficher les 3 cartes en même temps pour aider les enfants à comprendre la suite des ateliers et annoncer clairement chaque passage.

Cartes des épreuves du grand tournoi

L'épreuve de l'équilibre

Je marche doucement sans tomber.



- Je pose un pied puis l'autre.
- Je regarde devant moi.
- Je vais jusqu'au bout du chemin.

L'épreuve du lancer

Je vise la cible du château.



- Je prends l'objet dans ma main.
- Je regarde la cible.
- Je lance ou je dépose dedans.

L'épreuve du slalom

Je traverse le chemin des chevaliers.



- Je passe entre les obstacles.
- Je garde mon calme.
- J'essaie de ne rien toucher.

1. Équilibre 2. Lancer 3. Slalom 4. Refaire un passage simple 5. Bravo, tu es qualifié pour le tournoi !

Illustration pédagogique de l'annexe

Mémo animateur du rituel final

Fiche mémo

Utilisation

Garder cette fiche en main pour conduire la clôture de séance en quelques gestes simples et rassurants, avant la suite du projet vers la cérémonie royale.

Contenu

MÉMO ANIMATEUR — RITUEL FINAL DU GRAND TOURNOI

Objectif du rituel :

Donner à chaque enfant le sentiment d'avoir réussi une épreuve de chevalier et clôturer la séance de façon calme et valorisante.

Durée conseillée :

2 à 4 minutes

Déroulé très court :

1. Rassembler tout le groupe en cercle.
2. Dire : « Chevaliers, le tournoi est terminé ! Bravo à tous ! »
3. Faire 3 applaudissements ensemble.
4. Demander le geste des chevaliers : main sur le cœur puis bras levé comme un salut de chevalier.
5. Remettre à chaque enfant son signe de participation au tournoi.
6. Dire : « Gardez votre signe, il servira pour la cérémonie royale. »
7. Ranger calmement le matériel avec les enfants si possible.
8. Terminer par : « À bientôt, petits chevaliers, pour la grande cérémonie royale ! »

Phrases prêtes à dire :

- « Bravo, vous avez traversé les épreuves ! »
- « Faites votre salut de chevalier. »
- « Gardez bien votre signe jusqu'à la cérémonie royale. »
- « Le roi et la reine vous attendent pour la suite ! »

Gestes à montrer :

- Applaudir 3 fois.
- Main sur le cœur.
- Salut du chevalier : bras levé ou petite révérence simple.
- Donner le signe de participation.

Points de vigilance :

- Aller très vite pour garder l'attention des 3-5 ans.
- Valoriser chaque enfant, même s'il a besoin d'aide.
- Éviter d'allonger le temps d'attente.
- Garder une ambiance joyeuse, calme et fière.

Transition vers la séance 5 :

Finir en annonçant que les chevaliers sont prêts pour la cérémonie royale.

Le couronnement des petits chevaliers

O Objectif

CHOIX RETENU

- Vivre une expérience collective de valorisation en prenant part à une cérémonie simple de couronnement adaptée à la petite enfance.
- Reconnaître sa place dans le groupe et oser s'engager dans une dernière étape symbolique de la grande quête des chevaliers.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. Un message royal vient d'arriver : le grand tournoi est fini et le royaume cherche ses héros pour la cérémonie finale. Les enfants deviennent la garde d'honneur du château et se préparent à recevoir leur couronne en faisant leur plus belle entrée.

A Aménagement

Prévoir un espace calme, lisible et dégagé pour installer une petite cérémonie royale adaptée aux 3-5 ans et à 16 enfants. Organiser la salle en trois zones simples : un chemin d'entrée vers le 'château', un espace central pour le trône ou le siège royal, et une zone de regroupement pour attendre son tour et admirer les couronnes. Le trône peut être symbolisé par une chaise décorée ou mise en valeur avec un tissu, sans surcharge ni éléments instables. Prévoir les couronnes déjà prêtes, rangées à portée de main et en quantité suffisante, ainsi qu'un espace pour les déposer sans les abîmer. Si des accessoires de la série sont encore utilisés, comme écussons ou signes de participation, les conserver à proximité pour les valoriser au moment de la remise. Dégager les circulations pour éviter les bousculades pendant les allers-retours. Vérifier que le sol est propre, non glissant, et qu'aucun objet fragile ne traîne. En cas d'activité en extérieur, choisir un lieu abrité du vent et de la chaleur, en gardant un point de rassemblement stable. Prévoir une petite réserve d'eau à proximité si nécessaire et respecter les adaptations individuelles des enfants qui auraient besoin d'être accompagnés de plus près ou de passer plus lentement.

A Accueil

Rassembler les enfants au départ du chemin du château et leur annoncer que c'est le moment du couronnement final. Installer le groupe en demi-cercle pour qu'ils voient bien le trône et la couronne modèle. Rappeler brièvement le sens de la cérémonie : les petits chevaliers ont terminé leur quête et vont recevoir leur signe de reconnaissance. Donner quelques consignes très simples : avancer quand l'animateur appelle, attendre son tour, rester calme près du trône et faire un salut de chevalier. Montrer le geste attendu avant de commencer pour aider les plus jeunes à comprendre. Si besoin, répartir les enfants en file courte ou en deux petits temps de passage pour éviter l'attente trop longue. Installer un climat solennel mais rassurant, avec une voix douce et valorisante. Lancer la cérémonie en nommant le groupe comme la garde d'honneur du royaume et en invitant les enfants à entrer un par un dans la grande salle royale.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Réunir le groupe au départ du 'chemin du château' et transformer l'arrivée en petit rituel : les enfants avancent sur quelques mètres, comme s'ils entraient dans la grande salle royale, puis s'arrêtent devant le trône placé au centre.
2. Faire une mini-préparation corporelle très simple avant la remise des couronnes : se redresser, mettre les mains sur le cœur, faire un grand sourire de chevalier, puis attendre son tour sans bouger.
3. Remettre les couronnes de façon collective en deux temps : d'abord une couronne au centre pour montrer le geste, puis chaque enfant avance à son tour, reçoit la sienne et revient se placer face au groupe.
4. Organiser un temps de valorisation où chaque enfant montre sa couronne, fait un salut ou une petite révérence, et reçoit un bravo du groupe avant de passer au suivant.
5. Conclure par un dernier rassemblement royal : tout le monde se tient prêt, l'animateur annonce que les petits chevaliers sont désormais reconnus par le royaume, puis le groupe quitte la cérémonie en marchant ensemble.

Le couronnement des petits chevaliers

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

R Rythme

Le rythme doit être court, calme et solennel, adapté à l'attention des 3-5 ans. Prévoir une alternance entre déplacement bref sur le chemin du château, arrêt immobile devant le trône, remise de la couronne et retour à la place. Les temps d'attente doivent rester très courts pour ne pas casser l'effet de cérémonie. Alternier petit passage individuel et valorisation collective immédiate : un enfant avance, reçoit sa couronne, montre son geste, puis revient pendant que le suivant se prépare. Garder des transitions fluides pour que le groupe reste concentré sans s'agiter. Ralentir volontairement la cadence pendant les moments symboliques pour donner de l'importance au couronnement, puis réaccélérer légèrement pour que tous passent dans un temps raisonnable. Terminer par un rassemblement final plus posé pour conclure la quête en beauté.

A Animation

L'animateur adopte une posture de maître de cérémonie, à la fois calme, valorisante et structurante. Il parle lentement, avec des phrases courtes et un ton solennel mais accessible. Il montre les gestes attendus, accompagne chaque enfant au bon moment et veille à ce que chacun se sente attendu et reconnu. Il valorise la participation par des mots simples : 'Bravo', 'Bienvenue au royaume', 'Tu es un vrai petit chevalier'. Il régule le groupe pour éviter les déplacements inutiles, rappelle doucement d'attendre son tour et accompagne les enfants plus réservés pour qu'ils osent avancer. Il peut guider physiquement un enfant si besoin, tout en laissant l'autonomie dès que possible. Il veille à la sécurité autour du trône, à la bonne tenue des couronnes et à la fluidité des passages. Il encourage la fierté du groupe sans créer de comparaison, en faisant de chaque remise une réussite collective. Il soutient l'imaginaire royal par quelques formules adaptées, mais sans allonger inutilement la cérémonie.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Faire un dernier salut au roi, laisser chaque enfant montrer sa couronne une seconde, puis dire ensemble : « La quête est réussie ! » avant de quitter la cérémonie.

R Rangement

À la fin du couronnement, inviter les enfants à participer au rangement comme à une dernière mission royale. Demander de déposer les couronnes dans une boîte ou un panier prévu à cet effet, sans les plier ni les écraser. Si un trône, un tissu ou des accessoires ont été installés, les retirer ou les remettre en état avec l'aide des enfants selon ce qui est réutilisable ou non. Vérifier que l'espace central est libéré, que les circulations sont à nouveau dégagées et qu'aucun petit élément ne reste au sol. Ranger les accessoires de la série dans un endroit identifié pour garder une trace de la quête. Faire participer le groupe par de petites tâches simples : apporter une couronne, replier un tissu, remettre une décoration. Profiter du rangement pour revenir à une ambiance plus calme et clore la série dans le respect du matériel et du lieu. Contrôler que tout est bien complet avant de quitter la salle ou l'espace utilisé.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les objectifs ont été atteints : les enfants ont-ils vécu une expérience de valorisation collective et osé entrer dans la cérémonie de couronnement ? Ont-ils reconnu leur place dans le groupe et accepté de participer à cette dernière étape symbolique ? Observer la participation : les enfants ont-ils attendu leur tour, avancé avec confiance, montré leur couronne et réalisé le salut ou la révérence ? Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : le message royal a-t-il suffi à installer l'envie de vivre la cérémonie ? Analyser le déroulement : le chemin vers le trône, la remise individuelle et le temps collectif étaient-ils bien lisibles et adaptés à l'âge ? Le groupe a-t-il pu rester calme sans s'impatienter ? Vérifier le rythme : assez lent pour donner du sens, mais assez fluide pour que tous passent sans lassitude. Examiner sa posture d'animateur : ton juste, consignes courtes, accompagnement rassurant, valorisation de chacun, gestion de l'attente et sécurité autour du trône. Noter les réussites, comme l'adhésion au rituel, la fierté d'être couronné ou le plaisir de montrer la couronne. Repérer les difficultés éventuelles : enfants trop excités, attente trop longue, gestes symboliques trop abstraits ou besoin d'un accompagnement plus marqué. Prévoir les adaptations futures pour d'autres cérémonies ou fins de projet : mieux préparer l'espace d'honneur, simplifier encore le passage individuel, ou raccourcir le temps de valorisation si le groupe est trop jeune ou trop nombreux.

Couronnes à remettre

Support de cérémonie / élément à découper

Utilisation

À préparer à l'avance, puis à remettre une par une à chaque enfant pendant la cérémonie royale.

Contenu

Planche de 16 couronnes identiques à découper.

Chaque couronne doit être simple, solide et facilement reconnaissable par un enfant de 3 à 5 ans.

Format conseillé : bandeau à ajuster autour de la tête avec fermeture par adhésif ou agrafe par l'adulte.

Texte à écrire sur chaque couronne :

- PETIT CHEVALIER
- Nom du royaume : La grande quête des petits chevaliers
- Une petite étoile ou un cœur au centre

Décor de chaque couronne :

- 3 pointes arrondies
- 2 petits motifs de bijoux ou de ronds
- Couleurs médiévales simples : or, rouge, bleu

Contenu de la planche :

1. Couronne n°1 : PETIT CHEVALIER
2. Couronne n°2 : PETIT CHEVALIER
3. Couronne n°3 : PETIT CHEVALIER
4. Couronne n°4 : PETIT CHEVALIER
5. Couronne n°5 : PETIT CHEVALIER
6. Couronne n°6 : PETIT CHEVALIER
7. Couronne n°7 : PETIT CHEVALIER
8. Couronne n°8 : PETIT CHEVALIER
9. Couronne n°9 : PETIT CHEVALIER
10. Couronne n°10 : PETIT CHEVALIER
11. Couronne n°11 : PETIT CHEVALIER
12. Couronne n°12 : PETIT CHEVALIER
13. Couronne n°13 : PETIT CHEVALIER
14. Couronne n°14 : PETIT CHEVALIER
15. Couronne n°15 : PETIT CHEVALIER
16. Couronne n°16 : PETIT CHEVALIER

Texte discret à ajouter à l'intérieur de chaque couronne :

« Bravo pour ta belle aventure ! »

Message royal d'annonce

Fiche de sensibilisation

Utilisation

À lire ou montrer au groupe au début de la séance pour annoncer l'arrivée du message du royaume et lancer l'entrée dans la cérémonie.

Contenu

MESSAGE ROYAL D'ANNONCE

[À tenir dans une enveloppe, un rouleau ou un petit coffret]

Texte à lire par l'animateur, d'une voix solennelle mais joyeuse :

« Écoutez, écoutez, braves enfants du royaume !
Un message très important vient d'arriver du château.
Le grand tournoi est terminé.
Le roi et la reine ont vu vos efforts, votre courage et votre belle énergie.
Aujourd'hui, le royaume vous appelle pour la grande cérémonie finale.
Vous allez devenir la garde d'honneur du château.
Avancez doucement sur le chemin du château.
Tenez-vous bien droits.
Mettez la main sur votre cœur.
Souriez comme de vrais chevaliers.
Puis attendez votre tour devant le trône.
Le royaume est prêt à vous féliciter. »

Version très courte pour les petits :

« Le roi vous appelle ! Le tournoi est fini. Venez au château pour recevoir votre couronne et devenir de vrais petits chevaliers. »

Petites consignes pour l'animateur :

- Faire une voix mystérieuse et chaleureuse.
- Montrer le message comme un trésor important.
- Laisser un court silence après la lecture.
- Inviter les enfants à commencer leur marche vers la grande salle royale.

Fin du message :

« En avant, garde d'honneur ! Le château vous attend. »

Diplôme de petit chevalier

Diplôme / souvenir

Utilisation

À remettre individuellement à chaque enfant à la fin de la cérémonie pour garder une trace de sa réussite dans la grande quête.

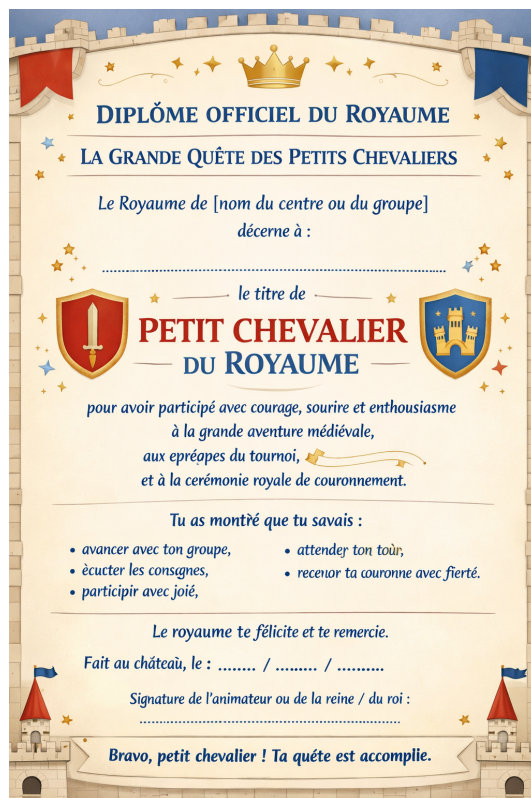


Illustration pédagogique de l'annexe