

les animaux du grand froid

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

3-5 ans

14 enfants

6 séance(s)

Finalité du projet

Organiser une fête du grand froid avec les animaux de la banquise.

Objectifs éducatifs généraux

- Développer la curiosité des enfants en leur permettant de découvrir les animaux du grand froid et leurs particularités dans un univers imaginaire adapté à leur âge.
- Favoriser la participation à une dynamique de groupe en apprenant à coopérer, attendre son tour et partager des moments collectifs autour de la préparation d'une fête.

Progression pédagogique

- 1 Qui vit dans le froid ?
- 2 Pas de géant, pattes légères
- 3 Le carnet des animaux
- 4 Le relais des animaux
- 5 Créer la parade polaire
- 6 Le grand bal de la banquise

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

Qui vit dans le froid ?

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir quelques animaux du grand froid et les reconnaître dans un univers imaginaire adapté à leur âge.
- Développer la curiosité en observant leurs particularités simples (fourrure, nageoires, pattes, couleurs).

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Le renne du grand froid arrive en courant : il a besoin d'aide pour préparer sa fête et n'a pas encore choisi les animaux à inviter. L'animateur propose aux enfants de devenir les petits explorateurs de la banquise, de regarder comment bougent et ressemblent les animaux, puis de les aider à entrer dans la grande fête.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée avec deux zones bien identifiées : un espace de regroupement au sol pour la sensibilisation et les consignes, et un espace de déplacement sécurisé pour le jeu physique, avec assez de place pour courir sans se percuter. Installer une table ou deux tables pour l'atelier manuel, à hauteur d'enfant si possible, avec les fournitures déjà réparties en petits bacs. Prévoir une table voisine ou un coin calme pour les activités fil rouge des enfants qui terminent en avance. Afficher ou poser les images des animaux du grand froid à portée de vue. Vérifier que le sol est non glissant, que les passages sont libres, et que le matériel dangereux (ciseaux, colle, petites pièces) reste sous surveillance. Adapter l'espace pour éviter les déplacements longs et permettre une vue rapide de l'animateur sur tout le groupe.

A Accueil

Installer les enfants en demi-cercle ou en petit regroupement afin qu'ils voient bien l'animateur et les images. Présenter le renne et la situation de départ en phrases courtes, puis annoncer qu'ils vont d'abord chercher les animaux du grand froid, ensuite les imiter, puis en fabriquer un. Rappeler les règles simples : écouter quand le signal est donné, ne pas courir dans les zones calmes, attendre son tour et manipuler le matériel avec douceur. Répartir les enfants en petits groupes si nécessaire pour l'atelier manuel et expliquer qu'un fil rouge sera proposé à ceux qui terminent plus vite. Vérifier que chacun a compris avant de lancer le premier déplacement.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur raconte que le renne a perdu la liste des invités de sa fête et demande aux enfants d'aider à retrouver les animaux du grand froid. Il dispose les images d'animaux dans la salle et invite les enfants à les observer calmement avant de bouger.
2. Un jeu physique de déplacement est lancé : quand l'animateur montre une image, les enfants doivent aller la toucher en imitant l'animal. La consigne reste courte et répétée à chaque tour, avec des allers-retours rapides pour garder un rythme adapté aux petits.
3. Ensuite, par petits groupes, les enfants fabriquent chacun un animal de la banquise sur une base simple préparée à l'avance : collage de morceaux de papier, coton pour la neige ou le pelage, yeux mobiles ou gommettes. L'animateur accompagne la gestuelle et nomme les parties de l'animal au fur et à mesure.
4. Pendant que certains terminent, les autres disposent d'un fil rouge sur une table voisine : associer des cartes identiques, colorier un animal déjà tracé, ou remettre des images dans l'ordre de la journée imaginaire du renne. Ces occupations permettent d'attendre sans interrompre l'activité principale.
5. La séance se termine par un petit regroupement où chaque enfant montre son animal et le pose sur une grande banquise commune. L'animateur fait reformuler les noms des animaux et les enfants vérifient que la fête peut accueillir tous les invités choisis.

Qui vit dans le froid ?

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

R Rythme

Alterner des temps courts et dynamiques avec des temps plus calmes, adaptés aux 3-5 ans. Commencer par une observation collective, enchaîner avec le jeu physique pour mobiliser le corps, puis revenir au calme pour l'atelier manuel. Prévoir des consignes brèves, répétées, et des transitions rapides pour éviter les attentes trop longues. Pendant la fabrication, proposer des activités fil rouge immédiatement accessibles aux enfants qui finissent en avance, afin de maintenir l'attention sans interrompre les autres. Revenir à un regroupement final court pour montrer les productions et clôturer la séance dans un temps calme.

A Animation

L'animateur adopte une posture rassurante, très guidante et valorisante. Il montre les images, nomme les animaux, reformule les consignes avec des mots simples et vérifie la compréhension par l'observation des réactions. Pendant le jeu physique, il donne le départ, régule les déplacements, rappelle les règles de sécurité et encourage l'imitation des gestes. Pendant l'atelier manuel, il accompagne les gestes fins, aide à nommer les parties de l'animal, soutient les enfants en difficulté et valorise chaque production. Il propose des relances courtes aux enfants plus rapides par des activités fil rouge simples, sans les laisser attendre. Il veille à maintenir un climat coopératif, sans mise en compétition, et à faire participer chacun à son niveau.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Rassembler les animaux fabriqués au centre, souffler « le vent du froid » ensemble et faire dire à chaque enfant l'animal qu'il a préféré. L'animateur garde les productions pour la suite de la fête polaire.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif au fur et à mesure de la fin des ateliers : les enfants déposent leurs productions sur la grande banquette puis aident à remettre les papiers, cotons, gommettes et outils dans les bacs prévus. L'animateur fait vérifier que les ciseaux sont fermés et rangés, que les colles sont rebouchées et que les tables sont nettoyées. Les activités fil rouge sont également récupérées avant la fin. Un dernier passage permet de contrôler le sol, les déplacements et le matériel collectif. Les productions sont conservées pour la suite de la fête du grand froid.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont reconnu quelques animaux du grand froid et s'ils ont pu repérer des caractéristiques simples comme la fourrure, les nageoires ou la façon de bouger. Observer si la sensibilisation avec le renne a bien lancé l'imaginaire et donné envie de participer. Évaluer la participation au jeu physique : compréhension des consignes, respect des déplacements, attente du tour, plaisir à imiter. Observer l'atelier manuel : autonomie, motricité fine, capacité à suivre une consigne simple et à terminer une production. Vérifier si les activités fil rouge ont bien occupé les enfants rapides sans perturber le groupe. Noter si le rythme a été adapté à l'âge, si les transitions ont été fluides et si les temps de regroupement n'étaient pas trop longs. Identifier les réussites, les difficultés de manipulation, les besoins d'aide individuelle et les adaptations utiles pour les prochaines séances de la série.

Qui vit dans le froid ?

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Images/cartes de plusieurs animaux du grand froid : 1 jeu collectif	☐	☐
Base de support pour chaque enfant pour fabriquer son animal : 14 supports	☐	☐
Papier de couleur ou papier déjà découpé pour le collage : quantité adaptée aux 14 enfants	☐	☐
Coton, gommettes, yeux mobiles ou éléments décoratifs simples : en quantité suffisante pour 14 réalisations	☐	☐
Colle : 14 flacons individuels ou 1 flacon pour 2 enfants selon l'organisation	☐	☐
Ciseaux adaptés à l'âge : 7 paires si partage par binôme, sinon selon l'effectif et l'encadrement	☐	☐
Feuilles ou cartons pour les activités fil rouge : quantité adaptée	☐	☐
Crayons de couleur ou feutres : suffisamment pour le groupe, à partager si besoin	☐	☐
Grande banquise collective pour déposer les productions : 1 support collectif	☐	☐
Bacs ou paniers pour trier le matériel par ateliers	☐	☐
Chiffons ou lingettes pour les mains et petites traces de colle	☐	☐
Eventuellement musique douce ou signal sonore pour les transitions	☐	☐

Cartes animaux du grand froid

Cartes illustrées

Utilisation

À disposer dans la salle pour la recherche visuelle, la reconnaissance des animaux et le jeu de déplacement. L'animateur montre une carte, les enfants vont la toucher et imitent l'animal. Les cartes peuvent aussi servir au tri, au langage et au regroupement final sur la banquise commune.

Contenu

Planche de 8 cartes illustrées, format simple et lisible pour des enfants de 3 à 5 ans. Chaque carte doit montrer un seul animal, en grand, sur fond blanc ou bleu très clair, avec contours nets et peu de détails. Sous chaque image, écrire le nom en gros caractères.

1. RENNE

- Illustration : un renne debout dans la neige, pelage brun, grands bois ramifiés, petit nez rond.
- Détail visible : quatre pattes, bois, queue courte.
- Nom écrit : RENNE.

2. OURS POLAIRE

- Illustration : un ours polaire assis ou marchant sur la banquise, tout blanc, corps rond, petites oreilles.
- Détail visible : grosse fourrure blanche, pattes larges.
- Nom écrit : OURS POLAIRE.

3. PINGOUIN

- Illustration : un pingouin debout sur la glace, corps noir et blanc, bec jaune ou orange.
- Détail visible : ailes en forme de nageoires, pattes courtes.
- Nom écrit : PINGOUIN.

4. PHOQUE

- Illustration : un phoque allongé sur la glace ou nageant au bord de l'eau.
- Détail visible : corps lisse et gris, nageoires visibles, tête ronde.
- Nom écrit : PHOQUE.

5. RENARD ARCTIQUE

- Illustration : un petit renard blanc dans la neige, queue touffue.
- Détail visible : pelage très clair, oreilles pointues, museau fin.
- Nom écrit : RENARD ARCTIQUE.

6. HARES DES NEIGES

- Illustration : un lièvre blanc assis dans la neige, grandes oreilles.
- Détail visible : pattes arrière plus grandes, pelage blanc.
- Nom écrit : HARE DES NEIGES.

7. MORSE

- Illustration : un morse couché sur un bloc de glace, avec longues défenses.
- Détail visible : grosses moustaches, corps massif, défenses blanches.
- Nom écrit : MORSE.

8. BALEINE

- Illustration : une baleine bleue ou grise dans l'eau froide, avec un jet d'eau discret.
- Détail visible : grande silhouette, nageoires, queue large.

- Nom écrit : BALEINE.

Conseils de présentation sur la planche :

- prévoir des cartes de même taille, faciles à manipuler ;
- garder un style doux et rassurant, sans surcharge visuelle ;
- privilégier des couleurs contrastées pour faciliter l'identification ;
- les animaux doivent être représentés dans une posture simple et reconnaissable ;
- chaque carte peut être plastifiée pour un usage en salle.

Utilisations possibles pendant la séance :

- cache-cache visuel dans la salle ;
- déplacement vers la carte montrée ;
- imitation du mouvement de l'animal ;
- regroupement final pour nommer les animaux invités à la fête du grand froid.

Pas de géant, pattes légères

O Objectif

CHOIX RETENU

- S'approprier l'univers des animaux du grand froid en expérimentant des déplacements variés et ludiques adaptés à leur âge.
- Développer la capacité à se concentrer et à se repérer dans l'espace lors d'un jeu moteur partagé avec les autres enfants.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Le renne a lancé une mission secrète : pour préparer la fête du grand froid, il faut apprendre à se déplacer comme les habitants de la banquise, avec des pas de géant ou des pattes légères. L'animateur présente un chemin imaginaire dans la salle et annonce que chaque enfant devra traverser la glace comme un animal différent avant de rejoindre l'atelier manuel de la fête. Quand un enfant a fini en avance, il peut continuer avec un petit jeu calme sur les animaux du froid.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée et sécurisée, avec une grande zone centrale pour le parcours moteur et une zone calme dédiée à l'atelier manuel. Installer le circuit de déplacement au sol avec des repères simples et bien visibles : traces au sol, corde ou ruban, plots bas, tapis ou feuilles de banquise. Laisser des passages larges pour éviter les collisions et permettre une circulation fluide des 14 enfants. Prévoir un espace de regroupement au début et à la fin, en retrait du parcours, pour présenter les consignes sans gêner les déplacements. Installer une ou deux tables pour l'activité manuelle, avec le matériel déjà trié dans des bacs accessibles. Prévoir un coin fil rouge à proximité de l'atelier, calme et autonome, pour les enfants qui terminent en avance. Vérifier l'absence d'obstacles, le non-glissant du sol et la stabilité du matériel. Adapter le parcours à l'âge : obstacles bas, consignes courtes, distances réduites et zones bien délimitées.

A Accueil

Installer les enfants en demi-cercle pour leur présenter la mission du jour : traverser la banquise comme les animaux du grand froid. Montrer rapidement le parcours et rappeler qu'on attend son tour derrière la ligne de départ. Expliquer les règles de sécurité avec des mots simples : on ne pousse pas, on regarde devant soi, on garde ses mains contre soi sur le parcours, on marche ou on saute uniquement quand l'animateur donne le départ. Répartir les enfants en petit groupe de passage si nécessaire pour éviter l'attente trop longue. Présenter ensuite l'atelier manuel et le coin fil rouge pour ceux qui finiront avant les autres. Vérifier que chacun a compris la consigne de départ avant de commencer.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur installe un petit parcours moteur dans la salle avec 3 ou 4 repères simples au sol : marcher sur des traces, passer entre deux plots, enjamber une ligne de corde ou de ruban, puis rejoindre la « banquise d'arrivée ». Les enfants passent chacun leur tour, en imitant un animal annoncé par l'adulte : pas lourds de l'ours, petits sauts du pingouin, marche prudente du renne.
2. Une fois le parcours compris, les enfants enchaînent par petits passages successifs. L'animateur donne une consigne courte à chaque tour, fait varier le déplacement et rappelle d'attendre son tour derrière la ligne de départ. Il valorise les réussites et aide ceux qui hésitent à repartir du bon endroit.
3. Quand tous ont essayé plusieurs déplacements, les enfants passent à l'atelier manuel : fabriquer une empreinte ou un chemin de banquise sur une feuille avec peinture, tamponnage à l'éponge, collage de morceaux blancs ou tracé de pattes à l'aide de pochoirs simples. L'objectif est de garder le thème du déplacement tout en revenant au calme.
4. Pendant que certains terminent, ceux qui ont fini en avance rejoignent un fil rouge sur une table voisine : associer des cartes d'animaux à leur empreinte, coller des gommettes sur une silhouette déjà tracée, ou remettre en ordre deux ou trois images d'un animal en mouvement. Ces activités restent courtes et autonomes.
5. La séance se termine par un regroupement autour des productions. Chaque enfant montre son chemin ou ses empreintes, puis le groupe mime ensemble le déplacement préféré de la séance avant de ranger les traces de la banquise dans l'espace prévu pour la fête.

Pas de géant, pattes légères

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

R Rythme

La séance alterne un temps moteur dynamique, un retour au calme progressif et un temps de création plus posé. Les passages sur le parcours doivent rester courts et répétitifs pour maintenir l'attention des 3-5 ans. Prévoir des rotations rapides afin que chacun essaye plusieurs déplacements sans attendre trop longtemps. Pendant l'atelier manuel, le rythme devient plus calme, avec un accompagnement individualisé. Les activités fil rouge doivent être immédiatement disponibles pour occuper les enfants en avance sans casser le travail des autres. Finir par un regroupement bref et dynamique autour des productions, pour garder l'attention jusqu'au bout tout en fermant la séance dans le calme.

A Animation

L'animateur adopte une posture très active et rassurante : il montre d'abord le parcours, puis donne des consignes courtes et répétées. Il accompagne physiquement les premiers passages si besoin, sécurise les déplacements et valorise chaque essai. Il encourage les enfants à imiter les animaux sans rechercher la performance, mais en prenant plaisir à bouger. Pendant l'atelier manuel, il aide à manipuler le matériel, nomme les formes, les couleurs et les animaux, et soutient les plus hésitants. Il propose aux enfants rapides un fil rouge simple et autonome pour éviter l'attente. Il régule les temps de passage, rappelle les règles de groupe et ajuste son niveau d'aide selon les besoins. Il valorise les réussites motrices, l'écoute et l'attention au tour de chacun.

F Fin

CHOIX RETENU

A. Réunir les enfants autour des chemins réalisés, faire nommer l'animal choisi pour le parcours, puis afficher les productions pour préparer la fête de la banquise.

R Rangement

Organiser un rangement progressif, au fur et à mesure des ateliers et à la fin de la séance. Les enfants aident à rapporter les repères du parcours, à remettre les plots, les rubans et les tapis dans le bac prévu. Le matériel manuel est trié par l'animateur avec l'aide des enfants : feutres bouchés, colle fermée, pinceaux ou éponges rincés si nécessaire, feuilles rassemblées. Les productions sont mises à sécher ou rangées dans un espace prévu pour la fête du grand froid. Vérifier que le sol est propre, que les passages sont dégagés et que tout le matériel utilisé pour le fil rouge est récupéré. Faire un dernier contrôle du circuit et de la zone d'atelier avant de quitter l'espace.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont compris et réalisé les différents modes de déplacement demandés, en particulier la capacité à attendre leur tour et à se repérer sur le parcours. Observer si la sensibilisation autour de la mission du renne a bien suscité l'envie de participer. Évaluer l'adéquation du rythme avec l'âge : temps de passage, durée d'attention, transitions entre activité physique et atelier manuel. Noter si le parcours était assez simple, sécurisé et motivant, et si les enfants ont réussi à se concentrer malgré l'attente. Observer l'efficacité des activités fil rouge : utilité pour occuper les enfants en avance, autonomie, intérêt et impact sur le calme du groupe. Évaluer sa propre posture d'animation : clarté des consignes, qualité des relances, gestion du groupe, accompagnement des plus jeunes, valorisation des réussites. Identifier les ajustements à prévoir pour la séance suivante : taille du parcours, temps de rotation, niveau d'aide, quantité de matériel ou choix des activités d'attente.

Pas de géant, pattes légères

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Repères au sol pour le parcours : traces, bandes de papier, ruban adhésif ou tapis de motricité : quantité adaptée au circuit	☐	☐
3 à 4 plots bas ou repères visuels pour baliser le parcours	☐	☐
1 corde ou 1 ruban pour matérialiser une ligne de départ ou un passage	☐	☐
Feuilles épaisses ou supports pour l'atelier manuel : 14	☐	☐
Peinture, encre ou gouache adaptée aux petits : quantité adaptée aux 14 enfants	☐	☐
Éponges, tampons ou pochoirs simples : à partager selon les ateliers	☐	☐
Gommettes blanches, bleues ou décoratives : quantité adaptée	☐	☐
Colle : 1 flacon pour 2 enfants ou selon l'organisation	☐	☐
Ciseaux adaptés à l'âge : si découpage prévu, 7 paires pour un travail en binôme	☐	☐
Crayons, feutres ou pastels : suffisamment pour le groupe	☐	☐
Cartes d'animaux du grand froid ou silhouettes d'animaux : 1 lot collectif pour le fil rouge et les relances	☐	☐
Petites fiches ou modèles simples pour les activités fil rouge : quantité adaptée	☐	☐
Bacs ou paniers de tri pour répartir le matériel	☐	☐
Tablier ou protection pour l'atelier peinture si nécessaire	☐	☐
Chiffons, lingettes ou essuie-tout pour les mains et petites traces	☐	☐
Eventuellement musique douce ou signal sonore pour rythmer les transitions	☐	☐

Cartes empreintes à associer

Cartes d'association

Utilisation

Activité autonome pour les enfants qui finissent en avance : l'enfant associe chaque animal du grand froid à la bonne empreinte.



Illustration pédagogique de l'annexe

Fiche parcours moteur

Fiche mémo

Utilisation

Aide-mémoire pour installer rapidement le parcours dans la salle et rappeler les étapes pendant l'activité physique.

Contenu

SÉANCE 2 — PAS DE GÉANT, PATTES LÉGÈRES

Parcours moteur simple pour 3-5 ans, groupe de 14 enfants.

OBJECTIF DU PARCOURS

- Se déplacer comme les animaux du grand froid.
- Attendre son tour.
- Traverser un chemin imaginaire sans se bousculer.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 4 repères au sol : traces de pas, plots, corde ou ruban, ligne d'arrivée.
- 2 plots pour matérialiser un passage étroit.
- 1 ligne au sol pour le départ.
- 1 espace d'arrivée nommé « banquise d'arrivée ».

INSTALLATION SIMPLIFIÉE

1. Départ : une ligne claire où les enfants attendent.
2. Étape 1 : marcher sur des traces au sol.
3. Étape 2 : passer entre deux plots.
4. Étape 3 : enjamber une ligne de corde ou de ruban.
5. Arrivée : une zone repérée comme la banquise d'arrivée.

DÉROULÉ MÉMO

- Faire découvrir le parcours une première fois en expliquant très peu de choses.
- Donner une consigne courte avant chaque passage.
- Un enfant passe à la fois si l'espace est étroit.
- Les autres attendent derrière la ligne de départ.
- L'animateur accompagne avec la voix et valorise les réussites.

CONSOMES COURTES À DONNER SELON L'ANIMAL

- Ours polaire : « Marche avec des pas lourds. »
- Pingouin : « Fais des petits pas rapides. »
- Renne : « Avance prudemment avec de grands pas. »
- Renard polaire : « Glisse doucement et avance léger. »

POINTS DE VIGILANCE

- Vérifier que la corde ou le ruban est bien stable au sol.
- Garder des passages larges et simples.
- Éviter la vitesse : on cherche la qualité du déplacement, pas la compétition.
- Aider l'enfant à repartir du bon endroit si besoin.

VARIANTES TRÈS SIMPLES SI LE GROUPE EST À L'AISE

- Refaire le parcours en changeant l'animal.
- Demander de s'arrêter comme une statue de glace à la fin.

- Faire passer deux enfants à distance si l'espace le permet, sans se toucher.

FIN DU PARCOURS

- Dire : « Vous avez traversé la banquise ! »
- Inviter les enfants à rejoindre l'atelier manuel sur le thème des empreintes ou du chemin de glace.
- Prévoir un petit espace calme pour ceux qui terminent vite.

Le carnet des animaux

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer l'attention et la curiosité en retrouvant des informations ou images d'animaux du grand froid.
- Participer à une réalisation manuelle simple en choisissant, collant ou décorant des éléments liés au thème.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

C. Le grand livre de la banquise s'est ouvert, mais le vent du froid a mélangé toutes les images : il faut remettre les animaux à leur place avant que la fête commence. L'animateur propose aux enfants de partir à la chasse aux indices, puis de coller et embellir leur carnet avec les animaux retrouvés, pendant qu'un petit fil rouge attend ceux qui terminent plus vite.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée avec deux espaces distincts : un coin regroupement au sol pour la sensibilisation et les consignes, et une ou deux tables pour l'activité manuelle du carnet. Installer au centre un espace de recherche des images ou indices, accessible sans bousculade pour 14 enfants. Laisser des passages libres entre les zones pour permettre des allers-retours simples et une surveillance facile. Prévoir un coin calme ou une petite table dédiée au fil rouge pour les enfants qui terminent en avance, afin qu'ils puissent continuer sans déranger le groupe. Disposer les images, les pages du carnet, la colle et les décorations dans des bacs séparés et à portée de main. Vérifier que le sol est propre, non glissant et que les petits déplacements restent courts et sécurisés. Adapter l'installation pour permettre un accompagnement proche des enfants de 3 à 5 ans et éviter les attroupements autour du matériel.

A Accueil

Installer les enfants en demi-cercle autour du « grand livre de la banquise » et présenter la situation avec des mots simples : les images ont été mélangées par le vent, il faut les retrouver pour aider la fête. Montrer rapidement le matériel principal, puis expliquer qu'ils vont chercher une image à tour de rôle, la nommer, la coller dans leur carnet et le décorer. Rappeler les règles : attendre son tour, marcher autour des tables, manipuler doucement les images et le matériel, demander de l'aide si besoin. Répartir les enfants par petits passages à la table de recherche si nécessaire. Annoncer dès le départ qu'un fil rouge sera proposé à ceux qui terminent en avance, pour garder un cadre clair et éviter l'attente.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur étale au centre de la salle plusieurs images d'animaux du grand froid ou petits indices d'animaux déjà découpés. Les enfants, par petits groupes, viennent en chercher un chacun à tour de rôle, puis le rapportent à leur place pour constituer le début du carnet collectif ou individuel.
2. Quand un enfant a trouvé une image, il doit la nommer, ou la faire nommer avec l'aide de l'adulte, puis la placer dans son carnet à la bonne page. L'animateur accompagne avec des phrases courtes et aide à coller seulement si besoin pour garder une réalisation simple et rapide.
3. Une fois les premières images collées, les enfants complètent leur page avec des éléments de décoration liés au froid : gommettes blanches, morceaux de coton, flocons déjà découpés, traits de feutre ou tamponnage bleu. L'objectif est de varier la manipulation sans trop charger le support.
4. Pendant que certains terminent leur collage, les enfants plus rapides passent sur un fil rouge autonome : retrouver des paires d'images identiques, remettre deux ou trois cartes d'animaux dans l'ordre proposé, ou colorier un animal déjà tracé. Ces activités restent calmes et courtes pour occuper l'attente.
5. La séance se clôture par un petit regroupement où chaque enfant montre une page de son carnet. L'animateur fait redire le nom des animaux retrouvés et rassemble les carnets pour préparer la suite de la fête du grand froid.

Le carnet des animaux

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

R Rythme

Le rythme doit alterner un temps de recherche collectif, des passages courts et individuels, puis un temps calme de collage et de décoration. La chasse aux images doit rester rapide pour maintenir l'attention des 3-5 ans, avec des consignes brèves et répétées. L'atelier manuel prend ensuite le relais dans un climat plus posé, avec des gestes simples et un accompagnement rapproché. Les enfants qui finissent en avance passent immédiatement sur un fil rouge autonome, sans temps mort. Prévoir des transitions courtes entre chaque étape pour éviter l'agitation. Terminer par un regroupement bref où chacun montre sa page, afin de conclure calmement sans prolonger inutilement l'attente.

A Animation

L'animateur adopte une posture très guidante, rassurante et valorisante. Il annonce clairement où chercher, aide à nommer les animaux trouvés et reformule avec des phrases courtes adaptées à l'âge. Il veille à ce que chaque enfant participe à son tour et encourage la coopération sans compétition. Pendant le collage, il accompagne les gestes fins, aide au dosage de la colle, sécurise l'usage du matériel et valorise chaque choix décoratif. Il propose aux enfants plus rapides un fil rouge simple, calme et autonome, pour éviter l'ennui et préserver l'attention du groupe. Il observe les réactions, relance par des questions simples sur les animaux et soutient les enfants qui ont besoin d'aide pour rester concentrés. Il garde un cadre calme, sécurisant et cohérent avec l'univers imaginaire de la banquise.

F Fin

CHOIX RETENU

C. Faire un mini-tour de parole : chaque enfant montre sa page, puis tout le groupe souffle comme le vent du froid pour fermer le carnet. L'animateur garde les réalisations pour préparer la fête des animaux de la banquise.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif dès qu'un enfant termine son carnet : les images restantes sont remises dans les bacs, les crayons et feutres sont regroupés, les colles sont fermées et les ciseaux rangés par l'adulte ou sous sa surveillance. Les enfants participent à remettre les décorations non utilisées dans les boîtes prévues. Les productions finies sont déposées dans un espace sec ou dans une pochette pour être conservées pour la suite de la fête du grand froid. Vérifier que le coin fil rouge est également rangé et que toutes les petites pièces sont récupérées. Un dernier contrôle du sol, des tables et des passages permet de laisser la salle propre et sécurisée.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réussi à retrouver et nommer des images ou indices d'animaux du grand froid. Observer si la sensibilisation autour du grand livre et du vent du froid a bien suscité l'intérêt et donné envie de participer. Évaluer la participation au tour de rôle : attente, prise d'initiative, compréhension des consignes, besoin d'aide ou non. Observer la partie manuelle : capacité à choisir, coller, décorer et compléter une page simple. Vérifier si les activités fil rouge ont occupé efficacement les enfants rapides sans perturber le reste du groupe. Noter si le rythme était adapté à l'âge, si les transitions étaient fluides et si le temps de regroupement final est resté court. Identifier les réussites, les difficultés de motricité fine, les besoins de guidance individuelle et les ajustements utiles pour les prochaines séances de la série.

Le carnet des animaux

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Images ou petites cartes d'animaux du grand froid à retrouver : 1 lot collectif	☐	☐
Carnet individuel ou pages cartonnées pour chaque enfant : 14	☐	☐
Feuilles ou supports pour réaliser le carnet collectif si prévu : quantité adaptée	☐	☐
Colle en bâton ou colle liquide adaptée aux petits : 14 si individuel, sinon 1 pour 2 enfants	☐	☐
Gommettes, flocons découpés, morceaux de coton ou décorations blanches/bleues : quantité adaptée pour 14 enfants	☐	☐
Crayons de couleur ou feutres : suffisamment pour le groupe, à partager si besoin	☐	☐
Ciseaux à bouts ronds : 7 paires si un découpage ponctuel est prévu	☐	☐
Petits bacs ou paniers pour trier les images à chercher et le matériel de collage	☐	☐
Table ou support collectif pour la chasse aux images	☐	☐
Table ou espace calme pour le fil rouge	☐	☐
Chiffons, lingettes ou essuie-tout pour les mains et petites traces de colle	☐	☐
Éventuellement pochettes ou chemises pour conserver les carnets entre les séances	☐	☐

Cartes animaux du grand froid

cartes d'images à retrouver et nommer

Utilisation

Découper les cartes si besoin, les poser au centre de la salle pour la chasse aux indices, puis les faire coller dans le carnet après nomination de l'animal.



Illustration pédagogique de l'annexe

Pages du carnet

gabarit de carnet individuel

Utilisation

Imprimer une page par enfant ou plusieurs pages agrafées en petit carnet. Les enfants collent une image d'animal sur chaque page et complètent avec des décorations de froid.

Contenu

Gabarit de page individuelle format portrait. Prévoir des bords simples et des zones larges pour le collage.

En haut de la page :

Titre à imprimer : MON CARNET DES ANIMAUX DU GRAND FROID

Petite ligne pour le prénom : Prénom : _____

Au centre :

Une grande zone vide encadrée, réservée pour coller l'image de l'animal retrouvé.

Texte à écrire en petit sous l'encadré : Je colle ici mon animal.

Sous la zone de collage :

Trois petites questions très simples avec pictogrammes ou dessins à compléter oralement avec l'adulte :

1. Nom de l'animal : _____
2. Couleur de l'animal : _____
3. J'ai aimé : ☐ coller ☐ décorer ☐ chercher

En bas de page :

Une bande décorative à compléter avec des éléments du froid : flocons, petits points, lignes de vent, empreintes de pas ou gommettes.

Consigne imprimée : Je peux décorer avec de la neige, du bleu, du coton ou des flocons.

Organisation possible du carnet :

- Page 1 : mon premier animal du grand froid.
- Page 2 : un autre animal.
- Page 3 : ma plus belle décoration de neige.
- Page 4 : page libre pour coller un dernier animal ou faire un dessin.

Version très simple pour 3-5 ans : laisser seulement le prénom, la grande zone de collage et la bande de décoration, afin de garder une réalisation rapide et adaptée.

Conseil d'usage : l'adulte peut découper les pages à l'avance,agrafer le carnet, puis aider chaque enfant à coller une seule image par page pour que le support reste lisible et valorisant.

Le relais des animaux

O Objectif

CHOIX RETENU

- Stimuler l'imaginaire et la curiosité en associant chaque étape du relais à un animal du grand froid.
- S'exercer à attendre, coopérer et persévérer dans un jeu physique partagé, en lien avec la préparation de la fête du grand froid.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. Un message est arrivé du palais de glace : les animaux du grand froid ont besoin d'une équipe pour traverser la banquise sans se perdre. L'animateur invite les enfants à devenir les aides du jour, à se relayer comme des pingouins, des phoques ou des ours polaires, puis à fabriquer la suite de la fête avec un temps manuel et un petit jeu d'attente pour ceux qui avancent vite.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé et sécurisé, avec une grande zone centrale pour le relais coopératif et une zone calme séparée pour l'atelier manuel. Installer le parcours de relais en ligne ou en aller-retour court, avec des repères visuels simples au sol pour matérialiser le départ, l'arrivée et les zones d'attente. Prévoir assez d'espace entre les enfants pour éviter les collisions et permettre des déplacements fluides, adaptés aux 3-5 ans. Installer une table ou deux tables pour la réalisation manuelle des badges ou décorations, avec le matériel déjà trié dans des bacs accessibles. Prévoir un coin fil rouge à proximité de l'atelier, bien repéré, pour les enfants qui terminent en avance afin qu'ils puissent continuer calmement sans gêner le groupe. Vérifier le non-glissant du sol, la stabilité du matériel, l'absence d'obstacles et la bonne visibilité de l'animateur sur l'ensemble du groupe. Adapter les objets du relais pour qu'ils soient légers, faciles à saisir et sans risque de chute dangereuse.

A Accueil

Installer les enfants en cercle pour présenter la mission du jour : aider les animaux du grand froid à traverser la banquise sans se perdre. Montrer les objets du relais, faire un essai très court avec deux enfants et rappeler la règle principale : chacun passe à son tour, sans pousser ni courir trop vite. Expliquer que le groupe va d'abord jouer ensemble au relais, puis fabriquer un badge ou une décoration pour la fête. Préciser dès le départ qu'un fil rouge sera proposé à ceux qui terminent en avance afin d'éviter l'attente et de garder tout le monde occupé. Vérifier que les enfants ont compris où attendre, où passer et où déposer les cartes sur la banquise collective.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Placer les enfants en cercle et présenter la mission : chaque animal du grand froid doit être transporté jusqu'à la fête. L'animateur montre trois objets faciles à relayer, comme un ballon blanc, une peluche, ou une carte animal, et fait un essai avec deux enfants pour clarifier la consigne.
2. Organiser un relais coopératif où l'objectif est de faire avancer l'objet sans le faire tomber : le porter à deux mains comme un œuf de pingouin, le faire rouler doucement, ou le transporter dans une petite cuillère ou un panier léger. Chaque enfant passe à son tour et remet l'objet au suivant.
3. À chaque aller-retour réussi, les enfants déposent leur carte animal sur une grande banquise collective. Quand toutes les cartes sont posées, le groupe voit la fête se construire progressivement, ce qui donne du sens à l'effort partagé.
4. Enchaîner avec l'atelier manuel : chacun réalise un badge ou une petite décoration d'animal du grand froid à porter pour la fête, avec collage, coloriage et ajout de coton. L'animateur prépare des formes simples pour que le temps reste adapté aux 3-5 ans.
5. Proposer aux enfants en avance un fil rouge calme sur le thème : retrouver l'ombre de l'animal correspondant, remettre des images de la banquise dans le bon ordre, ou décorer un petit gabarit avec des gommettes. Ces activités sont prêtes à l'emploi et ne demandent presque pas d'aide.

Le relais des animaux

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

R Rythme

Le rythme doit être simple et très rythmé sur le relais, avec des passages courts, des consignes brèves et des rotations rapides pour maintenir l'attention des 3-5 ans. Prévoir une alternance claire entre action collective, attente courte, puis atelier manuel plus calme. Le relais permet une mise en mouvement dynamique, mais il doit rester coopératif et sans temps d'attente trop long. L'atelier manuel prend ensuite le relais dans un climat apaisé, avec un accompagnement individualisé. Les activités fil rouge doivent être prêtes à l'emploi pour occuper immédiatement les enfants en avance sans interrompre le travail des autres. Terminer par un regroupement court et valorisant pour garder l'attention jusqu'à la fin.

A Animation

L'animateur adopte une posture très guidante, encourageante et sécurisante. Il montre la consigne, fait un essai avec deux enfants, puis régule les passages en rappelant clairement qui part et qui attend. Il valorise l'effort, la coopération et la persévérance plutôt que la vitesse, et aide les enfants à réussir en adaptant les gestes si besoin. Pendant l'atelier manuel, il accompagne les manipulations, nomme les animaux, aide au collage et soutient les enfants qui ont besoin d'un coup de main. Il propose un fil rouge simple aux enfants rapides pour maintenir leur engagement sans perturber le groupe. Il veille à ce que chacun participe à son rythme, encourage le partage du matériel et sécurise les déplacements dans toute la séance.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Faire un petit tour de parole : chaque enfant montre son badge et dit s'il a préféré porter, faire rouler ou attendre son tour. L'animateur valorise le travail de groupe et annonce que ces animaux serviront pour la fête de la banquise.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif à la fin du relais puis de l'atelier manuel. Les enfants participent à rapporter les objets du relais, à remettre la peluche, le ballon et les cartes dans les bacs prévus. Le matériel de collage est ensuite récupéré : colles fermées, feutres rebouchés, gommettes et papiers rangés. Les badges ou décorations terminés sont déposés dans un espace prévu pour sécher ou être conservés pour la fête du grand froid. Les activités fil rouge sont également ramassées avant la fin. L'animateur vérifie le sol, les tables, les zones d'attente et l'absence de petits éléments oubliés pour laisser l'espace propre et sécurisé.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont compris le principe du relais et s'ils ont réussi à attendre leur tour, coopérer et persévérer. Observer si la sensibilisation avec le message du palais de glace a bien lancé l'imaginaire et donné envie de participer. Évaluer la qualité des déplacements : respect des consignes, gestion de l'attente, sécurité et plaisir du jeu. Observer la partie manuelle : autonomie, motricité fine, capacité à réaliser un badge ou une décoration simple. Vérifier si les activités fil rouge ont bien occupé les enfants plus rapides sans perturber le reste du groupe. Noter si le rythme a été adapté à l'âge, si les transitions ont été fluides et si les temps de regroupement sont restés courts. Identifier les réussites, les difficultés de coopération, les besoins d'aide individuelle et les ajustements utiles pour les prochaines séances de la série.

Le relais des animaux

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 ballon blanc ou ballon léger pour le relais collectif	☐	☐
1 peluche ou objet symbolique du grand froid pour le relais collectif	☐	☐
14 cartes animaux ou images simples pour construire la banque collective	☐	☐
14 supports de badge ou de petite décoration à porter	☐	☐
Papier cartonné ou formes prédécoupées pour les badges : quantité adaptée aux 14 enfants	☐	☐
Gommettes, coton, papiers de couleur ou éléments décoratifs simples : quantité adaptée	☐	☐
Colle : 14 bâtons ou 1 flacon pour 2 enfants selon l'organisation	☐	☐
Ciseaux à bouts ronds : 7 paires si besoin de découpe	☐	☐
Feutres, crayons ou pastels : suffisamment pour le groupe	☐	☐
1 panier léger ou petite cuillère selon la variante du relais	☐	☐
1 grande banque collective pour déposer les cartes animales	☐	☐
Bacs ou paniers pour trier le matériel par atelier	☐	☐
1 table ou 2 tables pour l'atelier manuel	☐	☐
Feuilles ou fiches simples pour les activités fil rouge : quantité adaptée	☐	☐
Chiffons, lingettes ou essuie-tout pour les mains et petites traces de colle	☐	☐
Éventuellement un signal sonore ou une musique courte pour les transitions	☐	☐

Modèles de badge animal du grand froid

Gabarit manuel

Utilisation

À imprimer sur papier épais. L'animateur découpe les formes si besoin. Chaque enfant choisit un modèle, le colorie, colle du coton ou des gommettes, puis ajoute une attache ou un ruban pour porter son badge pendant la fête du grand froid. Prévoir ces gabarits aussi comme activité fil rouge pour les enfants ayant terminé en avance.



Donner un modèle par enfant ou laisser choisir.

Autoriser les tons du grand froid :

- blanc, bleu, gris, argenté.
- Ajouter coton, papier froissé blanc ou gommettes rondes.
- Garder les formes très simples pour 3-5 ans.

Idées pour les enfants en avance :

- Choisir un déquène modèle,
- Entourer de flocons,
- Décorer de fond avec des gommettes bleues et blanches.



Illustration pédagogique de l'annexe

Créer la parade polaire

O Objectif

CHOIX RETENU

- Expérimenter différentes façons de représenter les animaux du grand froid à travers une activité manuelle simple et valorisante.
- Participer à une organisation de groupe en attendant son tour, en partageant le matériel et en avançant à son rythme.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Les animaux du grand froid préparent leur fête et cherchent des artistes pour leur fabriquer de jolis costumes de parade. L'animateur propose aux enfants de devenir les créateurs de la banquise : chacun réalise son animal, attend son tour pour prendre le matériel, puis le groupe fera défiler toutes les créations ensemble, avec des activités fil rouge pour les plus rapides.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée avec deux zones bien distinctes : un espace de regroupement au sol pour la sensibilisation, les consignes et le petit défilé final, et un ou deux espaces de tables pour l'atelier manuel. Installer les tables de manière à ce que les 14 enfants puissent travailler par petits passages de 3 ou 4, avec assez d'espace pour circuler sans se gêner. Prévoir une grande table, une longue piste au sol ou une zone d'affichage pour rassembler progressivement les animaux de parade terminés. Installer à proximité un coin fil rouge calme, identifiable et autonome, pour les enfants qui terminent en avance. Préparer le matériel dans des bacs séparés et facilement accessibles afin de limiter les allers-retours. Vérifier que le sol est non glissant, que les déplacements sont courts et que les passages entre les zones restent libres. Prévoir les adaptations nécessaires pour des enfants de 3 à 5 ans : matériel simple à prendre en main, assises stables, repères visuels clairs et surveillance rapprochée pendant l'usage des ciseaux, de la colle et des petits éléments décoratifs.

A Accueil

Installer les enfants en cercle ou en demi-cercle pour présenter la mission : fabriquer les animaux qui défileront dans la parade polaire. Montrer un modèle déjà prêt pour que les enfants comprennent le résultat attendu, puis expliquer qu'ils commenceront par un petit déplacement mimé comme l'animal choisi avant de rejoindre leur place de créateur. Répartir les enfants en petits groupes de 3 ou 4 pour éviter l'attente trop longue à la table. Rappeler les règles simples : attendre son tour pour le matériel, manipuler doucement, demander de l'aide si besoin et rester sur sa place pendant les temps de collage. Présenter dès le départ le coin fil rouge pour ceux qui terminent plus vite, afin qu'ils sachent quoi faire sans interrompre le groupe.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur présente aux enfants un petit modèle d'animal du grand froid déjà préparé et montre qu'ils vont d'abord faire une courte animation physique : chacun se déplace comme l'animal choisi jusqu'à sa place de créateur, puis s'assoit quand l'animateur l'appelle.
2. Par petits passages de 3 ou 4 enfants, les enfants réalisent leur animal de parade sur un support simple : collage de formes prédécoupées, ajout de coton, gommettes ou feutres pour personnaliser le costume. L'adulte distribue le matériel au fur et à mesure pour éviter l'attente et guider les gestes.
3. Quand un enfant termine avant les autres, il rejoint un fil rouge calme déjà prêt sur une table voisine : associer des animaux à leur silhouette, colorier un petit modèle ou décorer une carte de banquise avec des gommettes. Ces activités restent accessibles sans aide constante.
4. Au fur et à mesure des productions finies, l'animateur rassemble les animaux sur une grande piste au sol ou sur une table longue pour préparer la parade. Les enfants reviennent les voir, les nomment et choisissent où les placer.
5. La séance se clôture par un petit défilé collectif : chaque enfant porte ou montre son animal en avançant quelques pas, puis le groupe applaudit et dépose les créations ensemble pour la fête du grand froid.

Créer la parade polaire

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

R Rythme

Le rythme doit alterner un court temps moteur, un temps de création en petits groupes, puis un retour progressif au calme pour l'observation des productions. Les déplacements mimés sont brefs et servent uniquement à entrer dans l'activité. L'atelier manuel doit rester posé, avec des consignes courtes, des étapes simples et un matériel distribué au fur et à mesure pour éviter l'attente. Les enfants qui finissent en avance passent immédiatement sur une activité fil rouge calme afin de maintenir leur engagement sans perturber les autres. Le rassemblement des créations sur la piste de parade permet de relancer l'intérêt sans casser le rythme de fabrication. Terminer par un défilé collectif très court, dynamique et valorisant, puis par un temps calme de clôture.

A Animation

L'animateur adopte une posture guidante, rassurante et très valorisante. Il montre le modèle, nomme les animaux du grand froid et donne des consignes simples, une à une. Pendant la courte activité physique, il encourage les enfants à imiter l'animal avec plaisir, sans recherche de performance. À l'atelier, il distribue le matériel progressivement, accompagne les gestes fins, aide au collage et soutient les enfants qui ont besoin d'un appui supplémentaire. Il valorise chaque production, relance par des questions simples et encourage les enfants à nommer leur animal ou à expliquer leur choix. Il propose immédiatement une activité fil rouge aux enfants en avance pour éviter l'attente. Pendant la parade finale, il régule les passages, applaudit chaque enfant et favorise une ambiance collective positive, sans comparaison ni compétition.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Former un cercle avec les animaux de parade au centre, applaudir chaque création, puis dire ensemble : « La parade polaire est prête ! » Les productions sont gardées pour la fête finale.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif, au fur et à mesure des réalisations puis en fin de séance. Les enfants déposent leurs animaux terminés sur la piste ou la grande table prévue, puis aident à remettre les formes prédécoupées, papiers, gommettes et outils dans les bacs correspondants. L'animateur vérifie que les colles sont rebouchées, que les ciseaux sont fermés et rangés, et que le matériel de décoration est bien trié. Les activités fil rouge sont également récupérées avant la fin. Les productions sont conservées dans un espace prévu pour la fête du grand froid. Un dernier contrôle des tables, du sol et des zones de circulation permet de laisser la salle propre et sécurisée.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réussi à représenter un animal du grand froid de façon simple et valorisante, en utilisant les matériaux proposés. Observer si la sensibilisation a bien lancé l'imaginaire de la parade et donné envie de participer. Évaluer la gestion du groupe : attente du tour, partage du matériel, compréhension des consignes et capacité à rester sur une activité courte. Observer la réussite de l'activité physique d'entrée : compréhension du jeu, plaisir à mimer l'animal et passage fluide vers l'atelier manuel. Vérifier l'efficacité des activités fil rouge pour occuper les enfants plus rapides sans perturber le reste du groupe. Noter si le rythme était adapté aux 3-5 ans, si les transitions ont été simples et si le défilé final a été un moment de valorisation collective. Repérer les réussites, les difficultés de motricité fine, les besoins d'aide, ainsi que les ajustements à prévoir pour la séance finale de la fête du grand froid.

Créer la parade polaire

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Supports simples pour réaliser les animaux de parade : 14	☐	☐
Formes prédécoupées d'animaux du grand froid ou éléments de base à coller : quantité adaptée aux 14 enfants	☐	☐
Papier de couleur, papier blanc, papier bleu ou cartons fins : quantité adaptée	☐	☐
Coton, gommettes, feutres ou crayons pour décorer : en quantité suffisante pour 14 réalisations	☐	☐
Colle : 14 bâtons ou 1 flacon pour 2 enfants selon l'organisation	☐	☐
Ciseaux à bouts ronds : 7 paires si découpage ponctuel prévu	☐	☐
Petits modèles d'animaux du grand froid déjà préparés : 1 ou plusieurs exemples	☐	☐
Cartes animaux ou silhouettes pour l'activité fil rouge : 1 lot collectif	☐	☐
Supports simples pour le fil rouge : coloriage, association, décoration avec gommettes	☐	☐
Grande table, table d'atelier ou piste d'exposition pour déposer les productions terminées : 1	☐	☐
Bacs ou paniers pour trier et distribuer le matériel par atelier	☐	☐
Chiffons, lingettes ou essuie-tout pour les mains et petites traces de colle	☐	☐
Eventuellement musique douce ou signal sonore pour lancer et rythmer le défilé	☐	☐

Modèles d'animaux du grand froid à reproduire

Planche de modèles à reproduire

Utilisation

À montrer aux enfants pour choisir leur animal de parade avant l'activité manuelle. L'animateur peut utiliser ces modèles comme base de collage, de dessin ou de décoration.

Modèles d'animaux du grand froid à reproduire



Pour les plus rapides :



Illustration pédagogique de l'annexe

Fiche mémo de l'animation physique – Déplacements des animaux du grand froid

Fiche consigne

Utilisation

À garder par l'animateur pour lancer la courte animation physique avant l'installation à l'espace créateur. Chaque enfant mime un animal puis rejoint sa place quand il est appelé.

Contenu

FICHE MÉMO – ANIMATION PHYSIQUE : LES ANIMAUX DE LA BANQUISE

Objectif de l'échauffement ludique : faire bouger les enfants comme les animaux du grand froid, en respectant un petit temps d'attente et en rejoignant sa place quand l'animateur l'appelle.

Durée conseillée : 5 à 8 minutes.

Effectif : 14 enfants.

Organisation : les enfants se déplacent dans un espace dégagé, puis s'assoient ou se placent au sol quand ils entendent leur appel.

DÉROULÉ SIMPLE

1. L'animateur montre le modèle de l'animal choisi pour le moment.
2. Les enfants imitent le déplacement demandé dans l'espace.
3. À l'appel de leur prénom ou du signal de l'adulte, ils rejoignent leur place de créateur.
4. L'animateur passe ensuite à l'animal suivant.

PROPOSITIONS DE MIMES

1. Le pingouin

- Se déplacer en petits pas serrés.
- Bras collés au corps, comme des petites ailes.
- Avancer en se dandinant doucement.
- Consigne courte : « Marche tout droit comme un pingouin sur la glace. »

2. L'ours polaire

- Marcher lourdement mais lentement.
- Faire de grands pas.
- Garder les bras arrondis devant soi comme de grosses pattes.
- Consigne courte : « Avance doucement comme un gros ours sur la neige. »

3. Le renne

- Trotter légèrement.
- Lever un peu les genoux.
- Bouger la tête comme s'il regardait devant lui.
- Consigne courte : « Saute, trotte et regarde loin comme un renne de la banquise. »

4. Le phoque

- Glisser au sol ou avancer en ondulant.
- Rester bas sur les jambes.
- Faire bouger les bras ensemble comme des nageoires.
- Consigne courte : « Glisse comme un phoque sur la glace. »

5. Le morse

- Avancer lentement en s'appuyant sur les bras.
- Faire de grands mouvements lourds.
- Soulever un peu le menton pour montrer les défenses imaginaires.
- Consigne courte : « Marche tranquillement comme un morse un peu pataud. »

6. Le lièvre des neiges

- Faire de petits bonds.
- Se redresser entre deux sauts.
- Bouger les mains comme de petites pattes rapides.
- Consigne courte : « Saute vite comme un lièvre dans la neige. »

7. Le renard arctique

- Se déplacer en pas légers et rapides.
- Tourner la tête de gauche à droite.
- Garder les bras près du corps pour faire la petite queue en mouvement.
- Consigne courte : « File vite et discrètement comme un renard blanc. »

8. Le poisson des glaces

- Nager en ondulant les bras.
- Avancer en glissant sur place ou en petits pas rapides.
- Faire des mouvements fluides du corps.
- Consigne courte : « Glisse dans l'eau froide comme un poisson. »

CONSIGNES POUR GÉRER LE GROUPE

- Montrer un seul animal à la fois.
- Laisser bouger tout le groupe ensemble pendant quelques secondes.
- Appeler ensuite 3 ou 4 enfants pour rejoindre l'espace créateur.
- Valoriser : « Bravo, tu as bien imité l'animal ! »
- Si un enfant attend, lui proposer d'observer et de préparer son tour.

PHRASES-CLÉS PRÊTES À DIRE

- « On bouge comme l'animal de la banquise ! »
- « Attention, petit appel : rejoins ta place de créateur ! »
- « Qui veut montrer comment avance le phoque ? »
- « On ralentit, on écoute, puis on s'assoit. »
- « Bravo, ton animal est prêt pour la parade ! »

PETITE VARIANTE SI BESOIN

Si l'espace est réduit, faire les mimes sur place :

- pingouin = petits pas sur place ;
- ours = bras arrondis et pas lents ;
- renne = trotinement sur place ;
- phoque = ondulations du corps ;
- morse = mouvement lourd des bras ;
- lièvre = petits sauts sur place ;
- renard = pas rapides sur place ;
- poisson = bras ondulés.

Le grand bal de la banquise

O Objectif

CHOIX RETENU

- Mobiliser ses capacités motrices en reproduisant des déplacements et gestes inspirés des animaux de la banquise.
- S'approprier l'univers de la fête du grand froid en réalisant une création manuelle simple et en l'utilisant dans un temps collectif.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

A. Le grand bal de la banquise va bientôt commencer, mais les animaux n'ont pas encore appris leur danse de fête. L'animateur invite les enfants à devenir les danseurs du froid : on imite les pas du pingouin, les glissades du phoque et les grands mouvements de l'ours avant de fabriquer son accessoire de bal, avec un petit jeu calme pour ceux qui terminent vite.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée avec une grande zone centrale sécurisée pour la ronde d'entrée, le mini-parcours de danse et la mini-parade finale. Installer au sol des repères simples et visibles pour matérialiser les déplacements : une ligne pour les petits pas du pingouin, une zone de glissade imaginaire pour le phoque et un espace ouvert pour les grands gestes de l'ours. Prévoir un coin calme, à l'écart de la circulation, pour l'atelier manuel et un petit espace fil rouge immédiatement accessible aux enfants qui terminent en avance. Installer une ou deux tables stables avec le matériel déjà trié dans des bacs, à hauteur d'enfant si possible. Vérifier que le sol est non glissant, que les passages restent libres, que la musique ou le signal sonore est bien audible et que les déplacements ne croisent pas la zone de fabrication. Adapter l'espace aux 3-5 ans avec des consignes visibles, des trajets courts et des objets faciles à manipuler.

A Accueil

Installer les enfants en demi-cercle autour de l'animateur pour annoncer que le grand bal de la banquise va commencer. Présenter brièvement les trois gestes du bal avec démonstration : petits pas du pingouin, glissade du phoque et grands mouvements de l'ours. Vérifier que chacun comprend qu'il faudra d'abord bouger ensemble, puis fabriquer un accessoire de bal et enfin défiler avec sa création. Rappeler les règles simples : attendre son tour, écouter le signal, rester dans sa zone pendant l'atelier et se déplacer doucement pour ne pas gêner les autres. Expliquer tout de suite qu'un fil rouge sera proposé à ceux qui terminent en avance, afin qu'ils sachent quoi faire sans interrompre le groupe. Si besoin, répartir les enfants en petits groupes pour l'entrée dans le parcours et l'accès à la table.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur lance une courte ronde d'entrée : les enfants imitent ensemble trois animaux annoncés un par un, avec des gestes très simples et répétitifs, pour entrer dans l'ambiance du bal sans se fatiguer.
2. Par petits groupes de 4 à 5, les enfants passent sur un mini-parcours de danse au sol : marcher en petits pas comme le pingouin, glisser comme le phoque sur une ligne tracée, puis faire de grands mouvements comme l'ours au moment du signal.
3. Chaque enfant rejoint ensuite la table pour fabriquer un accessoire de bal facile à porter, par exemple un bracelet, une queue de costume ou une coiffe simple, avec collage, gommettes et ajout de coton ou de papier bleu et blanc.
4. Pendant que les enfants terminent en avance, ils se rendent sur un fil rouge autonome : associer des cartes animaux à leurs mouvements, colorier une silhouette de la banquise ou décorer une petite carte de fête déjà commencée.
5. La séance se termine par une mini-parade collective : les enfants portent leur création, refont rapidement les trois gestes appris et traversent la salle en musique avant de poser leurs accessoires dans l'espace prévu pour la fête finale.

Le grand bal de la banquise

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

R Rythme

Le rythme doit être court, vivant et très guidé au départ, puis plus calme pendant la fabrication. Commencer par une ronde d'entrée brève pour mettre tout le groupe en mouvement. Enchaîner avec le mini-parcours par petits groupes de 4 à 5 enfants pour limiter l'attente et garder l'attention des 3-5 ans. Revenir ensuite à un temps posé à la table, avec des gestes simples de collage et de décoration. Les enfants qui finissent vite passent immédiatement sur un fil rouge autonome, sans rupture de rythme. Terminer par une mini-parade collective dynamique mais courte, puis revenir à un temps calme de clôture pour éviter l'agitation de fin de séance. Les transitions doivent être rapides, claires et répétées avec un signal sonore ou une consigne courte.

A Animation

L'animateur adopte une posture très dynamique, rassurante et valorisante. Il montre les gestes avant de les demander, donne des consignes simples et répétées, puis accompagne les enfants dans les déplacements sans chercher la performance. Pendant la ronde et le mini-parcours, il encourage l'imitation, sécurise les passages et rappelle les repères au sol. À l'atelier manuel, il guide les gestes fins, aide à choisir les couleurs du froid, soutient le collage et nomme les accessoires avec des mots simples. Il propose immédiatement un fil rouge aux enfants plus rapides pour préserver leur engagement. Tout au long de la séance, il valorise les essais, régule les temps de passage, encourage l'écoute du groupe et maintient un cadre coopératif, joyeux et sans compétition. Lors de la mini-parade, il accompagne le défilé, applaudit chaque enfant et donne une place à chacun dans le temps collectif.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Faire une dernière mini-parade dans la salle avec les accessoires, puis s'arrêter tous ensemble sur le signal du froid. L'animateur valorise les gestes appris et annonce que le bal est prêt.

R Rangement

Organiser un rangement progressif dès la fin du passage à la table et après la mini-parade. Les enfants déposent leurs accessoires dans la zone prévue, puis aident à remettre les papiers, gommettes, coton et outils dans les bacs correspondants. L'animateur vérifie que les colles sont rebouchées, que les ciseaux sont fermés et rangés, et que les repères du mini-parcours sont retirés ou laissés en place seulement s'ils servent à une suite. Les activités fil rouge sont également récupérées avant la fin. Les productions terminées sont conservées dans l'espace prévu pour la fête du grand froid. Un dernier contrôle du sol, des tables et des zones de circulation permet de laisser la salle propre, dégagée et sécurisée.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réussi à reproduire les déplacements simples des animaux de la banquise et à participer à une petite mise en mouvement collective. Observer si la sensibilisation a bien lancé l'envie d'entrer dans le bal et si les consignes ont été comprises rapidement. Évaluer l'adéquation du rythme avec l'âge : durée des passages, gestion de l'attente, passage du mouvement à l'atelier manuel et retour au collectif. Observer la qualité de la réalisation manuelle : autonomie, motricité fine, capacité à suivre une consigne simple et à porter la création pendant la parade. Vérifier si les activités fil rouge ont occupé efficacement les enfants en avance sans perturber le groupe. Noter la posture de l'animateur : clarté des consignes, qualité des démonstrations, régulation des déplacements, encouragements et valorisation. Identifier les réussites, les éventuelles difficultés de coordination ou de manipulation, et les ajustements utiles pour le grand bal final de la banquise.

Le grand bal de la banquise

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Repères au sol pour le mini-parcours de danse : bandes adhésives, traces, cerceaux plats ou tapis, quantité adaptée	☐	☐
1 espace ou ligne de départ et 1 zone d'arrivée pour la mini-parade	☐	☐
Cartes ou images des animaux de la banquise : 1 lot collectif	☐	☐
Supports pour l'accessoire de bal : 14, soit 1 par enfant	☐	☐
Papier cartonné, bandes de papier ou formes prédécoupées pour bracelet, coiffe ou queue de costume : quantité adaptée aux 14 enfants	☐	☐
Coton, papier bleu, papier blanc, gommettes et éléments décoratifs simples : en quantité suffisante	☐	☐
Colle : 14 bâtons ou 1 flacon pour 2 enfants selon l'organisation	☐	☐
Ciseaux à bouts ronds : 7 paires si découpe prévue	☐	☐
Feutres ou crayons : suffisamment pour le groupe	☐	☐
Cartes ou fiches simples pour le fil rouge : quantité adaptée	☐	☐
Musique douce ou signal sonore pour lancer les transitions et la mini-parade	☐	☐
Bacs ou paniers pour distribuer et trier le matériel	☐	☐
Chiffons, lingettes ou essuie-tout pour les mains et petites traces de colle	☐	☐

Modèles d'accessoires de bal

Gabarits de création manuelle

Utilisation

À imprimer et à découper pour aider les enfants de 3 à 5 ans à fabriquer facilement une coiffe, un bracelet ou une queue de costume sur le thème de la banquise.

Gabarit A — Coiffe « Banquise »



Gabarit B — Bracelet « Glace qui brille »

— 18 cm —



Gabarit C — Queue « Petit animal de la banquise »

— 24 cm —



Décoration rapide pour tous les accessoires



Illustration pédagogique de l'annexe

Signal de fin et mini-parade

Fiche mémo animateur

Utilisation

À garder sous la main pour lancer le signal d'arrêt, organiser la mini-parade finale et valoriser les enfants pendant la traversée en musique.

Contenu

ANNEXE 2 — FICHE MÉMO ANIMATEUR

Objectif du moment :

Faire une courte mini-parade collective avec les accessoires fabriqués, dans un climat joyeux, simple et rassurant pour les 3-5 ans.

SIGNAL DE FIN DE L'ACTIVITÉ

Signal choisi :

- L'animateur lève les deux mains bien haut.
- Il dit d'une voix claire : « Le bal de la banquise commence ! On s'arrête, on écoute ! »
- Les enfants s'arrêtent, posent les mains sur leurs genoux ou le long du corps.

Phrase courte de transition :

- « Bravo les danseurs du froid, place à la parade ! »

ORGANISATION DE LA MINI-PARADE

1. Rassembler les enfants dans l'espace de départ.
2. Vérifier que chacun porte son accessoire.
3. Rappeler les 3 gestes appris :
 - le pingouin : petits pas serrés,
 - le phoque : glisser doucement,
 - l'ours : grands mouvements des bras.
4. Faire écouter une courte musique de fête.
5. Laisser passer les enfants en file souple ou en petit groupe, sans vitesse imposée.
6. Faire refaire les 3 gestes au moment de traverser la salle.
7. Terminer par un arrêt collectif devant le groupe : petite pose finale, bras ouverts ou mains levées.

PHRASES DE VALORISATION À DIRE PENDANT OU APRÈS

- « Quel beau costume de banquise ! »
- « Tu as très bien imité le pingouin ! »
- « Tes grands mouvements d'ours sont magnifiques ! »
- « Bravo, tu as bien attendu ton tour ! »
- « Regardez comme la parade est jolie avec tous ces accessoires ! »
- « Vous êtes de vrais danseurs du grand froid ! »
- « Merci, la fête de la banquise peut commencer ! »

PETITS REPÈRES POUR L'ANIMATEUR

- Garder un rythme court : la parade doit rester simple et joyeuse.
- Éviter les files trop longues : faire passer les enfants par petits groupes si besoin.
- Valoriser chaque enfant au moins une fois.
- Prévoir un espace où poser les accessoires ensuite, avant la fête finale.
- Si un enfant hésite, lui proposer de faire seulement le geste du pingouin pendant la parade.

FIN DE SÉQUENCE

- Regrouper les enfants.
- Applaudir ensemble.
- Dire : « Le bal est réussi ! »