

Les couleurs

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

3-5 ans

24 enfants

6 séance(s)

Finalité du projet

Créer une grande fête des couleurs avec une décoration collective à montrer aux familles.

Objectifs éducatifs généraux

- Permettre à l'enfant de découvrir les couleurs dans son environnement proche en développant sa capacité d'observation et de repérage.
- Favoriser l'expression personnelle de l'enfant à travers des productions simples et collectives valorisant la créativité et le plaisir de faire ensemble.

Progression pédagogique

- 1 La balade des couleurs
- 2 Le panier des trésors
- 3 Le jeu des ronds colorés
- 4 Empreintes arc-en-ciel
- 5 La ronde des peintres
- 6 La fête des couleurs

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

La balade des couleurs

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer l'observation et le repérage des couleurs dans l'environnement proche.
- Mobiliser le langage en nommant des couleurs simples au cours d'une activité de découverte.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

L'animateur arrive avec une grande feuille toute blanche : le jardin des couleurs a besoin d'aide pour se réveiller. Chaque enfant va devenir un petit chercheur de couleurs et rapporter celles qu'il voit dans l'environnement proche.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé pour les déplacements, idéalement séparé en deux zones : une zone de jeu moteur au sol avec 4 ou 5 repères de couleur bien visibles, et une zone table pour le collage collectif. Les repères peuvent être disposés aux quatre coins de la salle ou dans la cour, à hauteur d'enfant, sans obstacle ni passage dangereux. Prévoir un regroupement facile en demi-cercle devant l'animateur pour les consignes et l'observation. Installer une grande feuille blanche sur une table ou au mur à hauteur accessible pour les collages. Si l'activité a lieu dehors, vérifier l'état du sol, l'absence de zones glissantes et prévoir un retour rapide à l'ombre ou à l'abri en cas de besoin. Pour les plus petits, garder les trajets courts, des consignes simples et des repères très contrastés. Pour les plus autonomes, prévoir des déplacements plus libres et quelques défis supplémentaires de repérage.

A Accueil

Rassembler les enfants en petit groupe visible par tous, assis ou debout en cercle selon l'espace. Présenter l'idée de la "balade des couleurs" avec des mots simples : aujourd'hui on va chercher, toucher, nommer et coller des couleurs. Montrer les repères de couleur et faire répéter les noms les plus simples avec un geste ou un pointage. Expliquer les règles de base : on marche quand on se déplace, on attend le signal pour partir, on regarde autour de soi, on ne pousse pas. Répartir si besoin le groupe en petits sous-groupes pour faciliter l'accompagnement des plus jeunes, tout en gardant des enfants plus autonomes comme modèles. Faire un essai très court pour vérifier que tous ont compris la première consigne avant de lancer le jeu.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur installe 4 ou 5 repères de couleur dans la salle ou la cour, avec des objets classiques de l'ACM : cerceaux, dossards, cartons, foulards ou feuilles de couleur. Les enfants circulent librement au signal et doivent aller toucher la couleur annoncée par l'adulte.
2. À chaque halte, les enfants sont regroupés rapidement autour d'une couleur. L'animateur demande à chacun de montrer un objet de la même couleur dans ce qu'il porte ou dans l'espace proche, puis il aide à nommer la couleur ensemble.
3. Ensuite, par petits groupes, les enfants reviennent à une table pour coller sur une grande affiche des images, papiers déchirés, gommettes ou morceaux de magazines triés par couleur. Les plus petits collent un seul élément, les autres peuvent en choisir plusieurs.
4. Quand l'affiche commence à se remplir, l'animateur relance un déplacement collectif : les enfants traversent l'espace en suivant une consigne couleur, par exemple "on saute jusqu'au jaune", "on marche comme des chats vers le bleu", "on tourne vers le rouge".
5. La dernière étape consiste à observer l'affiche commune ensemble : chaque groupe vient montrer sa partie, l'animateur verbalise les couleurs repérées et les enfants ajoutent si besoin un dernier collage pour rendre la grande feuille plus vive et plus complète.

La balade des couleurs

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

R Rythme

Prévoir une alternance régulière entre déplacements dynamiques et temps calmes autour de la table. Les phases motrices doivent être courtes, simples et répétées, avec des retours fréquents au regroupement pour reformuler et nommer les couleurs. Les temps de collage doivent permettre une concentration brève, avec une consigne à la fois pour les plus petits. Varier les modes d'action : courir, marcher, sauter ou se déplacer comme un animal selon les capacités, puis observer, choisir et coller. L'animateur doit ménager des transitions rapides mais claires pour éviter l'agitation, tout en laissant assez de temps à chacun pour réussir. Prévoir des relances pour les enfants plus rapides et un rythme plus guidé pour ceux qui ont besoin d'être rassurés.

A Animation

L'animateur adopte une posture active, rassurante et très verbale. Il montre, nomme et reformule les couleurs en s'appuyant sur les gestes et le regard des enfants. Il lance les consignes une par une, vérifie la compréhension auprès des plus jeunes et valorise chaque essai, même partiel. Pendant les déplacements, il veille à la sécurité, encourage sans comparer les enfants et propose des variantes adaptées : toucher la couleur, la montrer, la retrouver dans la salle ou dans ses vêtements. Pendant le collage, il accompagne le geste sans faire à la place, en aidant si nécessaire à ouvrir la colle, à choisir une couleur ou à placer un morceau. Il relance les enfants plus autonomes par des défis simples : trouver une autre nuance, nommer deux objets de la même couleur, compléter une zone de l'affiche. Il favorise l'entraide et la participation de tous, sans mise en échec.

F Fin

CHOIX RETENU

L'animateur rassemble les enfants devant l'affiche, nomme avec eux les couleurs trouvées et félicite le groupe. Chaque enfant montre une partie qu'il a collée, puis l'affiche est gardée pour préparer la grande fête des couleurs.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif en fin d'activité avec la participation des enfants. Les plus petits peuvent rapporter les papiers, jeter les déchets et aider à remettre les gommettes dans la boîte ; les plus autonomes peuvent essuyer les tables, ranger la colle et remettre les repères de couleur dans le matériel de l'ACM. Vérifier que la grande affiche est mise à l'abri pour sécher et être présentée aux familles. Compter le matériel utilisé, récupérer les ciseaux ou accessoires éventuels, contrôler qu'aucun petit élément n'est resté au sol, puis remettre l'espace en état pour la suite de la journée.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les enfants ont su repérer et nommer quelques couleurs simples dans l'environnement proche. Observer si les plus jeunes ont pu participer sans être mis en difficulté et si les plus autonomes ont trouvé des variantes intéressantes sans monopoliser l'activité. Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : la grande feuille blanche et l'idée du "jardin des couleurs" ont-elles donné envie d'entrer dans l'activité ? Examiner l'équilibre entre les temps moteurs et les temps calmes, et voir si les transitions ont bien fonctionné. Noter si les consignes étaient assez courtes, si la sécurité des déplacements a été respectée et si le matériel classique d'ACM a suffi. Repérer les réussites de groupe, la qualité de la coopération et l'intérêt pour l'affiche collective. Identifier les difficultés éventuelles : attente trop longue, confusion entre couleurs, besoin d'une aide plus individualisée, ou manque de visibilité des repères. En tirer des adaptations pour la suite de la série : simplifier, ajouter des couleurs, réduire l'espace, ou au contraire enrichir les défis pour les enfants plus autonomes.

La balade des couleurs

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 grande feuille blanche pour l'affiche collective	☐	☐
Papier de couleur, papiers déchirés ou morceaux de magazines triés par couleur	☐	☐
Gommettes de couleur	☐	☐
Colle en bâtons ou colle adaptée aux petits formats	☐	☐
4 ou 5 repères de couleur : cerceaux, dossards, foulards, cartons ou feuilles de couleur	☐	☐
Eventuellement 24 petits supports individuels ou morceaux de papier pour les enfants qui collent séparément avant de regrouper	☐	☐
Feutres de couleur pour compléter l'affiche si besoin	☐	☐
Tables et chaises adaptées au collage	☐	☐
Tapis ou espace au sol pour le regroupement	☐	☐
Lingettes, chiffon ou essuie-tout pour les mains	☐	☐
Poubelle ou sac de récupération pour les chutes de papier	☐	☐

Fiche mémo animateur - La balade des couleurs

Mémo de déroulement

Utilisation

À garder sous les yeux pendant la séance pour enchaîner les étapes, ajuster les consignes selon l'âge des enfants et varier entre déplacements et collage.

Contenu

Séance 1 - La balade des couleurs

Âge : 3-5 ans | Effectif : 24 enfants

Objectifs : observer, repérer et nommer des couleurs simples.

MATÉRIEL CLASSIQUE ACM

- 4 ou 5 repères de couleur : cerceaux, dossards, foulards, feuilles ou cartons de couleur.
- 1 grande feuille blanche ou affiche collective.
- Gommets, papiers de couleur, magazines à déchirer, colle en bâton ou colle épaisse.
- Panier ou bac pour déposer les trouvailles.

DÉROULEMENT MÉMO

1) Lancement - "Le jardin des couleurs se réveille"

- Montrer la grande feuille blanche.
- Dire aux enfants : "Le jardin des couleurs a besoin d'aide. Nous allons chercher les couleurs autour de nous."
- Faire nommer quelques couleurs déjà connues si les enfants le souhaitent.

2) Balade 1 - Aller toucher la couleur annoncée

- Installer les repères de couleur dans la salle ou la cour.
- Donner une consigne simple : "Allez toucher le rouge."
- Laisser les enfants se déplacer librement au signal.
- Quand ils arrivent, regrouper rapidement autour de la couleur.
- Demander : "Qui voit un objet de cette couleur ici ou sur lui ?"
- Faire répéter la couleur ensemble.

VARIANTES SELON L'AUTONOMIE

- Pour les plus petits ou les enfants qui viennent d'entrer à l'école :
 - proposer une seule couleur à la fois ;
 - montrer le repère avec le doigt ;
 - accompagner physiquement le déplacement si besoin ;
 - accepter de toucher ou de poser la main sur la couleur sans verbalisation obligatoire.
- Pour les plus autonomes :
 - demander de chercher un objet de la même couleur dans leur vêtement, leurs chaussures ou l'espace proche ;
 - proposer deux couleurs à choisir ;
 - faire nommer la couleur par l'enfant avant de valider.

3) Atelier manuel - Collage sur la grande affiche

- Par petits groupes, faire revenir les enfants à la table.
- Leur demander de coller un élément de la couleur travaillée : gomme, papier déchiré, image découpée ou morceau de magazine.
- Les plus petits collent un seul élément.
- Les plus autonomes peuvent choisir plusieurs éléments, les placer eux-mêmes et nommer la couleur.
- Faire verbaliser pendant le collage : "Tu colles du bleu", "On ajoute du jaune".

4) Balade 2 – Déplacement collectif avec consigne couleur

- Relancer un mouvement dans l'espace.
- Varier les façons de se déplacer selon la couleur annoncée :
 - "On saute jusqu'au jaune."
 - "On marche comme des chats vers le bleu."
 - "On tourne vers le rouge."
 - "On trotte jusqu'au vert."
- Choisir des consignes très courtes et toujours montrer la couleur repère.
- Garder un tempo simple et joyeux.

VARIANTES SELON L'AUTONOMIE

- Pour les plus petits :
 - faire un seul geste à la fois ;
 - faire imiter l'animateur ;
 - accepter qu'ils marchent simplement vers la couleur.
- Pour les plus autonomes :
 - enchaîner deux actions courtes : "saute puis touche le bleu" ;
 - demander de revenir au départ après chaque couleur ;
 - proposer d'être "petit guide couleur" pour montrer le repère au groupe.

5) Observation finale – L'affiche collective

- Rassembler les enfants devant l'affiche.
- Chaque groupe montre sa partie.
- Nommer ensemble les couleurs déjà présentes.
- Ajouter un dernier collage si un coin paraît vide.
- Conclure : "Le jardin des couleurs s'est réveillé grâce à vous."

POINTS DE VIGILANCE

- Privilégier des consignes courtes, répétées et montrées.
- Valoriser toutes les réussites, même un simple déplacement vers la bonne couleur.
- Prévoir des temps courts pour éviter la fatigue.
- Adapter le niveau de langage : montrer, faire répéter, puis nommer.
- L'activité doit rester coopérative : on construit une seule grande affiche pour la fête des couleurs.

PHRASES CLÉS À RÉUTILISER

- "Va toucher le rouge."
- "Cherche un objet bleu."
- "On colle ensemble pour réveiller le jardin."
- "Montre-moi la couleur."
- "Très bien, tu as trouvé le jaune !"

Cartes consignes motrices – Défis couleurs

Cartes de défis moteurs

Utilisation

À découper ou à montrer une par une pendant les déplacements collectifs. Chaque carte donne une consigne motrice simple liée à une couleur.



Illustration pédagogique de l'annexe

Le panier des trésors

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer le repérage visuel des couleurs à travers la recherche et le tri de petits objets dans un panier.
- Renforcer la capacité à classer des éléments simples selon une consigne couleur adaptée aux plus jeunes.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

L'animateur arrive avec un grand panier fermé et dit qu'un petit lutin des couleurs a mélangé tous ses trésors avant la fête. Pour l'aider, les enfants devront ouvrir le panier, chercher une couleur à la fois et remettre chaque trésor au bon endroit.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé, sécurisé et facile à lire pour des enfants de 3-5 ans, avec deux zones bien identifiées : une zone de recherche et de déplacement au sol, et une zone de tri/retour à table. Installer au centre un grand panier fermé ou semi-ouvert pour susciter la surprise, puis répartir autour plusieurs petits paniers, bacs ou tapis de couleur pour le tri. Limiter les distances de déplacement afin que les plus petits puissent participer sans se fatiguer, tout en laissant des possibilités de circulation plus libres pour les enfants plus autonomes. Prévoir un chemin de circulation simple, sans obstacle, pour éviter les croisements et les bousculades. Si la séance se déroule en salle, dégager les angles et sécuriser le matériel fragile ; si elle se déroule dehors, vérifier le sol, le vent et l'ensoleillement, et garder les trésors à l'abri. Installer les paniers à hauteur d'enfant et prévoir un coin calme pour le regroupement et la verbalisation. Prévoir une adaptation possible en petits groupes pour accompagner les plus jeunes de près, sans ralentir tout le groupe.

A Accueil

Rassembler les enfants en demi-cercle autour du grand panier fermé afin de créer l'effet de surprise. Présenter le petit lutin des couleurs et expliquer avec des mots simples qu'il a mélangé ses trésors avant la fête. Montrer un premier objet, le nommer et faire répéter la couleur avec le groupe. Annoncer la règle principale : on cherche une couleur à la fois, on dépose doucement dans le bon panier, et on attend le signal avant de repartir. Répartir les enfants en petits groupes ou en binômes si besoin, en gardant les plus jeunes proches de l'adulte. Donner un essai très court et guidé pour vérifier que chacun comprend comment prendre, montrer et déposer un trésor avant de lancer la recherche.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur présente le grand panier fermé et verse au centre quelques trésors de couleur bien visibles. Il lance une recherche très simple : les enfants doivent retrouver une couleur à la fois, en montrant l'objet ou en le déposant dans un petit récipient de la même couleur placé à proximité.
2. Les enfants partent ensuite en petits groupes très courts autour de l'espace de jeu. À chaque signal, ils cherchent uniquement la couleur annoncée, puis reviennent déposer leur trouvaille dans le bon panier ou sur le bon tapis de couleur. Pour les plus petits, l'animateur peut montrer un modèle ; pour les plus autonomes, il peut demander de choisir entre deux couleurs proches.
3. Une fois plusieurs trésors triés, l'animateur propose un temps de manipulation à table : chacun prend un petit lot d'objets et les colle sur une feuille de la bonne couleur ou les classe dans une bande de papier colorée. Les enfants qui viennent d'entrer à l'école peuvent simplement poser, tandis que les plus autonomes peuvent nommer et vérifier eux-mêmes.
4. L'activité repart en mouvement avec un jeu collectif très court : les enfants circulent dans la salle et doivent aller déposer leur trésor dans le bon panier quand l'animateur montre une couleur. Le rythme est rapide, avec des arrêts fréquents pour refaire une place à chaque enfant.
5. En fin de séance, le groupe observe les paniers remplis et l'animateur verbalise les couleurs retrouvées. Les trésors triés peuvent être gardés pour préparer la décoration collective de la grande fête des couleurs.

Le panier des trésors

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

R Rythme

Prévoir une alternance nette entre des temps de recherche en mouvement, courts et dynamiques, et des temps de tri ou de collage plus calmes. Les séquences actives doivent rester brèves pour maintenir l'attention des plus petits, avec des retours fréquents au groupe pour nommer la couleur et relancer la consigne. Varier les modalités : chercher, porter, déposer, puis observer, coller ou vérifier. Les enfants plus autonomes peuvent enchaîner plusieurs trouvailles ou comparer deux couleurs, tandis que les plus jeunes restent sur une seule couleur et une seule action. L'animateur doit ménager des transitions rapides, clairement annoncées, pour éviter l'attente et l'agitation. Prévoir de petites pauses de verbalisation pour que tout le monde voie les paniers se remplir et comprendre l'avancée de la collecte.

A Animation

L'animateur adopte une posture chaleureuse, rassurante et très guidante. Il montre les objets, nomme les couleurs, reformule les consignes et accompagne les gestes sans faire à la place de l'enfant. Il veille à ce que la recherche reste simple et accessible : une couleur à la fois, un repère visible, un dépôt clair dans le bon panier. Il encourage les plus petits par des réussites immédiates et valorise les plus autonomes en leur proposant de vérifier eux-mêmes, de nommer la couleur ou d'aider un camarade. Pendant le tri, il observe la précision du classement, aide à réajuster si besoin et relance par de petites questions : "Où va le rouge ?", "Quel objet est pareil ?". Il régule le groupe pour éviter la précipitation, sécurise les déplacements et maintient une ambiance coopérative centrée sur l'entraide et la fête des couleurs.

F Fin

CHOIX RETENU

L'animateur réunit les enfants autour des paniers remplis, nomme les couleurs avec eux et félicite chacun pour sa trouvaille. Les trésors triés sont gardés pour la décoration de la grande fête des couleurs.

R Rangement

Faire participer les enfants à un rangement simple et concret. Les plus jeunes peuvent remettre les objets dans le grand panier ou déposer les petits trésors dans un bac de récupération ; les plus autonomes peuvent aider à trier les paniers, refermer les boîtes, rapporter les feuilles et ranger les supports de collage. Vérifier que tous les petits objets ont bien été récupérés pour éviter les oublis au sol. Essuyer les tables si l'activité de collage a eu lieu, ranger la colle, les récipients et les supports dans le matériel de l'ACM. Si certains trésors doivent servir à la suite de la série, les mettre à part et les conserver en bon état. Remettre l'espace en ordre et s'assurer qu'il est libre de tout obstacle pour la circulation des enfants.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les enfants ont su repérer une couleur donnée et la déposer au bon endroit. Observer si les plus jeunes ont pu participer sans être mis en difficulté et si les plus autonomes ont gardé de l'intérêt en attendant ou en cherchant plusieurs objets. Évaluer la qualité de la sensibilisation : le grand panier fermé et l'histoire du lutin ont-ils donné envie d'entrer dans l'activité ? Examiner si l'alternance entre recherche active et temps de tri plus calme a bien fonctionné, et si les transitions ont été comprises. Noter l'efficacité de l'accompagnement de l'animateur : consignes assez courtes, aide juste nécessaire, valorisation des réussites, régulation du groupe. Repérer les points forts de la séance, les éventuelles difficultés de classement, les moments d'agitation ou de perte d'attention, et voir si le matériel classique d'ACM était suffisant. En tirer des ajustements pour la suite : réduire le nombre de couleurs, rapprocher les paniers, proposer des objets plus contrastés ou, au contraire, enrichir les tris pour les enfants plus autonomes.

Le panier des trésors

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 grand panier ou coffre pour présenter les trésors	☐	☐
Petits objets de couleurs variées, en quantité suffisante pour le tri selon l'effectif	☐	☐
4 à 6 paniers, bacs, boîtes ou tapis de couleur pour le classement	☐	☐
Feuilles ou cartons de couleur pour matérialiser les zones de tri si besoin	☐	☐
1 ou 2 grandes feuilles ou supports de collage pour la manipulation à table	☐	☐
Colle en bâton adaptée aux petits	☐	☐
Petits récipients ou plateaux de tri par groupe	☐	☐
Tapis ou espace au sol pour le regroupement	☐	☐
Tables et chaises adaptées à la manipulation	☐	☐
Lingettes, chiffon ou essuie-tout pour les mains	☐	☐
Poubelle ou sac de récupération	☐	☐
Éventuellement pinces ou grosses cuillères de manipulation pour faciliter la préhension si nécessaire	☐	☐

Feuille de tri couleur

Fiche d'activité manuelle

Utilisation

À utiliser au temps de table : chaque enfant colle, pose ou classe les objets du panier dans la zone de couleur correspondante. La fiche peut être imprimée en A4 et proposée en version très simple pour les plus petits, avec aide de l'adulte si besoin.



Illustration pédagogique de l'annexe

Fiche de verbalisation finale

Grille de retour oral

Utilisation

À la fin de la séance, l'animateur s'appuie sur cette grille pour faire parler le groupe, montrer les trésors triés et conclure en nommant les couleurs retrouvées. Elle peut être utilisée en grand groupe, en petit groupe ou en passage individuel rapide.

Contenu

FICHE DE VERBALISATION FINALE – LE PANIER DES TRÉSORS

Objectif : aider l'animateur à faire nommer les couleurs retrouvées et à terminer la séance de façon simple et positive.

Déroulé oral proposé :

1. REGARDER LES TRÉSORS

Questions courtes à poser :

- "Qu'est-ce qu'on a trouvé dans le panier ?"
- "Montre-moi un trésor rouge."
- "Montre-moi un trésor bleu."
- "Où est le trésor jaune ?"
- "Qui voit un trésor vert ?"

2. NOMMER LES COULEURS

Phrases de relance :

- "Celui-là est rouge."
- "Celui-ci est bleu."
- "Ici, c'est jaune."
- "Là, c'est vert."

3. COMPARER ET CHOISIR

Pour les enfants plus autonomes :

- "Tu préfères quel trésor ?"
- "Quel trésor va dans le panier rouge ?"
- "Est-ce que celui-ci est rouge ou bleu ?"
- "Peux-tu vérifier la couleur avant de le poser ?"

4. CONCLURE EN GROUPE

Phrase de conclusion à reprendre ensemble :

"Le petit lutin des couleurs a retrouvé ses trésors ! Nous avons trié le rouge, le bleu, le jaune et le vert."

5. OUVERTURE VERS LA FÊTE DES COULEURS

Questions pour annoncer la suite :

- "Quels trésors allons-nous garder pour décorer la fête ?"
- "Quelle couleur voudriez-vous montrer aux familles ?"
- "Quels paniers sont les plus remplis ?"

Grille de suivi oral pour l'animateur :

- L'enfant montre une couleur sur demande : OUI / EN COURS
- L'enfant nomme une couleur : OUI / EN COURS

- L'enfant place un objet dans le bon panier : OUI / EN COURS
- L'enfant participe au retour collectif : OUI / EN COURS

Formule simple de valorisation à dire à la fin :

"Bravo, vous avez aidé le lutin ! Vous avez bien cherché, bien trié et bien nommé les couleurs."

Adaptation pour les plus petits :

- accepter le pointage du doigt ou le simple dépôt de l'objet ;
- reformuler les réponses de l'enfant sans le corriger brutalement ;
- proposer de répéter seulement un mot : "rouge", "bleu", "jaune", "vert".

Adaptation pour les plus autonomes :

- inviter l'enfant à expliquer son choix ;
- lui demander d'aider un camarade à trouver la bonne couleur ;
- lui faire vérifier si le trésor est bien rangé au bon endroit.

Le jeu des ronds colorés

O Objectif

CHOIX RETENU

- Associer une couleur à une action motrice simple pour vivre un jeu de déplacement adapté aux jeunes enfants.
- Développer la coopération et le respect des consignes communes dans un jeu collectif autour des couleurs.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

L'animateur dépose au sol plusieurs grands ronds de couleurs différentes et annonce que ce sont des "tapis magiques" tombés de la fête des couleurs. Les enfants doivent aider à les réveiller en allant sur le bon rond quand la couleur est montrée, puis en faisant l'action demandée ensemble.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé et sécurisé, de préférence une salle de motricité ou un coin de cour sans circulation, pour installer les grands ronds colorés au sol. Les ronds doivent être suffisamment espacés pour permettre aux 24 enfants de se déplacer sans se gêner, tout en restant proches les uns des autres pour faciliter la lecture des couleurs par les 3-5 ans. Prévoir un cercle de regroupement au départ et entre les passages, avec un point central bien visible pour les consignes. Organiser l'espace en deux zones simples : une zone de jeu moteur avec les ronds et une zone de retour au calme/regroupement à l'écart du passage. Veiller à ce que le sol ne soit ni glissant ni encombré, et à ce que les déplacements restent courts pour les plus jeunes. Si besoin, réduire le nombre de ronds visibles au départ pour éviter la surcharge, puis en ajouter progressivement. Prévoir un accès facile pour les enfants qui ont besoin d'être accompagnés et garder une circulation en sens simple pour limiter les croisements. En extérieur, vérifier météo, chaleur, vent et hydratation, et éviter que les ronds ne s'envolent ou ne glissent.

A Accueil

Rassembler les enfants en cercle autour de l'espace de jeu, en les plaçant de façon à ce qu'ils voient bien les ronds colorés. Présenter les "tapis magiques" de manière très simple : ils dorment au sol et il faut les réveiller en allant dessus quand la couleur est montrée. Montrer un rond, nommer la couleur et faire répéter le groupe une première fois. Expliquer les règles essentielles : on attend le signal, on se déplace sans pousser, on regarde où l'on va et on revient au centre après l'action. Faire un essai rapide avec une seule couleur pour vérifier que tout le monde a compris, puis lancer le jeu en adaptant le niveau d'aide : accompagnement rapproché pour les plus petits, petite autonomie et observation pour les plus grands.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur répartit les grands ronds colorés dans l'espace et place les enfants en cercle autour d'eux. Il explique très simplement que les ronds sont endormis et qu'ils se réveillent quand on les rejoint avec le bon mouvement.
2. Un premier temps de découverte se fait en petit groupe : l'animateur montre une couleur et demande à quelques enfants d'aller sur le rond correspondant en imitant une marche d'animal ou un déplacement facile, par exemple marcher comme un chat vers le bleu ou sauter comme un lapin vers le jaune. Les enfants reviennent aussitôt au centre après chaque passage.
3. Ensuite, l'animateur transforme le jeu en ronde colorée : au son de sa voix ou d'un petit signal, tout le groupe se déplace autour des ronds, puis s'arrête quand une couleur est montrée. Chaque enfant rejoint alors le rond demandé et fait l'action annoncée ensemble, comme tourner, lever les bras ou taper doucement des mains.
4. Pour relancer l'intérêt, l'animateur propose des mini-défis de repérage : "va vite au rouge", "trouve le rond qui n'est pas comme les autres", ou "cherche une couleur identique à celle de ton vêtement". Les plus petits peuvent être accompagnés d'un adulte ou suivre un camarade, tandis que les plus autonomes peuvent répondre seuls et expliquer leur choix.
5. En dernier temps, les enfants sont invités à faire "réveiller" les ronds en groupe : chaque rond est visité, une action est faite dessus, puis les enfants changent de couleur au signal. Cette répétition simple permet de clôturer sur un rythme joyeux et d'installer l'idée que les ronds feront partie de la décoration finale.

Le jeu des ronds colorés

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

R Rythme

Prévoir un rythme alternant déplacements dynamiques et arrêts courts pour écouter la consigne. Les phases de jeu collectif doivent être brèves pour maintenir l'attention des 3-5 ans, avec des retours fréquents au cercle pour reformuler la couleur et l'action. Alternier les formes de mouvement : marcher, sauter, tourner, s'accroupir, lever les bras, puis s'immobiliser et écouter. Commencer par une consigne simple, puis augmenter légèrement la difficulté si le groupe est disponible. Les enfants plus autonomes peuvent enchaîner plus vite ou aider à nommer les couleurs, tandis que les plus petits doivent avoir plus de temps pour repérer et rejoindre le bon rond. Prévoir des transitions très claires entre chaque série afin d'éviter l'excitation excessive et de garder un cadre lisible.

A Animation

L'animateur adopte une posture très guidante, joyeuse et sécurisante. Il montre les couleurs, donne les consignes une par une et veille à ce qu'elles restent courtes et concrètes. Il accompagne les enfants qui en ont besoin, sans les mettre en échec, et valorise chaque bonne réponse, même si l'enfant a besoin d'aide pour arriver au rond. Il régule les départs pour éviter les bousculades, rappelle le respect des autres et encourage la coopération plutôt que la vitesse. Pendant le jeu, il varie les actions motrices en fonction des capacités du groupe, propose des relances simples et observe les enfants pour ajuster le niveau d'aide. Il peut donner des responsabilités aux plus autonomes : montrer une couleur, vérifier si le groupe est sur le bon rond, ou aider à relancer la ronde colorée. Il garde une posture enthousiaste, tout en restant attentif à la sécurité et à la compréhension de tous.

F Fin

CHOIX RETENU

Tous les enfants font un dernier tour de ronde, puis s'arrêtent quand l'animateur montre une couleur. On regarde les ronds au sol, on dit ensemble les couleurs trouvées, et l'animateur annonce qu'ils serviront à la décoration collective.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif simple en fin de séance. Les enfants aident à ramasser les ronds colorés, à les rapporter dans un bac, un panier ou une pile prévue à cet effet, selon le matériel utilisé. Les plus petits peuvent simplement porter un rond ou le déposer au bon endroit, tandis que les plus autonomes peuvent vérifier qu'aucun rond n'est resté au sol. L'animateur contrôle l'état du matériel, vérifie qu'il n'y a pas d'éléments glissants ou oubliés dans l'espace de jeu et remet la salle ou la cour en configuration normale. Si les ronds doivent resservir pour la décoration finale, les conserver à part, propres et prêts à être réutilisés. Terminer par un dernier tour visuel de l'espace pour s'assurer que tout est rangé et sécurisé.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les enfants ont réussi à associer une couleur à une action motrice simple et à rejoindre le bon rond. Observer si les plus jeunes ont pu participer avec aide sans se décourager, et si les plus autonomes ont gardé de l'intérêt grâce aux variantes ou aux mini-défis. Évaluer si la sensibilisation des "tapis magiques" a bien lancé le jeu et si les consignes ont été comprises rapidement. Contrôler l'efficacité du rythme : alternance entre mouvement et arrêt, durée des passages, gestion de l'excitation et qualité des transitions. Noter la posture de l'animateur : consignes claires, accompagnement juste, valorisation, régulation du groupe. Repérer les réussites collectives, la coopération, la sécurité des déplacements et les éventuelles difficultés de repérage des couleurs. Identifier ce qui devra être adapté pour la suite de la série ou pour la grande fête des couleurs : nombre de ronds, distance entre eux, niveau d'aide, ou variété des actions motrices.

Le jeu des ronds colorés

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Grands ronds colorés au sol : 4 à 6 selon l'organisation prévue, en matériel classique d'ACM	☐	☐
Papier couleur plastifié, tapis fins, cerceaux ou disques de couleur si disponibles	☐	☐
1 support visuel ou cartes couleurs pour montrer la couleur demandée	☐	☐
Éventuellement 1 ou 2 jeux de ronds supplémentaires pour varier les couleurs ou proposer des relais	☐	☐
Tapis ou bancs pour le regroupement initial et les retours au calme	☐	☐
Chaussures adaptées et espace dégagé	☐	☐
Éventuellement musique ou petit signal sonore pour rythmer les déplacements	☐	☐
Eau à disposition selon la durée et la température	☐	☐
Matériel de sécurité habituel de la structure si besoin (trousse de secours à proximité)	☐	☐

Cartes actions motrices pour le jeu des ronds colorés

Cartes consignes

Utilisation

L'animateur montre une couleur puis lit ou mime l'action associée. Chaque carte peut être tenue à la main ou posée près du rond correspondant pour guider les enfants pendant le jeu collectif.



Illustration pédagogique de l'annexe

Mini-défis de repérage pour la ronde des couleurs

Cartes défis

Utilisation

L'animateur pioche ou choisit une carte défi pour relancer le jeu, varier les déplacements et faire participer tous les enfants, sans compétition. Chaque défi se joue en petit groupe ou avec tout le groupe.

Contenu

Planche de 10 cartes défis à imprimer et découper. Chaque carte propose une consigne courte, ludique et adaptable aux plus petits comme aux plus autonomes.

1. « Va vite au rouge ! »

- Défi : Au signal, tous les enfants cherchent le rond rouge et s'y rendent en marchant vite.
- Pour les plus petits : L'adulte peut montrer le rond rouge du doigt.

2. « Trouve une couleur identique à ton vêtement »

- Défi : Les enfants cherchent un rond de la même couleur qu'un vêtement, un chaussant ou un accessoire.
- Pour les plus petits : L'animateur aide à comparer avec un vêtement visible.

3. « Va sur la couleur que je montre »

- Défi : L'animateur montre un rond ou une carte couleur et les enfants rejoignent la bonne couleur.
- Pour les plus petits : Faire partir seulement 2 ou 3 enfants à la fois.

4. « Trouve le rond qui n'est pas comme les autres »

- Défi : Parmi plusieurs ronds de mêmes couleurs, l'animateur désigne la couleur différente.
- Réponse attendue : Le rond de la couleur différente du groupe.

5. « Marche en silence jusqu'au bleu »

- Défi : Les enfants avancent doucement sans faire de bruit jusqu'au rond bleu.
- Pour les plus petits : Marcher lentement en suivant un camarade.

6. « Saute jusqu'au jaune »

- Défi : Les enfants font 2 ou 3 petits sauts pour rejoindre le rond jaune.
- Pour les plus petits : Faire de petits bonds ou avancer en pas joyeux.

7. « Fais un tour et rejoins le vert »

- Défi : Les enfants tournent une fois sur eux-mêmes puis vont au rond vert.
- Pour les plus petits : Tourner avec l'aide d'un adulte ou simplement pivoter sur place.

8. « Pose les deux mains sur le rond orange »

- Défi : Les enfants vont sur la couleur demandée et posent les mains dessus sans bouger.
- Pour les plus petits : Poser une main ou toucher le rond du bout des doigts.

9. « Cherche une couleur que tout le monde peut trouver »

- Défi : L'animateur choisit une couleur visible par tous et le groupe se déplace ensemble vers ce rond.
- Intérêt : Favorise l'entraide et la réussite collective.

10. « Réveille le rond en faisant une action ensemble »

- Défi : Tous les enfants arrivent sur la même couleur et font ensemble l'action annoncée : lever les bras, taper des mains ou s'accroupir.
- Réponse attendue : Le groupe réalise le geste collectif demandé.

Conseils d'utilisation pour l'animateur :

- Lire ou dire un seul défi à la fois.
- Donner un temps d'observation avant de lancer le déplacement.
- Autoriser le guidage par un adulte, un pair ou le regard de l'animateur.
- Valoriser la bonne couleur trouvée, même si le déplacement n'est pas parfait.
- Maintenir une ambiance joyeuse et rassurante, sans élimination ni compétition.

Empreintes arc-en-ciel

O Objectif

CHOIX RETENU

- Expérimenter le mélange et l'alternance des couleurs à partir d'empreintes faciles à reproduire pour les plus jeunes.
- Participer à une réalisation commune en suivant une consigne simple et en respectant l'espace de chacun.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. L'animateur arrive avec plusieurs éponges, bouchons ou tampons de couleurs et annonce qu'ils sont les empreintes secrètes d'un arc-en-ciel endormi. Chaque enfant va choisir une couleur, poser sa marque sur la grande feuille, puis laisser une autre couleur répondre à la première pour réveiller tout le dessin.

A Aménagement

Prévoir un espace calme, dégagé et facilement nettoyable, idéalement autour d'une grande table basse ou au sol sur une bâche/papier de protection, afin de travailler en grand groupe avec les 24 enfants sans gêner les déplacements. Installer la grande feuille commune au centre pour qu'elle reste visible de tous, avec une zone d'accès simple pour venir faire une empreinte puis repartir sans croiser les autres. Prévoir une petite zone de passage ou de rotation pour les enfants qui attendent leur tour, afin de limiter l'impatience. Disposer les couleurs et les tampons à portée de l'animateur, puis les donner au fur et à mesure pour éviter que tout le matériel soit manipulé en même temps. Si l'activité se fait en salle, protéger les tables et le sol ; si elle se fait dehors, choisir un endroit à l'ombre, sans vent fort, avec un sol stable. Prévoir un point de lavage des mains ou du matériel à proximité, ainsi qu'un espace pour poser les productions en cours de séchage hors des zones de circulation. Adapter la proximité de l'accompagnement pour les enfants venant à peine d'entrer à l'école : trajet court, repères visuels simples, outil facile à saisir, et possibilité de faire l'empreinte avec aide directe sans ralentir le groupe entier.

A Accueil

Rassembler les enfants en demi-cercle autour de la grande feuille et montrer les tampons comme des "empreintes secrètes" à réveiller. Expliquer en phrases très simples que chacun va choisir une couleur, poser sa marque, puis laisser une autre couleur répondre à la première. Faire une démonstration courte : prendre le tampon, le poser, puis le relever. Donner les premières règles de sécurité et de vie collective : attendre son tour, ne pas faire tomber la peinture, garder sa place, et venir avec les mains propres ou protégées. Répartir si besoin le groupe en petits passages pour que les plus jeunes soient accompagnés de près, tout en laissant les plus autonomes choisir plus librement leur couleur ou leur zone. Lancer par un essai collectif très court afin que chacun comprenne le geste avant de commencer la grande production.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur installe une grande feuille commune au sol ou sur une table basse et présente les tampons, éponges ou bouchons de couleur comme des "empreintes secrètes". Il montre très simplement comment poser puis relever l'outil, sans chercher un geste parfait, pour que tous les enfants comprennent le principe.
2. Chaque enfant choisit une couleur et vient faire une ou plusieurs empreintes sur sa zone de la feuille. Les plus petits peuvent tremper, poser et retirer avec l'aide de l'adulte ; les plus autonomes peuvent déjà chercher un autre endroit libre ou répéter la même couleur plusieurs fois.
3. L'animateur lance ensuite une alternance guidée : après une empreinte rouge, on cherche une couleur qui va bien avec elle, puis on change. Il accompagne le groupe en verbalisation simple : "rouge, puis bleu", "jaune, puis vert", pour faire apparaître le côté arc-en-ciel.
4. Pendant que certains continuent l'empreinte, un petit groupe enchaîne un court jeu moteur : les enfants vont chercher dans la salle le carton de couleur annoncé, puis reviennent se replacer autour de la feuille. Ce va-et-vient maintient l'attention et permet d'alterner manipulation et déplacement sans couper l'élan.
5. Quand la feuille est suffisamment remplie, l'animateur invite chacun à venir ajouter une dernière empreinte de la couleur qu'il préfère dans les espaces encore libres. La production devient alors une grande affiche collective riche et variée, prête à être conservée pour la fête des couleurs.

Empreintes arc-en-ciel

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

R Rythme

Organiser une alternance lisible entre temps de manipulation, temps d'attente courte et petits déplacements moteurs. Les empreintes doivent se faire par petits passages pour éviter la surcharge et laisser à chacun un vrai temps d'action. Après quelques empreintes, prévoir un court va-et-vient moteur lié aux couleurs : aller chercher un carton, montrer une couleur, revenir se placer autour de la feuille. Les phases calmes autour de la création permettent de verbaliser les couleurs et d'observer les traces, tandis que les phases actives redonnent de l'énergie et maintiennent l'attention des plus petits. Garder des consignes très courtes et des transitions rapides, avec des repères stables pour les enfants qui entrent tout juste à l'école. Pour les plus autonomes, proposer des répétitions, des choix plus libres ou un petit défi de combinaison, sans obliger à attendre trop longtemps. L'ensemble doit rester fluide, simple et rythmé par de courtes séquences successives.

A Animation

L'animateur adopte une posture très accompagnante, rassurante et observatrice. Il montre le geste, nomme les couleurs, reformule les consignes une par une et sécurise la prise du matériel. Il laisse l'enfant expérimenter l'empreinte sans rechercher un résultat parfait, valorise la trace laissée et encourage à essayer une autre couleur pour créer l'alternance. Il accompagne davantage les plus petits : tenir la main si besoin, guider le tampon, aider à comprendre quand poser et relever. Avec les plus autonomes, il propose de choisir une autre zone libre, de comparer deux couleurs ou de chercher une combinaison qui "réveille" l'arc-en-ciel. Pendant le petit jeu moteur, il veille au respect des déplacements, relance le groupe avec énergie et recentre rapidement vers la feuille. Il encourage, verbalise, rassure et régule pour que chacun trouve sa place sans se sentir en échec.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Chaque enfant montre son empreinte préférée, puis le groupe dit ensemble les couleurs vues sur l'affiche. L'animateur annonce que cette grande création servira à décorer la fête.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif et collectif dès la fin de l'empreinte. Les enfants participent en rapportant les tampons, en jetant les essuie-tout utilisés et en aidant à remettre les pots de peinture fermés ou regroupés. Les plus petits peuvent simplement apporter un outil ou venir essuyer leurs mains, tandis que les plus autonomes peuvent aider à couvrir la production pour le séchage, à essuyer la table ou à trier le matériel par couleur. Vérifier qu'aucun petit tampon, bouchon ou outil n'est resté au sol. Nettoyer les traces de peinture sur les tables, protéger la grande affiche pour qu'elle sèche sans être touchée, puis remettre l'espace en ordre et rendre le matériel prêt pour la suite de la série ou pour la décoration finale.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les enfants ont compris le principe de l'empreinte et s'ils ont pu expérimenter l'alternance des couleurs de façon simple. Observer si les plus jeunes ont réussi à participer avec aide sans se décourager, et si les plus autonomes ont trouvé de l'intérêt dans les répétitions ou les choix libres. Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : les "empreintes secrètes" ont-elles déclenché l'envie d'essayer ? Examiner si l'aménagement a permis une circulation fluide et une utilisation sereine du matériel, sans attente trop longue. Vérifier l'équilibre entre temps de création et petits déplacements moteurs, ainsi que la qualité des transitions. Noter la posture de l'animateur : consignes compréhensibles, aide ajustée, valorisation, régulation du groupe et accompagnement sans faire à la place. Repérer les réussites de la séance, les difficultés éventuelles de préhension, de gestion de la peinture ou de repérage des couleurs, et les adaptations utiles pour les prochaines séances de la fête des couleurs.

Empreintes arc-en-ciel

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 grande feuille collective ou rouleau de papier grand format	☐	☐
Peinture de plusieurs couleurs classiques d'ACM, en petits pots ou coupelles	☐	☐
24 tampons simples de récupération ou classiques : éponges, bouchons, morceaux de mousse, rouleaux, pommes de terre découpées ou tampons mousse	☐	☐
Pinceaux ou spatules pour déposer la peinture si besoin	☐	☐
1 ou 2 tabliers ou blouses de protection par enfant selon l'organisation	☐	☐
Bâche, nappe plastique ou papier journal pour protéger la table et/ou le sol	☐	☐
Lingettes, chiffon, essuie-tout et eau pour nettoyer les mains et le matériel	☐	☐
Petits récipients ou barquettes pour répartir les couleurs	☐	☐
Chiffons supplémentaires pour essuyer les débordements	☐	☐
Supports de séchage ou espace réservé pour laisser l'affiche en sécurité	☐	☐
Eventuellement cartes ou cartons de couleur pour le jeu moteur associé	☐	☐
Poubelle ou sac de récupération	☐	☐
Tables et/ou tapis de regroupement adaptés à la hauteur des enfants	☐	☐

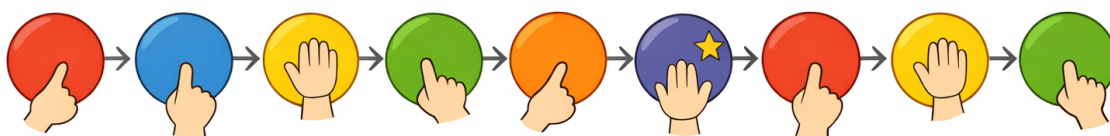
Modèle d'alternance de couleurs

support visuel collectif

Utilisation

Support à afficher près de la grande feuille ou à poser au centre du groupe. L'animateur pointe les couleurs dans l'ordre pour guider les empreintes et aider les enfants à anticiper la couleur suivante.

Je fais, puis je change de couleur



On regarde la couleur. On fait une empreinte. On change de couleur. On continue ensemble.

On recommence
au début si besoin !

Illustration pédagogique de l'annexe

Grille d'observation simple

grille d'observation

Utilisation

Grille à compléter pendant l'activité pour repérer rapidement l'implication de chaque enfant, sa compréhension de la consigne et son besoin d'aide.

Contenu

GRILLE D'OBSERVATION — EMPREINTES ARC-EN-CIEL

Nom de l'enfant : _____

Date : _____

Animateur : _____

LÉGENDE :

☐ = acquis / observé

☐ = en cours / avec aide

☐ = non observé

CRITÈRES D'OBSERVATION :

1. Choisit une couleur parmi le matériel proposé.
2. Pose l'empreinte puis relève l'outil.
3. Respecte l'espace commun et n'empiète pas sur le travail des autres.
4. Suit l'alternance de couleurs proposée.
5. Nomme au moins une couleur.
6. Accepte de changer de couleur quand on le lui propose.
7. Participe au petit déplacement / jeu moteur entre deux moments d'empreintes.
8. Reste engagé dans l'activité jusqu'à la fin ou revient facilement après une pause.

TABEAU À COCHER :

| Critères | Observation |

|---|---|

| 1. Choisit une couleur | ☐ / ☐ / ☐ |

| 2. Fait l'empreinte correctement | ☐ / ☐ / ☐ |

| 3. Respecte l'espace commun | ☐ / ☐ / ☐ |

| 4. Suit l'alternance | ☐ / ☐ / ☐ |

| 5. Nomme une couleur | ☐ / ☐ / ☐ |

| 6. Accepte de changer de couleur | ☐ / ☐ / ☐ |

| 7. Participe au jeu moteur | ☐ / ☐ / ☐ |

| 8. Reste engagé dans l'activité | ☐ / ☐ / ☐ |

OBSERVATIONS RAPIDES :

- Couleurs préférées de l'enfant : _____

- Besoin d'aide repéré : _____

- Réussite marquante : _____

- À reprendre / à encourager la prochaine fois : _____

INTERPRÉTATION TRÈS SIMPLE POUR L'ANIMATEUR :

- Si l'enfant choisit, pose et recommence : activité bien comprise.

- Si l'enfant nomme les couleurs : bonne appropriation du thème.
- Si l'enfant a besoin d'être guidé pour changer de couleur : proposer un modèle visuel plus proche.
- Si l'enfant participe au déplacement : bonne alternance entre manipulation et mouvement.

ZONE ÉQUIPE / GROUPE (facultative) :

- Nombre d'enfants autonomes : _____
- Nombre d'enfants avec aide : _____
- Points à ajuster pour la prochaine séance : _____

La ronde des peintres

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer l'expression créative en participant à une production collective autour des couleurs.
- Mobiliser la coopération et le respect d'un tour de rôle dans une activité de groupe simple adaptée aux jeunes enfants.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

L'animateur arrive avec un grand pinceau et une petite caisse de peinture en disant que les peintres de la fête ont perdu leur ronde de couleurs. Pour les aider, les enfants vont devenir les petits peintres du jour : chacun prendra son tour pour ajouter une couleur à une grande œuvre collective.

A Aménagement

Prévoir un espace très lisible et sécurisé, avec une grande zone centrale dédiée à la production collective et une zone périphérique de circulation pour le tour de rôle. Installer la grande feuille au sol sur une bâche ou sur une grande table basse, de façon à ce que tous les enfants puissent voir la progression de l'œuvre sans se gêner. Placer autour de l'espace un cercle de regroupement clairement repérable pour les consignes, l'attente et les passages successifs. Prévoir un sens de circulation simple : un enfant sort du cercle, vient peindre, puis retourne à sa place. Pour les plus petits, garder la zone de peinture proche de l'animateur afin de faciliter l'aide au geste ; pour les plus autonomes, laisser un peu plus d'espace pour choisir librement l'endroit où poser leur trace. Si l'activité se déroule en salle, protéger le sol et les tables avec une bâche, du papier journal ou une nappe plastique ; si elle se déroule dehors, choisir un lieu à l'ombre, à l'abri du vent et avec un sol stable. Prévoir un point d'eau ou un espace de nettoyage à proximité, ainsi qu'un endroit réservé pour poser la production en séchage hors passage. Veiller à ce que les outils de peinture soient disposés hors de portée du groupe et donnés un par un pour limiter les débordements et faciliter le respect du tour de rôle.

A Accueil

Rassembler les enfants en cercle autour de la grande feuille et de la petite caisse de peinture. Présenter l'idée de la "ronde des peintres" avec des mots simples : chacun va peindre à son tour pour construire une grande œuvre collective. Montrer un outil, une couleur et faire une démonstration très courte du geste attendu. Expliquer les règles essentielles : on attend son tour, on peint sans dépasser sur les camarades, on revient dans la ronde après son passage et on garde les outils dans la zone prévue. Installer dès le départ un repère clair pour le premier enfant, puis annoncer que chaque enfant aura sa place. Pour les plus petits, rassurer sur la simplicité du geste : une trace suffit ; pour les plus autonomes, annoncer qu'ils pourront chercher un endroit libre ou varier leur marque. Faire répéter une consigne très courte avant de lancer le premier tour.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur présente une grande feuille commune et une petite caisse contenant plusieurs outils simples de peinture : gros pinceaux, éponges, tampons ou rouleaux courts. Il explique que la ronde des peintres fonctionne comme un relais : on peint, puis on passe la place au camarade suivant.
2. Les enfants sont placés en cercle autour de la feuille. L'animateur montre une couleur de départ et invite un premier enfant à venir peindre une trace, un rond ou une bande sur une partie libre. Dès qu'il a terminé, il retourne dans le cercle et laisse la place au suivant, ce qui crée un vrai tour de rôle visible.
3. À chaque passage, l'animateur change l'outil ou la couleur pour garder l'intérêt : un enfant fait des empreintes au tampon, un autre étale à l'éponge, un autre trace avec un pinceau large. Les plus jeunes peuvent simplement déposer une marque, tandis que les plus autonomes complètent une petite suite de couleurs ou cherchent où placer leur trace sans recouvrir celle d'un autre.
4. Entre deux tours, le reste du groupe réalise une mini ronde physique autour de l'œuvre : avancer en suivant la couleur montrée, tourner une fois, s'arrêter comme une statue, puis revenir s'asseoir. Ce va-et-vient permet de maintenir l'attention et de respecter l'alternance activité manuelle / activité physique.
5. Quand la ronde est terminée, l'animateur invite les enfants à repérer ensemble ce que chacun a apporté : une trace, une couleur, un outil, une partie de la grande œuvre. La production est ensuite mise de côté pour sécher et devenir un élément central de la fête des couleurs.

La ronde des peintres

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

R Rythme

Prévoir une alternance régulière entre temps de peinture individuelle et temps collectif en ronde. Chaque passage doit être bref pour que les 24 enfants restent engagés sans attente trop longue. Après un ou deux tours de peinture, proposer une mini ronde physique autour de la production : marcher, tourner, s'arrêter comme une statue, puis revenir au cercle. Ce rythme permet de maintenir l'attention des plus petits et de dynamiser les plus autonomes. Alternier aussi les outils et les couleurs pour relancer l'intérêt sans compliquer la consigne. Les transitions doivent être courtes, explicites et répétées, avec un retour fréquent au groupe pour montrer l'avancée de l'œuvre. L'animateur veille à ralentir si le groupe s'agite, ou à accélérer légèrement si l'attention baisse, tout en gardant un cadre très lisible.

A Animation

L'animateur adopte une posture guidante, rassurante et valorisante. Il annonce les tours clairement, montre le geste, puis laisse l'enfant faire sa trace sans intervenir à sa place. Il accompagne de près les plus jeunes : aider à tenir le pinceau, à choisir une couleur, à comprendre quand peindre et quand revenir au cercle. Avec les plus autonomes, il encourage la prise d'initiative en proposant de trouver un espace libre, de changer d'outil ou d'associer une autre couleur. Pendant l'attente, il maintient l'attention du groupe par des rappels simples, des encouragements et des petites relances motrices. Il veille à la coopération, au respect du tour de rôle et à la sécurité autour du matériel. Il valorise chaque participation, même minime, en nommant les couleurs, les gestes et la place de chacun dans l'œuvre collective.

F Fin

CHOIX RETENU

On fait un petit tour de ronde autour de la production, puis l'animateur félicite le groupe pour avoir peint à tour de rôle. La grande œuvre est mise à sécher pour être montrée aux familles.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif organisé en fin de séance. Les enfants peuvent participer par petites actions simples : rapporter les outils dans la caisse, jeter les essuie-tout utilisés, enlever les tabliers, remettre les pots de peinture fermés ou regroupés. Les plus petits peuvent aider à porter un pinceau ou à déposer un matériel léger ; les plus autonomes peuvent essuyer les tables, trier les outils ou vérifier que rien ne reste au sol. L'animateur contrôle l'état de la grande feuille, la met à sécher dans un endroit protégé et vérifie que la zone de peinture est bien propre et dégagée. Nettoyer les éventuelles traces sur le sol, remettre le matériel de peinture en ordre et s'assurer qu'aucun petit outil ne traîne dans l'espace. Si la production doit être utilisée pour la fête des couleurs, la conserver à plat et à l'abri jusqu'à la présentation finale.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les enfants ont respecté le tour de rôle et participé à une production collective autour des couleurs. Observer si les plus jeunes ont pu peindre simplement sans se décourager et si les plus autonomes ont trouvé de l'intérêt dans la variation des outils ou la recherche d'une place libre. Évaluer la qualité de la sensibilisation : le grand pinceau et la caisse de peinture ont-ils suffisamment donné envie d'entrer dans l'activité ? Examiner si l'alternance entre peinture et mini ronde physique a bien maintenu l'attention et limité l'agitation. Noter l'efficacité de la posture de l'animateur : consignes courtes, aide juste nécessaire, valorisation des réussites, gestion des tours, régulation du groupe. Repérer les réussites collectives, la qualité de la coopération, la lisibilité de l'œuvre finale et les difficultés éventuelles de patience, de partage du matériel ou de compréhension du passage. Identifier les adaptations utiles pour la suite : raccourcir les tours, simplifier le choix des outils, augmenter les repères visuels ou proposer une rotation plus fluide avant la grande fête des couleurs.

La ronde des peintres

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 grande feuille collective ou rouleau de papier grand format	☐	☐
Peinture de plusieurs couleurs classiques d'ACM, en petits pots ou coupelles	☐	☐
Gros pinceaux, éponges, tampons ou petits rouleaux courts, en quantité adaptée à l'effectif et à l'organisation en tour de rôle	☐	☐
Bâche, nappe plastique ou papier journal pour protéger le sol et/ou la table	☐	☐
24 tabliers, blouses ou protections équivalentes si disponibles	☐	☐
Barquettes, plateaux ou petits récipients pour répartir les couleurs	☐	☐
Lingettes, chiffons, essuie-tout et eau pour nettoyer les mains et le matériel	☐	☐
1 support de regroupement au sol : tapis, banc ou espace clairement délimité	☐	☐
Supports de séchage ou coin réservé pour la production terminée	☐	☐
Poubelle ou sac de récupération	☐	☐
Eventuellement cartes couleurs ou repères visuels pour guider les passages	☐	☐
Eventuellement musique douce ou petit signal sonore pour rythmer les rotations	☐	☐

Modèle de ronde des peintres

Fiche mémo animateur

Utilisation

Pour conduire la séance en alternant temps de peinture, déplacement en ronde et retour au cercle, sans perdre le rythme avec des enfants de 3 à 5 ans.

Contenu

MATÉRIEL

- 1 grande feuille commune fixée au sol ou sur table
- Gros pinceaux, éponges, tampons, petits rouleaux
- 3 à 5 couleurs maximum visibles
- Une musique douce en option pour marquer les rotations

PRINCIPE GÉNÉRAL

La ronde fonctionne comme un relais très simple :

1. un enfant vient au centre / à la feuille,
2. il réalise une seule action courte,
3. il retourne au cercle,
4. un autre enfant prend la place.

DÉROULÉ MÉMO

1) Installation en cercle

- Les enfants se placent autour de la feuille.
- L'animateur montre la couleur ou l'outil du premier passage.
- Il rappelle : « On peint, puis on revient s'asseoir. »

2) Passage peinture

- Un enfant vient.
- Il fait une trace courte : rond, trait, bande, empreinte, tampon, ou petite zone remplie.
- L'animateur valorise le geste, sans chercher un résultat parfait.
- Dès que l'enfant a fini, il repose l'outil et retourne au cercle.

3) Rotation visible

- L'animateur désigne le suivant en l'appelant par le prénom ou en montrant doucement du doigt.
- Le nouveau peintre avance à son tour.
- Le groupe qui attend reste assis ou debout en cercle.

4) Temps de ronde physique entre deux passages

- Quand le temps peinture doit respirer, lancer une mini ronde de mouvement :
 - marcher autour de la feuille ou autour d'un repère,
 - suivre une couleur montrée,
 - tourner une fois sur soi-même,
 - s'arrêter comme une statue,
 - revenir au cercle.
- Durée très courte : 20 à 30 secondes.

5) Reprise peinture

- Revenir immédiatement à un nouveau passage.
- Changer d'outil ou de couleur pour relancer l'intérêt.

- Garder des consignes très simples.

ADAPTATIONS 3-5 ANS

- Pour les plus petits : une seule trace suffit.
- Pour les plus autonomes : proposer d'aller dans une zone libre, ou de compléter une petite suite de couleurs.
- Ne pas demander de thème complexe : simplement « ajoute une couleur », « fais une marque », « choisis un coin libre ».
- Si un enfant hésite, l'animateur peut guider sa main ou lui montrer l'endroit.

POINTS DE VIGILANCE

- Limiter le temps d'attente.
- Garder un seul enfant à la fois près de la feuille si l'espace est petit.
- Féliciter le respect du tour de rôle : « Tu as attendu », « Tu as passé la place », « Maintenant c'est son tour ».
- Prévoir une fin claire quand la feuille est bien remplie : « La ronde est terminée, on admire ».

PHRASES COURTES À DIRE

- « Je peins, puis je reviens. »
- « À toi maintenant. »
- « On tourne, on s'arrête, on revient. »
- « Chacun sa place, chacun son tour. »

Repères de placement sur la feuille

Support de classement

Utilisation

À placer sur la grande feuille pour aider les enfants à savoir où ajouter leur trace sans recouvrir celles des autres, en laissant une place claire à chacun.

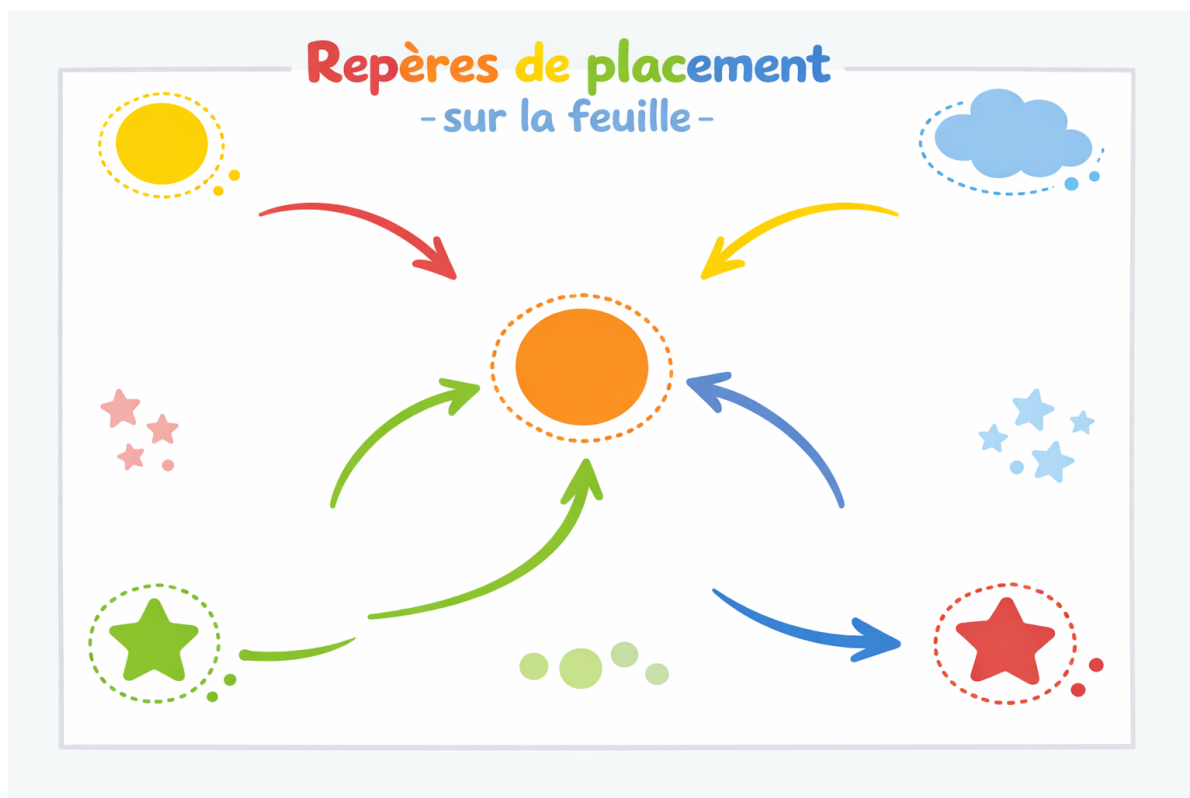


Illustration pédagogique de l'annexe

Petite consigne de tour de rôle

Fiche mémo enfant

Utilisation

À montrer ou à dire aux enfants pendant l'activité pour les aider à attendre, peindre puis revenir au cercle.

Contenu

JE FAIS MON TOUR

1. J'attends dans le cercle.
2. L'animateur m'appelle.
3. Je viens peindre une petite trace.
4. Je repose l'outil.
5. Je retourne dans le cercle.
6. Je laisse la place au copain.

PETITES PHRASES POUR LES ENFANTS

- « J'attends mon tour. »
- « Je peins un peu. »
- « Je laisse la place. »
- « Je reviens au cercle. »
- « À toi maintenant ! »

VERSION TRÈS SIMPLE POUR LES PLUS JEUNES

- J'attends.
- Je peins.
- Je reviens.

VERSION POUR LES PLUS AUTONOMES

- J'attends mon prénom.
- Je choisis une place libre.
- Je fais une trace.
- Je passe l'outil.
- Je retourne voir les autres.

PETITS REPÈRES VISUELS À MONTRER SI BESOIN

- Une main qui attend
- Un pinceau qui peint
- Une flèche qui revient
- Un cercle pour montrer le groupe

RAPPEL IMPORTANT

- Un enfant à la fois près de la feuille.
- Une seule petite action.
- On respecte le copain.
- Tout le monde participe.

La fête des couleurs

O Objectif

CHOIX RETENU

- Valoriser une production collective multicolore en préparant une décoration festive à montrer aux familles.
- Renforcer la reconnaissance et le repérage des couleurs en les utilisant dans une réalisation commune et dans un jeu de célébration.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

L'animateur réunit les enfants autour de la décoration commencée et annonce que les couleurs ont reçu une invitation pour la fête finale, mais qu'elles se sont mélangées pendant la nuit. Les enfants vont les retrouver, les remettre ensemble et les aider à briller dans la grande affiche multicolore.

A Aménagement

Prévoir une salle ou un espace calme, dégagé et facilement visible pour les 24 enfants, avec deux zones bien identifiées : une zone de table pour la finition de l'affiche collective et une zone de jeu moteur au sol pour la ronde des couleurs. Installer la grande décoration multicolore au centre ou au mur à hauteur d'enfant, de façon à ce que le groupe puisse la voir pendant les consignes et la montrer aux familles à la fin. Prévoir un espace de circulation simple entre la table et la zone de ronde, sans obstacle ni passage dangereux, afin que les déplacements restent courts et lisibles pour les 3-5 ans. Regrouper le matériel de couleur dans des bacs ou paniers accessibles à l'animateur, en évitant que tout soit manipulé en même temps. Pour les enfants qui viennent à peine d'entrer à l'école, garder des repères visuels très contrastés, un trajet très court et un accompagnement de proximité ; pour les plus autonomes, prévoir quelques choix possibles dans la couleur ou la zone à compléter. Si la séance se déroule dehors, vérifier le sol, le vent, l'ensoleillement et prévoir de l'eau à disposition.

A Accueil

Rassembler les enfants en demi-cercle autour de la décoration commencée. Leur montrer l'affiche et expliquer avec des mots simples que les couleurs se sont mélangées et qu'il faut les remettre ensemble pour préparer la fête finale. Faire nommer quelques couleurs déjà présentes sur l'affiche et rappeler que chacun va participer à la grande décoration. Présenter rapidement les deux temps de la séance : un temps calme pour finir l'œuvre, puis un temps de ronde et de mouvement pour faire vivre les couleurs. Donner une consigne très courte pour commencer : "on regarde, on choisit une couleur, on colle, puis on va danser avec les couleurs". Répartir les enfants en petits groupes si besoin, avec un adulte proche des plus jeunes et des enfants qui ont besoin d'être rassurés.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animateur commence par un petit défi de repérage : il montre une couleur sur la décoration en cours et demande aux enfants de retrouver dans l'espace un objet, un papier ou une zone de la même couleur. Les enfants les plus jeunes peuvent simplement pointer ou toucher, les plus autonomes peuvent nommer la couleur avant d'aller la chercher.
2. Par petits groupes, les enfants viennent ensuite participer à la finition d'une grande affiche commune. Ils collent ou repositionnent des éléments colorés mélangés la veille, chacun sur une zone repérée par l'animateur. L'adulte aide à ouvrir la colle, à placer le papier et à garder l'espace lisible pour tous.
3. Après ce temps de création, les enfants sortent de la table pour un jeu collectif en mouvement : la ronde des couleurs. L'animateur montre une couleur, les enfants la rejoignent, puis réalisent une action simple de fête, comme tourner, sauter ou se figer comme une statue.
4. Le groupe alterne encore une fois entre une petite reprise manuelle et un déplacement moteur. L'animateur confie aux plus autonomes la mission de venir chercher eux-mêmes la bonne couleur ou de vérifier si une zone de l'affiche est complète, tandis que les plus petits collent une seule pièce avec aide.
5. Pour clôturer, les enfants s'installent devant la décoration finie et la "dévoilent" ensemble. L'animateur nomme les couleurs présentes, fait pointer quelques zones par les enfants et valorise l'œuvre commune comme la grande fête des couleurs destinée aux familles.

La fête des couleurs

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

R Rythme

Prévoir une alternance nette entre activité manuelle et activité physique, avec des passages courts pour maintenir l'attention des 3-5 ans. Commencer par un temps calme de collage ou de repositionnement d'éléments colorés, puis enchaîner avec une ronde dynamique autour des repères couleurs. Revenir ensuite à une reprise manuelle rapide pour compléter l'affiche, avant de repartir sur un jeu moteur simple de type "va toucher la couleur". Les temps d'attente doivent être très courts ; l'animateur peut faire passer les enfants par petits groupes pour éviter la fatigue et l'agitation. Les plus petits restent sur une action simple à la fois, tandis que les plus autonomes peuvent enchaîner une tâche supplémentaire ou aider un camarade. Les transitions doivent être annoncées clairement et être toujours les mêmes pour sécuriser le groupe.

A Animation

L'animateur adopte une posture chaleureuse, guidante et très valorisante. Il montre les couleurs, reformule les consignes et accompagne les enfants sans faire à leur place. Pendant la partie manuelle, il aide à ouvrir la colle, à placer correctement un élément ou à retrouver la zone vide correspondante, tout en laissant l'enfant agir. Pendant la ronde, il donne une consigne à la fois, montre la couleur, veille aux déplacements sans bousculade et encourage chacun à participer selon ses capacités. Il valorise autant les enfants les plus jeunes, qui peuvent simplement pointer ou coller une pièce, que les plus autonomes, qui peuvent nommer la couleur, vérifier une zone ou aider un camarade. Il favorise l'entraide, la coopération et la fierté du groupe autour de la décoration commune destinée aux familles.

F Fin

CHOIX RETENU

L'animateur rassemble les enfants devant l'affiche terminée. Ensemble, ils nomment quelques couleurs, applaudissent leur travail, puis la décoration est gardée pour être montrée aux familles.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif simple et progressif. Les enfants aident à rapporter les gommettes, papiers restants, colle et outils dans les bacs prévus ; les plus petits peuvent simplement déposer les papiers ou jeter les déchets, tandis que les plus autonomes peuvent essuyer les tables, remettre les repères de couleur dans le matériel et aider à ranger les chaises. Vérifier que la grande affiche est mise en sécurité pour sécher ou être exposée, sans risque d'être abîmée. Contrôler qu'aucun petit élément ne reste au sol, refermer les boîtes de matériel et remettre l'espace en état pour la suite de la journée. Si la ronde a utilisé des repères au sol, les ramasser et les classer par couleur ou par type de matériel.

A Analyse

Après la séance, vérifier si les enfants ont reconnu et repéré plusieurs couleurs dans l'affiche et dans l'espace, et s'ils ont participé avec plaisir à la décoration finale. Observer si les plus jeunes ont pu suivre les consignes simples sans être mis en difficulté, et si les plus autonomes ont trouvé de l'intérêt à aider, nommer ou compléter l'œuvre. Évaluer si l'alternance entre temps manuels et temps physiques a bien fonctionné, si les transitions ont été fluides et si le rythme a permis de garder le groupe engagé. Vérifier l'efficacité de la sensibilisation : l'idée des couleurs mélangées et de la fête finale a-t-elle donné envie de s'investir ? Noter la qualité de la posture de l'animateur, la lisibilité des consignes, la valorisation des réussites et la sécurité des déplacements. Repérer les réussites de coopération, les difficultés éventuelles d'attente, de repérage des couleurs ou de manipulation, et les adaptations utiles pour une prochaine fête des couleurs avec les familles.

La fête des couleurs

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
1 grande affiche collective multicolore commencée lors des séances précédentes	☐	☐
Papier de couleur, gommettes, papiers découpés ou déchirés déjà triés par couleur	☐	☐
Colle en bâton adaptée aux petits	☐	☐
24 supports individuels ou petits morceaux de papier si certains enfants complètent d'abord séparément	☐	☐
4 à 6 repères de couleur pour la ronde : cerceaux, foulards, cartons, dossards ou feuilles colorées	☐	☐
Bacs, paniers ou plateaux pour répartir les éléments colorés	☐	☐
Gros feutres ou crayons si besoin pour compléter certains détails	☐	☐
Tapis ou espace de regroupement au sol	☐	☐
Tables et chaises adaptées à l'âge	☐	☐
Lingettes, chiffon ou essuie-tout pour les mains et les tables	☐	☐
Poubelle ou sac de récupération	☐	☐
Éventuellement musique courte ou signal sonore pour lancer la ronde	☐	☐
Eau à disposition selon la durée et la température	☐	☐

Cartes actions de la ronde des couleurs

Cartes consignes de jeu

Utilisation

À utiliser pendant la ronde des couleurs. L'animateur montre une carte couleur puis lit ou mime l'action. Les enfants rejoignent la couleur annoncée et réalisent tous ensemble l'action indiquée. Les consignes sont simples pour permettre la participation des plus petits, avec possibilité de nommer la couleur, de la montrer du doigt ou de la rejoindre en courant pour les plus autonomes.



Illustration pédagogique de l'annexe