

un court-métrage sur le handicap

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

3-5 ans

14 enfants

8 séance(s)

Finalité du projet

Créer un court-métrage collectif sur un héros qui aide ceux qui ont un handicap ou des besoins particuliers, qui montre comment chacun peut vivre et jouer malgré son handicap puis qui fait découvrir les super-pouvoirs de la différence.

Objectifs éducatifs généraux

- Développer chez les enfants une attitude d'ouverture et de respect envers les personnes en situation de handicap ou ayant des besoins particuliers pour découvrir la diversité des manières de faire, de jouer et de communiquer afin de mieux comprendre les différences
- Développer l'autonomie et la confiance en soi en permettant aux enfants d'oser agir, proposer et participer à la création du court-métrage.

Progression pédagogique

- 1 Découvrir les différences
- 2 Bouger autrement et jeux adaptés
- 3 Raconter avec le corps, les signes et les gestes
- 4 Le héros et ses missions
- 5 Décors, scènes et actions en préparation
- 6 Jouer, coopérer, aider, tous ensemble...que de beaux mots
- 7 Répétition générale
- 8 Tournage du court-métrage

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

Découvrir les différences

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir que chacun peut jouer, bouger et communiquer différemment, tout en respectant ces différences.
- Oser participer en groupe en exprimant ses idées, ses gestes et ses émotions autour du thème du handicap.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Un héros prépare son futur court-métrage, mais il a besoin d'une équipe pour comprendre comment aider ses amis qui ont chacun une différence ou un besoin particulier. Il a une petite malle mystérieuse avec dedans des images qui montrent des façons différentes de jouer, bouger et communiquer. Les enfants deviennent les "détectives des différences": l'animatrice référente lance l'histoire, la seconde animatrice se place avec le groupe pour aider à mimer, écouter et montrer que chacun peut faire à sa façon.

A Aménagement

Prévoir une salle ou un espace dégagé, sécurisé et facilement modulable pour permettre les deux ateliers en parallèle. Installer un grand espace central libre pour la scène collective, les déplacements et les mimes, avec les chaises ou bancs repoussés sur les côtés. Prévoir deux zones clairement identifiées : une zone "artistique/expression" avec tapis ou tables basses pour observer les cartes, choisir, montrer un geste ou coller les éléments du fil rouge ; une zone "physique" avec suffisamment d'espace au sol pour marcher, s'arrêter, changer de direction et imiter des déplacements simples. Garder un passage libre entre les zones pour circuler sans se gêner. Prévoir un coin calme pour les enfants qui ont besoin de souffler ou d'attendre un tour. L'animatrice référente se place plutôt au centre ou dans l'espace visible de tous pour lancer l'histoire, donner les consignes et conduire les passages collectifs ; la seconde animatrice se positionne près du groupe le plus jeune ou des enfants les moins à l'aise, puis sur le côté de l'atelier en cours pour aider à entrer dans l'action, rassurer et réguler les déplacements. Vérifier l'absence d'obstacles, le sol non glissant, et adapter les déplacements aux capacités de chacun.

A Accueil

Rassembler les 14 enfants en demi-cercle ou en petit regroupement face aux deux animatrices. L'animatrice référente présente l'histoire du héros qui prépare son court-métrage et explique simplement qu'aujourd'hui on va découvrir comment on peut jouer, bouger et communiquer autrement. La seconde animatrice aide les enfants à se sentir en confiance, reformule les consignes avec des mots courts et montre les gestes si besoin. Expliquer qu'il y aura deux groupes de 7 qui tourneront entre deux ateliers : un atelier pour bouger, un atelier pour mimer, observer et exprimer. Présenter clairement les règles : écouter, attendre son tour, respecter les gestes des autres, ne pas se bousculer. Annoncer dès le départ le fil rouge pour les enfants qui auront terminé avant les autres : ils iront dans un petit coin calme avec la seconde animatrice pour compléter le panneau du film sur le même thème.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animatrice référente ouvre la séance en racontant que le héros doit préparer son film et qu'il cherche des façons de jouer avec tous ses amis ; elle présente une série de cartes représentant des différences de mouvement, d'écoute ou de communication. La seconde animatrice se place près des enfants les moins à l'aise pour les aider à manipuler les cartes, attendre leur tour et oser dire ce qu'ils voient.
2. Les enfants sont répartis en deux petits groupes de 7. Un groupe suit la référente pour une exploration artistique : choisir une carte, l'observer puis la transformer en un geste, une grimace ou une petite posture que le groupe imite. L'autre groupe est avec la seconde animatrice pour une exploration physique simple : traverser l'espace en copiant une manière de se déplacer vue sur une carte, puis s'arrêter et changer au signal. Les deux groupes tournent ensuite.
3. Quand les groupes ont changé d'atelier, l'animatrice référente récupère les idées fortes pour les mettre en mots très simples : "je regarde", "j'attends", "j'aide", "je fais autrement". La seconde animatrice montre ces mots avec les gestes correspondants et invite les enfants à les répéter avec le corps, sans forcer la parole.
4. Les deux animatrices rassemblent ensuite tout le monde pour créer une petite scène collective : chacun passe un par un ou par deux pour traverser l'espace en montrant une façon différente de faire. Le groupe fait une sorte de "tunnel d'encouragement" avec les mains, les regards et des applaudissements doux. La référente organise les passages, la seconde veille à ce que chacun réussisse à participer.
5. Les enfants ayant fini plus tôt rejoignent un coin fil rouge tenu par la seconde animatrice : ils complètent un panneau d'images du court-métrage en collant ou en triant les cartes selon ce qui aide un ami, ce qui fait jouer, ce qui fait communiquer. Cela reste dans la même histoire et permet d'attendre tranquillement la fin du groupe principal.

Découvrir les différences

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

R Rythme

Prévoir un rythme simple, dynamique puis apaisé, adapté aux 3-5 ans. Commencer par un temps court de récit et d'observation pour entrer dans l'histoire, puis alterner des phases d'action physique et des temps d'expression très brefs. Les ateliers doivent être courts, avec des consignes limitées à une seule consigne à la fois. Mettre en place des transitions fréquentes mais fluides pour éviter l'attente longue : passage d'un atelier à l'autre, regroupement collectif, retour au calme. Les enfants peuvent travailler seul, à deux ou en petit groupe selon la facilité du moment. Pour ceux qui finissent vite, proposer immédiatement le fil rouge afin de maintenir l'attention sans perturber le groupe principal. Prévoir des temps de respiration entre deux passages pour que chacun puisse observer, imiter et s'exprimer sans fatigue.

A Animation

L'animatrice référente porte le fil narratif du héros, donne le cadre et relance la séance avec des phrases simples et valorisantes. Elle guide les temps collectifs, récupère les idées des enfants, les reformule avec des mots accessibles et les relie au thème du court-métrage. La seconde animatrice accompagne davantage la mise en action : elle aide les enfants à comprendre les consignes, montre les gestes, encourage les plus réservés, sécurise les déplacements et repère ceux qui ont besoin d'un soutien individuel. Dans l'atelier physique, elle veille aux distances, au calme et à la fluidité des passages ; dans l'atelier artistique et d'expression, elle aide à choisir, montrer, mimer, coller ou nommer. Les deux animatrices valorisent toutes les tentatives, évitent la comparaison et encouragent l'autonomie par des propositions ouvertes : "comment tu pourrais le montrer ?", "essaie avec ton corps", "qui veut faire comme lui ?". Le fil rouge est animé comme un prolongement de l'histoire, sans casser le rythme, avec des activités simples de tri, collage ou observation autour des images du court-métrage.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Petit rituel final : chacun vient poser sa main sur une affiche commune du court-métrage et choisit un signe simple pour dire "je peux faire autrement". La référente valorise les essais du groupe, pendant que la seconde accompagne calmement les enfants qui attendent avec un mini-geste ou mime en lien avec le thème.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif et accompagné. Avant la fin, annoncer que chacun devra aider à remettre le matériel à sa place. Les enfants participent par petites actions adaptées à leur âge : ramasser les cartes, remettre les feutres, regrouper les feuilles, retirer les éléments de collage non utilisés. L'animatrice référente vérifie que l'affiche ou le panneau collectif est mis à l'abri si nécessaire ; la seconde animatrice supervise le rangement des ateliers et accompagne les enfants qui ont terminé plus tôt dans le rangement de leur espace fil rouge. Vérifier qu'il ne reste aucun petit élément au sol, que les chaises sont replacées si besoin et que l'espace central est à nouveau dégagé et sécurisé.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont compris que les différences sont des façons de faire, de jouer et de communiquer, sans jugement. Observer si chacun a pu participer, oser parler, mimer ou agir à sa manière. Évaluer si la sensibilisation par l'histoire du héros a bien donné envie d'entrer dans l'activité et si les cartes/images ont facilité la compréhension. Mesurer si les deux ateliers ont permis de mêler activité physique, artistique et expression sans surcharger les enfants. Noter si la répartition entre l'animatrice référente et la seconde a permis une bonne gestion du groupe, une surveillance suffisante et un accompagnement des plus timides. Repérer si le rythme était adapté à l'âge : ni trop long, ni trop rapide, avec des transitions réussies. Observer l'efficacité du fil rouge pour les enfants les plus rapides : a-t-il évité l'attente, maintenu le lien avec le thème et préservé le calme du groupe ? Identifier les réussites, les enfants à rassurer davantage, les consignes à simplifier ou les supports à rendre plus visibles pour la prochaine séance.

Découvrir les différences

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Cartes/images illustrant des différences de mouvement, d'écoute et de communication : 1 jeu collectif	☐	☐
Affiche support du court-métrage ou grand panneau collectif : 1	☐	☐
Feuilles ou éléments de tri pour le fil rouge : quantité adaptée au nombre d'enfants	☐	☐
Colle ou pâte adhésive si collage prévu : quantité adaptée	☐	☐
Feutres épais ou crayons adaptés à l'âge : à disposition par table ou par atelier	☐	☐
Tapis, coins de sol ou repères visuels pour délimiter les espaces : selon la salle	☐	☐
Chaises ou bancs pour le regroupement : selon le lieu	☐	☐
Musique douce ou signal sonore simple pour les transitions si utilisé : 1 support	☐	☐
Éventuellement images supplémentaires, gommettes ou éléments à colorier pour les enfants qui finissent en avance : selon le temps disponible	☐	☐

Cartes des différences

Planche de 8 cartes illustrées

Utilisation

Support de départ pour observer, mimer et transformer en geste, grimace, posture ou déplacement pendant les ateliers. À découper si besoin en 8 cartes indépendantes ou à garder en planche.

Cartes des différences



Illustration pédagogique de l'annexe

Panneau fil rouge du court-métrage

Panneau de tri et de collage

Utilisation

Activité calme pour les enfants ayant fini plus tôt : trier, coller et classer des images sans perturber l'activité principale. Sert de fil rouge sur le même thème du court-métrage.

Contenu

PANNEAU FIL ROUGE — « NOTRE FILM : CHACUN PEUT JOUER »

Format conseillé : grand panneau cartonné avec 3 zones bien séparées et des vignettes à coller. Prévoir des images découpées dans les cartes des différences ou sous forme de petites étiquettes imprimées.

TITRE DU PANNEAU :

Notre court-métrage : le héros aide ses amis

ZONE 1 — CE QUI AIDE UN AMI

À coller ici :

- une main tendue
- une rampe
- un pictogramme de "aide"
- un casque anti-bruit
- un banc/oussin calme
- une grande oreille ou un œil pour "j'écoute/je regarde"

Consigne enfant : "Choisis les images qui aident un ami à jouer ou à se sentir bien."

ZONE 2 — CE QUI FAIT JOUER

À coller ici :

- une balle légère
- un jeu simple à attraper
- des cubes
- un toboggan ou un jeu de parcours accessible
- deux enfants qui jouent ensemble

Consigne enfant : "Choisis les images qui montrent le jeu."

ZONE 3 — CE QUI FAIT COMMUNIQUER

À coller ici :

- une main qui fait oui
- une main qui fait stop
- une bouche qui sourit
- des yeux qui regardent
- une image ou pictogramme

Consigne enfant : "Choisis les images qui aident à parler autrement."

VIGNETTES À DÉCOUPER ET À UTILISER POUR LE TRI :

1. un enfant qui écoute avec des gestes
2. un enfant en fauteuil roulant
3. une main tendue
4. un casque anti-bruit
5. un pictogramme "encore"
6. une rampe

7. un coin calme avec coussin
8. une balle légère
9. deux enfants qui jouent ensemble
10. un enfant qui montre une image
11. un enfant qui regarde attentivement
12. un adulte qui aide à monter une marche

MODE D'EMPLOI SIMPLE POUR L'ANIMATRICE SECONDE :

- Installer le panneau sur une table ou au sol dans un coin calme.
- Donner une vignette à la fois.
- Demander à l'enfant : "On colle où ? aide, jeu ou communication ?"
- Laisser l'enfant poser, trier ou coller selon son choix.
- Valoriser toute réponse et reformuler simplement.
- Ce panneau reste dans l'histoire du héros : "On prépare le film avec ce qui aide chacun."
- Les enfants peuvent faire cette activité sans attendre le groupe principal, dans un espace à l'écart mais visible de l'animatrice seconde.

Affiche finale collective

Affiche support de rituel

Utilisation

Support du moment final : chaque enfant pose sa main et choisit un signe pour dire qu'il peut faire autrement. L'affiche sert à conclure la séance ensemble et à garder une trace du groupe.

Contenu

AFFICHE COLLECTIVE — « MOI, JE PEUX FAIRE AUTREMENT »

Format conseillé : grande affiche A3 ou A2, avec au centre un personnage-héros original et autour 14 emplacements de mains.

TITRE EN HAUT DE L’AFFICHE :

MOI, JE PEUX FAIRE AUTREMENT

IMAGE CENTRALE À PRÉVOIR :

Un héros original et souriant, sans référence à une marque ou à un personnage connu, debout au milieu de l’affiche. Il tient une petite étoile ou une malle de film. Autour de lui, des bulles vides pour recevoir des mains d’enfants dessinées, tamponnées ou collées.

14 EMBLEMENTS POUR LES MAINS :

Prévoir 14 contours de mains autour du personnage central, chacun avec un petit espace pour écrire ou dire le signe choisi par l’enfant.

PROPOSITIONS DE SIGNES SIMPLES À CHOISIR PAR L’ENFANT :

- une main ouverte = je peux aider
- deux doigts vers les yeux = je regarde
- une main sur le cœur = je suis doux
- un geste de vague = je joue avec toi
- un pouce levé = je suis fier
- les deux mains ensemble = je fais équipe
- une main qui montre "stop" = j’attends
- une main qui fait un petit cercle = je recommence
- une main levée = je demande
- deux mains qui battent doucement = j’applaudis

PHRASE À LIRE PAR L’ANIMATRICE :

"Dans notre film, chacun peut faire autrement, et ensemble on peut jouer, aider et communiquer."

ESPACE POUR COLLER OU DESSINER :

Sous chaque main, laisser une petite ligne pour écrire le prénom de l’enfant ou coller sa photo si le groupe le souhaite.

MODE D’UTILISATION DU RITUEL :

- L’animatrice référente montre l’affiche et invite les enfants à venir un par un ou par deux.
- Chaque enfant pose sa main sur le contour choisi, puis fait le signe qu’il a choisi.
- La seconde animatrice aide les enfants les plus timides à choisir un signe simple et à se placer.
- Le groupe peut répéter ensemble une courte phrase : "Je peux faire autrement !"
- L’affiche reste ensuite comme trace visuelle de la séance et pourra être réutilisée pour les séances suivantes du court-métrage.

Bouger autrement et jeux adaptés

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir qu'un même jeu peut se vivre de plusieurs façons en expérimentant des déplacements, des consignes et des rôles adaptés à chacun.
- Développer l'entraide et la confiance en soi en participant à des jeux moteurs simples où l'on aide un camarade à réussir.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Un héros prépare son futur court-métrage, mais il a besoin d'une équipe pour comprendre comment aider ses amis qui ont chacun une différence ou un besoin particulier. Il a une petite malle mystérieuse avec dedans des images qui montrent des façons différentes de jouer, bouger et communiquer. Les enfants deviennent les "détectives des différences": l'animatrice référente lance l'histoire, la seconde animatrice se place avec le groupe pour aider à mimer, écouter et montrer que chacun peut faire à sa façon.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé, sécurisé et modulable, avec un grand centre libre pour les jeux moteurs et les mini-scènes, et des bords de salle réservés aux temps calmes et au fil rouge. Installer le matériel en 3 zones repérables pour des 3-5 ans : une zone physique avec cerceaux, plots et repères au sol ; une zone artistique/expression avec table ou tapis pour dessiner, choisir une carte ou inventer un geste ; un coin calme pour les enfants qui finissent avant les autres, sans gêner le groupe principal. Prévoir un passage libre entre les zones pour éviter les croisements et les bousculades. L'animatrice référente se place au centre ou légèrement en avant du groupe pour lancer les consignes, montrer les déplacements et donner le cadre commun ; la seconde animatrice se positionne en retrait mais visible, au plus près du groupe qui a besoin d'être rassuré, puis se déplace sur les côtés pour accompagner les passages, sécuriser les trajets et installer le fil rouge. Vérifier l'absence d'obstacles, le sol non glissant, l'accessibilité des consignes visuelles et la possibilité d'adapter les déplacements aux capacités de chaque enfant.

A Accueil

Rassembler les 14 enfants en petit demi-cercle face aux deux animatrices. L'animatrice référente rappelle très simplement que le héros cherche comment jouer avec tous ses amis, même quand on fait autrement. La seconde animatrice aide à reformuler, montre les gestes et rassure les enfants qui ont besoin d'observer avant d'essayer. Présenter la séance comme un jeu en plusieurs petits temps : bouger, inventer un geste, aider un camarade et montrer à la fin ce qu'on a trouvé. Répartir les enfants en deux petits groupes de 7 si les ateliers tourment, ou en un groupe unique si les passages sont très courts. Dire les règles de sécurité avec des mots simples : on attend son tour, on regarde devant soi, on ne pousse pas, on écoute le signal d'arrêt. Annoncer dès le début que les enfants qui terminent avant les autres iront sur le fil rouge avec la seconde animatrice pour continuer le thème sans déranger le groupe principal.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animatrice référente installe les enfants en demi-groupe et annonce que le héros cherche une façon de jouer qui convienne à tous. Elle montre une carte de déplacement puis donne une consigne unique, très courte. La seconde animatrice se place face au groupe le moins à l'aise pour montrer la consigne en même temps qu'elle est dite.
2. Le premier temps est un jeu physique de relais sans attente longue : les enfants passent un par un ou par deux sur une mini-action adaptée, comme marcher lentement, sauter dans des cerceaux, contourner un objet ou faire le trajet en imitant un déplacement différent. La référente organise les passages, la seconde accompagne les enfants au départ et à l'arrivée pour éviter les blocages.
3. Le second temps est artistique : les enfants, en petit groupe, inventent un "geste de super-héros de la différence" à partir d'une carte ou d'une émotion simple. La référente aide à mettre en mots ce que le geste veut dire, la seconde s'occupe des enfants qui finissent vite en les faisant rejouer le geste ou en leur proposant un autre.
4. Le troisième temps est une mini-scène d'expression collective : chaque enfant choisit un rôle très simple, par exemple montrer le chemin, attendre, encourager, aider ou traverser. Les enfants passent dans l'espace central et le reste du groupe accompagne avec des gestes et des sons doux. La référente donne le rythme du passage, la seconde veille à ce que chaque enfant soit bien vu et soutenu.
5. Les enfants qui ont terminé plus tôt rejoignent le fil rouge tenu par la seconde animatrice : ils complètent le panneau du court-métrage en triant des images sur la même thématique, puis en collant un pictogramme ou un dessin libre. Ce temps calme évite l'attente et garde le lien avec l'activité principale.

Bouger autrement et jeux adaptés

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

R Rythme

Prévoir un rythme dynamique mais très lisible, adapté aux 3-5 ans : une consigne à la fois, des passages courts, des temps d'action alternés avec des micro-temps de retour au calme. Commencer par une entrée en histoire, puis enchaîner des activités physiques simples, suivies d'un temps d'expression ou de geste, puis d'une petite mise en commun. Les enfants doivent pouvoir observer, essayer, recommencer et montrer sans attendre trop longtemps. Les transitions doivent être rapides et sécurisées, avec des repères clairs pour éviter les temps morts. L'alternance individuel/collectif est importante : chacun agit à son rythme, mais le groupe se retrouve régulièrement pour encourager, regarder et valoriser. Pour les enfants qui finissent vite, le fil rouge doit prendre le relais immédiatement afin de maintenir l'attention dans le calme.

A Animation

L'animatrice référente conduit le fil de la séance, donne les consignes très courtes, montre le modèle si besoin et garde le lien avec l'histoire du héros. Elle veille à la compréhension du groupe entier, relance avec des phrases simples, valorise les essais et organise les passages pour que chacun puisse participer. La seconde animatrice a un rôle d'accompagnement rapproché : elle se place près des enfants les plus jeunes ou les moins à l'aise, répète les consignes en petit groupe, montre les gestes, sécurise les déplacements et soutient les prises d'initiative. Sur le temps moteur, elle surveille les distances, aide au départ et à l'arrivée, et encourage sans faire à la place de l'enfant. Sur le temps artistique et d'expression, elle aide à nommer, mimer, montrer, choisir ou coller. Les deux animatrices favorisent l'entraide, l'autonomie et l'expression de chacun, sans comparaison ni compétition. Le fil rouge est animé par la seconde comme une activité calme, autonome et cohérente avec le thème du court-métrage, afin de garder les enfants occupés sans perturber la dynamique collective.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Petit rituel final : chaque enfant vient poser sa carte ou son symbole sur le panneau du héros, puis fait le geste de son choix devant le groupe. L'animatrice référente valorise les réussites, pendant que la seconde accompagne les enfants les plus rapides avec un mini-mime en attendant les autres.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif et accompagné, annoncé avant la fin de l'activité. Les enfants participent par petites tâches adaptées : ramasser les cartes, remettre les feutres dans le pot, rapporter les cerceaux, regrouper les plots, déposer les feuilles au bon endroit. L'animatrice référente vérifie le matériel principal, rassemble les supports du court-métrage et s'assure que l'espace central redevient dégagé. La seconde animatrice supervise le rangement du coin fil rouge avec les enfants qui y étaient installés et accompagne ceux qui ont fini plus tôt pour qu'ils rangent calmement leur place. Vérifier qu'aucun petit élément ne reste au sol, que les déplacements sont libres et que la salle est remise en état selon les règles de la structure.

A Analyse

Observer si les enfants ont compris qu'un même jeu peut se vivre autrement et s'ils ont identifié des gestes d'aide, d'encouragement ou d'adaptation. Vérifier la participation effective de chacun : a-t-il osé bouger, proposer, imiter, aider ou montrer un geste ? Évaluer si la sensibilisation par le héros et la malle d'images a bien lancé l'envie d'agir. Regarder si l'alternance entre activité physique, artistique et expression a été fluide et adaptée à l'âge. Noter si le positionnement des deux animatrices a permis une bonne sécurité, une meilleure disponibilité pour les enfants, et une répartition claire des rôles entre référente et seconde. Identifier si le fil rouge a été assez simple, calme et cohérent pour les enfants rapides, sans gêner le groupe principal. Repérer les réussites, les moments de blocage, les consignes à simplifier, les supports à rendre plus visibles et les adaptations utiles pour la prochaine séance de la série.

Bouger autrement et jeux adaptés

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Cartes d'images sur les façons différentes de bouger, jouer et aider : 1 jeu collectif	☐	☐
Cerceaux : 6 à 8 selon l'espace	☐	☐
Plots ou repères de sol : 6 à 10	☐	☐
Tapis ou espace de sol sécurisé pour les temps d'expression : selon le lieu	☐	☐
Feuilles ou supports pour le fil rouge : quantité adaptée aux enfants en avance	☐	☐
Colle ou pâte adhésive pour le panneau : quantité adaptée	☐	☐
Feutres ou crayons épais adaptés à l'âge : à disposition	☐	☐
Panneau ou affiche support du court-métrage : 1	☐	☐
Pictogrammes ou images à trier pour le fil rouge : quantité suffisante pour les ateliers calmes	☐	☐
Musique douce ou signal sonore simple pour marquer les transitions : 1 support si utilisé	☐	☐
Chaises ou bancs pour le regroupement : selon la salle	☐	☐

Cartes de déplacements adaptés

Planche de 8 cartes illustrées de consignes motrices

Utilisation

À montrer une par une pendant le jeu physique. La consigne doit être dite en une phrase très courte, puis mimée par la seconde animatrice si besoin.

Contenu

Planche à imprimer avec 8 cartes carrées, chacune avec un pictogramme simple et le texte en gros caractères.

1. MARCHE LENTEMENT

Illustration : un enfant avance à petits pas, bras légèrement ouverts.

Consigne : « Je marche doucement comme une tortue. »

2. SAUTE DANS LES CERCEAUX

Illustration : deux ou trois cerceaux au sol, un enfant saute dedans.

Consigne : « Je saute dans les ronds. »

3. CONTOURNE L'OBJET

Illustration : un plot ou une chaise à contourner.

Consigne : « Je passe autour. »

4. PAS DE GÉANT

Illustration : un enfant fait de grands pas marqués au sol.

Consigne : « Je fais des grands pas. »

5. PAS DE LILLIPUTIEN

Illustration : un enfant fait de tout petits pas.

Consigne : « Je fais des petits pas. »

6. COURS JUSQU'À LA MAISON

Illustration : un enfant rejoint un tapis ou un repère "maison".

Consigne : « Je cours jusqu'au repère. »

7. RAMPE / AVANCE EN GLISSANT

Illustration : un enfant avance au sol en suivant une ligne ou un ruban.

Consigne : « Je glisse doucement jusqu'au bout. »

8. IMITE UN ANIMAL

Illustration : un enfant se déplace comme un lapin ou un crabe.

Consigne : « Je bouge comme l'animal de la carte. »

Cartes gestes et émotions

Planche de 8 cartes de mimes et intentions

Utilisation

À utiliser pendant le temps artistique. L'enfant choisit une carte, puis invente ou reproduit un geste de super-héros de la différence. L'animatrice référente aide à nommer l'intention, la seconde animatrice mime avec l'enfant.

Contenu

Planche à imprimer avec 8 cartes illustrées, très simples, pour inspirer un geste de super-héros.

1. AIDER

Illustration : deux mains qui soutiennent une autre main.

Geste proposé : tendre les bras et dire « Je t'aide ».

2. ENCOURAGER

Illustration : mains qui applaudissent doucement.

Geste proposé : lever le pouce et sourire.

3. ATTENDRE

Illustration : une main ouverte qui dit stop doucement.

Geste proposé : poser les mains sur le ventre et respirer calmement.

4. OUVRIR LE CHEMIN

Illustration : bras qui montrent un passage.

Geste proposé : écarter les bras pour faire la route.

5. RÉCONFORTER

Illustration : un cœur ou un enfant qui fait un câlin.

Geste proposé : se toucher le cœur avec la main puis sourire.

6. ÉCOUTER

Illustration : main derrière l'oreille.

Geste proposé : tourner la tête vers celui qui parle et rester immobile.

7. ENSEMBLE

Illustration : deux enfants qui se donnent la main.

Geste proposé : joindre les deux mains avec un camarade.

8. TOI AUSSI TU PEUX

Illustration : un enfant qui montre une étoile.

Geste proposé : pointer le ciel puis ouvrir grand les bras comme un héros.

Phrase d'aide pour l'adulte :

« Ce geste montre comment on peut aider un ami à jouer, bouger ou essayer à sa façon. »

Cartes rôles de la mini-scène

Planche de 8 cartes de rôles simples

Utilisation

À distribuer pour la mini-scène d'expression collective. Chaque enfant prend une carte et joue son rôle avec un geste ou un son très simple. Les rôles sont pensés pour rassurer les petits et éviter les consignes trop longues.

Contenu

Planche à imprimer avec 8 cartes de rôles. Chaque carte comporte un pictogramme et une phrase très courte.

1. MONTRER LE CHEMIN

Illustration : une main qui pointe devant.

Rôle : « Je montre où aller. »

2. ATTENDRE

Illustration : enfant debout, mains calmes.

Rôle : « J'attends mon tour. »

3. ENCOURAGER

Illustration : mains qui applaudissent.

Rôle : « Je fais bravo. »

4. AIDER

Illustration : une main qui aide à se lever.

Rôle : « Je donne un coup de main. »

5. TRAVERSER

Illustration : enfant qui passe entre deux repères.

Rôle : « Je passe dans le chemin. »

6. REGARDER

Illustration : grands yeux ouverts.

Rôle : « Je regarde le héros. »

7. FAIRE UN SON DOUX

Illustration : bouche qui souffle.

Rôle : « Je fais un son calme : ooo, aaa, bravo. »

8. SOURIRE AU CAMARADE

Illustration : visage souriant.

Rôle : « Je souris pour donner confiance. »

Mini-phrase de lancement :

« Chacun a un petit rôle pour aider le héros et ses amis. »

Panneau du court-métrage

Support collectif de tri et collage au format panneau

Utilisation

À proposer comme fil rouge aux enfants qui terminent avant les autres. Le panneau sert à garder le lien avec le thème du court-métrage pendant que le reste du groupe poursuit l'activité principale. On peut y trier des images, coller des pictogrammes ou réaliser un dessin libre.

Contenu

Titre du panneau à écrire en grand en haut :

« Le court-métrage du héros : bouger autrement »

Organisation du panneau : 4 zones claires, avec un dessin de fond simple et un espace vide pour coller.

ZONE 1 — QUI AIDE ?

Texte sous la zone : « Le héros et ses amis »

Consigne : coller ou entourer les images des personnages qui aident, encouragent ou jouent ensemble.

ZONE 2 — COMMENT ON BOUGE ?

Texte sous la zone : « En marchant, sautant, contournant, glissant, en regardant le chemin »

Consigne : coller les pictogrammes de déplacements adaptés.

ZONE 3 — COMMENT ON SE PARLE ?

Texte sous la zone : « Avec des gestes, des sourires, des mots doux »

Consigne : coller des images de mains, d'oreilles, de sourires ou un dessin libre.

ZONE 4 — NOS SUPER-POUVOIRS

Texte sous la zone : « Aider, attendre, encourager, faire ensemble »

Consigne : coller un pictogramme par enfant ou un petit dessin de son super-pouvoir.

Bandeau bas du panneau :

« Dans notre histoire, la différence est une force. »

Matériel prévu sur le panneau :

- images à trier sur le thème du jeu et de l'entraide ;
- 8 pictogrammes simples à coller ou repositionner ;
- crayons gras ou feutres pour dessin libre ;
- colle bâton.

Conseil d'utilisation :

Préparer à l'avance des images très simples, sans surcharge visuelle, afin que les enfants de 3-5 ans puissent reconnaître rapidement les éléments.

Fiche mémo de posture des deux animatrices

Fiche mémo organisationnelle

Utilisation

À garder en main pendant la séance pour répartir les rôles entre l'animatrice référente et la seconde animatrice, sécuriser les passages et soutenir les enfants en difficulté ou en attente.

Contenu

FICHE MÉMO — SÉANCE 2 : Bouger autrement et jeux adaptés

Groupe : 14 enfants de 3-5 ans

Équipe : 2 animatrices

1. RÉPARTITION DES RÔLES

Animatrice référente

- Lance l'histoire et pose le cadre.
- Donne la consigne unique, courte et claire.
- Organise les passages du jeu physique.
- Gère le rythme, le début et la fin de chaque temps.
- Met en mots ce que l'enfant a fait : « Tu as aidé », « Tu as attendu », « Tu as trouvé ton geste ».
- Fait le lien avec le court-métrage et le thème du handicap.

Seconde animatrice

- Se place face au groupe le moins à l'aise pour montrer la consigne en même temps qu'elle est dite.
- Mime, reformule par le geste, rassure et accompagne au démarrage.
- Se tient près du départ et de l'arrivée pendant les relais.
- Repère les enfants qui bloquent ou se fatiguent.
- Accompagne le fil rouge pendant les temps d'attente.
- Veille à ce que chaque enfant soit vu, soutenu et valorisé.

2. POSITIONNEMENT DANS L'ESPACE

Temps 1 — Jeu physique

- Référente : au centre ou légèrement sur le côté pour voir tout le groupe et annoncer les tours.
- Seconde : face au groupe, près de la zone de départ, pour montrer la consigne et sécuriser le premier pas.
- Important : éviter les files d'attente longues. Faire passer un enfant à la fois ou par deux.

Temps 2 — Geste artistique

- Référente : avec le petit groupe qui crée, pour aider à nommer le geste.
- Seconde : avec les enfants qui se lassent vite, pour refaire le geste, proposer une variante ou encourager.

Temps 3 — Mini-scène

- Référente : donne le signal de départ et le rythme des passages.
- Seconde : se place de façon à voir l'enfant entrer, traverser et sortir, et à soutenir discrètement si besoin.

3. FIL ROUGE POUR LES ENFANTS QUI FINISSENT AVANT

- La seconde animatrice dirige le panneau du court-métrage.
- Les enfants en avance collent une image, trient une carte ou font un petit dessin.
- Objectif : rester dans le thème sans déranger l'activité principale.
- Quand le groupe principal a fini, proposer de montrer le panneau en rappelant : « Voilà ce que notre héros apprend avec ses amis. »

4. ATTITUDES À PRIVILÉGIER

- Parler peu, montrer beaucoup.
- Donner une seule consigne à la fois.
- Valoriser chaque essai.
- Laisser le droit de faire autrement.
- Encourager l'entraide : un enfant peut montrer, attendre ou accompagner un camarade.
- Garder un ton doux, positif et sécurisant.

5. PETITS REPÈRES DE LANGAGE

- « Tu peux essayer comme ça. »
- « Je te montre. »
- « On fait ensemble. »
- « Bravo, tu as trouvé ta façon. »
- « Chaque enfant a son super-pouvoir. »

Raconter avec le corps, les signes et les gestes

O Objectif

CHOIX RETENU

- Utiliser le corps, les gestes et quelques signes simples pour raconter une émotion, une action ou un besoin, en comprenant qu'on peut communiquer autrement qu'avec la parole.
- Prendre confiance pour imiter, proposer et jouer une petite situation en groupe, avec l'appui de l'animatrice référente et de la seconde qui soutient les enfants plus discrets ou en difficulté.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

C. Une amie du héros a perdu ses mots pour un instant, alors il faut lui montrer comment dire "j'ai besoin d'aide", "je suis content" ou "viens jouer" avec le corps. La référente raconte l'histoire et lance le premier mime, pendant que la seconde animatrice accompagne les enfants en petit groupe pour qu'ils osent montrer, répéter et jouer, puis le fil rouge propose aux enfants terminés de compléter le panneau du court-métrage avec les gestes déjà découverts.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée et sécurisée, avec un espace central libre pour les mimes et les petites scènes collectives, et deux zones bien identifiées pour travailler en petits groupes. Installer une zone "expression / artistique" avec tapis ou tables basses pour observer les cartes, choisir un geste, répéter un mime ou coller sur le panneau fil rouge. Prévoir une zone "corps / déplacement" suffisamment large pour se lever, traverser l'espace, faire un geste en marchant et se placer en cercle sans se gêner. Garder un coin calme visible pour les enfants qui ont besoin de souffler, attendre ou terminer le fil rouge sans perturber le groupe principal. Disposer les chaises ou bancs sur les côtés pour le regroupement initial et final. L'animatrice référente se positionne au centre ou légèrement en avant pour lancer l'histoire, donner les consignes et conduire les temps collectifs ; la seconde animatrice se place à proximité des enfants les plus réservés, puis sur le côté de l'atelier en cours pour montrer, rassurer, reformuler et accompagner les passages. Prévoir un passage libre entre les zones pour limiter les croisements. Vérifier le sol non glissant, l'absence d'obstacles et adapter les déplacements aux capacités des 3-5 ans.

A Accueil

Rassembler les 14 enfants en demi-cercle face aux deux animatrices. L'animatrice référente rappelle en quelques mots l'histoire de l'amie du héros qui ne peut plus parler comme d'habitude et explique qu'aujourd'hui on va raconter avec le corps, les gestes et quelques signes simples. La seconde animatrice montre le premier mime et aide les enfants à le refaire lentement. Présenter la séance comme un petit jeu où chacun va pouvoir essayer, imiter et inventer. Répartir les enfants en deux groupes de 7 si les ateliers tournent, en précisant que tout le monde aura son tour. Donner les règles simples : regarder celui qui passe, attendre son tour, garder un espace pour bouger sans se bousculer, respecter les gestes des autres. Annoncer dès le départ que les enfants qui terminent avant les autres iront avec la seconde animatrice sur le fil rouge pour compléter le panneau du court-métrage avec les gestes déjà découverts.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animatrice référente rassemble les 14 enfants en demi-cercle et raconte très brièvement la situation de l'amie du héros qui ne peut plus parler comme d'habitude ; elle montre un premier geste simple, puis invite les enfants à l'imiter. La seconde animatrice se place juste à côté des enfants les plus réservés pour refaire le geste avec eux, rassurer et montrer lentement.
2. Les enfants sont répartis en deux groupes de 7. Avec la référente, un groupe découvre 3 petites cartes d'actions ou d'émotions et les transforme en mimes très courts : "j'ai besoin d'aide", "je suis content", "viens jouer". La seconde animatrice prend l'autre groupe et organise un jeu corporel de transmission : un enfant montre un geste, le suivant le reprend et l'amplifie, jusqu'au dernier qui le rejoue devant tous.
3. Les groupes tournent. La référente récupère les enfants et les fait passer par mini-tableaux : chacun choisit une carte, prend la posture, puis traverse l'espace avec une intention claire. La seconde animatrice accompagne le groupe qui passe au moment où il est en attente, en l'aidant à préparer son geste et à rester dans le calme.
4. Quand tout le monde a essayé, les deux animatrices réunissent le groupe pour créer une petite scène collective très simple : un enfant mime le besoin, un autre répond par un geste d'aide, un troisième montre la joie de rejouer. La référente distribue les rôles, la seconde se place près de ceux qui ont besoin d'un rappel et souffle discrètement le geste si nécessaire.
5. Les enfants qui finissent avant les autres vont avec la seconde animatrice sur le fil rouge : ils complètent le panneau du court-métrage en collant les gestes déjà vus ou en choisissant les images qui disent "aide", "jouer", "content". Pendant ce temps, la référente garde les autres en petite répétition des gestes déjà appris pour éviter l'attente longue.

Raconter avec le corps, les signes et les gestes

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

R Rythme

Prévoir un rythme court, vivant et rassurant, adapté aux 3-5 ans : une consigne à la fois, peu de mots, beaucoup de démonstration. Alternier des temps d'imitation, des petits passages individuels ou par deux, puis des temps de regroupement collectif très courts pour refaire ensemble les gestes. Garder des séquences brèves pour éviter la fatigue et l'ennui, avec des transitions nettes entre les ateliers. L'alternance doit permettre de passer du calme à l'action puis à nouveau au calme, sans attente longue. Les enfants peuvent observer, essayer, recommencer et montrer, chacun à son rythme. Pour ceux qui finissent vite, le fil rouge doit prendre le relais immédiatement afin de conserver l'attention et de ne pas gêner la fin de l'activité principale.

A Animation

L'animatrice référente porte le fil narratif, donne le cadre et guide le groupe avec des consignes très simples. Elle montre un geste, le nomme, puis invite les enfants à le reprendre et à l'utiliser pour raconter une émotion, une action ou un besoin. Elle valorise les essais, reformule avec des mots accessibles et aide les enfants à comprendre ce qu'ils expriment. La seconde animatrice accompagne davantage la mise en action : elle se place près des enfants les moins à l'aise, montre lentement les gestes, aide à oser, sécurise les déplacements et soutient la prise de parole gestuelle. Pendant les petits groupes, elle peut relancer en proposant "montre avec tes mains", "fais-le avec ton visage", "essaie à deux". Lors des scènes collectives, la référente distribue les rôles et garde le rythme, tandis que la seconde repère les enfants qui ont besoin d'un coup de pouce et les accompagne discrètement. Le fil rouge est animé comme un temps calme cohérent avec le thème : trier, coller ou retrouver les gestes déjà vus dans le court-métrage.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Petit rituel de fin : en cercle, les enfants font ensemble les 3 gestes appris aujourd'hui : demander de l'aide, montrer la joie, inviter à jouer. La référente valorise les essais de chacun, pendant que la seconde accompagne les enfants les plus discrets en reprenant le geste avec eux. Garder le panneau pour retrouver ces idées à la séance suivante.

R Rangement

Annoncer le rangement avant la fin et le faire de manière progressive. Les enfants participent par petites actions adaptées : ramasser les cartes, remettre les crayons dans la boîte, regrouper les feuilles, coller ou ranger les vignettes restantes et déposer le matériel au bon endroit. L'animatrice référente vérifie que le panneau principal et les supports du court-métrage sont sécurisés et rangés selon les besoins de la structure. La seconde animatrice supervise le coin fil rouge avec les enfants qui y étaient installés et accompagne ceux qui ont fini plus tôt dans le rangement de leur espace. Vérifier qu'aucun petit élément ne reste au sol, que les chaises sont replacées si besoin et que l'espace central redevient dégagé pour circuler sans danger.

A Analyse

Observer si les enfants ont compris qu'on peut raconter une émotion, une action ou un besoin avec le corps, les gestes et quelques signes simples. Vérifier si chacun a pu participer, imiter, proposer ou jouer une petite situation en groupe. Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : l'histoire de l'amie du héros a-t-elle aidé les enfants à entrer dans l'activité et à comprendre l'intérêt des gestes ? Contrôler si le rythme était adapté aux 3-5 ans, avec des consignes courtes, des temps d'action dynamiques et des transitions fluides. Noter si la répartition des rôles entre l'animatrice référente et la seconde a permis un bon accompagnement, une sécurité suffisante et davantage d'aisance pour les enfants discrets. Identifier les réussites, les difficultés de compréhension, les gestes les plus faciles à reprendre, les enfants qui ont eu besoin d'être relancés, et les adaptations utiles pour la prochaine séance. Vérifier aussi si le fil rouge a bien occupé les enfants terminant en avance sans perturber la fin de l'activité principale.

Raconter avec le corps, les signes et les gestes

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Cartes gestes et émotions : 1 jeu collectif	☐	☐
Cartes rôles pour mini-scènes : 1 jeu collectif	☐	☐
Panneau fil rouge du court-métrage : 1	☐	☐
Affiche ou support collectif de la fin : 1	☐	☐
Feuilles ou vignettes à coller pour le fil rouge : quantité adaptée aux enfants en avance	☐	☐
Colle bâton ou pâte adhésive : quantité adaptée	☐	☐
Feutres ou crayons gras adaptés aux 3-5 ans : à disposition	☐	☐
Tapis ou coin de sol sécurisé : selon l'espace	☐	☐
Chaises ou bancs pour le regroupement : selon la salle	☐	☐
Repères visuels ou petits objets pour délimiter l'espace de jeu : selon le lieu	☐	☐
Éventuellement musique douce ou signal sonore simple pour les transitions : 1 support si utilisé	☐	☐

Cartes gestes et émotions

Cartes illustrées

Utilisation

Support de départ pour les mimes, les mini-scènes et le rituel de fin ; aide les enfants à reconnaître rapidement quoi montrer.

Contenu

Planche de 6 cartes à imprimer et à découper. Chaque carte peut être montrée seule ou posée au sol pendant la séance.

1. J'ai besoin d'aide

- Illustration : un enfant avec une main levée vers l'adulte, l'autre main sur le ventre ou sur l'épaule, visage un peu inquiet.
- Geste attendu : lever une main, regarder l'autre personne, tendre légèrement l'autre bras.
- Mot-clé : Aide.

2. Je suis content

- Illustration : un enfant qui sourit, bras ouverts ou mains qui montent vers le haut.
- Geste attendu : sourire, épaules relâchées, mains ouvertes vers l'extérieur.
- Mot-clé : Content.

3. Viens jouer

- Illustration : un enfant qui fait un geste d'invitation avec la main, corps penché vers l'avant, sourire.
- Geste attendu : faire signe de venir avec la main, puis montrer un espace de jeu.
- Mot-clé : Jouer.

4. Je ne comprends pas

- Illustration : un enfant avec un regard interrogatif, une main derrière l'oreille ou une épaule haussée.
- Geste attendu : hausser les épaules, ouvrir les mains, regarder l'autre.
- Mot-clé : Comprendre.

5. J'écoute

- Illustration : un enfant qui porte une main à l'oreille et regarde calmement.
- Geste attendu : main près de l'oreille, corps immobile, regard vers la personne qui parle ou mime.
- Mot-clé : Écouter.

6. Bravo / merci

- Illustration : un enfant qui applaudit doucement ou joint les mains avec un grand sourire.
- Geste attendu : applaudir, sourire, incliner légèrement la tête.
- Mot-clé : Merci.

Conseil d'utilisation :

- Montrer une carte à la fois.
- L'animatrice fait d'abord le geste lentement.
- Les enfants imitent en même temps.
- Pour les enfants réservés, proposer de faire le geste avec l'animatrice avant de le faire seuls.
- Les cartes 1, 2 et 3 servent en priorité pour les mini-scènes ; les cartes 4, 5 et 6 servent pour enrichir l'expression et le rituel de fin.

Panneau fil rouge du court-métrage

Affiche collective

Utilisation

Support pour les enfants qui finissent avant les autres : ils y collent ou choisissent les gestes déjà vus afin de garder un lien avec le thème.

Contenu

Titre à écrire en haut de l'affiche :

"Notre héros aide avec son corps et ses gestes"

Format conseillé : grande feuille ou carton plume avec 3 zones claires.

ZONE 1 — Les gestes du héros

Consigne à afficher : "Choisis le geste qui aide."

Éléments à coller ou entourer :

- une main tendue vers l'autre
- un enfant qui montre le chemin
- un enfant qui ouvre les bras pour inviter
- un enfant qui fait un sourire fort
- un enfant qui écoute avec la main à l'oreille

ZONE 2 — Les émotions du film

Consigne à afficher : "Choisis comment il se sent."

Éléments à coller ou entourer :

- content
- inquiet
- rassuré
- fier
- joyeux

ZONE 3 — Les besoins et les solutions

Consigne à afficher : "Aide l'amie à jouer."

Éléments à coller ou entourer :

- besoin d'aide
- besoin d'un ami
- besoin de montrer avec le corps
- besoin d'un geste clair
- besoin d'être encouragé

Mode d'emploi pour les enfants en avance :

1. Choisir une image dans la petite réserve.
2. La coller dans la bonne zone.
3. Dire ou montrer le geste correspondant.
4. Revenir discrètement vers l'animatrice.

Petites phrases possibles à dire avec l'enfant :

- "Tu as choisi un geste d'aide."
- "Montre-moi comment on invite à jouer."
- "Quel visage fait-on quand on est content ?"
- "Ici, on met les gestes qui aident l'amie à parler sans mots."

Organisation visuelle de l'affiche :

- En haut : titre.
- À gauche : gestes.
- Au centre : émotions.
- À droite : besoins et solutions.
- En bas : une bande finale intitulée "Dans notre film, on peut communiquer autrement".

Bande finale à compléter avec 3 images simples :

- une main ouverte
- deux enfants qui jouent ensemble
- un visage souriant

Fiche mémo des rôles des animatrices

Fiche organisation

Utilisation

Rappelle qui anime le groupe principal, qui accompagne les enfants réservés et comment se répartir pendant les rotations.

Contenu

FICHE MÉMO — Séance 3 : Raconter avec le corps, les signes et les gestes

Groupe : 14 enfants de 3 à 5 ans

Adultes : 2 animatrices

Objectif : faire oser le mime, le geste et la petite scène

1. Répartition des rôles

Animatrice référente

- Porte le récit bref de départ.
- Lance le premier geste devant tout le groupe.
- Anime le groupe principal pendant les découvertes de cartes et les mini-scènes.
- Distribue les rôles de la scène collective finale.
- Garde le fil conducteur de l'histoire du court-métrage.

Seconde animatrice

- Se place au plus près des enfants réservés, distraits ou en difficulté.
- Refait les gestes lentement avec eux.
- Encourage sans surcharger de paroles.
- Prend en charge le petit jeu de transmission corporelle.
- Accompagne les enfants en avance sur le fil rouge.
- Soutient les enfants pendant les transitions et les temps d'attente.

2. Positionnement dans l'espace

Départ en demi-cercle :

- Référente : au centre, face au groupe, avec les cartes.
- Seconde : légèrement sur le côté, proche des enfants qui ont besoin d'être rassurés.

Travail en deux groupes de 7 :

- Référente : groupe 1, cartes d'actions et d'émotions, mimes courts.
- Seconde : groupe 2, transmission du geste de main en main, en cercle ou en file courte.

Rotation :

- Les groupes échangent les activités.
- La seconde prépare le groupe en attente avec des gestes simples ou un petit rappel.
- La référente récupère les enfants pour les mini-tableaux.

Scène collective finale :

- Référente : donne le départ, enchaîne les rôles.
- Seconde : se place près des enfants les plus discrets pour souffler discrètement le geste si besoin.

3. Consignes de coordination entre les deux animatrices

- Parler peu et de façon claire.
- Faire d'abord montrer, ensuite nommer.
- Valoriser chaque essai.

- Ne pas forcer un enfant à parler : le geste suffit.
- Si un enfant bloque, proposer une imitation à deux.
- Prévoir des gestes très courts pour garder le rythme.

4. Gestion des enfants qui finissent avant les autres

- La seconde les accueille sur le fil rouge.
- Ils complètent l’affiche collective sans déranger le groupe principal.
- La référente garde les autres en répétition simple des gestes déjà appris.
- Les enfants en avance doivent rester dans la même thématique : aide, joie, invitation à jouer, écoute.

5. Formules repères pour les adultes

- "Montre-moi avec ton corps."
- "On le fait ensemble."
- "Tu peux essayer sans parler."
- "Quel geste raconte ton idée ?"
- "Très bien, on garde ce geste pour le film."
- "On attend notre tour en regardant les autres."

Grille d'observation des essais

Grille d'observation

Utilisation

Permet de repérer rapidement quels enfants osent mimer, imiter ou proposer un geste pendant les passages en petits groupes.

Contenu

GRILLE D'OBSERVATION — Séance 3

Objectif : repérer les essais de mime, d'imitation et de proposition de gestes

Groupe : 14 enfants de 3 à 5 ans

Légende d'observation :

0 = ne s'engage pas encore

1 = essaie avec aide

2 = réussit seul

3 = propose spontanément

Tableau à compléter pendant la séance :

| Enfant | Imité le geste montré | Fait un mime court | Utilise le corps pour exprimer une émotion | Ose proposer un geste | Accepte de refaire avec un autre enfant | Remarques |

1	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
2	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
4	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
5	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
6	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
7	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
8	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
9	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
10	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
11	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
12	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
13	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		
14	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		

Repères d'observation rapides :

- Regarde l'enfant qui suit le geste avec les yeux.
- Note s'il reproduit en entier ou seulement une partie.
- Observe s'il utilise le visage, les mains, le corps ou tout le corps.
- Repère s'il attend d'être seul ou s'il ose devant le groupe.
- Note les enfants qui ont besoin d'un modèle proche ou d'un rappel discret.

Petite zone mémo en bas de grille :

- Enfants très à l'aise : _____
- Enfants à accompagner davantage : _____
- Gestes mieux réussis : _____
- Points à reprendre la prochaine fois : _____

Le héros et ses missions

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer l'expression corporelle et artistique en inventant des missions du héros à travers des gestes, des postures et de petites scènes adaptées à l'âge des enfants.
- Participer à une création collective en coopérant avec les autres, en attendant son tour et en trouvant une place dans le groupe, pendant qu'une animatrice accompagne la mise en action et que l'autre soutient les enfants plus rapides avec un fil rouge sur le thème.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

C. Aujourd'hui, le héros part en aventure et cherche des amis pour l'aider à réussir 3 missions très simples : attendre, aider et encourager. La référente raconte l'histoire et donne la première posture, pendant que la seconde animatrice accompagne les 14 enfants en petits passages et propose aux enfants rapides un petit panneau à compléter sur le même thème pour patienter sans déranger le groupe.

A Aménagement

Prévoir une salle ou un espace extérieur sécurisé, dégagé et suffisamment grand pour installer un petit parcours moteur au sol et une zone d'expression en parallèle. Organiser l'espace en 3 repères visibles et simples pour les 3-5 ans, correspondant aux missions du héros : un point départ, un point "attendre", un point "aider/encourager". Garder un espace central libre pour les passages et un bord de salle pour l'atelier calme. Installer un coin fil rouge à part, mais visible, avec une table ou un tapis pour les enfants qui terminent avant les autres, afin qu'ils puissent compléter le panneau sans gêner l'activité principale. Répartir le matériel de façon à éviter les croisements et les temps d'attente trop longs. L'animatrice référente se place plutôt au centre du dispositif pour montrer la mission du moment, annoncer les passages et garder la dynamique collective. La seconde animatrice se positionne au niveau du départ et sur un côté du parcours pour aider les enfants à entrer dans l'action, sécuriser les déplacements, rassurer les plus discrets et prendre en charge le fil rouge. Vérifier le sol, l'absence d'obstacles, la stabilité du matériel, la circulation libre et l'adaptation des consignes à l'âge. Si l'activité se déroule en extérieur, prévoir une adaptation selon la météo, de l'eau à disposition et un espace ombragé si besoin.

A Accueil

Rassembler les 14 enfants en demi-cercle face aux deux animatrices. L'animatrice référente raconte très brièvement que le héros part en aventure et qu'il doit réussir trois missions simples : attendre, aider et encourager. Elle montre le premier repère du parcours et annonce que chacun passera à son tour. La seconde animatrice aide à reformuler avec des mots courts, montre les gestes et rassure les enfants qui ont besoin de voir avant d'essayer. Expliquer simplement les règles : on écoute, on attend son tour, on suit le trajet, on ne pousse pas, on garde ses mains pour aider et non pour bousculer. Prévenir dès le début que les enfants qui terminent avant les autres iront sur le fil rouge avec la seconde animatrice pour compléter le panneau du court-métrage, afin de rester calmes et occupés sans déranger le groupe principal. Si des groupes sont constitués, prévoir deux petits groupes de 7 avec une rotation rapide entre passage moteur et temps d'expression.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animatrice référente installe un petit parcours au sol avec 3 repères correspondant aux missions du héros. Elle raconte que chaque enfant va aider le héros à traverser les étapes de son aventure. La seconde animatrice se place au niveau du départ pour montrer le premier trajet et aider les enfants à se mettre en action sans attendre trop longtemps.
2. Les enfants passent un par un ou par deux sur le parcours. À chaque repère, ils doivent réaliser une mission très courte : s'arrêter et attendre, tendre la main pour aider, faire un geste d'encouragement. La référente se tient au centre pour annoncer les missions et garder le rythme, pendant que la seconde accompagne le départ, le passage et l'arrivée pour que chacun ose essayer.
3. Quand un enfant a fini son passage, il rejoint rapidement un petit espace d'expression où il choisit une mission préférée et la transforme en posture de héros. La référente lui demande simplement : "Comment ton héros montre-t-il qu'il aide ?" ou "Comment il encourage ?" La seconde animatrice aide les plus jeunes à trouver une idée et à la refaire une deuxième fois.
4. Une fois plusieurs enfants passés, les animatrices organisent un retour collectif très court : le groupe regarde une ou deux postures et les reprend ensemble. La référente dirige les répétitions, la seconde se place au bord du groupe pour montrer les gestes à ceux qui ont moins osé, et remettre dans l'action les enfants qui se déconcentrent.
5. Les enfants en attente ou terminant plus vite vont sur le fil rouge avec la seconde animatrice. Ils complètent un panneau du court-métrage avec les images des trois missions et peuvent ajouter un collage, un dessin ou un tampon pour montrer "j'attends", "j'aide" ou "j'encourage". Ce temps calme garde le lien avec le thème tout en laissant le groupe principal finir à son rythme.

Le héros et ses missions

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

R Rythme

Prévoir un rythme très lisible, dynamique mais court, adapté aux 3-5 ans. Commencer par une entrée en histoire, puis enchaîner des passages moteurs brefs et des temps d'expression très simples. Les enfants passent un par un ou par deux, sans attente longue. Alternier action, observation et mini-retour collectif pour éviter la fatigue et maintenir l'attention. Les consignes doivent rester uniques et courtes, avec démonstration immédiate par l'animatrice référente ou la seconde. Prévoir des transitions fluides entre le parcours, l'espace d'expression et le fil rouge. Le temps calme doit arriver rapidement pour les enfants qui ont terminé afin qu'ils n'interrompent pas le groupe principal. L'alternance individuel/collectif doit permettre à chacun d'agir à son rythme tout en retrouvant régulièrement le groupe pour encourager, regarder et reprendre ensemble les missions.

A Animation

L'animatrice référente porte le fil narratif du héros, donne les consignes principales et garde la cohérence de l'aventure. Elle se place de façon visible pour montrer chaque mission, relancer le groupe et valoriser les essais : "tu attends", "tu aides", "tu encourages". Elle organise les passages, observe l'ensemble du groupe et aide les enfants à relier leurs gestes à l'histoire du court-métrage. La seconde animatrice a un rôle d'accompagnement de proximité : elle se place au départ du parcours et sur le côté, montre les gestes en direct, accompagne les enfants les plus jeunes ou les moins à l'aise, sécurise les déplacements et encourage sans faire à la place de l'enfant. Elle soutient aussi les enfants rapides en les orientant vers le fil rouge, qu'elle anime comme un prolongement calme et cohérent du thème. Les deux animatrices valorisent l'entraide, la confiance en soi et le plaisir de participer, en évitant la comparaison et en laissant chaque enfant trouver sa façon de réussir la mission.

F Fin

CHOIX RETENU

C. Rituel de fin très court : les enfants posent leur main sur l'affiche du film et choisissent la mission qu'ils ont préférée. La référente annonce que le héros a maintenant ses idées pour la suite, pendant que la seconde aide les enfants en avance à compléter le panneau du court-métrage.

R Rangement

Annoncer le rangement avant la fin de l'activité pour permettre une transition calme. Les enfants participent par petites actions adaptées à leur âge : rapporter les plots, remettre les repères au bon endroit, ramasser les cartes, regrouper les crayons, coller ou ranger les vignettes restantes. L'animatrice référente vérifie le matériel principal du parcours et s'assure que l'espace central est remis en sécurité. La seconde animatrice accompagne le rangement du coin fil rouge avec les enfants qui y étaient installés et supervise les derniers retours de matériel. Vérifier qu'aucun élément ne reste au sol, que les passages sont libres et que la salle est propre et conforme aux règles de la structure. Si l'activité a eu lieu dehors, vérifier aussi qu'aucun matériel n'est oublié et que l'espace est laissé sans danger.

A Analyse

Observer si les enfants ont compris les trois missions du héros et s'ils ont pu les traduire en gestes simples : attendre, aider, encourager. Vérifier la participation de chacun : a-t-il osé passer sur le parcours, faire le geste demandé, regarder les autres ou proposer une posture ? Évaluer si la sensibilisation par l'histoire a bien lancé l'activité et si les missions étaient suffisamment claires pour des 3-5 ans. Mesurer si le rythme était adapté : ni trop long, ni trop rapide, avec des passages courts et des transitions efficaces. Noter si la répartition des rôles entre l'animatrice référente et la seconde a permis une bonne gestion du groupe, une sécurité suffisante et un accompagnement réel des enfants les plus réservés. Regarder si le fil rouge a bien occupé les enfants terminant plus vite sans perturber la fin de l'activité principale. Identifier les réussites, les difficultés de compréhension, les enfants qui ont eu besoin d'un guidage rapproché, les moments de flottement et les adaptations à prévoir pour la suite de la série.

Le héros et ses missions

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Cônes, plots ou repères visuels pour matérialiser le petit parcours : 3 à 6 selon l'espace	☐	☐
Tapis, cerceaux ou repères au sol pour les zones de mission : selon l'aménagement	☐	☐
Cartes ou pictogrammes des 3 missions (attendre, aider, encourager) : 1 jeu collectif	☐	☐
Affiche ou panneau fil rouge du court-métrage : 1	☐	☐
Images, vignettes ou éléments à coller sur le panneau : quantité adaptée aux enfants en avance	☐	☐
Colle bâton ou pâte adhésive : quantité adaptée	☐	☐
Feuilles, crayons gras ou feutres épais pour dessin libre : à disposition	☐	☐
Tampons, gommettes ou petits éléments de collage si prévus : selon le choix d'animation	☐	☐
Tapis ou table basse pour le coin fil rouge : 1 espace	☐	☐
Chaises ou bancs pour le regroupement : selon le lieu	☐	☐
Musique douce ou signal sonore simple pour marquer les départs et les retours si utilisé : 1 support	☐	☐

Cartes des 3 missions du héros

cartes illustrées

Utilisation

À placer au départ du parcours, sur les 3 repères du trajet et au moment du retour collectif. Chaque carte peut être montrée par l'animatrice référente pour annoncer la mission.

Contenu

Format conseillé : 3 cartes A6, avec une image simple et un mot-clé. Couleurs douces et contrastées pour être visibles par les 3-5 ans.

CARTE 1 — ATTENDRE

Image à représenter : un petit héros debout, les pieds bien posés au sol, une main sur le ventre, l'autre levée avec la paume ouverte comme pour dire "stop", et un sablier ou une petite étoile qui attend.

Texte sur la carte : ATTENDRE

Consigne orale pour l'adulte : "Le héros s'arrête, regarde, respire et attend son tour."

Mime associée : s'arrêter, poser les pieds au sol, garder les bras calmes.

CARTE 2 — AIDER

Image à représenter : un héros qui tend la main vers un autre enfant ou un personnage, avec un petit sourire, et un cœur ou une main ouverte entre les deux.

Texte sur la carte : AIDER

Consigne orale pour l'adulte : "Le héros donne un coup de main, ouvre sa main et accompagne l'autre."

Mime associée : tendre la main, se pencher légèrement vers l'autre, montrer un geste doux.

CARTE 3 — ENCOURAGER

Image à représenter : un héros qui lève le pouce, applaudit doucement ou envoie un grand sourire vers quelqu'un qui avance, avec des petites étoiles autour.

Texte sur la carte : ENCOURAGER

Consigne orale pour l'adulte : "Le héros dit bravo avec son corps : sourire, pouce levé, clap-clap tout doux."

Mime associée : lever le pouce, applaudir doucement, hocher la tête avec enthousiasme.

Mise en page simple commune aux 3 cartes :

- en haut : une petite étoile de héros ;
- au centre : le dessin principal ;
- en bas : le mot en lettres capitales ;
- au dos : la consigne courte pour l'animatrice.

Utilisation dans la séance :

- carte 1 au premier repère du parcours ;
- carte 2 au deuxième repère ;
- carte 3 au troisième repère ou au retour collectif pour rejouer la mission préférée.

Planche du panneau fil rouge

support d'activité / collage

Utilisation

Pour les enfants qui terminent plus vite que les autres. À proposer sur une table calme avec colle, gommettes, crayons ou tampons. L'enfant complète le panneau en lien avec les 3 missions du héros sans déranger le groupe principal.

Contenu

Format conseillé : 1 grande planche A3 à compléter collectivement ou individuellement par petits passages.

TITRE EN HAUT DE LA PLANCHE :

MON PANNEAU DU HÉROS

Sous-titre : J'attends, j'aide, j'encourage

CONTENU VISUEL DE LA PLANCHE :

La planche est divisée en 3 grandes zones avec des dessins simples à compléter.

ZONE 1 — J'ATTENDS

Image de base : un petit personnage assis ou debout tranquillement près d'une file de petites étoiles.

Espace à compléter :

- coller 3 gommettes autour du personnage ;
- ou tamponner 1 cercle par exemple pour montrer le temps qui passe ;
- ou dessiner un petit soleil / une étoile.

Texte court : J'attends mon tour.

ZONE 2 — J'AIDE

Image de base : deux silhouettes simples, l'une tend la main à l'autre.

Espace à compléter :

- coller un petit cœur entre les deux personnages ;
- ou ajouter une gommette "main" ;
- ou tracer un trait pour relier les deux mains.

Texte court : J'aide avec mes mains.

ZONE 3 — J'ENCOURAGE

Image de base : un personnage qui regarde un autre personnage avancer sur un petit chemin.

Espace à compléter :

- coller 2 étoiles ;
- ou dessiner un grand sourire ;
- ou mettre un tampon "bravo" avec une forme simple (étoile, soleil, cœur).

Texte court : J'encourage avec ma voix et mon sourire.

Bandeau du bas :

LE HÉROS A DES SUPER-POUVOIRS

Petites icônes à mettre en bas : un cœur, une main, une étoile.

Consignes d'utilisation pour l'adulte :

- proposer une seule zone à la fois si l'enfant a besoin de se repérer ;
- accepter qu'il colle, tamponne ou dessine librement ;
- valoriser l'action simple : "Tu as attendu", "Tu as aidé", "Tu as encouragé".

Matériel prévu : colle bâton, gommettes rondes, crayons gras, tampons simples, éventuellement images à découper déjà prêtes par l'animatrice.

Affiche de fin du héros

affiche collective

Utilisation

Support du rituel final. Chaque enfant choisit sa mission préférée, la montre, puis la pose sur l’affiche au bon endroit avec l’aide d’une animatrice.

Contenu

Format conseillé : 1 affiche A2 ou A3 très lisible, avec 3 emplacements clairs pour les choix des enfants.

TITRE PRINCIPAL :

LE HÉROS ET SES MISSIONS

SOUS-TITRE :

Moi, je choisis ma mission préférée !

STRUCTURE DE L’AFFICHE :

En haut au centre : un grand héros souriant, debout sur un chemin simple.

Autour du héros : 3 emplacements larges avec une couleur différente ou un symbole.

EMPLACEMENT 1 — ATTENDRE

Symbole : petite lune ou sablier.

Mot : ATTENDRE

Phrase simple : “Je m’arrête et j’attends mon tour.”

EMPLACEMENT 2 — AIDER

Symbole : main ouverte.

Mot : AIDER

Phrase simple : “Je donne un coup de main.”

EMPLACEMENT 3 — ENCOURAGER

Symbole : étoile ou pouce levé.

Mot : ENCOURAGER

Phrase simple : “Je fais bravo avec mon cœur.”

AJOUTS POSSIBLES SUR L’AFFICHE :

- une grande zone “Nous sommes une équipe” en bas ;
- des emplacements en forme de nuage ou d’étoile pour coller le prénom ou la photo de chaque enfant si souhaité ;
- un chemin visuel qui relie les 3 missions au héros.

UTILISATION CONCRÈTE :

- après le passage sur le parcours, l’enfant revient devant l’affiche ;
- l’animatrice demande : “Quelle mission tu préfères ?” ;
- l’enfant pointe, nomme ou montre la carte choisie ;
- l’adulte l’aide à poser sa carte ou son symbole sur l’emplacement correspondant ;
- en fin de groupe, l’affiche montre les missions choisies par les enfants.

Version adaptée petits : prévoir de grosses zones de collage et des pictogrammes très visibles pour éviter un choix trop complexe.

Fiche mémo des postures animateur

fiche mémo

Utilisation

À garder en main par les deux animatrices pendant la séance pour clarifier les rôles, le placement dans l'espace et l'accompagnement des enfants en petit groupe.

Contenu

FICHE MÉMO — SÉANCE 4 : LE HÉROS ET SES MISSIONS

Public : 3-5 ans / Groupe : 14 enfants / 2 animatrices

OBJECTIF DE POSTURE :

Garder un cadre simple, rassurant et dynamique pour permettre à chaque enfant d'oser bouger, parler un peu et trouver sa place.

1) RÔLE DE L'ANIMATRICE RÉFÉRENTE

Positionnement : au centre ou légèrement décalée du parcours, visible par tous.

Mission principale : mener l'histoire, annoncer les missions, garder le rythme collectif.

Concrètement :

- raconte le début de l'aventure du héros ;
- montre ou nomme chaque mission avant le passage ;
- donne une consigne courte : "Attends", "Aide", "Encourage" ;
- valorise chaque essai : "Bravo, tu as aidé !" ;
- relance le groupe si l'attention baisse ;
- organise le petit retour collectif avec 1 ou 2 postures reprises ensemble.

Attitude : voix douce, phrases très courtes, gestes amples, regard circulaire sur le groupe.

2) RÔLE DE LA SECONDE ANIMATRICE

Positionnement : au départ du parcours, puis au bord du fil rouge pour les enfants rapides.

Mission principale : sécuriser l'entrée dans l'action et occuper ceux qui finissent avant les autres.

Concrètement :

- montre le premier déplacement ;
- aide les enfants à se lancer sans attendre trop longtemps ;
- accompagne un passage par un passage ou par deux ;
- reformule les gestes pour les plus petits : "Tends la main", "Fais bravo" ;
- repère les enfants qui terminent vite et les dirige vers le panneau fil rouge ;
- soutient les enfants qui se déconcentrent en leur proposant une action simple.

Attitude : proximité, encouragement, gestes démonstratifs, calme et réassurance.

3) RÉPARTITION SIMPLE DANS L'ESPACE

- Départ du parcours : seconde animatrice.
- Milieu / annonces : animatrice référente.
- Retour collectif : référente au centre, seconde au bord pour montrer et soutenir.
- Espace fil rouge : seconde animatrice avec les enfants en attente ou terminant plus vite.

4) PHRASES COURTES À RÉUTILISER

- "Le héros attend."
- "Le héros aide."
- "Le héros encourage."
- "Montre avec ton corps."
- "À ton tour."

- "On regarde ensemble."
- "Bravo, tu as essayé."
- "Viens au panneau pendant que les autres passent."

5) POINTS DE VIGILANCE

- éviter les consignes trop longues ;
- ne pas laisser les enfants attendre sans repère ;
- garder un ton rassurant et ludique ;
- accepter les gestes approximatifs ;
- valoriser l'intention plus que la réussite parfaite ;
- utiliser le fil rouge pour maintenir le lien avec le thème sans couper l'activité principale.

6) BUT COMMUN DES DEUX ANIMATRICES

Faire vivre un moment collectif où chaque enfant peut :

- bouger ;
- exprimer une idée par le corps ;
- coopérer ;
- patienter sereinement ;
- participer au court-métrage comme un petit héros de l'équipe.

Décors, scènes et actions en préparation

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer l'expression artistique en participant à la mise en scène des décors et des actions du court-métrage à partir d'éléments concrets, colorés et facilement manipulables.
- Renforcer la confiance en soi et l'entraide en prenant part à une préparation collective où chacun a une place, pendant que l'animatrice référente structure l'activité principale et que la seconde anime un atelier d'attente sur le même univers pour les enfants plus rapides.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

C. Une lettre du héros arrive : il demande à l'équipe de préparer les endroits où ses amis vont bouger, parler et aider dans le film. La référente raconte la mission et répartit les rôles simplement, tandis que la seconde accompagne les enfants dans un atelier calme sur le même univers pour continuer à créer des détails du décor quand ils ont fini, sans gêner la préparation du groupe.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée et sécurisée, avec trois espaces de travail bien repérés pour des enfants de 3-5 ans : une zone "physique" pour placer au sol les repères, chemins, décors légers et déplacements simples ; une zone "artistique" avec tables basses ou tapis pour coller, colorier, tamponner et décorer les éléments du décor ; une zone "expression" pour mimer, placer les accessoires dans l'espace et rejouer une action courte. Garder un centre libre pour les mini-scènes et les passages collectifs, avec des bords de salle réservés aux enfants en attente ou au fil rouge. Prévoir un coin calme visible, à l'écart du passage, pour les enfants qui terminent plus vite afin qu'ils puissent continuer sans perturber le groupe. Disposer le matériel par bacs ou plateaux pour limiter les déplacements et faciliter la prise d'autonomie. L'animatrice référente se place au centre ou légèrement en avant pour lancer l'histoire, montrer les scènes et garder le fil conducteur ; la seconde animatrice se positionne d'abord près de la zone la plus technique ou la plus fragile, puis sur le côté du groupe pour aider, sécuriser les gestes, accompagner les transitions et gérer le fil rouge. Vérifier le sol non glissant, l'absence d'obstacles, l'espace de circulation entre les zones, l'accessibilité des supports à hauteur d'enfant et la stabilité du matériel posé au sol.

A Accueil

Rassembler les 14 enfants en demi-cercle face aux deux animatrices. L'animatrice référente rappelle que le héros a besoin de préparer les décors et les petites scènes de son court-métrage, et qu'aujourd'hui chacun va toucher à un morceau de l'histoire. La seconde animatrice montre les trois espaces de travail, reformule avec des mots simples et rassure les enfants qui observent avant d'entrer dans l'action. Expliquer que le groupe va tourner sur trois petits ateliers très courts : un atelier pour préparer un décor, un atelier pour décorer ou coller, et un atelier pour inventer une petite action ou un geste de scène. Donner les règles très simples : on prend le matériel doucement, on attend son tour, on ne court pas entre les tables et on garde la place de chacun. Annoncer dès le départ que les enfants qui terminent avant les autres iront avec la seconde animatrice sur le fil rouge pour compléter un panneau du film ou décorer un coin de scène sans gêner la suite. Si besoin, répartir les enfants en petits groupes de 4 ou 5 pour que chacun puisse manipuler et s'exprimer plus facilement.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animatrice référente lance la séance en racontant que le héros a besoin d'une équipe pour préparer trois scènes du court-métrage : une scène de déplacement, une scène d'aide et une scène de communication. Elle montre rapidement les trois zones de travail et répartit les enfants en 3 petits groupes de 4 ou 5, pour des ateliers très courts et très concrets. La seconde animatrice prend en charge le groupe le plus fragile ou le plus rapide selon le moment, pour le guider de près.
2. Premier passage : un groupe prépare un décor physique au sol en plaçant des repères, des chemins ou des objets simples ; un autre groupe crée un décor artistique en collant, coloriant ou tamponnant ; le troisième groupe invente une petite action avec les accessoires déjà en place. La référente circule entre les groupes pour garder le lien avec l'histoire, tandis que la seconde reste surtout avec le groupe qui manipule le moins facilement pour montrer, rassurer et relancer.
3. Après un premier temps, les groupes changent d'atelier afin que chacun touche à une activité physique, une activité artistique et une activité d'expression. La référente garde le rythme des rotations et annonce clairement quand on change ; la seconde accompagne les transitions, aide à remettre du matériel, et vérifie que les enfants comprennent où aller sans attendre trop longtemps.
4. Quand les trois ateliers ont été vus, les deux animatrices rassemblent les enfants pour construire une petite scène complète : un enfant place un décor, un autre traverse l'espace, un autre aide ou montre un signe, puis le groupe rejoue ensemble la scène une deuxième fois. La référente mène la scène collective ; la seconde se place au bord du groupe pour aider les enfants en difficulté et soutenir ceux qui hésitent à prendre la parole ou le geste.
5. Les enfants qui ont fini avant les autres rejoignent immédiatement le fil rouge tenu par la seconde animatrice : ils complètent un panneau de préparation du film en triant des images, en ajoutant des gommettes ou en décorant un coin du décor avec des motifs simples. Cela évite qu'ils dérangent la fin de la séance et garde le même univers de création.

Décors, scènes et actions en préparation

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

R Rythme

Prévoir un rythme court, concret et très visuel, adapté aux 3-5 ans : temps de démonstration, petit temps de manipulation, puis mini-mise en commun. Les ateliers doivent être assez brefs pour maintenir l'attention, avec une consigne à la fois et des transitions claires entre les espaces. Alternier un temps physique, un temps artistique et un temps d'expression pour éviter la lassitude et permettre à chaque enfant de trouver sa manière de participer. Le groupe peut travailler en petits groupes pendant qu'un autre atelier se déroule, puis tourner rapidement. Prévoir des temps de retour au calme très courts entre deux rotations pour ranger, regarder et repartir sans agitation. Pour les enfants qui finissent plus vite, le fil rouge doit être immédiatement disponible afin qu'ils restent occupés dans le même univers sans déranger la fin de l'activité principale. Le rythme doit laisser le temps d'oser, de refaire et de montrer, sans allonger inutilement les attentes.

A Animation

L'animatrice référente porte le fil narratif de la mission du héros, montre le but de chaque atelier et garde la cohérence entre les décors, les scènes et les actions. Elle donne des consignes courtes, observe l'ensemble des trois groupes, valorise les idées et relie ce que les enfants fabriquent au futur court-métrage. Elle organise les rotations et veille à ce que chacun ait une place, même les plus réservés. La seconde animatrice a un rôle d'accompagnement de proximité : elle se place près du groupe qui manipule le moins facilement ou qui a besoin d'être rassuré, montre les gestes, aide à coller, placer, déplacer ou décorer, et sécurise les allers-retours. Elle prend aussi en charge les enfants qui finissent plus tôt en leur proposant le fil rouge, qu'elle anime comme une activité calme, cohérente avec le thème du film. Les deux animatrices encouragent, reformulent, relancent avec des questions simples : "où va ce décor ?", "comment ton personnage aide ?", "quel geste montre la scène ?". Elles veillent à valoriser l'autonomie, l'entraide et le plaisir de contribuer à la préparation collective.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Petit cercle final : chaque enfant pointe un décor ou une action qu'il a aidé à préparer, puis fait un geste simple pour dire s'il a aimé bouger, créer ou aider. La référente valorise le travail du groupe, et la seconde garde les enfants rapides sur le fil rouge jusqu'au dernier passage.

R Rangement

Annoncer le rangement avant la fin et le faire progressivement. Les enfants participent par petites tâches adaptées à leur âge : remettre les gommettes, regrouper les feuilles, ranger les crayons, rapporter les bacs, replacer les repères de sol et déposer les décors dans les zones prévues. L'animatrice référente vérifie les éléments principaux des scènes et s'assure que les supports du court-métrage sont rangés ou laissés en sécurité pour la suite de la série. La seconde animatrice supervise le coin fil rouge avec les enfants qui y étaient installés et les accompagne pour remettre en ordre les images, coller ce qui doit l'être ou ranger les vignettes. Vérifier qu'aucun petit élément ne reste au sol, que les passages sont dégagés, que les chaises ou bancs sont remis en place si nécessaire et que la salle est sécurisée pour l'activité suivante.

A Analyse

Observer si les enfants ont réellement participé à la préparation des décors, des scènes et des actions et s'ils ont compris leur utilité dans le court-métrage. Vérifier la qualité de la participation : ont-ils osé manipuler, choisir, coller, déplacer ou montrer une idée ? Évaluer si les trois types d'activités ont bien été proposés et si l'alternance physique, artistique et expression a été adaptée à l'âge. Vérifier si la sensibilisation par la lettre du héros a donné du sens à l'activité et a facilité l'engagement. Noter si la répartition des rôles entre l'animatrice référente et la seconde a permis une bonne gestion des trois groupes, une surveillance suffisante et un accompagnement réel des enfants les plus fragiles ou les plus rapides. Observer si le rythme était ni trop long ni trop rapide, avec des transitions fluides et des temps d'attente limités. Identifier si le fil rouge a bien occupé les enfants terminant en avance sans perturber le groupe principal. Repérer les réussites, les difficultés de manipulation, les enfants à soutenir davantage, les consignes à simplifier et les adaptations utiles pour la séance suivante.

Décors, scènes et actions en préparation

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Repères de sol, plots, rubans ou petits cônes pour matérialiser les scènes et les chemins : 6 à 10 selon l'espace	☐	☐
Tapis, nappes plastifiées ou feuilles grand format pour les ateliers au sol : selon l'organisation	☐	☐
Feuilles grand format ou panneaux cartons pour les décors : 3 à 4 supports	☐	☐
Feuilles, gommettes, images à coller, tampons ou éléments de décoration simples : quantité adaptée aux 14 enfants	☐	☐
Colle bâton ou pâte adhésive : quantité adaptée	☐	☐
Feutres ou crayons épais adaptés aux 3-5 ans : à disposition par atelier	☐	☐
Pinceaux et peinture lavable si une touche peinte est prévue : selon le choix d'atelier	☐	☐
Petits accessoires légers pour les scènes (tissus, carton, objets de décor simples) : selon le projet	☐	☐
Panneau ou support du fil rouge sur le thème du court-métrage : 1	☐	☐
Images, pictogrammes ou vignettes à trier pour le fil rouge : quantité adaptée	☐	☐
Bacs, plateaux ou boîtes de tri pour organiser les ateliers : 3 à 4	☐	☐
Chaises ou bancs pour le regroupement : selon le lieu	☐	☐
Éventuellement musique douce ou signal sonore simple pour les transitions : 1 support	☐	☐

Cartes des 3 scènes : déplacement, aide, communication

Cartes illustrées de repérage

Utilisation

À montrer rapidement avant chaque rotation pour que les enfants identifient la scène du moment et se mettent en action sans attente.

Contenu

Format conseillé : 3 cartes A5 ou A6, imagées avec couleurs vives, pictogrammes très lisibles, peu de texte.

CARTE 1 — SCÈNE DE DÉPLACEMENT

Image à représenter : un enfant avance sur un chemin coloré, avec une flèche au sol, quelques repères simples, et un sourire. On peut voir un obstacle doux ou un détour facile à contourner.

Texte court : « Je bouge et je vais d'un endroit à l'autre. »

Repère visuel : flèche bleue + empreinte de pas.

CARTE 2 — SCÈNE D'AIDE

Image à représenter : deux enfants ou un enfant et un adulte coopèrent ; l'un tend la main, l'autre reçoit de l'aide pour passer, porter, ouvrir ou s'installer. Les gestes sont chaleureux et simples.

Texte court : « J'aide un ami à jouer, à passer ou à s'installer. »

Repère visuel : deux mains qui se rejoignent + cœur.

CARTE 3 — SCÈNE DE COMMUNICATION

Image à représenter : un enfant parle, montre une image, fait un signe simple ou regarde un camarade ; autour, des bulles ou symboles de parole et d'écoute.

Texte court : « Je parle, je montre, j'écoute. »

Repère visuel : bulle de parole jaune + oreille.

MODE D'EMPLOI POUR L'ANIMATRICE :

- Montrer une seule carte à la fois.
- Dire le nom de la scène en même temps.
- Faire répéter le mot-clé par les enfants : « bouger », « aider », « parler ».
- Utiliser la carte comme signal de début d'atelier ou de changement de scène.

Repères de parcours et décors au sol

Support de mise en espace

Utilisation

À installer au sol pour construire les chemins, les zones d'arrêt et les espaces de jeu lors de l'atelier physique et de la scène collective.

Contenu

Cette annexe peut être fabriquée avec du papier de couleur, du ruban adhésif, des tapis, des cerceaux, des plots légers ou des feuilles A4 plastifiées.

ÉLÉMENTS À PRÉPARER AU SOL :

1. CHEMIN PRINCIPAL

- 1 longue bande de papier ou de ruban au sol, couleur bleue.
- Rôle : tracer le trajet du héros.
- Consigne enfant : « Tu suis le chemin avec tes pieds. »

2. ZONE DE DÉPART

- 1 carré vert avec une empreinte de pied dessinée.
- Rôle : point de départ du déplacement.
- Consigne enfant : « Je commence ici. »

3. ZONE D'AIDE

- 1 cercle jaune avec un dessin de deux mains.
- Rôle : endroit où un personnage aide un autre.
- Consigne enfant : « Ici, on aide. »

4. ZONE DE COMMUNICATION

- 1 rectangle violet avec une bulle de parole dessinée.
- Rôle : endroit où l'on parle, montre ou écoute.
- Consigne enfant : « Ici, on dit ou on montre. »

5. PETITS REPÈRES DE PARCOURS

- 4 flèches simples à poser entre les zones.
- 4 petits plots ou objets légers pour marquer un passage.
- 2 cerceaux ou rondes au sol pour créer un arrêt ou un détour.
- Rôle : guider sans compliquer.

6. DÉCORS SIMPLES À AJOUTER

- 1 arbre en carton ou dessiné.
- 1 maison, 1 banc ou 1 panneau symbolique.
- 1 objet « aide » : rampe imaginaire, main, marche dessinée, fauteuil symbolique, selon le choix du groupe.
- Rôle : rendre la scène vivante sans surcharger.

INSTALLATION SIMPLE :

- Le chemin bleu va de la zone de départ vers la zone d'aide puis vers la zone de communication.
- Les enfants peuvent déplacer un objet léger, poser une image ou marcher de zone en zone.
- L'atelier doit rester simple : un seul parcours, trois zones, quelques repères.

VARIANTE TRÈS SIMPLE POUR LES PETITS :

- Un seul trajet avec départ, arrêt, arrivée.
- L'enfant marche, s'arrête, puis montre un geste d'aide ou de parole.

Fiche mission des deux animatrices

Fiche mémo organisationnelle

Utilisation

À garder en main pendant la séance pour répartir les rôles, lancer les rotations et sécuriser le rythme des ateliers.

Contenu

PUBLIC : 14 enfants de 3 à 5 ans

OBJECTIF : préparer 3 scènes du court-métrage avec un atelier physique, un atelier artistique et un atelier d'expression.

RÔLE DE L'ANIMATRICE RÉFÉRENTE

- Elle raconte la mission du héros au départ.
- Elle présente les 3 scènes et les 3 zones de travail.
- Elle répartit les enfants en 3 groupes de 4 à 5 enfants.
- Elle lance les rotations et annonce clairement les changements.
- Elle garde le lien avec l'histoire pendant toute la séance.
- Elle mène le temps collectif final.

POSITIONNEMENT CONSEILLÉ :

- Au démarrage : face au groupe, bien visible, au centre.
- Pendant les ateliers : en circulation entre les 3 zones, avec une attention particulière sur le rythme général.
- Au moment des rotations : au point de passage central pour guider le changement.
- En fin de séance : au centre du regroupement pour conduire la scène complète puis le bilan.

RÔLE DE LA SECONDE ANIMATRICE

- Elle accompagne de près le groupe le plus fragile ou le plus rapide selon le besoin du moment.
- Elle montre les gestes, rassure, reformule et aide à entrer dans l'action.
- Elle soutient les enfants qui manipulent moins facilement.
- Elle aide aux transitions : ranger, passer d'un atelier à l'autre, comprendre où aller.
- Elle prend en charge le fil rouge pour les enfants qui finissent avant les autres.

POSITIONNEMENT CONSEILLÉ :

- Dans l'atelier physique : proche des enfants pour guider le corps et sécuriser les déplacements.
- Dans l'atelier artistique : assise ou à genoux à hauteur d'enfant, pour accompagner le geste fin.
- Dans l'atelier d'expression : à côté des enfants timides, pour encourager un mot ou un geste.
- Pendant les changements : au bord du groupe pour éviter la dispersion.

RÉPARTITION DES 3 ATELIERS

1. Atelier physique : repères de parcours et décors au sol.
2. Atelier artistique : collage, coloriage, tamponnage, décoration.
3. Atelier d'expression : petite action jouée avec les accessoires.

CONSIGNES DE ROTATION

- Durée courte par atelier.
- Un signal simple annonce le changement : parole, clochette douce ou main levée.
- Les enfants rejoignent calmement l'atelier suivant.
- La seconde vérifie que personne ne reste sans place.

POINTS DE VIGILANCE

- Garder des consignes très courtes.

- Montrer avant de demander.
- Valoriser chaque participation.
- Éviter l'attente inutile.
- Prévoir que les enfants les plus rapides aient tout de suite le fil rouge.

Atelier fil rouge : panneau de préparation du film

Support d'activité d'attente

Utilisation

À proposer aux enfants qui ont fini avant les autres pour les occuper calmement dans le même univers sans gêner l'activité principale.

Contenu

FORMAT DU PANNEAU : 1 grande feuille ou affiche cartonnée placée sur une table ou au mur.

TITRE DU PANNEAU : « On prépare le film du héros »

OBJECTIF : compléter un panneau simple avec tri, gommettes, images et décoration.

ÉLÉMENTS À PRÉVOIR SUR LE PANNEAU :

- 3 grandes cases avec pictogrammes :
 1. « Je bouge »
 2. « J'aide »
 3. « Je parle / je montre »
- 1 petit dessin du héros au centre.
- 1 bande "super-pouvoirs de la différence".
- 1 espace libre pour coller des gommettes ou motifs.

TÂCHES POSSIBLES POUR LES ENFANTS :

1. Trier des images simples
 - Mettre ensemble les images du déplacement, de l'aide et de la communication.
 - Consigne : « Mets ici ce qui ressemble à bouger. »
2. Coller des gommettes
 - Utiliser des gommettes rondes, étoiles, cœurs ou formes simples.
 - Consigne : « Tu mets une gommette dans la bonne case. »
3. Décorer le panneau
 - Ajouter des traits, des points, des soleils, des bulles ou des petits motifs.
 - Consigne : « Tu décores autour du héros. »
4. Compléter le coin des super-pouvoirs
 - Coller une image ou dessiner un petit symbole pour montrer : main, cœur, étoile, oreille, roue, pas, bulle.
 - Consigne : « Choisis un super-pouvoir de la différence. »

MATÉRIEL SIMPLE :

- gommettes
- colle ou adhésif repositionnable
- images déjà découpées
- crayons gras ou feutres épais
- panneau prêt à l'emploi

RÈGLE DE FONCTIONNEMENT :

- Les enfants viennent un par un ou par deux.
- L'activité reste calme et rapide.
- Une fois terminé, l'enfant peut montrer son panneau à l'adulte puis revenir en silence au groupe ou attendre le regroupement.

- Ce panneau doit rester dans le même univers que le court-métrage : le héros aide, chacun participe, chacun a sa place.

Mini-bilan gestuel de fin

Grille de verbalisation simple

Utilisation

À utiliser en cercle final pour permettre à chaque enfant de dire ce qu'il a préféré avec un mot, un geste ou en pointant une image.

Contenu

FORMAT CONSEILLÉ : une feuille avec 4 grandes images très simples et un espace pour que l'enfant pointe ou mime.

TITRE : « Aujourd'hui, j'ai aimé... »

IMAGES À PLACER SUR LA GRILLE :

1. Un chemin avec des pas — pour le déplacement.
2. Deux mains qui s'aident — pour l'aide.
3. Une bulle de parole ou une oreille — pour la communication.
4. Une étoile ou un cœur — pour dire « j'ai aimé tout le film ».

MODE D'UTILISATION :

- L'animatrice montre la grille.
- Chaque enfant pointe l'image qui correspond à ce qu'il a préféré.
- Si l'enfant ne parle pas, il peut faire un geste : marcher, tendre la main, parler, montrer un cœur avec les mains.
- L'adulte reformule simplement : « Tu as aimé aider. » / « Tu as aimé marcher. » / « Tu as aimé parler. »

PHRASES COURTES POUR ACCOMPAGNER LE BILAN :

- « J'ai aimé bouger. »
- « J'ai aimé aider. »
- « J'ai aimé montrer. »
- « J'ai aimé le héros. »
- « J'ai aimé jouer avec les autres. »

GRILLE PRATIQUE :

- Prévoir des images grandes et contrastées.
- Laisser un temps de réponse court.
- Ne pas obliger l'enfant à parler s'il préfère montrer.
- Valoriser tous les choix.

VARIANTE TRÈS SIMPLE :

- Une seule question : « Qu'est-ce que tu as aimé ? »
- L'enfant répond en pointant ou en faisant un geste.

Jouer, coopérer, aider, tous ensemble...que de beaux mots

O Objectif

CHOIX RETENU

- Expérimenter le vivre-ensemble à travers des actions physiques, artistiques et expressives qui demandent de s'écouter, de s'attendre et de s'entraider.
- Mobiliser sa créativité pour inventer des façons d'aider, de communiquer et de jouer ensemble autour du thème du handicap, avec un temps d'accompagnement différencié par les deux animatrices et un fil rouge sur le même univers pour les enfants ayant terminé avant les autres.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

A. Ce matin, le héros du film a reçu un message très important : pour réussir sa scène, il doit apprendre à jouer, coopérer et aider ses amis en faisant chacun à sa façon. L'animatrice référente raconte l'histoire et lance la mission, pendant que la seconde animatrice montre les gestes avec les enfants et accueille déjà ceux qui auront fini plus vite pour préparer le petit panneau du film sur le même thème.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé, sécurisé et modulable pour permettre à la fois le parcours physique, la création artistique et les mini-scènes d'expression. Installer au centre une zone libre de circulation pour les passages en petit groupe et les actions collectives, avec des repères au sol simples et bien visibles pour les 3-5 ans. Prévoir sur un côté une table basse ou un tapis pour l'atelier artistique avec les gommettes, les images, les feutres et la fresque, et sur un autre côté un coin calme dédié au fil rouge pour les enfants qui terminent avant les autres. Garder un passage libre entre les espaces pour éviter les croisements et les bousculades. L'animatrice référente se positionne de façon visible au centre ou légèrement en avant du groupe pour raconter, annoncer les consignes et gérer les passages. La seconde animatrice se place d'abord près des enfants les plus jeunes ou les plus hésitants, puis sur le côté du parcours ou au bord du coin fil rouge pour accompagner, sécuriser et relancer. Vérifier le sol non glissant, l'absence d'obstacles, la stabilité des éléments posés au sol et adapter les déplacements aux capacités du groupe. Si la séance se déroule en extérieur, prévoir une zone à l'ombre, de l'eau à disposition et une adaptation météo.

A Accueil

Rassembler les 14 enfants en demi-cercle face aux deux animatrices. L'animatrice référente rappelle très simplement l'histoire du héros et annonce qu'aujourd'hui, il a besoin d'apprendre les mots du vivre-ensemble : jouer, coopérer, aider et attendre. La seconde animatrice aide à reformuler, montre les gestes et rassure les enfants qui ont besoin de voir avant d'essayer. Expliquer que la séance va se dérouler en petits temps courts : bouger ensemble, créer une image commune, puis jouer une petite scène. Présenter dès le début la règle de fonctionnement : écouter, attendre son tour, garder de la place autour de soi et respecter les autres. Si un petit groupe tourne par atelier, expliquer simplement où chacun commence. Annoncer aussi le fil rouge pour les enfants qui finissent avant les autres : ils iront avec la seconde animatrice compléter le panneau du film sur le même thème, pour rester occupés sans gêner le groupe principal.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animatrice référente lance la séance en annonçant que le héros a besoin de retrouver "les mots du vivre-ensemble" : jouer, coopérer, aider, attendre. Elle montre une première image et demande aux enfants de la faire vivre avec le corps. La seconde animatrice se place au plus près des enfants les plus jeunes pour leur montrer comment faire le geste et les aider à oser participer.
2. Premier temps : un parcours express en groupe. Les enfants avancent dans l'espace en suivant des repères au sol, mais à chaque repère ils doivent réaliser une action collective simple : se donner la main, attendre un camarade, tendre un bras pour aider, ou s'arrêter ensemble. L'animatrice référente annonce chaque consigne, la seconde sécurise les déplacements et accompagne les enfants qui ont besoin d'un rappel individuel.
3. Deuxième temps : une petite création artistique de groupe. Les enfants fabriquent ensemble une grande fresque du court-métrage avec des gommettes, des images et des traces de mains pour montrer qu'on peut faire ensemble malgré les différences. L'animatrice référente donne la structure de la fresque, la seconde s'installe avec les enfants qui ont besoin d'être soutenus ou de manipuler plus lentement.
4. Troisième temps : une mini-scène d'expression. Par petits passages de deux ou trois, les enfants rejouent une situation très simple : un ami a besoin d'aide, un autre lui répond, un troisième encourage. La référente gère les passages et les mots-clés, la seconde se place sur le côté pour accompagner le jeu, souffler un geste si besoin et maintenir l'attention du groupe.
5. Les enfants qui finissent avant les autres vont directement au fil rouge avec la seconde animatrice. Ils complètent un panneau du film avec les images des mots du jour, puis décorent un espace avec des éléments simples liés à l'entraide. Ce fil rouge garde la même logique que l'activité principale et évite qu'ils perturbent la fin du groupe.

Jouer, coopérer, aider, tous ensemble...que de beaux mots

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

R Rythme

Prévoir un rythme dynamique mais lisible, adapté aux 3-5 ans : une entrée courte dans l'histoire, puis des séquences brèves qui alternent action physique, création artistique et expression. Les consignes doivent être simples, une à la fois, avec démonstration immédiate. Le parcours express doit rester court pour éviter l'attente, la fresque doit se construire par petits ajouts rapides, et la mini-scène doit se jouer par petits passages de deux ou trois enfants. Prévoir des transitions claires entre chaque temps pour garder l'attention et éviter la dispersion. L'alternance individuel, petit groupe et collectif permet de maintenir l'engagement tout en laissant chacun participer à son rythme. Pour les enfants qui finissent vite, le fil rouge doit être prêt immédiatement afin de conserver le calme et le lien avec le thème jusqu'à la fin de l'activité principale.

A Animation

L'animatrice référente porte le fil conducteur du héros, donne le cadre et structure les différents temps de la séance. Elle annonce les consignes courtes, montre le modèle si nécessaire, relance le groupe avec des mots simples et valorise les essais : aider, attendre, coopérer, jouer ensemble. Elle gère les passages collectifs, observe le groupe dans son ensemble et veille à ce que chacun ait sa place dans l'activité. La seconde animatrice accompagne davantage le concret : elle se place près des enfants les plus hésitants, montre les gestes, aide à manipuler, sécurise les déplacements et soutient les prises d'initiative. Sur le temps artistique, elle aide les enfants à coller, choisir ou compléter la fresque. Sur le temps moteur, elle veille aux distances, au départ et à l'arrivée. Elle prend aussi en charge le fil rouge comme un prolongement calme et cohérent du thème pour les enfants en avance. Les deux animatrices valorisent l'entraide, la coopération et l'expression de chacun, sans compétition, en encourageant les enfants à trouver leur manière de participer.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Petit rituel de conclusion : chaque enfant colle sa main ou sa gommette sur l'affiche du film, puis fait un geste pour dire "j'aide", "je joue" ou "j'attends". La référente valorise le groupe, la seconde termine avec les enfants en avance le panneau du court-métrage.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif et annoncé avant la fin. Les enfants participent par petites actions adaptées à leur âge : ramasser les cartes, remettre les feutres, regrouper les feuilles, déposer les gommettes restantes, ranger les plots et remettre les bacs à leur place. L'animatrice référente vérifie le matériel principal et s'assure que l'espace central est à nouveau dégagé et sécurisé. La seconde animatrice supervise le coin fil rouge avec les enfants qui y étaient installés et accompagne ceux qui ont terminé plus tôt dans le rangement de leur support. Vérifier qu'aucun petit élément ne reste au sol, que les chaises ou bancs sont replacés si besoin et que la salle est remise en ordre selon les règles de la structure. Si l'activité a eu lieu dehors, vérifier aussi que rien n'est oublié et que l'espace est laissé propre et sans danger.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont réellement expérimenté le vivre-ensemble à travers les actions physiques, artistiques et expressives proposées. Observer si chacun a pu attendre, aider, coopérer, jouer ou communiquer avec les autres, même de façon très simple. Évaluer si la sensibilisation par le héros a bien donné envie d'entrer dans l'activité et si les mots du vivre-ensemble ont été compris et réutilisés. Mesurer si l'alternance entre mouvement, création et expression a été adaptée à l'âge et au niveau d'attention des 3-5 ans. Noter si la répartition entre l'animatrice référente et la seconde a permis une bonne gestion du groupe, une surveillance suffisante et un accompagnement réel des enfants plus réservés ou plus rapides. Observer si le fil rouge a bien occupé les enfants terminant avant les autres sans perturber la fin de l'activité principale. Identifier les réussites, les difficultés de compréhension, les enfants à soutenir davantage, les consignes à simplifier et les adaptations utiles pour la prochaine séance de la série.

Jouer, coopérer, aider, tous ensemble...que de beaux mots

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Repères de sol, plots ou petits cônes : 6 à 10 selon l'espace	☐	☐
Tapis ou nappe de sol pour la zone artistique : 1	☐	☐
Grande fresque ou affiche support du court-métrage : 1	☐	☐
Gommettes, images à coller et petits éléments de décoration : quantité adaptée aux 14 enfants	☐	☐
Feuilles ou vignettes pour le fil rouge : quantité adaptée	☐	☐
Colle bâton ou pâte adhésive : quantité adaptée	☐	☐
Feutres ou crayons gras adaptés à l'âge : à disposition par atelier	☐	☐
Cartes ou images des mots du vivre-ensemble : 1 jeu collectif	☐	☐
Chaises ou bancs pour le regroupement : selon le lieu	☐	☐
Bacs, plateaux ou boîtes de tri pour organiser le matériel : 3 à 4	☐	☐
Musique douce ou signal sonore simple pour les transitions, si utilisé : 1 support	☐	☐
Matériel de rangement rapide : panier ou boîte pour les petites pièces	☐	☐

Cartes des mots du vivre-ensemble

Cartes images-mots

Utilisation

Support de sensibilisation et de mise en mouvement. L'animatrice référente montre une carte, nomme le mot, puis invite les enfants à le représenter avec le corps. La seconde animatrice aide les plus petits à comprendre le geste et à oser participer.

Contenu

Planche de 4 cartes à imprimer et découper. Format conseillé : 1 carte = 1 image simple + 1 mot en gros.

1. JOUER

Image à représenter : deux enfants assis au sol avec des cubes ou une balle entre eux, souriants, en train de partager un jeu.

Mot écrit : JOUER

Consigne gestuelle associée : « On fait comme si on jouait ensemble avec les mains, le regard et un sourire. »

2. AIDER

Image à représenter : un enfant tend la main à un autre pour l'aider à se relever ou à attraper un objet.

Mot écrit : AIDER

Consigne gestuelle associée : « On tend une main ouverte vers un camarade. »

3. ATTENDRE

Image à représenter : un enfant debout, les pieds calmes, mains sur le ventre ou derrière le dos, avec un autre enfant qui passe devant lui.

Mot écrit : ATTENDRE

Consigne gestuelle associée : « On se fige doucement et on reste tranquille jusqu'au tour suivant. »

4. COOPÉRER

Image à représenter : trois enfants qui portent ensemble un objet léger ou assemblent une grande pièce de puzzle.

Mot écrit : COOPÉRER

Consigne gestuelle associée : « On montre qu'on fait ensemble, chacun à sa place. »

Conseil de présentation : la référente garde les cartes face visible au fur et à mesure, la seconde peut montrer le geste en même temps devant le groupe ou en petit face-à-face avec les enfants les plus jeunes.

Repères du parcours express

Support de motricité

Utilisation

Repères à installer au sol pour guider le parcours collectif. À chaque repère, l'animatrice référente annonce l'action à faire ensemble. La seconde animatrice sécurise les déplacements, rappelle la consigne et accompagne les enfants qui ont besoin d'aide.

Contenu

Planche de 4 repères au sol à imprimer en grand, plastifier si possible, puis poser à distance régulière dans l'espace.

Repère 1 : LE CERCLE DU DÉPART

Visuel : un grand cercle simple avec 2 petites silhouettes à l'intérieur.

Action collective : tous les enfants se placent dans le cercle, puis se regardent avant de partir.

Consigne orale : « On se met ensemble pour commencer. »

Repère 2 : LA MAIN QUI AIDE

Visuel : une main ouverte, paume vers le haut.

Action collective : un enfant tend sa main à un autre, ou les enfants se donnent la main pour avancer doucement.

Consigne orale : « Ici, on aide un ami à avancer. »

Repère 3 : LE PETIT ATTENTE

Visuel : un petit banc dessiné ou une silhouette calme avec un sablier simple.

Action collective : les enfants s'arrêtent tous ensemble et marquent une pause de 3 secondes.

Consigne orale : « On attend les copains. »

Repère 4 : LE STOP ENSEMBLE

Visuel : un gros stop rond ou un carré rouge très simple.

Action collective : le groupe s'arrête net, puis redémarre au signal de l'adulte.

Consigne orale : « On s'arrête tous en même temps. »

Installation conseillée : faire un circuit très court et lisible, avec peu de distance entre les repères. La référente annonce chaque étape au groupe, la seconde se place au milieu ou en fin de file pour accompagner les derniers enfants et éviter les débordements.

Modèle de fresque collective

Affiche support

Utilisation

Base de la création artistique de groupe. L'animatrice référente propose la structure de la fresque. La seconde anime les enfants qui ont besoin d'être guidés, aide au collage et encourage les manipulations plus lentes.

Contenu

Grande affiche à préparer au format paysage. Titre en haut : « Notre court-métrage : jouer, coopérer, aider ensemble ».

Structure de l'affiche :

1. En haut à gauche : un grand espace pour coller le titre du film

Emplacement prévu : bande vide avec le texte à recopier ou déjà imprimé.

2. En haut à droite : un cadre « Les mots du vivre-ensemble »

À l'intérieur, prévoir 4 petits emplacements ronds ou carrés pour coller :

- une gommette autour de JOUER
- une gommette autour de AIDER
- une gommette autour de ATTENDRE
- une gommette autour de COOPÉRER

3. Au centre : un grand décor commun

Décor à dessiner ou imprimer : un chemin, un ciel, quelques maisons ou arbres très simples, et un espace vide au milieu pour accueillir les traces de mains.

Consigne : « Ici, on place les mains de tous les enfants. »

4. À gauche du centre : zone « Je joue »

Petit cadre vide avec un pictogramme simple de ballon ou de cube.

Consigne : coller 2 ou 3 images de jeu ou une gommette colorée.

5. Au milieu du centre : zone « J'aide »

Petit cadre vide avec un pictogramme simple de main ouverte.

Consigne : coller une image d'entraide ou faire une trace de main.

6. À droite du centre : zone « J'attends »

Petit cadre vide avec un pictogramme simple de sablier ou d'enfant calme.

Consigne : coller une gommette ou un petit morceau de papier coloré.

7. En bas : bandeau « Ensemble, c'est plus facile »

Prévoir une grande ligne vide pour coller les traces de mains des enfants ou leurs empreintes de doigts.

Éléments à prévoir sur l'affiche :

- 14 emplacements de mains au total si possible, en laissant la possibilité de répartir les traces de mains de tous les enfants.
- quelques petits espaces libres pour coller des gommettes et images.
- un cadre final en bas à droite : « Notre équipe » pour y coller une photo de groupe ou dessiner 14 petits ronds représentant les enfants.

Consigne de groupe : chaque enfant participe à sa manière, en collant, en appuyant sa main, ou en choisissant une gommette. La seconde animatrice accompagne les enfants qui ont besoin d'une tâche plus simple et évite l'attente en guidant les manipulations.

Cartes de mini-scènes d'entraide

Cartes situations

Utilisation

Support pour le temps d'expression en petits passages de 2 ou 3 enfants. L'animatrice référente annonce la situation et aide à dire les mots-clés. La seconde animatrice soutient le jeu, peut souffler un geste, rassurer et maintenir l'attention du groupe.

Contenu

Planche de 6 cartes-situations à imprimer. Chaque carte peut être montrée une par une. Les scènes doivent rester très courtes, simples et jouées avec gestes.

1. UN AMI N'ARRIVE PAS À PRENDRE SON BALLON

Situation : un enfant veut le ballon mais il est un peu trop loin.

Mots-clés à faire entendre : « Je t'aide », « Tiens », « On peut le prendre ensemble ».

Gestes : tendre le ballon, se pencher, montrer la main ouverte.

2. UN ENFANT ATTEND SON TOUR

Situation : un enfant veut passer en premier mais un autre est déjà en train de jouer.

Mots-clés à faire entendre : « J'attends », « Après toi », « C'est ton tour ».

Gestes : reculer d'un pas, lever un doigt pour montrer son tour, sourire.

3. UN AMI TOMBE OU S'ASSIED PAR TERRE

Situation : un enfant est au sol et a besoin d'aide pour se relever ou se rapprocher.

Mots-clés à faire entendre : « Je t'aide », « Viens », « Doucement ».

Gestes : tendre la main, se mettre à la hauteur de l'autre, aider sans brusquer.

4. DEUX ENFANTS VEULENT JOUER AU MÊME JEU

Situation : les deux veulent la même place ou le même objet.

Mots-clés à faire entendre : « On partage », « On fait ensemble », « Un à deux ».

Gestes : rapprocher les objets, montrer deux places, faire un sourire d'accord.

5. UN AMI NE COMPREND PAS TOUT DE SUITE

Situation : un enfant ne comprend pas la consigne ou a besoin de voir le geste.

Mots-clés à faire entendre : « Regarde », « Je montre », « On recommence ».

Gestes : refaire le geste lentement, montrer avec les mains, attendre le regard.

6. TOUT LE MONDE RÉUSSIT ENSEMBLE

Situation : le groupe a terminé une action avec aide et coopération.

Mots-clés à faire entendre : « Bravo nous tous », « Ensemble », « On a réussi ».

Gestes : applaudir doucement, lever les bras, faire un petit signe de victoire collectif.

Consigne d'utilisation : choisir 2 ou 3 cartes selon le temps disponible. Les enfants jouent la scène pendant quelques secondes seulement.

La référente garde le fil des mots. La seconde aide les enfants plus timides à entrer dans le jeu par un geste simple ou une phrase courte.

Panneau fil rouge du court-métrage

Affiche d'occupation autonome

Utilisation

Activité calme pour les enfants qui ont terminé avant les autres. Ce panneau permet de rester sur le même univers sans gêner la fin de l'activité principale. La seconde animatrice s'en occupe avec les enfants avancés pendant que la référente termine avec le groupe principal.

Contenu

Affiche à préparer en format moyen, visible et facile à compléter petit à petit.

Titre du panneau : « En attendant la fin du tournage... je prépare le film ! »

Sous-titre : « Je joue, j'aide, je coopère, j'attends »

Organisation du panneau en 4 zones calmes :

1. ZONE 1 : Je colle un mot

Prévoir 4 petites cases vides avec les mots écrits en modèle :

- JOUER
- AIDER
- ATTENDRE
- COOPÉRER

Consigne : l'enfant colle une petite image, une gommette ou repasse le mot avec le doigt.

2. ZONE 2 : Je décore un héros de l'entraide

Prévoir le contour simple d'un personnage neutre, sans référence protégée, avec 3 éléments à colorier ou décorer : cape, chaussure, sourire.

Consigne : ajouter des gommettes, des traits, ou des couleurs pour faire un héros qui aide les autres.

3. ZONE 3 : Je choisis un super-pouvoir de la différence

Prévoir 3 cases à compléter :

- « Il écoute bien »
- « Il tend la main »
- « Il attend son ami »

L'enfant peut entourer une case, coller une gommette ou dessiner un petit signe.

4. ZONE 4 : Notre décor du film

Prévoir un grand espace libre avec quelques éléments simples à coller : étoiles, nuages, chemin, cœurs, mains.

Consigne : chaque enfant avancé ajoute un petit élément de décoration.

Matériel conseillé : gommettes de 3 couleurs, crayons gras, 1 planche d'images simples, colle en bâton, quelques petites formes prédécoupées.

Fonctionnement avec la seconde animatrice : elle accueille 2 à 4 enfants maximum en autonomie guidée, leur donne une seule tâche à la fois et les fait revenir vers l'activité principale quand le groupe est prêt. Le panneau peut rester visible jusqu'à la fin de la séance pour montrer le lien avec le court-métrage.

Répétition générale

O Objectif

CHOIX RETENU

- Mémoriser et enchaîner les scènes du court-métrage en mobilisant le corps, la voix et les gestes, afin de préparer une présentation fluide et compréhensible pour le tournage.
- Gagner en autonomie et en confiance en tenant sa place dans le groupe, avec l'animatrice référente qui guide les enchaînements et la seconde qui soutient les enfants ayant besoin d'un rappel ou d'un accompagnement plus proche.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Ce matin, le héros a perdu son scénario juste avant la grande répétition d'aujourd'hui, et il a besoin de nous pour remettre les scènes dans le bon ordre avec nos corps, nos voix et nos gestes pour pouvoir montrer dans le mini film les supers pouvoirs de la différence.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée, calme et sécurisée, avec un grand espace central libre pour la répétition collective et les passages au centre. Installer les chaises ou bancs en arc de cercle pour que tous les enfants voient bien les images, les scènes et les deux animatrices. Prévoir un espace au sol ou une table basse pour poser les images du scénario mélangé et la frise du court-métrage, afin que les enfants puissent les observer et les remettre en ordre. Aménager un coin "reprise rapide" sur un côté pour les petits groupes qui préparent une scène, avec suffisamment de place pour bouger sans se gêner. Prévoir un coin fil rouge à part mais visible, avec table ou tapis, pour les enfants qui terminent avant les autres ; ce coin doit rester calme pour ne pas perturber la répétition principale. L'animatrice référente se place au centre ou légèrement en avant, bien visible de tous, pour guider les enchaînements et faire les liens entre les scènes ; la seconde animatrice se positionne près des enfants les moins à l'aise, puis en bout de ligne ou sur le côté pour soutenir les passages, rassurer et prendre en charge le fil rouge. Vérifier l'absence d'obstacles, le sol non glissant, la circulation libre entre les zones et l'accessibilité des images et du matériel à hauteur d'enfant.

A Accueil

Rassembler les 14 enfants en arc de cercle face aux deux animatrices. L'animatrice référente raconte brièvement que le héros a perdu son scénario et qu'il faut remettre les scènes dans le bon ordre pour la répétition générale. Elle montre les images mélangées et explique que chacun va aider avec son corps, sa voix ou ses gestes. La seconde animatrice aide à reformuler avec des mots très simples, montre comment observer les images et rassure les enfants qui ont besoin d'un modèle proche. Expliquer que le groupe va travailler par petits binômes ou trinômes, puis montrer les scènes ensemble au centre. Dire les règles de sécurité : on attend son tour, on regarde les autres, on parle doucement, on se déplace sans courir et on garde sa place. Annoncer dès le début que les enfants qui finissent avant les autres iront avec la seconde animatrice sur le fil rouge pour compléter le panneau du film sans gêner la répétition principale.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animatrice référente installe les enfants en arc de cercle et raconte que le héros a besoin d'une équipe pour remettre son scénario dans l'ordre. Elle pose au sol 3 à 5 images de scènes mélangées et invite le groupe à les remettre ensemble. La seconde animatrice se positionne à côté des enfants les moins à l'aise pour les aider à observer, choisir et oser donner une idée.
2. Les enfants sont répartis en petits binômes ou trinômes. Chaque petit groupe reçoit une scène à préparer : un enfant fait l'action, un autre le geste ou le mot-clé, le troisième regarde et aide à corriger. La référente circule, valide l'ordre et rappelle les transitions simples ; la seconde accompagne les enfants plus rapides en leur donnant immédiatement une nouvelle scène à préparer ou à rejouer.
3. Les groupes se succèdent au centre pour montrer leur scène, puis se replacent au bon endroit dans la frise du court-métrage. La référente organise l'ordre de passage et les enchaînements, pendant que la seconde veille à ce que les enfants attendent calmement et restent engagés avec un petit rappel corporel ou une mini-répétition du geste.
4. Une fois toutes les scènes posées, les deux animatrices font rejouer l'ensemble en mode "train du film" : un groupe lance la scène, le suivant prend le relais, puis le groupe suivant. La référente garde la continuité, la seconde se place en bout de chaîne pour aider les enfants à entrer au bon moment et à ne pas casser l'enchaînement.
5. Le fil rouge est confié à la seconde animatrice pour les enfants qui ont fini en avance : ils complètent un panneau avec les scènes du film en collant les images dans l'ordre, ou en ajoutant un symbole simple sur la scène qu'ils ont aimée. Ce temps calme leur permet de rester dans la répétition sans gêner les autres.

Répétition générale

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

R Rythme

Prévoir un rythme progressif, clair et rassurant, adapté aux 3-5 ans. Commencer par un temps court d'observation et de remise en ordre des images, puis passer à des petits temps de préparation en binômes ou trinômes, avant de montrer les scènes au centre. Les consignes doivent être très courtes et données une à une pour garder l'attention. Alternier des temps d'action, des temps d'attente très brefs et des retours collectifs pour éviter la fatigue. L'alternance individuel, petit groupe et collectif doit permettre à chacun d'entrer dans la répétition sans pression. Les transitions entre les scènes doivent être fluides et annoncées clairement par l'animatrice référente. Les enfants qui terminent vite doivent pouvoir rejoindre immédiatement le fil rouge afin de ne pas gêner le déroulement principal et de rester dans la même histoire du court-métrage.

A Animation

L'animatrice référente conduit la répétition générale comme un fil narratif simple et sécurisé. Elle donne les consignes, remet les scènes dans l'ordre avec le groupe, valide les transitions et relance les enfants avec des phrases courtes : "à ton tour", "on regarde", "on rejoue", "on enchaîne". Elle veille à la cohérence des scènes et à la compréhension globale du court-métrage. La seconde animatrice accompagne de près les enfants qui ont besoin d'un rappel, montre les gestes si besoin, aide à se mettre en place, rassure les plus hésitants et sécurise les déplacements. Elle peut reformuler à hauteur d'enfant, rappeler un mot-clé ou souffler le début d'une scène. Pendant les passages en petits groupes, elle soutient les enfants qui ont plus de mal à attendre ou à rester concentrés. Elle prend aussi en charge le fil rouge pour les enfants en avance, avec une activité calme sur le même thème. Les deux animatrices valorisent les essais, encouragent l'autonomie, évitent les corrections trop longues et privilégient la réussite collective de l'enchaînement.

F Fin

CHOIX RETENU

B. Petit rituel de fin en cercle : on rejoue une dernière fois la chaîne des scènes très vite, puis chacun fait le geste de son super-pouvoir de la différence. La référente valorise le groupe, pendant que la seconde accompagne calmement les enfants rapides avec le panneau du film.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif, annoncé avant la fin de la répétition. Les enfants participent par petites tâches adaptées : remettre les images du scénario dans leur boîte ou leur pochette, ranger la frise, regrouper les feutres, ramasser la colle, replacer les bancs ou les chaises si besoin. L'animatrice référente vérifie que les scènes et le support principal sont rangés ou mis à l'abri pour le tournage. La seconde animatrice supervise le rangement du coin fil rouge avec les enfants qui y étaient installés et accompagne ceux qui ont terminé avant les autres dans la remise en ordre du matériel. Vérifier qu'aucune image ne reste au sol, que les petits éléments sont bien récupérés et que l'espace central est dégagé et sécurisé. Si nécessaire, préparer à l'avance les scènes à garder pour la séance suivante ou pour le tournage.

A Analyse

Observer si les enfants ont réussi à mémoriser et enchaîner les scènes dans le bon ordre avec le corps, la voix et les gestes. Vérifier si chacun a pu tenir sa place dans le groupe, participer à une scène et comprendre le lien entre les images et le scénario. Évaluer l'efficacité de la sensibilisation : l'histoire du scénario perdu a-t-elle motivé les enfants à remettre les scènes en ordre ? Noter si le rythme était adapté aux 3-5 ans, avec des temps courts, des transitions claires et une alternance suffisante entre observation, action et retour collectif. Mesurer si la répartition entre l'animatrice référente et la seconde a permis une bonne gestion du groupe, une sécurité suffisante et un accompagnement réel des enfants les plus hésitants. Vérifier si le fil rouge a bien occupé les enfants les plus rapides sans perturber la répétition principale. Repérer les scènes les mieux maîtrisées, les moments de confusion, les enfants qui ont besoin d'un rappel plus proche, et les ajustements utiles pour le tournage final : ordre des scènes, consignes plus simples, gestes à renforcer ou transitions à revoir.

Répétition générale

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Images ou cartes des scènes du court-métrage à remettre dans l'ordre : 3 à 5 selon les scènes prévues	☐	☐
Frise ou bandeau support pour l'ordre des scènes : 1	☐	☐
Panneau fil rouge du film : 1	☐	☐
Images, symboles ou vignettes à coller sur le panneau fil rouge : quantité adaptée	☐	☐
Colle bâton ou pâte adhésive : quantité adaptée	☐	☐
Feutres épais ou crayons gras : à disposition	☐	☐
Chaises ou bancs pour le regroupement : selon la salle	☐	☐
Tapis ou table basse pour poser les scènes : 1 espace	☐	☐
Petits repères visuels pour matérialiser l'ordre de passage ou les zones : selon besoin	☐	☐
Éventuellement musique douce ou signal sonore simple pour les transitions : 1 support si utilisé	☐	☐
Matériel de rangement des images et panneaux : pochettes, boîtes ou enveloppes	☐	☐

Frise des scènes du court-métrage

Support de classement illustré

Utilisation

À poser au sol ou sur une table pour aider le groupe à remettre les scènes du film dans le bon ordre pendant la répétition générale.

Contenu

FRISE À IMPRIMER EN GRAND FORMAT

Découper ou plastifier les 5 scènes ci-dessous puis les placer mélangées. L'animatrice référente guide l'ordre, les enfants proposent, la seconde aide à observer et à replacer.

Ordre du film : 1 → 2 → 3 → 4 → 5

[SCÈNE 1]

Titre : Le héros remarque un copain en difficulté

Illustration à prévoir : un enfant héros regarde autour de lui et voit un autre enfant qui a besoin d'aide.

Repère visuel : un petit point d'interrogation au-dessus du héros.

Texte simple : "Oh ! Tu as besoin d'aide ?"

[SCÈNE 2]

Titre : Le héros propose une aide simple

Illustration à prévoir : le héros tend la main, ouvre la porte, pousse une chaise ou montre le chemin selon le besoin.

Repère visuel : une main ouverte.

Texte simple : "Je peux t'aider."

[SCÈNE 3]

Titre : Tout le monde joue ensemble

Illustration à prévoir : plusieurs enfants jouent ensemble avec des gestes adaptés : rouler une balle, faire un jeu assis, se passer un objet, danser doucement.

Repère visuel : un cercle autour des enfants.

Texte simple : "On peut jouer chacun à sa façon."

[SCÈNE 4]

Titre : Les super-pouvoirs de la différence

Illustration à prévoir : chaque enfant montre un petit talent ou une qualité : écouter, encourager, regarder, aider, inventer, partager.

Repère visuel : une étoile au-dessus de chaque enfant.

Texte simple : "Nos différences sont des forces."

[SCÈNE 5]

Titre : La fête finale du groupe

Illustration à prévoir : tous les enfants se retrouvent ensemble, sourient, lèvent les bras ou font un geste commun.

Repère visuel : un grand soleil ou une étoile collective.

Texte simple : "Ensemble, on est plus forts !"

MODE D'EMPLOI SIMPLE

- Mélanger les 5 scènes au sol.
- Demander aux enfants : "Quelle scène vient d'abord ? Ensuite ?"
- Valider avec le groupe et remettre la frise dans l'ordre.
- Utiliser ensuite la frise comme support de rappel pendant le jeu des scènes.

ASTUCE ACM

Prévoir des scènes très imagées, avec peu de texte, pour que les 3-5 ans puissent nommer, montrer et replacer facilement.

Cartes gestes et mots-clés

Cartes d'expression corporelle

Utilisation

À distribuer aux binômes ou trinômes pour préparer chaque scène : un enfant fait le geste, un autre dit le mot-clé, un troisième observe et aide à corriger.

Contenu

LOT DE 8 CARTES À IMPRIMER ET DÉCOUPER

Chaque carte contient un geste simple + un mot-clé court. Les enfants peuvent les tenir, les mimer ou les montrer avant d'entrer en scène.

CARTE 1

Mot-clé : BONJOUR

Geste : lever la main et sourire.

Consigne enfant : "Je dis bonjour avec ma main et mon sourire."

CARTE 2

Mot-clé : AIDE

Geste : tendre les deux mains vers l'avant.

Consigne enfant : "Je tends les mains pour aider."

CARTE 3

Mot-clé : ÉCOUTE

Geste : main derrière l'oreille, tête un peu penchée.

Consigne enfant : "Je fais le geste d'écouter."

CARTE 4

Mot-clé : REGARDER

Geste : pointer doucement ses yeux puis montrer devant soi.

Consigne enfant : "Je regarde la scène et mon camarade."

CARTE 5

Mot-clé : ENSEMBLE

Geste : rapprocher les mains ou se tenir par les épaules.

Consigne enfant : "Je montre qu'on fait tout ensemble."

CARTE 6

Mot-clé : J'OSERAI

Geste : lever le menton, poitrine ouverte, un pas en avant.

Consigne enfant : "Je prends confiance et j'avance."

CARTE 7

Mot-clé : JEU

Geste : faire rouler une balle imaginaire ou ouvrir les bras comme pour inviter.

Consigne enfant : "Je montre qu'on peut jouer."

CARTE 8

Mot-clé : SUPER

Geste : bras levés en étoile au-dessus de la tête.

Consigne enfant : "Je fais le geste super-pouvoir."

UTILISATION PENDANT LA RÉPÉTITION

- L'animatrice référente montre la carte avant la scène.
- L'enfant qui parle garde la carte visible pour s'aider.
- La seconde animatrice reformule très simplement si besoin : "Tu fais le geste, puis tu dis le mot."
- Pour les enfants timides : possibilité de ne faire que le geste ou seulement le mot-clé.

PETITE RÈGLE

Une carte = une action courte. On va doucement, sans se presser.

Fiche mémo animatrices

Fiche de conduite de séance

Utilisation

À garder en main pendant la séance pour répartir clairement les rôles entre l'animatrice référente et la seconde animatrice lors de la répétition générale.

Contenu

SÉANCE 7 – RÉPÉTITION GÉNÉRALE

Mémo pour 2 animatrices / 14 enfants

OBJECTIF DE LA SÉANCE

- Remettre les scènes dans l'ordre.
- Enchaîner sans perdre le fil.
- Donner confiance aux enfants.
- Faire bouger, parler et montrer.

POSITIONNEMENT GÉNÉRAL

- 1) Animatrice référente : au centre du groupe, visible de tous, elle donne le cadre, l'ordre, le signal de départ et les transitions.
- 2) Seconde animatrice : en appui latéral ou à l'extrémité du groupe, proche des enfants les moins à l'aise, pour rassurer, reformuler, accompagner un geste et garder le rythme.

TEMPS 1 – Installation et frise

- Référente : installe les enfants en arc de cercle, pose les images mélangées, raconte le scénario perdu, lance la recherche de l'ordre.
- Seconde : se place près des enfants qui ont besoin d'un modèle, pointe les images une par une, aide à nommer sans donner la réponse trop vite.

TEMPS 2 – Travail en binômes / trinômes

- Référente : distribue les scènes, annonce clairement qui fait quoi, valide le début et la fin de chaque petit passage.
- Seconde : accompagne les enfants plus fragiles, répète doucement le mot-clé, montre le geste si besoin, encourage la prise de parole.
- Astuce : si un enfant ne veut pas parler, lui proposer de faire seulement l'action ou de montrer la carte.

TEMPS 3 – Passage au centre

- Référente : organise l'ordre des passages, appelle le groupe suivant, rappelle la scène suivante avec une phrase simple.
- Seconde : reste près du bord de l'espace de jeu, prête à entrer discrètement pour aider un enfant à démarrer ou à finir sa scène.

TEMPS 4 – Enchaînement "train du film"

- Référente : assure la continuité, annonce les transitions : "On passe à la scène suivante."
- Seconde : se place en bout de chaîne pour accueillir le groupe qui entre, rappeler le geste ou le mot-clé, éviter les temps morts.

TEMPS 5 – Enfants terminant en avance / fil rouge

- Référente : garde l'activité principale fluide et ne coupe pas les passages.
- Seconde : prend les enfants disponibles en petit groupe calme sur le panneau fil rouge, sans éloigner les autres du jeu principal.

POINTS DE VIGILANCE

- Garder des consignes très courtes.
- Montrer avant de faire.
- Féliciter les essais, pas seulement les réussites.
- Prévoir des relances corporelles : lever les bras, faire le geste, regarder le camarade, attendre son tour.
- Ne pas laisser les enfants inactifs trop longtemps.

PHRASES UTILES

- "À toi."
- "Montre le geste."
- "On recommence doucement."
- "Qui peut aider ?"
- "On se replace pour la suite."
- "Bravo, tu as tenu ta place."

Panneau fil rouge du film

Support de collage / activité calme

Utilisation

À proposer aux enfants qui ont fini avant les autres pour rester dans le thème sans gêner la répétition principale.

Contenu

PANNEAU FIL ROUGE : "LE FILM EN ORDRE"

Support à afficher ou à poser sur table.

OBJECTIF

Permettre aux enfants en avance de continuer calmement avec le thème du court-métrage : remettre les scènes dans l'ordre et ajouter un symbole simple.

MATÉRIEL

- 1 feuille ou carton avec 5 cases numérotées 1 à 5
- Les petites images des scènes du film
- 5 gommettes ou symboles simples : étoile, cœur, main, soleil, sourire
- Crayon épais ou feutres lavables

ZONE À COMPLÉTER

Titre en haut : "Je remets l'histoire dans l'ordre"

Case 1 : [image scène 1] + symbole au choix

Case 2 : [image scène 2] + symbole au choix

Case 3 : [image scène 3] + symbole au choix

Case 4 : [image scène 4] + symbole au choix

Case 5 : [image scène 5] + symbole au choix

SYMBOLS À CHOISIR

- Étoile : "C'est super"
- Cœur : "J'aide avec gentillesse"
- Main : "Je tends la main"
- Soleil : "On joue ensemble"
- Sourire : "On est contents"

MODE D'EMPLOI POUR L'ANIMATRICE

- Donner 1 ou 2 images à la fois, pas tout le lot d'un coup.
- Demander : "Quelle scène vient ici ?"
- Laisser l'enfant coller ou poser l'image.
- Une fois la case remplie, proposer de choisir un symbole.
- Quand le panneau est terminé, inviter l'enfant à montrer discrètement son panneau au groupe ou à faire le geste super-pouvoir.

VERSION TRÈS SIMPLE POUR 3-5 ANS

Si besoin, ne garder que le collage des images dans l'ordre et le choix d'un seul symbole final.

PETITE PHRASE DE RÉUSSITE

"J'ai aidé le film à retrouver son chemin."

Geste de super-pouvoir

Cartes de rituel de fin

Utilisation

À utiliser en cercle final pour permettre à chaque enfant de choisir et montrer rapidement son geste de fin avant le dernier bravo collectif.

Contenu

LOT DE 6 CARTES RITUEL "MON GESTE DE SUPER-POUVOIR"

Chaque carte présente un geste simple, facile à faire debout ou assis en cercle.

CARTE 1

Nom : LE SOLEIL

Geste : ouvrir grand les bras en rond au-dessus de la tête.

Phrase : "Je donne de la lumière au groupe."

CARTE 2

Nom : LA MAIN D'AIDE

Geste : tendre une main vers l'avant.

Phrase : "Je tends la main pour aider."

CARTE 3

Nom : LE CŒUR

Geste : poser les deux mains sur le cœur.

Phrase : "Je fais un geste gentil."

CARTE 4

Nom : L'ÉTOILE

Geste : écarter les doigts et les bras en étoile.

Phrase : "Je montre que je suis unique."

CARTE 5

Nom : LE SOURIRE

Geste : sourire largement et faire un petit signe de tête.

Phrase : "Je partage ma joie."

CARTE 6

Nom : LE SUPER-AMI

Geste : mettre un pouce vers le haut ou faire un petit salut collectif.

Phrase : "Je suis un super-ami."

DÉROULÉ DU RITUEL

- L'animatrice référente montre les cartes une par une en cercle.
- Chaque enfant choisit un geste et le fait au centre ou à sa place.
- La seconde animatrice aide les enfants hésitants en leur proposant deux choix seulement.
- Finir par un geste commun choisi par le groupe : bras levés, sourire, ou main tendue.

CONSIGNE ENFANT SIMPLE

"Je choisis mon geste de super-pouvoir, je le montre, puis on fait tous le geste ensemble."

Tournage du court-métrage

O Objectif

CHOIX RETENU

- Exprimer les super-pouvoirs de la différence à travers une mise en scène corporelle et expressive, afin de faire comprendre que chacun peut aider, communiquer et participer autrement.
- Développer l'autonomie dans une situation de tournage en suivant une consigne courte, en prenant sa place et en persévérant, pendant que l'animatrice référente filme et guide la scène et que la seconde propose un atelier de continuité sur le thème pour les enfants en attente.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

B. Ce matin, on a reçu un message du héros : la caméra est prête, mais il faut une équipe pour rejouer les gestes d'aide, les mimes et les déplacements qui racontent le film. La référente lance la scène et filme les passages, pendant que la seconde montre les gestes avec les plus timides et propose aux enfants plus rapides un atelier calme pour compléter le panneau "nos super-pouvoirs" sans gêner le tournage.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé, calme et sécurisé, avec une zone centrale libre suffisamment grande pour le tournage et les petits déplacements des 14 enfants. Installer les chaises ou bancs en bordure pour le regroupement et laisser un passage de circulation libre afin que la caméra, les enfants et les animatrices ne se gênent pas. Prévoir 2 espaces repérables : un espace principal de tournage où se joue la scène, et un coin calme de continuité pour les enfants en attente ou terminant plus vite, avec table basse ou tapis pour le fil rouge. Si l'on tourne en plusieurs prises, garder le décor et les repères au sol stables pour ne pas perdre l'organisation. L'animatrice référente se place de façon très visible, près de la caméra ou juste à côté de la scène, pour donner le cadre, annoncer les prises et gérer les passages ; la seconde animatrice se positionne sur le côté du groupe ou légèrement en arrière, à hauteur des enfants les plus timides, pour rassurer, rappeler discrètement les gestes et prendre en charge le fil rouge. Vérifier le sol non glissant, l'absence d'obstacles, la stabilité du matériel de tournage et l'accès facile à l'eau si besoin. En extérieur, prévoir une adaptation météo, un espace ombragé et limiter les déplacements inutiles.

A Accueil

Rassembler les 14 enfants en demi-cercle face aux deux animatrices et à la caméra, sans la mettre trop près au départ pour éviter l'effet de blocage. L'animatrice référente explique très simplement que c'est le jour du tournage : on va rejouer les scènes du héros, montrer les gestes appris et aider le film à devenir vrai. Elle rappelle qu'il n'y a pas besoin d'être parfait, seulement d'essayer et de participer. La seconde animatrice reformule avec des mots courts, montre un geste si besoin et aide les enfants à se sentir à l'aise avant de passer. Présenter les règles principales : écouter le signal, attendre son tour, regarder où l'on va, parler doucement et respecter le matériel. Expliquer dès le début que les enfants qui auront fini ou qui attendent leur tour iront avec la seconde animatrice sur le fil rouge pour compléter le panneau "nos super-pouvoirs" sans gêner le tournage principal. Si l'on tourne en petits groupes, annoncer simplement qui commence et qui attend.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. L'animatrice référente lance un jeu de "répétition éclair" : elle montre la scène, les enfants la rejouent une fois sans caméra, puis elle filme immédiatement la deuxième fois pour garder le naturel. La seconde animatrice se place derrière ou sur le côté du groupe pour rappeler discrètement les gestes, aider à regarder la bonne direction et éviter que les enfants oublient leur place.
2. Les scènes sont tournées une par une avec un ordre très simple : aider, communiquer, bouger autrement. Pour chaque scène, la référente choisit 2 ou 3 enfants, filme, puis fait une pause courte pour féliciter et remettre le cadre ; la seconde accompagne ceux qui attendent en les faisant rejouer le geste en silence ou à voix très basse.
3. Quand un enfant ne veut pas parler ou se bloque, la seconde le prend à part sur le côté et lui propose une version très simple : montrer, pointer, sourire, tendre la main ou faire un pas. La référente continue le tournage avec les autres sans ralentir le groupe, ce qui permet de conserver un rythme réaliste en ACM.
4. Les enfants terminant rapidement rejoignent le fil rouge préparé par la seconde animatrice : ils complètent le panneau "nos super-pouvoirs" avec des images du film, puis ajoutent un dessin libre, une gommette ou une trace de main. Le fil rouge reste en lien direct avec la scène filmée du moment pour éviter toute rupture.
5. La séance se termine par un plan collectif très court filmé ou rejoué selon le temps : tous les enfants montrent ensemble un geste d'équipe, comme aider, applaudir doucement ou tendre la main. La référente cadre ce dernier passage, la seconde aide les plus timides à se placer, et chacun repart avec la sensation d'avoir participé au film.

Tournage du court-métrage

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

R Rythme

Prévoir un rythme très court, souple et lisible, adapté aux 3-5 ans et aux contraintes du tournage. Alternier des temps très brefs d'explication, une prise de jeu sans caméra, puis une prise filmée rapide pour garder le naturel. Les scènes doivent être tournées une à une, avec peu d'enfants à la fois pour limiter l'attente et garder la qualité du passage. Après chaque prise, prévoir un mini-temps de félicitation et de remise en place avant de passer à la scène suivante.

L'alternance action / attente doit être maintenue par des relais rapides vers le fil rouge, pour éviter les temps morts et les débordements. Le rythme doit permettre de préserver la concentration des enfants sans les fatiguer : consigne courte, essai, tournage, pause brève, puis reprise. Les enfants plus rapides doivent être orientés immédiatement vers le fil rouge pour rester occupés calmement pendant que le groupe principal termine.

A Animation

L'animatrice référente conduit le tournage et porte le cadre du court-métrage. Elle donne les consignes en phrases très courtes, montre le passage à jouer, lance les prises et annonce clairement quand on commence et quand on recommence. Elle filme ou guide le tournage en gardant le lien avec l'histoire du héros et en valorisant chaque enfant. La seconde animatrice accompagne de près les enfants les plus réservés, les rassure avant de passer, leur propose une version simplifiée si besoin et les aide à rester disponibles pendant l'attente. Elle se place à hauteur d'enfant, rappelle les gestes à refaire, aide à regarder dans la bonne direction et sécurise les déplacements. Pendant que la référente tourne la scène principale, la seconde anime le fil rouge de façon calme et autonome autour du panneau "nos super-pouvoirs". Les deux animatrices encouragent, évitent les corrections longues, privilégient les essais et adaptent la participation à chacun : montrer, sourire, tendre la main, bouger, dire un mot, ou simplement rester dans l'équipe.

F Fin

CHOIX RETENU

A. Petit clap de fin : l'animatrice référente réunit les enfants en cercle et fait un dernier "bravo" filmé avec un geste d'équipe ; la seconde montre le geste avec les enfants les plus timides puis accompagne ceux qui ont fini vite vers le panneau "nos super-pouvoirs" pour y coller une dernière image du film.

R Rangement

Prévoir un rangement progressif, annoncé avant la fin du tournage. Les enfants participent par petites tâches adaptées à leur âge : remettre les images et vignettes dans la boîte, regrouper les feutres, ranger la colle, déposer les éléments du fil rouge au bon endroit et replacer les chaises ou bancs si nécessaire. L'animatrice référente vérifie que le matériel de tournage est sécurisé, que le panneau "nos super-pouvoirs" est mis à l'abri si besoin, et que rien n'est oublié autour de la zone filmée. La seconde animatrice supervise le rangement du coin fil rouge avec les enfants qui y étaient installés et accompagne ceux qui ont terminé plus tôt dans la remise en ordre. Vérifier qu'aucun petit élément ne reste au sol, que les déplacements sont libres et que l'espace est rendu propre et sécurisé selon les règles de la structure.

A Analyse

Observer si les enfants ont réussi à exprimer les super-pouvoirs de la différence à travers les gestes, les déplacements et les petites scènes filmées. Vérifier si chacun a pu prendre sa place, suivre une consigne courte et persévérer malgré l'attention portée à la caméra. Évaluer si la sensibilisation par le message du héros a bien aidé les enfants à entrer dans le tournage et à comprendre l'objectif du film. Noter si le rythme du tournage était adapté aux 3-5 ans : assez rapide pour conserver le naturel, mais suffisamment souple pour rassurer les enfants et leur laisser essayer. Mesurer si la répartition des rôles entre l'animatrice référente et la seconde a permis un tournage fluide, une bonne surveillance et un accompagnement efficace des enfants timides ou rapides. Vérifier si le fil rouge a bien occupé les enfants en attente sans perturber le groupe principal. Identifier les réussites, les difficultés de passage devant la caméra, les scènes à reprendre, les consignes à simplifier et les ajustements utiles pour le montage final ou pour un futur tournage.

Tournage du court-métrage

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Caméra ou smartphone de tournage : 1	☐	☐
Support de stabilisation si disponible : 1	☐	☐
Panneau "nos super-pouvoirs" : 1	☐	☐
Images, vignettes ou gommettes pour compléter le panneau : quantité adaptée	☐	☐
Colle bâton ou pâte adhésive : quantité adaptée	☐	☐
Feutres ou crayons gras adaptés aux 3-5 ans : à disposition	☐	☐
Tapis ou table basse pour le fil rouge : 1 espace	☐	☐
Chaises ou bancs pour le regroupement : selon le lieu	☐	☐
Repères visuels pour la scène ou le placement des enfants : selon besoin	☐	☐
Éléments de décor déjà prévus pour le court-métrage : selon la scène tournée	☐	☐
Musique douce ou signal sonore simple pour les transitions si utilisé : 1 support	☐	☐
Eau à disposition : selon l'organisation de la structure	☐	☐

Cartes gestes du tournage

Cartes d'action illustrées

Utilisation

À montrer aux enfants pendant la répétition éclair et le tournage pour guider rapidement les gestes simples d'aide, de communication et de déplacement.

Contenu

Format conseillé : 5 cartes à imprimer, une carte = un geste. Chaque carte peut être montrée, mimée puis rejouée.

CARTE 1 — J'AIDE

Illustration à représenter : un enfant tend la main vers un autre enfant ou l'accompagne doucement par l'épaule.

Texte enfant : « Je donne un coup de main. »

Consigne orale : « Je tends la main, je peux aider doucement. »

CARTE 2 — JE COMMUNIQUE

Illustration à représenter : un enfant regarde son camarade, pointe un objet ou fait un geste clair avec les mains.

Texte enfant : « Je montre avec mes mains. »

Consigne orale : « Je regarde, je montre, je dis ou je fais signe. »

CARTE 3 — JE BOUGE AUTREMENT

Illustration à représenter : un enfant avance avec des petits pas, en sautillant, en roulant des épaules ou en se déplaçant de manière adaptée.

Texte enfant : « Je bouge à ma façon. »

Consigne orale : « Je me déplace comme je peux, c'est aussi très bien. »

CARTE 4 — JE REGARDE ET J'ÉCOUTE

Illustration à représenter : un enfant immobile, attentif, tourné vers l'animatrice ou le groupe.

Texte enfant : « J'attends mon tour. »

Consigne orale : « Je regarde la scène et j'écoute le signal. »

CARTE 5 — JE SOURIS ET J'ENCOURAGE

Illustration à représenter : un enfant applaudit doucement ou sourit vers un autre.

Texte enfant : « Je donne du courage. »

Consigne orale : « Je félicite, j'applaudis doucement, j'encourage. »

Utilisation rapide par l'animatrice :

- montrer une carte avant chaque prise ;
- faire mimer le geste une fois par tous ;
- filmer la deuxième fois en gardant le naturel ;
- si besoin, ne garder qu'un mot-clé par carte : AIDER / MONTRER / BOUGER / ATTENDRE / ENCOURAGER.

Mini script de scène

Fiche mémo pour animatrice

Utilisation

À garder en main par l'animatrice référente pour lancer chaque scène avec des consignes très courtes et un ordre simple de tournage.

Contenu

Objectif du tournage : raconter en gestes qu'on peut aider, communiquer et bouger autrement, en montrant les super-pouvoirs de la différence.

Règle générale pour chaque scène :

1. Je montre.
2. Les enfants rejouent une fois sans caméra.
3. Je filme la deuxième fois.
4. Je félicite vite et je passe à la scène suivante.

SCÈNE 1 — AIDER

Consigne courte : « On voit quelqu'un qui a besoin d'aide. Un enfant tend la main. »

Gestes attendus : tendre la main, accompagner, sourire, montrer qu'on aide doucement.

Petite phrase possible : « Je t'aide. » / « Viens avec moi. »

Positionnement : deux ou trois enfants au centre, les autres en attente à côté.

SCÈNE 2 — COMMUNIQUER AUTREMENT

Consigne courte : « On veut dire quelque chose sans parler beaucoup. On montre avec les mains. »

Gestes attendus : pointer, regarder, faire signe, hocher la tête, sourire.

Petite phrase possible : « Regarde ici. » / « C'est par là. »

Positionnement : filmer face aux enfants pour voir les gestes.

SCÈNE 3 — BOUGER AUTREMENT

Consigne courte : « Chacun avance à sa façon. On ne doit pas faire pareil. »

Gestes attendus : petits pas, déplacement lent, saut léger, roulade de bras, pas de côté, mouvement adapté.

Petite phrase possible : « Je bouge à ma façon. »

Positionnement : filmer les déplacements de côté ou en demi-cercle.

SCÈNE 4 — JE PARTICIPE MALGRÉ TOUT

Consigne courte : « Même si c'est difficile, chacun peut participer. »

Gestes attendus : essayer, recommencer, prendre la place, faire un geste simple, se remettre dans le groupe.

Petite phrase possible : « Moi aussi. » / « Je peux. »

Positionnement : rester très proche des enfants timides pour sécuriser.

SCÈNE 5 — FINAL COLLECTIF

Consigne courte : « Tout le monde montre un geste d'équipe. »

Gestes attendus : tendre la main, applaudir doucement, sourire, lever le pouce, se rapprocher.

Petite phrase possible : « Ensemble ! »

Positionnement : filmer en plan large, tous visibles.

Aide si un enfant se bloque :

- lui proposer seulement de montrer ;
- lui proposer de pointer ou sourire ;
- lui proposer un seul pas ou un seul geste ;

- ne pas forcer la parole.

Phrase de transition simple :

« On essaye une fois, puis on filme. Bravo, on passe à la suivante ! »

Panneau nos super-pouvoirs

Support collectif à compléter

Utilisation

À installer pour les enfants en attente afin qu'ils complètent calmement le lien avec le film pendant que le tournage continue.

Contenu

Format conseillé : grande affiche A3 ou A2 avec le titre au centre ou en haut.

TITRE DU PANNEAU :

NOS SUPER-POUVOIRS

« Chacun a une façon différente d'aider, de jouer et de grandir. »

Organisation visuelle du panneau :

- au centre : une grande silhouette de héros ou une grande étoile ;
- autour : 3 zones à compléter.

ZONE 1 — JE M'AIDE

Texte court à imprimer : « Quand j'ai besoin, je peux demander de l'aide. »

À coller ou dessiner :

- une petite image de main qui aide ;
- une gommette en forme d'étoile ;
- un dessin libre d'un enfant aidé.

Consigne enfant : « Je colle une image de quelqu'un qui aide. »

ZONE 2 — JE COMMUNIQUE

Texte court à imprimer : « Je peux parler, montrer, regarder ou faire un signe. »

À coller ou dessiner :

- une main qui montre ;
- un visage souriant ;
- une trace de doigt ou un petit dessin de flèche.

Consigne enfant : « Je fais un signe ou je dessine comment on se comprend. »

ZONE 3 — JE BOUGE À MA FAÇON

Texte court à imprimer : « Je peux avancer, sauter, ramper, tourner ou faire un petit pas. »

À coller ou dessiner :

- une empreinte de pied ;
- une trace de main ;
- un personnage en mouvement simple.

Consigne enfant : « Je laisse une trace de ma façon de bouger. »

Éléments à préparer sur une table à côté du panneau :

- images découpées et prêtes à coller ;
- 1 ou 2 gommettes par enfant ;
- feutres gras ;
- peinture ou encre pour traces de main si possible ;
- colle en bâton.

Consigne de l'animatrice pour le fil rouge :

« Pendant que les copains tournent, tu complètes notre panneau des super-pouvoirs : tu colles, tu dessines ou tu laisses une trace. »

Phrase de valorisation à afficher en bas du panneau :

« Nos différences nous rendent plus forts ensemble. »

Grille de répartition des rôles

Fiche d'organisation animateurs

Utilisation

À utiliser pour organiser les deux animatrices pendant le tournage avec 14 enfants, en gardant un groupe fluide, rassurant et calme.

Contenu

GRILLE D'ORGANISATION — SÉANCE TOURNAGE

Groupe : 14 enfants de 3 à 5 ans

Adultes : 2 animatrices

RÔLE DE L'ANIMATRICE RÉFÉRENTE

Mission principale : conduire le tournage et filmer.

Positionnement :

- au centre ou légèrement de face par rapport aux enfants filmés ;
- à hauteur d'enfant si possible ;
- bouge peu pour garder un cadre stable ;
- donne une consigne courte avant chaque prise.

Actions :

- montre la scène ;
- fait la répétition sans caméra ;
- filme la deuxième fois ;
- garde un rythme rapide ;
- félicite immédiatement après chaque prise ;
- choisit 2 ou 3 enfants par scène ;
- relance sans attendre si un groupe se disperse.

Attitude :

- voix claire, courte, rassurante ;
- consignes simples : « On montre », « On aide », « On bouge » ;
- ne pas surcharger de paroles.

RÔLE DE LA SECONDE ANIMATRICE

Mission principale : sécuriser, aider les enfants en attente et soutenir les plus timides.

Positionnement :

- sur le côté du groupe ou légèrement derrière la ligne de tournage ;
- proche des enfants qui attendent ;
- visible pour rappeler discrètement les gestes ;
- disponible pour accompagner un enfant à part si besoin.

Actions :

- mime les gestes doucement ;
- rappelle la direction du regard ou la place au sol ;
- accompagne les enfants qui bloquent ;
- propose un geste simple : montrer, sourire, tendre la main, faire un pas ;
- anime le fil rouge "Nos super-pouvoirs" ;
- garde les enfants occupés sans gêner la prise.

Attitude :

- calme, encourageante, sécurisante ;
- parle bas ;
- valorise toute participation.

RÉPARTITION PRATIQUE DES 14 ENFANTS

Pendant qu'un petit groupe tourne :

- 2 ou 3 enfants dans la scène ;
- 5 à 6 enfants en attente guidés par la seconde ;
- le reste en rotation vers le fil rouge selon le rythme.

GESTION DES ENFANTS EN ATTENTE

La seconde propose, au choix :

- rejouer le geste en silence ;
- coller une image sur le panneau ;
- faire une trace de main ;
- faire un dessin rapide ;
- s'asseoir près d'elle pour observer la scène.

PETITES RÈGLES D'OR

- Une scène courte = un succès rapide.
- Si un enfant ne parle pas, il peut montrer.
- Si un enfant se fatigue, il peut rejoindre le panneau.
- La référente filme, la seconde contient et relance.
- On garde le même thème dans les deux espaces : film et panneau.

RAPPEL DE COORDINATION ENTRE ANIMATRICES

Signal discret conseillé :

- main levée = on se prépare ;
- pouce levé = on peut filmer ;
- main au calme = on attend et on chuchote.

Carte clap de fin

Support de clôture

Utilisation

À montrer au dernier plan collectif ou au moment du bravo final pour ritualiser la fin de séance et sécuriser la séparation.

Contenu

Format conseillé : une grande carte unique, visible par tous.

FACE PRINCIPALE DE LA CARTE :

CLAP DE FIN !

« Bravo l'équipe du film ! »

Illustration à représenter :

- une main de clap stylisée ;
- des étoiles ou des petits cœurs autour ;
- plusieurs enfants qui lèvent la main, sourient ou applaudissent doucement.

TEXTE À DIRE PAR L'ANIMATRICE RÉFÉRENTE :

« Le film est fini. On est tous des super-héros des différences. Bravo à tout le monde ! »

GESTE COLLECTIF À FAIRE :

- lever les mains ensemble ;
- faire un clap doux ;
- faire un signe de la main ;
- ou se donner une grande salutation d'équipe.

PETITE PHRASE DE FIN POUR LES ENFANTS :

« On a aidé, on a montré, on a bougé, on a participé ! »

VERSO POSSIBLE DE LA CARTE :

Merci équipe !

Aujourd'hui, j'ai réussi à :

- aider ;
- communiquer ;
- bouger à ma façon ;
- participer avec les autres.

Cette carte peut aussi servir de mini-rituel de départ :

- l'animatrice la montre ;
- tous font le geste ensemble ;
- les enfants savent que l'activité se termine et qu'ils peuvent ranger sereinement.