

Un jour, un métier

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

6-8 ans

24 enfants

5 séance(s)

Finalité du projet

Organiser un grand jeu : mission détective !

Objectifs éducatifs généraux

- Développer chez les enfants l'esprit de coopération et d'entraide en les amenant à résoudre ensemble des situations inspirées de différents métiers.
- Favoriser l'observation, la logique et la prise d'initiative afin qu'ils puissent s'impliquer activement dans une mission d'enquête adaptée à leur âge.

Progression pédagogique

- 1 Dans la tour de contrôle
- 2 Cap sur la faïence
- 3 Les héros du feu
- 4 Coach sportif en herbe
- 5 Mission détective

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

Dans la tour de contrôle

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer l'observation et l'attention en repérant des informations utiles pour guider une action collective.
- S'initier à la coopération en communiquant simplement pour se coordonner dans une situation inspirée de la tour de contrôle.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Attention, alerte dans la tour de contrôle ! Un pilote attend des copilotes très attentifs pour lire les signaux, repérer les directions et aider les avions à partir au bon moment. Ensemble, on va apprendre à se coordonner comme une vraie équipe d'aéroport.

A Aménagement

Prévoir une salle dégagée ou un espace calme, avec une zone centrale pour le jeu et une circulation simple autour. Installer au sol ou sur tables 2 à 3 pistes matérialisées pour les avions, une zone d'attente, une zone de décollage et une zone de contrôle bien repérable. Prévoir un espace visible pour l'animateur afin de gérer les consignes et la sécurité. Les déplacements doivent rester limités et fluides pour éviter les croisements entre enfants. Adapter l'espace pour des 6-8 ans : repères visuels simples, consignes courtes, matériel accessible. Si l'activité se fait en intérieur, veiller à libérer suffisamment de place pour éviter les collisions ; en extérieur, choisir un sol plat et sans obstacle.

A Accueil

Rassembler les 24 enfants en demi-cercle ou en cercle autour de l'espace de jeu et présenter l'histoire de la tour de contrôle en quelques phrases. Expliquer clairement le rôle de chacun : une équipe contrôle, les autres pilotent, puis les rôles tournent. Montrer le matériel avant de commencer et faire reformuler les consignes essentielles : regarder, écouter, attendre son tour, déplacer l'avion seulement quand la consigne est donnée. Répartir les enfants en 4 à 5 petites équipes équilibrées et rappeler que l'objectif est de réussir ensemble, sans se bousculer ni aller trop vite.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Installer un espace de jeu avec plusieurs repères simples au sol ou sur table : pistes, zones d'attente, cartes d'avions, flèches de direction et quelques signaux de couleur.
2. Former 4 à 5 petites équipes : une équipe 'tour de contrôle' et les autres équipes 'pilotes'. Les copilotes observent les consignes données par l'animateur et doivent transmettre les bonnes directions à leur groupe.
3. L'animateur lance plusieurs situations courtes : un avion doit décoller, un autre doit attendre, un troisième doit changer de piste. L'équipe de la tour annonce l'action à faire, et les pilotes déplacent leur avion en respectant la consigne.
4. Après quelques tours, faire tourner les rôles pour que plusieurs enfants passent à la tour de contrôle. Les enfants doivent alors repérer les informations utiles et parler clairement à leur groupe.
5. Terminer par un mini-défi collectif : réussir à faire partir tous les avions sans collision ni erreur, en s'entraidant entre équipes pour vérifier les pistes et les signaux.

Dans la tour de contrôle

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

R Rythme

Alterner des temps très courts d'explication, des phases d'action et de petites pauses d'observation pour maintenir l'attention des 6-8 ans. Les manches doivent être rapides afin d'éviter l'attente, avec rotation fréquente des rôles entre tour de contrôle et pilotes. Prévoir des transitions claires entre chaque situation : consigne, action, vérification, changement de rôle. Si besoin, faire une courte pause pour reformuler ou relancer l'attention. Garder un rythme dynamique mais maîtrisé, en privilégiant la réussite collective plutôt que la vitesse.

A Animation

L'animateur guide la séance comme un vrai chef de piste : il donne des consignes simples, parle distinctement et montre éventuellement les gestes ou les déplacements attendus. Il accompagne les équipes en observant si les enfants repèrent bien les informations utiles, puis relance avec des situations variées et très lisibles. Il valorise les essais, les efforts de coopération et les enfants qui aident les autres à comprendre. En cas d'erreur, il reformule sans sanctionner, en invitant le groupe à recommencer. Il veille à faire participer chacun, notamment les plus discrets, et à maintenir une ambiance de confiance et d'entraide.

F Fin

CHOIX RETENU

Clôre comme une vraie tour de contrôle : dernier appel des équipes, applaudissements pour les copilotes attentifs, puis l'animateur donne un indice sur la prochaine étape du projet pour donner envie de continuer.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif et rapide avec participation des enfants : récupérer les avions, les cartes de couleur, les panneaux et les repères de piste. Chaque équipe peut être responsable d'un type de matériel ou d'une zone. Vérifier que l'espace est remis en ordre, que rien ne traîne au sol et que le matériel fragile est rangé à part. Profiter du rangement pour faire un dernier retour simple sur les rôles joués et la réussite collective.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont compris les consignes de circulation et de coordination, et s'ils ont su coopérer pour guider les avions sans conflit ni collision. Observer la participation de chacun, la qualité de l'écoute et la capacité à changer de rôle. Évaluer si la sensibilisation a bien installé l'univers de la tour de contrôle et si le matériel visuel a aidé à repérer les informations. Noter si le rythme était adapté à l'âge, si les rotations ont été fluides et si l'animation a suffisamment relancé les enfants. Repérer les points de réussite, les difficultés de compréhension ou d'attente, et les ajustements à prévoir pour la séance suivante, en lien avec la progression du projet "Un jour, un métier".

Dans la tour de contrôle

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Cartes ou silhouettes d'avions : 24 minimum, 1 par enfant, idéalement en petits lots ou par équipe	☐	☐
Repères de pistes ou bandes au sol : 2 à 3 pistes selon l'espace	☐	☐
Cartes de consignes / signaux de couleur : rouge, vert, jaune	☐	☐
Flèches de direction ou panneaux simples	☐	☐
Objets de marquage pour la zone d'attente et la tour de contrôle	☐	☐
Feuilles ou cartons pour identifier les équipes	☐	☐
Chronomètre ou sablier pour rythmer les manches	☐	☐
Crayon ou feutre pour noter les réussites si besoin	☐	☐

Cartes avions et zones de piste

Cartes de jeu / supports de placement

Utilisation

À découper et poser au sol ou sur table pour matérialiser les avions, les pistes et les zones d'attente pendant la séance.

Contenu

FORMAT CONSEILLÉ : cartes simples, rectangulaires, avec un dessin ou pictogramme au centre et le nom écrit en bas.

CARTE 1 — AVION BLEU

Texte : AVION BLEU

Repère visuel : un avion bleu vu de profil, ailes bien visibles.

Consigne d'usage : placer cette carte pour représenter l'avion n°1.

CARTE 2 — AVION ROUGE

Texte : AVION ROUGE

Repère visuel : un avion rouge vu de profil, ailes bien visibles.

Consigne d'usage : placer cette carte pour représenter l'avion n°2.

CARTE 3 — AVION JAUNE

Texte : AVION JAUNE

Repère visuel : un avion jaune vu de profil, ailes bien visibles.

Consigne d'usage : placer cette carte pour représenter l'avion n°3.

CARTE 4 — AVION VERT

Texte : AVION VERT

Repère visuel : un avion vert vu de profil, ailes bien visibles.

Consigne d'usage : placer cette carte pour représenter l'avion n°4.

CARTE 5 — AVION ORANGE

Texte : AVION ORANGE

Repère visuel : un avion orange vu de profil, ailes bien visibles.

Consigne d'usage : placer cette carte pour représenter l'avion n°5.

CARTE 6 — ZONE D'ATTENTE

Texte : ATTENTE

Repère visuel : un rond bleu ou gris avec un petit avion posé et un panneau d'arrêt.

Consigne d'usage : zone où les avions restent immobiles en attendant l'autorisation.

CARTE 7 — PISTE DE DÉCOLLAGE

Texte : PISTE DÉCOLLAGE

Repère visuel : une longue bande avec des traits de piste et une flèche vers l'avant.

Consigne d'usage : endroit où l'avion se place avant de partir.

CARTE 8 — PISTE D'ARRIVÉE

Texte : PISTE ARRIVÉE

Repère visuel : une piste avec une flèche qui descend doucement vers l'aire d'arrêt.

Consigne d'usage : endroit où l'avion termine sa course.

CARTE 9 — PISTE 1

Texte : PISTE 1

Repère visuel : un rectangle de sol avec un grand chiffre 1.

Consigne d'usage : première piste possible pour les déplacements.

CARTE 10 — PISTE 2

Texte : PISTE 2

Repère visuel : un rectangle de sol avec un grand chiffre 2.

Consigne d'usage : deuxième piste possible pour les déplacements.

CARTE 11 — PISTE 3

Texte : PISTE 3

Repère visuel : un rectangle de sol avec un grand chiffre 3.

Consigne d'usage : troisième piste possible pour les déplacements.

CARTE 12 — ZONE SÉCURISÉE

Texte : ZONE SÉCURISÉE

Repère visuel : un cadre vert avec un petit avion et un pictogramme de vérification.

Consigne d'usage : zone où l'avion peut s'arrêter sans gêner les autres.

UTILISATION RAPIDE :

- poser 3 pistes au sol ;
- installer 1 zone d'attente ;
- donner un avion par équipe ;
- déplacer les cartes selon les consignes de l'animateur ;
- garder au moins une piste libre pour éviter les collisions.

Cartes signal et direction

Cartes de consigne visuelle

Utilisation

À montrer rapidement aux enfants pour annoncer l'action à faire : décoller, attendre, changer de piste, aller à gauche ou à droite.

Contenu

FORMAT CONSEILLÉ : cartes très lisibles, avec une couleur dominante et un pictogramme simple.

CARTE 1 — DÉCOLLER

Texte : DÉCOLLER !

Visuel : un avion qui monte avec une flèche vers le haut.

Consigne attendue : l'avion avance et quitte la zone d'attente pour aller sur la piste.

CARTE 2 — ATTENDRE

Texte : ATTENDRE !

Visuel : une main ouverte ou un panneau stop rouge.

Consigne attendue : l'avion ne bouge plus, il reste immobile.

CARTE 3 — CHANGER DE PISTE

Texte : CHANGER DE PISTE !

Visuel : un avion avec une flèche qui va d'une piste à une autre.

Consigne attendue : l'avion se déplace vers une autre piste indiquée.

CARTE 4 — ALLER À GAUCHE

Texte : À GAUCHE !

Visuel : une grosse flèche vers la gauche.

Consigne attendue : déplacer l'avion vers la gauche.

CARTE 5 — ALLER À DROITE

Texte : À DROITE !

Visuel : une grosse flèche vers la droite.

Consigne attendue : déplacer l'avion vers la droite.

CARTE 6 — RECULER

Texte : RECULE !

Visuel : une flèche vers l'arrière.

Consigne attendue : faire revenir l'avion légèrement en arrière si besoin.

CARTE 7 — STOP

Texte : STOP !

Visuel : un rond rouge avec une croix ou une main qui s'arrête.

Consigne attendue : arrêt immédiat.

CARTE 8 — DÉPART AUTORISÉ

Texte : DÉPART AUTORISÉ !

Visuel : feu vert ou grand V vert.

Consigne attendue : l'avion peut partir de la piste.

CARTE 9 — CHANGEMENT DE DIRECTION

Texte : TOURNE !

Visuel : flèche courbe vers la gauche ou la droite.

Consigne attendue : orienter l'avion dans une nouvelle direction.

CARTE 10 — PATIENCE

Texte : PATIENCE !

Visuel : sablier ou horloge simple.

Consigne attendue : attendre un peu avant la prochaine action.

CARTE 11 — TOUT DROIT

Texte : TOUT DROIT !

Visuel : grande flèche vers l'avant.

Consigne attendue : avancer en ligne droite.

CARTE 12 — AU SIGNAL VERT

Texte : AU SIGNAL VERT !

Visuel : cercle vert lumineux.

Consigne attendue : faire l'action demandée seulement quand le signal est vert.

RAPPEL D'UTILISATION :

- montrer une seule carte à la fois pour les 6-8 ans ;
- associer le geste de la main au mot ;
- faire répéter brièvement la consigne par les enfants ;
- privilégier des actions courtes et claires.

Fiche mémo de l'animateur

Fiche mémo / déroulé simplifié

Utilisation

À garder sous la main pour conduire la séance, répartir les rôles et enchaîner les situations sans perdre le fil.

Contenu

SÉANCE 1 — DANS LA TOUR DE CONTRÔLE

Tranche d'âge : 6-8 ans

Effectif : 24 enfants

Organisation : 4 à 5 petites équipes

Durée indicative : 45 à 60 minutes

Objectif principal : observer, repérer une information utile et la transmettre simplement pour agir ensemble.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- cartes avions de différentes couleurs ;
- cartes pistes ;
- cartes zone d'attente ;
- cartes signal et direction ;
- ruban, plots ou repères au sol si nécessaire ;
- espace visible pour tous.

INSTALLATION

1. Délimiter 3 pistes et 1 zone d'attente.
2. Poser les cartes avions sur les zones de départ.
3. Garder les cartes signal à portée de main.
4. Vérifier qu'un passage reste libre pour circuler en sécurité.

RÔLES

- Tour de contrôle : annonce la consigne et vérifie les déplacements.
- Pilotes : déplacent leur avion en respectant la carte montrée.
- Observateurs : regardent si la piste est libre et aident à repérer les erreurs.

DÉROULÉ SIMPLIFIÉ

1. Accueil et mise en ambiance.

Phrase d'entrée : « Attention, alerte dans la tour de contrôle ! »

Faire imaginer un aéroport où il faut bien écouter.

2. Démonstration rapide.

Montrer une carte exemple : décoller, attendre, gauche, droite.

Faire comprendre que l'action doit être simple et rapide.

3. Premier tour de jeu.

L'animateur joue la tour de contrôle.

Donner une consigne courte à une équipe :

- « Décollez »
- « Attendez »
- « Changez de piste »
- « À gauche »
- « À droite »

Un seul avion bouge à la fois au début si besoin.

4. Rotation des rôles.

Faire passer un enfant ou une petite équipe à la tour de contrôle.

Encourager à parler fort, calmement et clairement.

5. Petits défis successifs.

Ajouter progressivement :

- deux avions en même temps ;
- une piste bloquée ;
- une zone d'attente ;
- un départ autorisé au signal vert.

6. Mini-défi final collectif.

Consigne : faire partir tous les avions sans collision ni erreur.

Règle : si deux avions se gênent, on stoppe et on vérifie ensemble.

POINTS DE VIGILANCE

- garder des consignes très courtes ;
- ne pas multiplier les changements trop vite ;
- valoriser l'écoute et l'entraide ;
- aider les enfants qui confondent gauche et droite avec un geste ;
- éviter l'attente trop longue pour maintenir l'attention.

PHRASES UTILES DE L'ANIMATEUR

- « Regarde bien le signal. »
- « Que doit faire l'avion ? »
- « On vérifie la piste avant de bouger. »
- « Très bien, tu as attendu le bon moment. »
- « Qui peut aider son équipe ? »
- « Ensemble, on évite la collision. »

BILAN RAPIDE

Questions de fin :

- « Qu'est-ce qu'il fallait observer ? »
- « Comment on a fait pour se comprendre ? »
- « Qu'est-ce qui a aidé l'équipe à réussir ? »

OBJECTIF RÉUSSI SI

- les enfants repèrent une consigne simple ;
- ils déplacent leur avion au bon moment ;
- ils s'entraident pour faire circuler tous les avions sans problème.

Cap sur la faïence

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir un savoir-faire artisanal en observant les formes, les décors et les étapes de fabrication de la faïence et de la céramique.
- Développer la curiosité et l'attention en comparant des objets, des matières et des motifs lors de la visite du musée.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Attention, un message vient d'arriver de l'atelier de céramique : un potier a préparé des objets mystérieux, mais il faut des yeux de détective pour comprendre comment ils ont été fabriqués. En entrant au musée, les enfants partent en mission pour repérer les indices cachés dans les décors, les matières et les formes.

A Aménagement

Prévoir une sortie au Musée de la Faïence et de la Céramique à Samadet avec un parcours sécurisé et adapté à des 6-8 ans. Organiser le groupe en deux sous-groupes de 12 enfants, chacun accompagné d'un adulte référent, pour limiter le bruit et faciliter la circulation dans les salles. Prévoir un point de regroupement clair à l'entrée du musée et un autre point de rendez-vous en fin de visite. Dans les salles, garder les enfants près de l'adulte, avec des déplacements calmes et en file souple, sans courir ni toucher les œuvres. Repérer à l'avance les espaces d'attente, les sanitaires et un endroit possible pour une pause si besoin. Prévoir des consignes simples sur le respect du lieu, le silence relatif, l'hydratation et le rangement des affaires personnelles. Si le musée l'autorise, prévoir une zone dédiée pour les moments de questionnement et de restitution afin de ne pas gêner les autres visiteurs.

A Accueil

Rassembler les 24 enfants avant l'entrée du musée et rappeler la mission d'observation avec des mots très simples : regarder, comparer, écouter, ne pas toucher. Présenter rapidement le déroulé de la visite et les deux groupes, puis attribuer à chaque adulte la responsabilité d'un sous-groupe. Vérifier que chaque enfant a ses affaires, sa gourde et connaît le point de regroupement. Faire reformuler les règles essentielles : marcher tranquillement, rester ensemble, lever la main pour parler, demander avant d'aller aux toilettes. Donner une consigne d'entrée claire et rassurante : on devient des petits observateurs pour découvrir comment un objet est fabriqué et décoré.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Former deux petits groupes de visite avec un adulte référent par groupe, puis annoncer la mission d'observation avant d'entrer dans le musée : chacun cherche des formes, des couleurs et des détails de décor différents.
2. Parcourir une première salle en laissant les enfants regarder librement quelques objets, puis leur demander de choisir un objet chacun et de le décrire avec un mot simple ou un geste à leur groupe.
3. S'arrêter devant une sélection d'œuvres pour comparer ensemble les matières, les usages possibles et les motifs visibles ; l'animateur fait repérer ce qui ressemble, ce qui change, ce qui est fragile ou solide.
4. Inviter les enfants à une courte recherche en binômes : retrouver dans les salles un objet avec un motif, un autre avec une forme ronde ou un autre avec une couleur dominante, puis revenir partager leurs trouvailles.
5. Conclure la visite en réunissant le groupe pour remettre en ordre les découvertes : les enfants choisissent l'objet qui les a le plus étonnés et expliquent en une phrase ce qu'ils ont observé.

Cap sur la faïence

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

R Rythme

Alterner des temps de marche, d'observation silencieuse et de petits échanges très courts pour éviter la fatigue et maintenir l'attention. Prévoir des arrêts brefs devant quelques œuvres seulement, adaptés à la capacité d'écoute des 6-8 ans. Faire circuler les enfants par étapes simples : regarder librement, choisir un objet, comparer, puis partager. Laisser des moments de respiration entre deux séquences pour relancer l'attention et éviter la surcharge d'informations. Adapter le rythme aux contraintes du musée et au niveau de fatigue du groupe, avec une visite plutôt courte et très guidée pour garder du sens et de la curiosité.

A Animation

L'animateur adopte une posture d'accompagnateur et de médiateur : il guide le regard sans donner trop d'informations d'un coup. Il pose des questions courtes et accessibles, comme 'Qu'est-ce que tu vois ?', 'Quelle couleur revient ?', 'Est-ce que c'est rond ou plat ?', afin d'aider les enfants à observer avec précision. Il encourage les propositions, reformule les réponses et valorise les indices trouvés par les enfants, même lorsqu'ils sont incomplets. Il veille à la sécurité et au respect des œuvres en rappelant calmement les règles si besoin. Il répartit la parole pour que chacun puisse s'exprimer, encourage les plus discrets et régule les déplacements pour garder le groupe calme, curieux et attentif. Il s'adapte au musée et à ses consignes, en privilégiant la découverte plutôt que l'accumulation d'explications.

F Fin

CHOIX RETENU

Faire un dernier tour de parole très court : « Qu'est-ce qu'on a vu ? » Les enfants citent une forme, une couleur ou un motif observé, puis l'animateur conclut la visite en remerciant le groupe pour son attention et sa curiosité.

R Rangement

Avant de quitter le musée, vérifier que tous les enfants ont récupéré leurs affaires et qu'aucun matériel personnel n'a été oublié. Regrouper les feuilles, crayons ou supports utilisés pendant les temps de repérage et les remettre dans le sac de l'animateur ou de la structure. Faire un dernier contrôle des effectifs avant le départ. Si un temps de croquis ou de trace a eu lieu, ranger les productions dans un dossier ou une pochette nommée. Laisser les espaces visités propres, sans gêner le fonctionnement du musée ni les autres visiteurs.

A Analyse

Évaluer si les enfants ont réellement identifié des formes, des couleurs, des motifs ou des usages en observant les œuvres. Vérifier si la mission d'observation a suscité de la curiosité et si les enfants ont su comparer deux objets ou décrire simplement ce qu'ils voyaient. Observer la qualité de l'attention, le respect des consignes du musée et la capacité à se déplacer calmement en groupe. Noter si la répartition en deux sous-groupes a facilité la visite et si le rythme était adapté à l'âge. Repérer les moments où les enfants ont le plus participé, les consignes qui ont bien fonctionné, les difficultés d'écoute ou de concentration, et les adaptations utiles pour la suite de la série. Vérifier aussi si cette sortie a nourri le thème 'Un jour, un métier' en donnant une image concrète du travail d'artisan et en préparant la séance suivante.

Cap sur la faïence

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Liste des enfants et des accompagnateurs	☐	☐
Téléphone ou moyen de contact pour le groupe	☐	☐
Billets / réservations / autorisations de sortie si nécessaires	☐	☐
Gourdes d'eau : 24, 1 par enfant	☐	☐
Petits sacs ou sacs à dos pour les affaires personnelles : 24	☐	☐
Mouchoirs	☐	☐
Vêtements adaptés à la météo et aux déplacements	☐	☐
Eventuellement 2 à 3 feuilles support par groupe pour noter ou dessiner après la visite	☐	☐
Crayons de papier : 12 à 24 selon l'organisation	☐	☐
Badge, chasuble ou signe distinctif pour les adultes accompagnateurs si utilisé par la structure	☐	☐

Cartes d'observation des objets - Mission détective au musée

Planche de 12 cartes à utiliser en binômes

Utilisation

Distribuer une carte à chaque binôme pendant la visite. L'enfant observe un objet du musée, puis choisit un mot, un geste ou une proposition parmi les repères de sa carte pour le décrire à son groupe.

1. LA FORME Regarde la forme de l'objet.  Rond / Ovale Haut / Bas Large / Étroit	2. LA COULEUR Observe les couleurs de l'objet.  Une couleur Plusieurs couleurs Clair / Foncé	3. LE DÉCOR Regarde les dessins ou les motifs.  Lignes Points Fleurs / Rayures	4. LA MATIÈRE Devine la matière.  Lisse Brillant Mat
5. LA TAILLE Compare la taille.  Petit Moyen Grand	6. L'USAGE Imagine à quoi l'objet sert.  Petit Moyen Grand	6. L'USAGE Imagine à quoi l'objet sert.  Pour boire Pour ranger Pour décorer	7. LA SOLIDITÉ Observe si c'est fragile.  Fragile Solide Avec soin
7. LA SOLIDITÉ Observe si c'est fragile.  Fragile Solide Avec soin	8. LA FORME D'OUVERTURE Regarde le haut de l'objet.  Ouvert Fermé Large / Petite	9. LE DESSOUS Observe la base de l'objet.  Posé droit Arrondi Stable	12. JE RACONTE EN 1 PHRASE Dis une phrase simple.  C'est ... Il y a ... Ça sert à ...

1. Choisir un objet. 2. Regarder la carte reçue. 3. Trouver un mot, un geste ou un détail.
 4. Le montrer ou le dire au groupe. 5. Reposer l'objet sans le déplacer si c'est un objet de musée.



Illustration pédagogique de l'annexe

Les héros du feu

O Objectif

CHOIX RETENU

- Découvrir le métier de pompier en identifiant ses missions et son rôle dans la protection des personnes.
- Développer la coopération et la réactivité en s'organisant à plusieurs face à des situations simples liées au feu.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

C. Attention, la caserne a besoin de nouvelles recrues : un bâtiment imaginaire est en danger et chaque équipe doit trouver la bonne stratégie pour intervenir sans se précipiter. En suivant les consignes comme de vrais pompiers, vous allez découvrir comment on se protège, comment on s'entraide et comment on agit ensemble face au feu.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé, plat et sécurisé, idéalement en salle polyvalente ou en cour calme, avec 4 zones d'intervention bien identifiables pour les ateliers. Installer un point central de regroupement visible pour les consignes, puis répartir autour les postes : zone de transport, zone de contournement de "fumée", zone de sauvetage d'objet et zone de déplacement de victime fictive. Délimiter chaque espace avec des plots, cerceaux, cordes ou bandes au sol pour guider les 6-8 ans et limiter les déplacements anarchiques. Prévoir des passages larges entre les zones afin d'éviter les croisements et la bousculade. Garder le matériel fragile ou les objets de sauvetage hors de portée tant qu'ils ne sont pas utilisés. Vérifier l'absence d'obstacles au sol, l'état des cordes et la stabilité des cerceaux. Si l'activité est en extérieur, choisir un espace sans danger, en tenant compte de la météo, de l'hydratation et de l'ombre si nécessaire.

A Accueil

Rassembler les 24 enfants en cercle autour du point central et leur rappeler qu'ils entrent dans la peau de pompiers attentifs et solidaires. Présenter les 4 équipes avec leur couleur ou symbole, puis expliquer brièvement le fonctionnement des rotations. Montrer rapidement les 4 postes et nommer la mission de chacun avec des mots simples. Faire reformuler les consignes essentielles : attendre son tour, écouter le signal, aider son équipe, se déplacer sans courir. Vérifier que chaque groupe comprend où commencer et quel est son premier rôle avant de lancer la séance.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Réunir les 24 enfants en 4 équipes et leur confier une couleur ou un symbole d'équipe. Présenter le défi du jour : une alerte vient d'arriver et chaque groupe doit préparer sa réponse comme des pompiers. Montrer très vite le matériel disponible : plots, cerceaux, cordes, cartes-situations ou objets à transporter.
2. Mettre en place 4 petits postes d'intervention avec des actions différentes et très simples : porter un objet "à sauver", contourner une zone "fumée", transporter de l'eau imaginaire, ou déplacer une victime fictive avec précaution. Chaque équipe commence sur un poste et doit comprendre la mission avant de lancer l'action.
3. Faire tourner les équipes sur les postes par petits temps courts. À chaque rotation, un enfant change de rôle : chef d'équipe, porteur, observateur ou guide. Les enfants doivent s'entendre pour choisir l'ordre de passage et réussir la tâche sans se gêner.
4. Ajouter une consigne d'urgence pendant un des ateliers : l'animateur annonce un nouveau danger ou un passage bloqué. Les équipes doivent s'arrêter, observer, puis trouver ensemble une autre solution pour continuer sans courir ni bousculer.
5. Terminer par une mise en commun rapide où chaque équipe montre la solution qui a le mieux fonctionné. Les enfants expliquent ce qu'ils ont dû faire pour réussir ensemble et ce qu'un pompier doit faire en premier avant d'agir.

Les héros du feu

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

R Rythme

Installer un rythme dynamique avec des temps d'action courts pour éviter l'attente, alternés avec de brèves pauses de consigne entre les rotations. Prévoir des séquences de 3 à 5 minutes par poste selon la difficulté et l'âge des enfants. Faire circuler les équipes régulièrement pour maintenir l'attention et permettre à chacun d'essayer plusieurs rôles. Introduire une courte interruption lorsqu'un nouveau danger est annoncé afin de travailler l'observation et la réorganisation du groupe. Conserver un enchaînement clair : consigne, action, arrêt, bilan rapide, changement de poste. Finir sur une synthèse collective calme après une phase plus active.

A Animation

L'animateur adopte une posture de chef de caserne : il donne des consignes courtes, montre si besoin le geste attendu et sécurise les déplacements. Il accompagne les équipes en observant leur coopération, en relançant quand le groupe se disperse et en aidant les enfants à trouver ensemble la bonne stratégie. Il valorise les initiatives, les efforts d'entraide et les solutions trouvées collectivement, sans mettre les enfants en compétition. En cas d'erreur ou de précipitation, il reformule calmement et invite à recommencer en respectant la consigne. Il veille à faire participer tous les enfants, en donnant une place aux plus discrets et en redistribuant les rôles pour que chacun découvre plusieurs facettes du métier de pompier.

F Fin

CHOIX RETENU

Faire un cercle de fin : chaque équipe dit en un mot ce qu'elle a réussi, puis l'animateur félicite les pompiers du jour et annonce qu'ils garderont ces indices pour la prochaine mission.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif par équipe : chaque groupe récupère le matériel de son poste et le rapporte au point central. Les enfants remettent les plots, cerceaux, cordes et objets de jeu dans les bacs ou sacs prévus. L'animateur vérifie qu'aucun élément ne reste au sol et que les passages sont dégagés. Contrôler l'état du matériel, en particulier les cordes, les cerceaux et les objets utilisés pour les manipulations. Profiter du rangement pour faire verbaliser rapidement ce que chacun a préféré ou retenu de l'activité.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont identifié les missions du pompier : protéger, secourir, s'organiser et agir sans précipitation. Observer si la coopération a été efficace dans les équipes et si les enfants ont su se répartir les rôles. Évaluer la compréhension des consignes et la capacité à s'adapter lors de l'ajout d'un danger ou d'un passage bloqué. Noter si le rythme des rotations était adapté à l'âge et si les temps d'attente sont restés limités. Repérer les réussites dans la communication, l'entraide et la réactivité, ainsi que les difficultés de concentration, de gestion de l'espace ou de coordination. Se demander enfin si la séance a bien préparé les enfants à la suite du projet et si l'univers du métier de pompier a été compris de manière concrète et ludique.

Les héros du feu

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Plots, cônes ou repères de couleur : quantité suffisante pour délimiter 4 zones et les passages	☐	☐
4 cerceaux minimum, 1 par poste si besoin	☐	☐
Cordes ou rubans pour matérialiser les zones à contourner	☐	☐
Cartes-situations ou cartes consignes : 4 à 8 selon les ateliers	☐	☐
Objets légers à "sauver" : petit lot partagé par équipe	☐	☐
Objets ou bouteilles pour symboliser l'eau imaginaire : 4 éléments ou plus selon l'organisation	☐	☐
Dossards, foulards ou symboles d'équipe : 4 couleurs ou 4 lots	☐	☐
Chronomètre ou sablier pour rythmer les rotations	☐	☐
Éventuellement un sifflet ou signal sonore pour les changements de poste	☐	☐
Feuilles ou affiche pour rappeler les consignes simples si besoin	☐	☐

Cartes des postes d'intervention - Les héros du feu

Cartes missions

Utilisation

À présenter rapidement aux enfants au début de séance ou à afficher près de chaque poste. Chaque carte rappelle la mission à accomplir et les consignes simples à respecter.



Illustration pédagogique de l'annexe

Fiche rôle de l'équipe - Les héros du feu

Fiche mémo coopération

Utilisation

À garder en main par l'animateur ou à afficher au centre de chaque équipe. Permet de faire tourner les rôles à chaque atelier.

Contenu

FICHE MÉMO - RÔLES QUI TOURNENT DANS L'ÉQUIPE

But : réussir la mission ensemble, calmement et en se parlant bien.

Les 4 rôles :

1. CHEF D'ÉQUIPE

- écoute la consigne de l'animateur ;
- la redis en mots simples à l'équipe ;
- aide à décider l'ordre de passage ;
- vérifie que tout le monde est prêt.

Phrase utile : "On fait comment ensemble ?"

2. PORTEUR

- réalise l'action principale ;
- avance avec soin ;
- garde le matériel ou l'objet demandé ;
- respecte les consignes de sécurité.

Phrase utile : "Je porte et je fais attention."

3. OBSERVATEUR

- regarde si la mission est bien faite ;
- repère ce qui aide l'équipe ;
- peut dire si on doit ralentir ou recommencer ;
- donne un conseil simple et gentil.

Phrase utile : "J'ai vu que..."

4. GUIDE

- montre le bon chemin ;
- aide à contourner un obstacle ;
- rappelle de regarder devant soi ;
- encourage les autres sans crier.

Phrase utile : "Par ici, doucement."

Rotation des rôles :

- à chaque nouveau poste, on change de rôle ;
- chacun doit pouvoir essayer au moins un rôle ;
- on s'écoute avant de commencer.

Règles de l'équipe pompier :

- je ne pousse pas ;
- je n'interromps pas un camarade ;
- j'attends mon tour ;

- j'aide si quelqu'un a besoin ;
- je reste calme si l'animateur annonce une alerte.

Mini-bilan de fin de séance - Les héros du feu

Fiche bilan oral

Utilisation

À utiliser en cercle de retour au calme. L'animateur pose les questions une par une et laisse répondre librement les enfants.

Contenu

MINI-BILAN ORAL - LES HÉROS DU FEU

Objectif : faire dire aux enfants ce qu'ils ont compris sur le métier de pompier et sur la coopération.

Questions pour lancer l'échange :

1. Qu'est-ce qu'un pompier doit faire en premier quand il y a un danger ?

Réponses attendues : regarder, écouter, rester calme, comprendre la situation avant d'agir.

2. Comment fait un pompier pour aider les personnes ?

Réponses attendues : il protège, il rassure, il guide, il transporte si besoin, il travaille avec les autres.

3. Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire quand il y a un feu ?

Réponses attendues : courir dans tous les sens, pousser, crier, se mettre en danger.

4. Quel atelier était le plus facile pour ton équipe ? Pourquoi ?

Réponses attendues : selon les enfants ; faire verbaliser une stratégie, un déplacement, une bonne idée ou une entraide.

5. Qu'est-ce qui a aidé votre équipe à réussir ?

Réponses attendues : parler doucement, attendre son tour, se répartir les rôles, s'entraider, écouter le chef d'équipe.

6. Comment avez-vous fait quand l'animateur a annoncé un nouveau danger ?

Réponses attendues : on s'est arrêté, on a regardé, on a changé de chemin ou de solution, on a réfléchi ensemble.

7. Pour être pompier, faut-il agir seul ou en équipe ?

Réponses attendues : en équipe, avec des rôles et de l'entraide.

8. Quel mot résume le mieux la séance ?

Réponses attendues possibles : aider, protéger, écouter, coopérer, calmer, observer, s'entraider.

Petite conclusion à dire par l'animateur :

"Aujourd'hui, vous avez joué comme de vrais pompiers : vous avez observé, protégé, aidé et travaillé ensemble. Un pompier est un héros du quotidien parce qu'il garde son calme et s'entraide avec son équipe."

Coach sportif en herbe

O Objectif

CHOIX RETENU

- Développer la coopération et l'écoute mutuelle en s'organisant à plusieurs pour réaliser des petits défis sportifs.
- Comprendre le rôle d'un coach sportif en repérant comment encourager, expliquer et sécuriser une activité de groupe.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

Un grand club sportif a envoyé un message : il manque des jeunes coaches pour préparer l'équipe du jour. À vous de montrer comment on explique, comment on motive et comment on aide un groupe à réussir ensemble les petits défis sans se précipiter.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé, plat et sécurisé, idéalement une salle polyvalente ou une cour sans obstacle, pour installer 4 ateliers sportifs bien identifiables. Délimiter chaque zone avec des plots, cerceaux, repères au sol ou rubans afin de guider les 6-8 ans et éviter les croisements. Installer un point central pour les consignes, visible de tous, avec un espace suffisant pour le regroupement en cercle. Prévoir des passages larges entre les ateliers pour circuler calmement et sécuriser les déplacements. Adapter les distances et les hauteurs de consigne à l'âge : sauts courts, lancers à faible distance, parcours simples. Garder les zones de jeu à distance les unes des autres pour limiter les distractions et permettre à l'animateur de surveiller l'ensemble. Si l'activité est en extérieur, vérifier le sol, la météo, l'ombre éventuelle et l'accès à l'eau.

A Accueil

Rassembler les 24 enfants en cercle autour du point central et rappeler qu'ils deviennent des coaches en herbe chargés d'aider une équipe à bien faire. Présenter les 4 ateliers sportifs et expliquer simplement le principe : un enfant ou un binôme observe, montre la consigne, encourage le groupe, puis on tourne. Répartir les enfants en 4 équipes équilibrées et attribuer à chacune un atelier de départ. Faire reformuler les règles essentielles : écouter, attendre son tour, se déplacer sans courir, respecter les consignes de sécurité et encourager les autres. Montrer le matériel avant de lancer pour éviter les manipulations inutiles et rassurer les enfants sur le déroulé.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Réunir les enfants en cercle et lancer un petit échauffement guidé par l'animateur, mais avec des enfants volontaires qui deviennent coaches tour à tour. Chacun propose un mouvement simple à imiter : marcher vite, lever les genoux, tourner les bras, se grandir, se baisser.
2. Installer ensuite 4 zones de défis très courtes avec une logique de choix : saut, équilibre, lancer, coordination. À chaque zone, un coach d'équipe explique la consigne du poste, montre une fois, puis laisse les enfants essayer en observant la bonne exécution.
3. Introduire une règle de coaching pendant l'action : le coach n'agit pas à la place du groupe, il encourage, compte les passages et rappelle la consigne si un camarade oublie. L'animateur veille à ce que le coach n'accélère pas trop et que chacun ait un temps de réussite.
4. Proposer un petit défi de stratégie : chaque équipe choisit l'ordre des ateliers et décide comment répartir les rôles pour gagner du temps ou aider un enfant qui hésite. Les enfants testent leur organisation puis ajustent si besoin après un premier passage.
5. Clore par un relais coopératif où l'ensemble des équipes doit réussir un parcours commun avec un objectif de groupe, par exemple terminer tous ensemble sans chute d'objet ni oubli de consigne. Un dernier coach par équipe annonce les encouragements et guide le retour au calme du groupe.

Coach sportif en herbe

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

R Rythme

Prévoir un rythme dynamique avec des temps courts d'échauffement, d'action et de transition pour maintenir l'attention des 6-8 ans. Les ateliers doivent être rapides et variés afin d'éviter l'attente, avec rotation fréquente des rôles de coach, observateur et participant. Alternier des phases actives et de courtes pauses pour reformuler la consigne, montrer à nouveau un geste ou permettre à une équipe de se réorganiser. Laisser un petit temps de réflexion avant le défi de stratégie pour que les enfants puissent choisir ensemble l'ordre des ateliers. Terminer par un retour au calme progressif après le relais coopératif final.

A Animation

L'animateur adopte une posture d'accompagnateur et de facilitateur : il donne des consignes simples, sécurise les déplacements et veille à ce que chaque enfant comprenne son rôle. Il encourage les enfants à expliquer plutôt qu'à faire à la place des autres, et valorise les essais, les encouragements et les bonnes idées de coaching. Il relance les groupes en posant des questions courtes : "Que doit faire le coach ?", "Comment peut-on aider son équipe ?", "Comment garder tout le monde en sécurité ?". Il régule le rythme pour éviter la précipitation et s'assure que chacun participe, y compris les plus discrets. En cas de difficulté, il reformule calmement, montre si nécessaire et aide le groupe à trouver une solution collective sans compétition.

F Fin

CHOIX RETENU

Terminer par un applaudissement collectif pour les coaches du jour, puis demander à 2 ou 3 enfants de montrer le geste ou la phrase qui a le mieux aidé leur équipe ; l'animateur rappelle que ces idées seront utiles pour la prochaine séance.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif en fin de séance avec participation des enfants. Chaque équipe récupère le matériel de son atelier et le rapporte au point central : plots, cerceaux, balles, foulards et cartes consignes. Vérifier que rien ne reste au sol pour éviter les chutes et remettre l'espace en ordre. Contrôler l'état du matériel, surtout les balles et les objets légers utilisés dans les lancers ou les transports. Profiter du rangement pour faire verbaliser rapidement ce que les enfants ont le mieux réussi et ce qu'ils ont aimé dans le rôle de coach.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont compris le rôle du coach sportif : expliquer clairement, encourager, observer et aider sans faire à la place. Observer la qualité de la coopération, de l'écoute mutuelle et de la participation dans les ateliers. Évaluer si les consignes étaient assez simples, si le rythme a permis de garder l'attention et si les rotations ont été fluides. Noter les réussites dans l'organisation des équipes, les difficultés de compréhension ou d'attente, et la capacité à s'adapter lors du défi de stratégie. Repérer si l'animation a suffisamment valorisé les initiatives et sécurisé les déplacements. Se demander enfin si cette séance prépare bien la mission finale en développant l'entraide, l'observation et la prise d'initiative.

Coach sportif en herbe

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
Plots ou cônes : quantité suffisante pour délimiter 4 zones et un parcours collectif	☐	☐
Cerceaux : 4 à 8 selon l'installation	☐	☐
Balles légères ou petits ballons : en nombre adapté aux ateliers, éventuellement 1 pour 2 enfants	☐	☐
Objets à lancer ou à transporter (sacs de graines, foulards, balles mousse) : selon les défis	☐	☐
Repères au sol, ruban adhésif ou craies si besoin	☐	☐
Chronomètre ou sablier : 1	☐	☐
Fiches ou cartes consignes pour les 4 ateliers : 4	☐	☐
Dossards, foulards ou bracelets de couleur pour distinguer les équipes : 4 lots	☐	☐
Sifflet ou signal sonore pour les rotations si utilisé par la structure	☐	☐
Gourdes d'eau : 24, 1 par enfant	☐	☐
Éventuellement feuilles et crayons pour noter les choix d'équipe ou le bilan final	☐	☐

Cartes rôles du coach sportif

cartes de rôle

Utilisation

Découper les 6 cartes et en donner une à chaque enfant coach. Le coach lit sa carte avant de guider son équipe pendant l'échauffement et les ateliers.

Cartes rôles du coach sportif

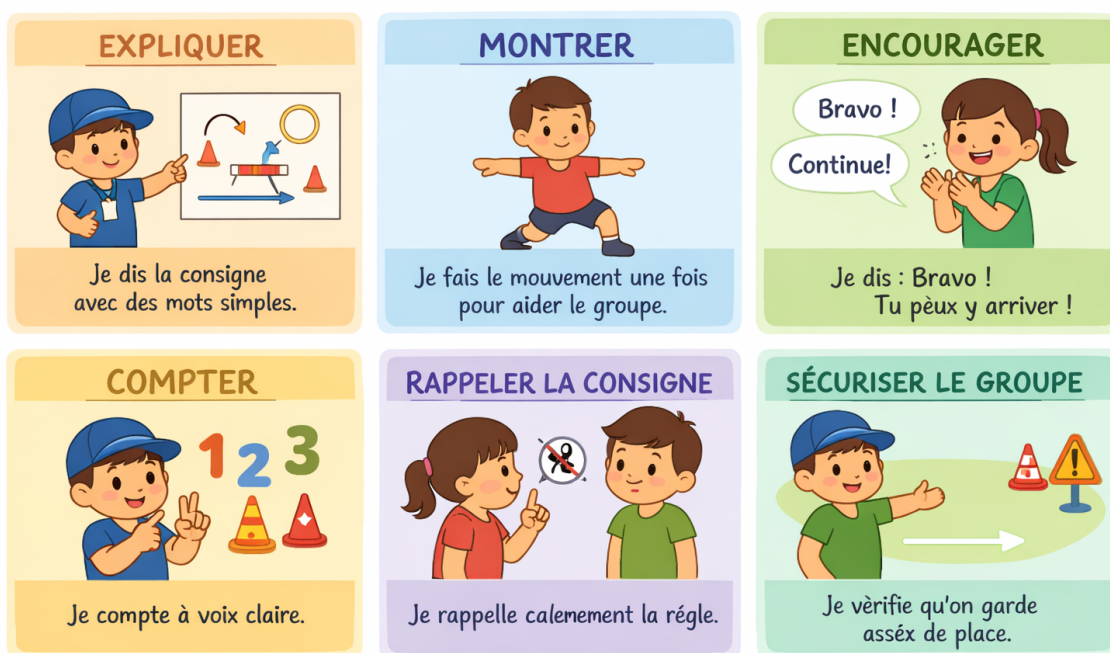


Illustration pédagogique de l'annexe

Fiches défis des 4 ateliers

cartes de consigne

Utilisation

Afficher ou poser une carte dans chaque zone. Le coach d'équipe s'appuie dessus pour expliquer le défi, montrer une fois, puis lancer les essais.

Contenu

ATELIER 1 — SAUTER EN MAÎTRISE

But : réussir 3 sauts sans se presser.

Consigne : sauter à pieds joints dans les cerceaux ou les marques au sol, un par un.

Règles :

- on attend son tour derrière la ligne ;
- on saute sans pousser les autres ;
- on garde les pieds ensemble au départ et à l'arrivée.

Réussite : quand l'enfant fait les 3 sauts en gardant l'équilibre.

Astuce du coach : « Regarde devant toi, plie un peu les genoux, puis saute ! »

ATELIER 2 — ÉQUILIBRE DE COACH

But : traverser sans tomber.

Consigne : marcher sur une ligne, une bande au sol ou un chemin tracé, les bras ouverts.

Règles :

- on avance doucement ;
- on regarde devant soi ;
- si on sort du chemin, on recommence calmement.

Réussite : quand l'enfant arrive au bout sans courir.

Astuce du coach : « Petit pas, bras ouverts, je t'encourage ! »

ATELIER 3 — LANCER PRÉCIS

But : viser la bonne zone.

Consigne : lancer un objet léger dans une cible, un panier ou une zone marquée.

Règles :

- on lance seulement quand l'espace est libre ;
- on prend l'objet dans les mains avant de lancer ;
- on récupère l'objet après le signal de l'animateur.

Réussite : quand l'enfant touche la cible ou la zone demandée.

Astuce du coach : « Je vise, je lance doucement, je regarde où ça tombe ! »

ATELIER 4 — COORDINATION EN ÉQUIPE

But : faire la suite de gestes dans le bon ordre.

Consigne : avancer, toucher un repère, tourner sur soi-même, revenir en marchant, puis taper dans la main du camarade suivant.

Règles :

- on fait les gestes dans l'ordre ;
- on ne dépasse pas son tour ;
- on aide doucement si un camarade oublie.

Réussite : quand la suite est réalisée sans oublier un geste.

Astuce du coach : « On suit l'ordre ensemble : avancer, toucher, tourner, revenir, transmettre ! »

Grille d'observation du coach

grille d'observation

Utilisation

L'animateur coche pendant l'activité pour repérer si l'enfant joue vraiment le rôle de coach. Utiliser la grille en observation rapide pendant l'échauffement, les ateliers et le relais final.

Contenu

GRILLE D'OBSERVATION — COACH SPORTIF EN HERBE

Nom de l'enfant coach : _____ Équipe : _____

Date : _____

Observation : cocher une case par ligne.

1. Explique la consigne simplement

☐ Oui, clairement

☐ Partiellement

☐ Non

Commentaires : _____

2. Montre le geste une fois avant de lancer le groupe

☐ Oui

☐ Parfois

☐ Non

Commentaires : _____

3. Encourage le groupe avec des paroles positives

☐ Oui, souvent

☐ Un peu

☐ Non

Exemples entendus : _____

4. Écoute les autres et laisse chacun essayer

☐ Oui

☐ Parfois

☐ Non

Commentaires : _____

5. Rappelle la consigne sans faire à la place des autres

☐ Oui

☐ Un peu trop d'aide

☐ Non

Commentaires : _____

6. Compte correctement les passages ou les essais

☐ Oui

☐ Avec aide

☐ Non

Commentaires : _____

7. Veille à la sécurité du groupe

☐ Oui, attentif

☐ Quelques rappels nécessaires

☐ Non

Commentaires : _____

8. Reste calme et donne envie de coopérer

☐ Oui

☐ Parfois

☐ Non

Commentaires : _____

Bilan rapide de l'animateur :

Points forts du coach : _____

Point à améliorer : _____

Prochaine fois, je l'aiderai à : _____

Mission détective

O Objectif

CHOIX RETENU

- Mobiliser l'observation, la logique et la mémoire pour recueillir et relier des indices dans une enquête adaptée à leur âge.
- Prendre des initiatives et coopérer pour résoudre ensemble une mission détective.

S Sensibilisation / Dramatisation

CHOIX RETENU

A. Ce matin, la salle a été chamboulée : un objet important a disparu et la police compte sur vous, les petits détectives, pour retrouver les indices laissés après les métiers découverts pendant le projet. Ouvrez bien les yeux, écoutez vos camarades et reconstituez ensemble le fil de l'enquête pour résoudre la mission finale.

A Aménagement

Prévoir un espace dégagé et lisible, en intérieur si possible, avec 4 postes d'enquête bien séparés pour éviter les croisements entre équipes. Installer un grand espace central pour la mise en commun finale, avec une surface visible au sol, sur table ou au mur pour assembler les indices. Délimiter chaque poste avec des plots, du ruban ou des repères simples afin que les 6-8 ans identifient facilement où aller. Prévoir une circulation en boucle pour les rotations et laisser un passage libre pour l'animateur. Organiser la salle de façon sécurisée : aucun petit objet traînant au sol, matériel placé hors de portée avant utilisation, coins dégagés. Si l'activité se fait en extérieur, choisir un espace plat, sans obstacle et à l'abri d'une météo trop contraignante, avec de l'eau à disposition. Prévoir une adaptation pour les enfants qui ont besoin d'aide : indices visuels très contrastés, consignes courtes, et possibilité de rester proche de l'adulte référent.

A Accueil

Rassembler les 24 enfants en cercle et annoncer le démarrage de la grande enquête finale : un objet a disparu et il faut retrouver les indices laissés par les métiers du projet. Présenter les 4 équipes et remettre à chacune une première enveloppe d'enquête. Expliquer clairement qu'il faut observer, réfléchir, puis partager les découvertes avec le groupe. Faire reformuler les règles essentielles : on ne montre pas tout de suite son indice, on écoute les autres, on parle calmement, on attend le signal pour changer de poste et on reste avec son équipe. Désigner si besoin un porte-indice dans chaque équipe pour débiter la mission et rappeler qu'à la fin tout le monde devra aider à assembler les preuves.

D Déroulement

CHOIX RETENU

1. Répartir les 24 enfants en 4 petites équipes et leur confier une première enveloppe d'enquête contenant un indice simple à observer : image, empreinte, mot ou objet lié à un métier rencontré pendant la série. L'animateur explique que chaque équipe doit regarder attentivement son indice sans le montrer tout de suite aux autres.
2. Envoyer les équipes sur 4 points de recherche installés dans la salle ou dans la cour. À chaque point, les enfants doivent réaliser une petite épreuve d'observation ou de logique très courte pour obtenir un nouvel indice : retrouver une couleur, associer deux cartes, remettre trois images dans l'ordre, ou repérer l'objet qui n'a pas sa place.
3. Faire tourner les équipes d'un poste à l'autre jusqu'à ce que chacun ait récolté plusieurs indices. À chaque passage, un enfant différent devient porte-indice ou messenger pour transmettre l'information à son groupe, afin de favoriser la prise d'initiative et la coopération.
4. Revenir en grand groupe pour assembler les indices au centre sur une grande surface visible. Les enfants comparent, trient et relient ensemble les éléments qui vont ensemble : objet, métier, lieu, action. L'animateur aide seulement avec des questions courtes pour guider la logique.
5. Lancer la résolution finale : une dernière carte donnée par l'animateur permet de découvrir l'emplacement de l'objet disparu ou la suite du message de l'enquête. Les équipes vérifient ensemble leur hypothèse et annoncent la solution collective.

Mission détective

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

R Rythme

Prévoir des séquences courtes et dynamiques pour maintenir l'attention des 6-8 ans : découverte d'un indice, petite épreuve, déplacement au poste suivant, puis retour rapide au groupe. Les rotations doivent être fréquentes pour éviter l'attente et garder l'effet de surprise. Alternier des temps d'action en équipe et des temps calmes de discussion ou de tri des indices. Garder un rythme souple afin de laisser le temps d'observer et de comparer sans précipitation, surtout lors de la mise en commun finale. Prévoir une transition claire entre la phase de recherche et la phase de résolution collective, avec un temps de retour au calme avant l'annonce de la solution.

A Animation

L'animateur adopte une posture de guide d'enquête : il distribue les enveloppes, donne des consignes brèves et accompagne les équipes sans révéler trop vite les réponses. Il relance par des questions simples pour aider les enfants à observer, comparer et argumenter : 'Qu'est-ce que tu vois ?', 'À quel métier cela te fait penser ?', 'Qu'est-ce qui va ensemble ?'. Il valorise les initiatives, encourage les plus timides à parler et veille à ce que chacun puisse prendre un rôle, notamment le porte-indice ou le messager. Pendant les postes, il régule les échanges, reformule les consignes si nécessaire et aide les équipes à rester concentrées sur la mission. Lors de la mise en commun finale, il guide la logique collective sans faire à la place des enfants et félicite les coopérations réussies.

F Fin

CHOIX RETENU

Réunir les enfants en cercle, afficher les indices retrouvés et laisser chaque équipe dire en une phrase ce qu'elle a compris ; l'animateur félicite la coopération et annonce que l'enquête est résolue.

R Rangement

Prévoir un rangement collectif par équipe à la fin de l'enquête. Les enfants rapportent les enveloppes, les cartes, les indices et le matériel de tri au point central. L'animateur vérifie que toutes les cartes ont été récupérées et que les supports de jeu sont complets avant de les classer pour une prochaine utilisation. Faire participer les enfants à la remise en ordre de l'espace : enlever les repères au sol, regrouper les objets, vérifier qu'aucun indice ne reste caché dans la salle. Contrôler les effectifs avant le départ et s'assurer que le lieu est laissé propre et sécurisé.

A Analyse

Vérifier si les enfants ont mobilisé l'observation, la mémoire et la logique pour relier les indices entre eux. Observer si la coopération a permis à chaque équipe de progresser et si les rôles de messager ou de porte-indice ont favorisé la prise d'initiative. Évaluer la compréhension des consignes, la qualité de la sensibilisation et l'efficacité de l'ambiance d'enquête pour lancer la mission finale. Noter si le rythme des rotations était adapté, si les enfants ont eu assez de temps pour chercher sans s'épuiser, et si la mise en commun a bien conduit à une résolution collective. Repérer les réussites, les difficultés de classement ou d'argumentation, les enfants qui se sont davantage impliqués, ainsi que les ajustements à prévoir pour une prochaine enquête ou un nouveau grand jeu. Vérifier enfin que la séance a bien clôturé la série 'Un jour, un métier' en réutilisant de manière concrète les univers découverts.

Mission détective

Liste du matériel

Matériel nécessaire	En stock	À acheter
4 enveloppes d'enquête par équipe, soit 4 enveloppes minimum	☐	☐
Indices visuels à l'intérieur des enveloppes : images, mots, empreintes ou objets liés aux métiers découverts	☐	☐
Cartes d'indices complémentaires pour les 4 postes	☐	☐
4 postes de recherche matérialisés avec repères au sol ou sur table	☐	☐
Grande surface de regroupement pour l'assemblage final : tapis, table, panneau ou feuilles A3	☐	☐
Images ou cartes métiers liées à la série : tour de contrôle, faïence et céramique, pompiers, coach sportif	☐	☐
Feuilles ou supports de tri et d'association	☐	☐
Crayons ou feutres : 4 à 8 selon l'organisation des équipes	☐	☐
Pince, pâte adhésive ou aimants si les indices doivent être fixés sur un support	☐	☐
Chronomètre ou sablier pour rythmer les rotations	☐	☐
Éventuellement 4 foulards, badges ou signes distinctifs pour repérer les équipes	☐	☐

Enveloppes d'indices métier

Cartes / indices à répartir

Utilisation

Découper ou imprimer les 12 cartes puis les répartir dans 4 enveloppes de départ et/ou dans les points de recherche. Chaque équipe reçoit une carte au départ, puis récupère les autres indices au fil des rotations.



Illustration pédagogique de l'annexe

Cartes d'épreuves de poste

Cartes consigne de défis

Utilisation

Placer une carte par poste. L'animateur lit la consigne, vérifie rapidement la réussite, puis donne l'indice suivant. Les défis sont courts, coopératifs et adaptés à des 6-8 ans.

Contenu

CARTE DE POSTE 1 — OBSERVER

Défi : Regardez l'image pendant 20 secondes sans parler.

Consigne : « Quand je cache l'image, dites ensemble 3 choses que vous avez vues. »

Réussite : l'équipe nomme au moins 3 détails.

Indice gagné : une carte métier liée à l'image.

CARTE DE POSTE 2 — ASSOCIER

Défi : Associer 2 cartes qui vont ensemble.

Consigne : « Trouvez la carte métier et la carte objet qui se correspondent. Expliquez votre choix en une phrase. »

Réussite : le duo correct est trouvé.

Indice gagné : une carte objet ou lieu.

CARTE DE POSTE 3 — RANGER DANS L'ORDRE

Défi : Remettre 3 images dans le bon ordre.

Consigne : « Remettez les images pour montrer ce qui se passe d'abord, ensuite, puis à la fin. »

Réussite : l'ordre est logique.

Indice gagné : une carte action.

CARTE DE POSTE 4 — REPÉRER L'INTRUS

Défi : Trouver l'objet qui n'a pas sa place.

Consigne : « Parmi ces 4 images, trouvez celle qui ne va pas avec les autres. Dites pourquoi. »

Réussite : l'intrus est identifié et expliqué simplement.

Indice gagné : une carte indice final.

CARTE DE POSTE 5 — MÉMOIRE FLASH

Défi : Retenir 4 éléments.

Consigne : « Je montre 4 cartes pendant 10 secondes. Vous devez ensuite redire ou redessiner ce dont vous vous souvenez. »

Réussite : au moins 3 éléments retrouvés.

Indice gagné : une nouvelle enveloppe.

CARTE DE POSTE 6 — CHOIX RAPIDE

Défi : Choisir la bonne réponse entre 2 propositions.

Consigne : « Écoutez la question, montrez la bonne carte et levez le pouce si vous êtes d'accord ensemble. »

Exemple : « Quel métier travaille avec un casque et une lance à eau ? »

Réussite : bonne réponse collective.

Indice gagné : carte métier.

CARTE DE POSTE 7 — TRACE À SUIVRE

Défi : Suivre une piste de 3 indices au sol ou sur table.

Consigne : « Suivez les 3 traces jusqu'au bon objet. »

Réussite : l'équipe atteint le bon point.

Indice gagné : carte lieu.

CARTE DE POSTE 8 — MESSAGE EN MORCEAUX

Défi : Reconstituer une phrase courte.

Consigne : « Remettez les mots dans l'ordre pour lire le message. »

Exemple de message : « Le bon indice est caché près de la table bleue. »

Réussite : phrase reconstituée.

Indice gagné : accès au poste suivant.

Grille de tri des indices

Support de classement

Utilisation

Afficher au centre du groupe au retour de la rotation. Les enfants posent les cartes dans la colonne correspondante, puis vérifient ensemble si les indices se relient bien.

Contenu

GRILLE DE TRI — MISSION DÉTECTIVE

Consigne : « Placez chaque carte dans la bonne colonne. Une carte peut aider à trouver le métier, l'objet, le lieu ou l'action. »

COLONNE 1 — MÉTIER

- contrôleur aérien
- guide de musée
- pompier
- coach sportif
- détective

COLONNE 2 — OBJET

- micro
- vitrine
- casque
- sifflet
- carnet d'enquête

COLONNE 3 — LIEU

- tour de contrôle
- musée
- caserne
- gymnase / terrain de sport
- salle d'enquête

COLONNE 4 — ACTION

- observer
- protéger
- secourir
- s'échauffer
- enquêter

AIDE POUR L'ANIMATEUR :

- Si une carte est difficile, demandez : « Est-ce un métier, un objet, un lieu ou une action ? »
- Si plusieurs cartes semblent proches, faites comparer : « À quoi sert cet objet ? » / « Qui fait cette action ? »
- Une fois triées, reliez avec des traits ou posez les cartes en chaîne : métier → objet → lieu → action.

EXEMPLE DE LIENS ATTENDUS :

- pompier → casque → caserne → secourir
- coach sportif → sifflet → gymnase / terrain de sport → s'échauffer
- guide de musée → vitrine → musée → observer / raconter
- contrôleur aérien → micro → tour de contrôle → observer / guider

Carte finale de révélation

Carte mission / indice final

Utilisation

La remettre au grand groupe à la fin du tri. Elle doit permettre de conclure l'enquête en une seule découverte collective.

Contenu

MISSION FINALE — CARTE DE RÉVÉLATION

Bravo détectives !

Vous avez rassemblé les indices.

Indice final :

« L'objet disparu était caché là où l'on garde les informations de l'enquête. Regardez au centre du groupe, près du carnet et des cartes déjà triées. »

Solution de la mission :

Le véritable objet disparu est le carnet d'enquête.

Message de fin :

« En observant, en cherchant et en coopérant, vous avez retrouvé la solution ensemble ! Mission réussie. »

Petite consigne pour l'animateur :

Après lecture, demander aux enfants de montrer du doigt l'endroit repéré, puis de vérifier ensemble que le carnet est bien au centre de la mission.

Fiche bilan oral des équipes

Fiche mémo / bilan

Utilisation

Utiliser en cercle de retour au calme. Chaque équipe formule une phrase courte à partir de la question proposée. L'animateur peut noter les réponses ou les répéter pour valoriser le groupe.

Contenu

BILAN ORAL — MISSION DÉTECTIVE

Nom de l'équipe : _____

Question 1 : Quel indice votre équipe a-t-elle trouvé ?

Phrase de réponse : « Nous avons trouvé _____. »

Question 2 : À quel métier cet indice vous a-t-il fait penser ?

Phrase de réponse : « Cela nous a fait penser au métier de _____. »

Question 3 : Qu'avez-vous fait ensemble pour réussir ?

Phrase de réponse : « Nous avons réussi parce que nous avons _____. »

Question 4 : Quel était votre moment préféré ?

Phrase de réponse : « J'ai préféré _____. »

Question 5 : Quel mot raconte bien votre mission ?

Choix possibles à entourer ou dire : observer / chercher / aider / coopérer / réfléchir / trouver

Phrase finale d'équipe :

« Aujourd'hui, nous avons été de vrais détectives parce que _____. »

AIDE ANIMATEUR :

- Faites parler un enfant différent à chaque question.
- Si besoin, proposez des débuts de phrases pour aider.
- Terminez en applaudissant chaque équipe pour sa coopération.