Le phare éteint : conte participatif dès 5 ans

Dès 5 ans • 6 à 25 participants • 30 à 45 min • Espace calme

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Le phare du village ne s'allume plus : les enfants choisissent un chemin, rencontrent un gardien et aident un voyageur perdu. Ce conte guidé dès 5 ans se construit avec leurs idées, des gestes et des bruitages doux.

Ce dossier contient la conduite de l'activité puis les supports. Les pages « adulte » et les corrigés ne sont pas à distribuer aux enfants. Les supports sont utilisables en noir et blanc.

Objectif, préparation et durée

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE
Proposer une idée, écouter celles des autres et construire un récit commun. À observer : le narrateur réutilise effectivement les contributions des enfants.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 10 min. Lire le conducteur avec ses deux embranchements. Garder le même problème de départ et la même fin apaisante, mais laisser les enfants choisir comment les personnages s'entraident. Préparer trois façons de participer : parler, faire un geste ou écouter.

REPÈRE DE TEMPS
5 min d'installation et bruitages ; 5 min de départ ; 8 min pour le chemin choisi ; 8 min pour la boîte et le gardien ; 7 min pour aider le personnage perdu ; 5 min de retour au phare. Raccourcir une rencontre si l'attention baisse.

Matériel et impressions

Une clé, un tissu, une boîte, le message du phare, 6 cartes rencontres et le conducteur du kit. Installer des assises confortables ; aucun décor coûteux nécessaire.
Supports inclus : télécharger le kit animateur et les supports à imprimer joint à cette fiche. Imprimer uniquement les pages utiles ; les cartes se découpent en recto seul.

Conduite de l'activité

1. Lancer le jeu et vérifier la compréhension. « Nous allons raconter ensemble. Je vous proposerai parfois deux chemins ; vous pourrez aussi inventer une idée. On écoute celui qui raconte. Vous pouvez participer avec un bruitage ou simplement suivre l'histoire. »

2. Distribuez des missions volontaires : bruitages du vent, personnages, gestes et propositions d'idées. L'animateur reste narrateur.

3. Premier choix : passer par la forêt ou par la plage. Demandez deux propositions, faites voter puis décrivez le chemin retenu.

4. Présentez la clé : elle ouvre une boîte contenant un message. Lisez : « La lumière revient lorsque chacun apporte une idée pour aider les autres. »

5. Faites rencontrer un gardien imaginaire qui demande un rythme collectif, puis un personnage perdu que les enfants doivent rassurer et guider.

6. Chaque enfant propose un geste utile. Placez symboliquement ces gestes dans la boîte. Le phare se rallume ; terminez par une description apaisante du retour au village.

7. Rôle de l'animateur et régulation. À chaque choix, recueillir deux ou trois idées puis reformuler la décision ; ne pas laisser le vote occuper toute la séance. Si une idée devient inquiétante, la transformer avec son auteur en obstacle rassurant. Si certains parlent tout le temps, proposer un tour de gestes où chacun peut aussi passer.

8. Terminer et faire un bilan court. « Quel geste a aidé le personnage perdu ? » Terminer par une respiration tranquille, sans exiger de fermer les yeux.

Adaptations

Les plus grands peuvent raconter eux-mêmes une étape par groupe de trois, pendant une minute.

Adapter au groupe : Pour les plus petits, limiter à deux rencontres et 30 min. Pour les plus grands, confier une narration d'une minute en binôme avec une carte rencontre.

Vigilance

Choisissez un univers rassurant. Personne ne doit être obligé de parler ou de jouer un personnage ; l'écoute est une participation à part entière.
Avant de démarrer, vérifier l'espace et le matériel, convenir d'un signal d'arrêt et montrer où se regrouper.
Ajuster le dispositif avec l'équipe d'animation et la direction : les effectifs annoncés sur la fiche ne fixent pas un nombre réglementaire d'encadrants.

Cartes et consignes • adulte

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Départ • À lire « Ce soir, le phare du village reste éteint. Les bateaux imaginaires attendent au port. Nous allons chercher la lumière disparue. Emportons une clé, un tissu et une boîte. »	**Chemin • Forêt** Les branches font un toit au-dessus du chemin. Proposer de marcher doucement avec les doigts sur les genoux. Un oiseau indique le passage si le groupe invente un petit salut.
Chemin • Plage Les vagues déposent des traces sur le sable. Proposer un bruit de mer très doux. Un crabe indique le passage si le groupe invente un signe de remerciement.	**Rencontre • Gardien** Le gardien demande un rythme simple : mains, cuisses, mains, pause. Le groupe le reprend ; une version en gestes silencieux est tout aussi valable.
Rencontre • Voyageur perdu « Je ne reconnais plus le chemin du village. » Demander : que peut-on dire ou montrer pour aider ? Retenir deux idées, les jouer puis inviter le voyageur à suivre le groupe.	**Retour • À lire** « Dans la boîte, nous déposons tous nos gestes d'entraide. La lumière se réveille, le phare éclaire le port. Le village est tranquille et chacun retrouve sa place. »

Message à glisser dans la boîte

Découper sur les contours. Imprimer en taille réelle, recto seul.

Le message du phare La lumière revient lorsque chacun apporte une idée pour aider les autres.	