Le village des métiers : cinq ateliers pour créer ensemble

Dès 6 ans • 15 à 50 joueurs • 2 h à 2 h 30 • Salle ou cour

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Cinq ateliers dès 6 ans font vivre un village imaginaire : poste, journal, construction, studio artistique et accueil. Chaque groupe transmet son travail aux suivants pour préparer ensemble une visite et une inauguration.

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
Comprendre l'utilité de tâches complémentaires et transmettre un travail aux suivants. À observer : un groupe reprend ce que le précédent a produit au lieu de recommencer de zéro.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 30 min. Installer Poste, Journal, Construction, Studio artistique et Accueil dans un espace lisible. Former cinq équipes de 3 à 10 ; dans les grands groupes, prévoir plusieurs tâches par atelier. Déterminer une production commune : ouvrir un village imaginaire à la fin de la séance.

REPÈRE DE TEMPS
20 min d'installation ; cinq rotations de 15 min (2 min de transmission, 10 min d'action, 3 min de rangement et départ) ; 20 min de visite ; 5 min de rangement. Pour 2 h 30, ajouter 15 min de pause et 15 min d'exposition.

Matériel et impressions

Pour 5 ateliers : feuilles, 20 enveloppes ou feuilles pliées, crayons, cartons propres, ruban adhésif et ciseaux adaptés utilisés dans l'espace prévu. Kit : badges, panneaux des métiers, modèles de courrier, journal, plan et passeport.
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. « Chaque métier aide le village. Vous essaierez les cinq ateliers. Avant de changer, vous laisserez votre travail et une consigne pour les suivants. On peut écrire, dessiner, construire ou expliquer ; tous ces rôles sont utiles. »

2. Installation, 20 min : présentez les métiers et répartissez les premiers groupes. Expliquez que chacun pourra essayer les cinq ateliers.

3. Rotations, 75 min : quinze minutes par métier. À la poste, écrire ou dessiner une invitation et la livrer à un autre stand. Au journal, recueillir une information et créer un titre. À la construction, bâtir une maquette de bâtiment. Au studio, fabriquer une enseigne. À l'accueil, dessiner un plan et renseigner les visiteurs.

4. À chaque rotation, le groupe transmet aux suivants une réalisation et une consigne. Un animateur conserve la mémoire de chaque atelier.

5. Final, 20 min : organisez la visite du village, lisez le journal et distribuez les invitations à une inauguration collective.

6. Rangement, 5 min : chaque équipe remet son dernier atelier en ordre. Pour une séance de 2 h 30, ajoutez une pause et un temps d'exposition.

7. Rôle de l'animateur et régulation. Poste : adresser puis livrer une invitation à un autre stand. Journal : interroger un atelier, noter un fait puis un titre. Construction : ajouter un bâtiment stable à la maquette. Studio : fabriquer une enseigne lisible pour ce bâtiment. Accueil : le placer sur le plan et expliquer le trajet à un visiteur. Un adulte ou un porte-parole tournant conserve la transmission écrite de chaque atelier.

8. Terminer et faire un bilan court. « Quel autre métier avait besoin de votre travail ? » Faire suivre le trajet d'une invitation ou d'une enseigne pendant la visite.

Adaptations

Avec un petit groupe, ouvrez seulement trois métiers et faites des rotations plus longues.

Adapter au groupe : Avec un petit groupe, garder Poste, Construction et Accueil. Autoriser les messages dessinés et dictés ; ne pas réserver les tâches visibles aux enfants qui écrivent vite.

Vigilance

Évitez toute hiérarchie entre métiers et tout salaire fictif inégal. Les outils restent adaptés aux enfants ; réservez les découpes difficiles aux adultes.
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 • à utiliser

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

POSTE Écrire ou dessiner une invitation, indiquer le stand destinataire puis la livrer. À transmettre : ce qui a été envoyé et ce qui reste à livrer.	**JOURNAL** Demander à un autre stand ce qu'il prépare. Noter un fait et rédiger un titre. À transmettre : le brouillon et le nom du stand interrogé.
CONSTRUCTION Ajouter une maquette stable au village. À transmettre : le nom du bâtiment et l'endroit où le poser.	**STUDIO ARTISTIQUE** Fabriquer une enseigne lisible pour un bâtiment. À transmettre : le nom du bâtiment et l'enseigne en cours.
ACCUEIL Placer les bâtiments sur le plan. Expliquer à un visiteur comment aller à un stand. À transmettre : le plan et les lieux ajoutés.	

Mon passeport des métiers

Équipe ou prénom : _____

Cocher après le passage. L’essai accompagné compte aussi.

Étape	Passage / remarque
POSTE	[ ]
JOURNAL	[ ]
CONSTRUCTION	[ ]
STUDIO ARTISTIQUE	[ ]
ACCUEIL	[ ]

Ordre de rotation

Pour 5 équipes. Numéroter les postes dans l’ordre indiqué sur la fiche. Chaque ligne est un groupe ; chaque colonne, une rotation. Avec moins d’équipes, laisser des cases de départ libres.

Équipe	Tour 1	Tour 2	Tour 3	Tour 4	Tour 5
A	1	2	3	4	5
B	2	3	4	5	1
C	3	4	5	1	2
D	4	5	1	2	3
E	5	1	2	3	4

Avant le départ

Montrer physiquement chaque poste. Donner le signal de changement et désigner le point de retour. Les enfants restent avec leur équipe. Si les postes ne peuvent pas être surveillés simultanément, les animer successivement.

Badges de métiers

Découper les cases. Dupliquer cette page selon le nombre d’enfants ou d’équipes.

POSTE	**JOURNAL**	**CONSTRUCTION**	**STUDIO ARTISTIQUE**
ACCUEIL	**POSTE**	**JOURNAL**	**CONSTRUCTION**
STUDIO ARTISTIQUE	**ACCUEIL**		

Courrier du village

Une feuille par équipe. Les réponses peuvent être écrites ou dessinées.

De :

_____

Pour le stand :

_____

Notre invitation (texte ou dessin)

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Livraison effectuée par :

_____

Le journal du village

Une feuille par équipe. Les réponses peuvent être écrites ou dessinées.

Titre du journal

_____

Notre information vérifiée auprès du stand :

_____

_____

Titre de l’article

_____

Texte ou dessin

_____

_____

_____

_____

_____

Transmission entre équipes

Une feuille par équipe. Les réponses peuvent être écrites ou dessinées.

Atelier :

_____

Ce que nous avons terminé

_____

_____

Ce que l’équipe suivante peut continuer

_____

_____

Matériel à remettre en place

_____

_____

Plan du village

Dessiner les cinq stands et les chemins. Indiquer le point d’accueil.

