La kermesse des petits : six stands dès 5 ans

Dès 5 ans • 15 à 60 joueurs • 1 h 30 à 2 h • Cour ou salle

FICHE ANIMATEUR • VERSION APPROFONDIE

Six stands accessibles dès 5 ans : chamboule-tout, anneaux, cible, memory, dessin et tour de gobelets. Le passeport est coché après chaque essai, quelle que soit la réussite ; les passages sont libres ou organisés en rotations.

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
Choisir une activité, attendre son tour et recommencer. À observer : les enfants circulent sans se précipiter et essaient plusieurs stands.

AVANT L'ARRIVÉE DES ENFANTS
Préparation adulte : 30 min. Placer tous les lancers dans le même sens, dos aux circulations. Définir une file de trois enfants maximum et un point d'accueil. À 60 enfants, privilégier six groupes de dix en rotations, divisés en deux sous-groupes actifs avec matériel doublé ; si ce n'est pas possible, limiter l'effectif simultané.

REPÈRE DE TEMPS
15 min de présentation ; 60 min de jeu ; 15 min de final. Pour deux heures, ajouter 15 min de pause et 15 min de jeu accompagné. En rotations fixes : 10 min par stand, changement compris.

Matériel et impressions

6 boîtes légères, 3 balles en mousse, 5 anneaux, 3 bouteilles lestées fermées, une cible au sol, 12 cartes memory du kit, papier, crayons et 10 gobelets. Imprimer un passeport par enfant et les six consignes. Doubler les postes si l'effectif entraîne de longues files.
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. « Vous pouvez essayer les six stands. Après un passage, votre carte est cochée, même si vous n'avez pas réussi. S'il y a déjà trois enfants qui attendent, choisissez un autre stand. On ramasse les balles uniquement au signal du responsable. »

2. Ouverture, 15 min : présentez les stands, la circulation et le point de rendez-vous. Répartissez les premiers passages pour éviter l'attente.

3. Jeu, 60 min : trois lancers au chamboule-tout ; cinq essais aux anneaux ; trois lancers dans une cible ; six paires au memory ; un dessin à faire deviner ; une tour de dix gobelets.

4. À chaque passage, l'enfant fait cocher sa carte, quelle que soit sa réussite. Il peut recommencer un stand lorsque les autres ont pu jouer.

5. Final, 15 min : chaque groupe choisit son défi préféré et montre une astuce. Réunissez les cartes pour créer une affiche de la kermesse.

6. Si vous disposez de deux heures, ajoutez une pause de quinze minutes et quinze minutes de jeu libre accompagné.

7. Rôle de l’animateur et régulation. Chamboule-tout : 3 lancers ; anneaux : 5 essais ; cible : 3 lancers ; memory : 6 paires ; dessin : faire reconnaître une carte du kit ; tour : construire avec 10 gobelets. Le tampon atteste le passage, pas une performance. Un animateur régule les files ; fermer temporairement un stand si sa surveillance n’est plus possible.

8. Terminer et faire un bilan court. « Quel stand aimeriez-vous refaire et avec quelle astuce ? » Faire présenter plusieurs réussites différentes.

Adaptations

Passez en rotations fixes par petits groupes lorsque l’autonomie est limitée ou que les effectifs sont importants.

Adapter au groupe : Réduire la distance, utiliser 3 paires au memory ou une cible plus grande. Les enfants peuvent jouer en binôme, en alternant réellement les actions.

Vigilance

Séparez les zones de lancer des déplacements. Utilisez des objets légers et incassables. Adaptez le nombre de stands aux adultes disponibles.
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.

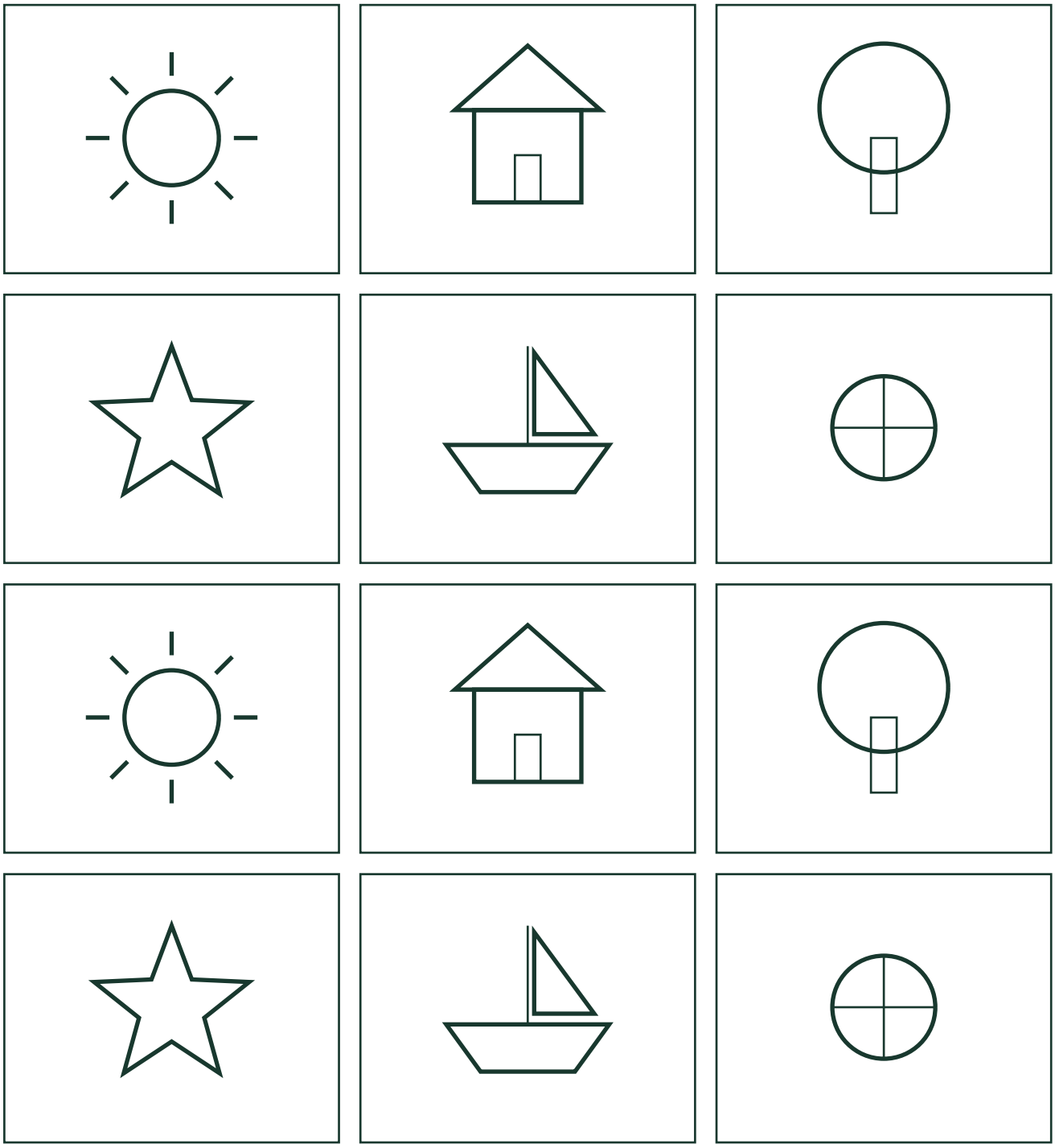
Cartes et consignes • à utiliser

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

Chamboule-tout 3 lancers en mousse sur 6 boîtes légères. Tout le monde reste derrière la ligne. Ramassage au signal.	**Anneaux** 5 essais pour entourer une bouteille lestée. Ajuster la distance avant de jouer. Cocher après le passage.
Cible 3 lancers vers une cible au sol. Montrer la limite avant l’essai. Cocher quel que soit le résultat.	**Memory** Retourner deux cartes par tour. Garder les paires identiques ; retourner les autres. Commencer avec 3 paires si besoin.
Dessin mystère Tirer une carte et la faire deviner par un dessin. Pas de mot écrit. Un indice oral est possible.	**Tour** Construire avec 10 gobelets. Chercher une construction qui tient 3 secondes. Recommencer si elle tombe.

Memory • 6 paires

Imprimer une page sur papier opaque ; découper les 12 cartes. Les paires associent le même dessin, sans lecture nécessaire.



Dessins à faire deviner • 1

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

Soleil Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Maison** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.
Bateau Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Arbre** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.
Poisson Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Parapluie** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.

Dessins à faire deviner • 2

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

Étoile Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Fleur** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.
Lune Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Ballon** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.
Chapeau Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.	**Vélo** Dessine ce mot sans l’écrire. Un partenaire peut lire la carte pour toi.

Mon parcours

Équipe ou prénom : _____

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

Étape	Passage / remarque
Chamboule-tout	[ ]
Anneaux	[ ]
Cible	[ ]
Memory	[ ]
Dessin mystère	[ ]
Tour	[ ]

Ordre de rotation

Pour 6 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	Tour 6
A	1	2	3	4	5	6
B	2	3	4	5	6	1
C	3	4	5	6	1	2
D	4	5	6	1	2	3
E	5	6	1	2	3	4
F	6	1	2	3	4	5

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.