

# Projet d'animation

## Vacances d'hiver 2026

16 au 20  
février



Les  
élémentaires

### A la recherche de chevaliers

— — — — —  
Dans les temps anciens, le roi Arthur, accompagné de Lancelot, Perceval et Gauvain, veillait sur son royaume. Un jour, il convoqua les chevaliers pour qu'ils recrutent de nouveaux membres afin de renforcer la défense du royaume. Nous allons nous lancer dans une aventure pour découvrir, à l'instar des chevaliers de la table ronde, que le véritable courage ne se trouve pas uniquement dans le combat, mais aussi dans le respect, l'entraide et l'unité.

Au programme, nous créerons des blasons, réaliserons des sablés, découvrirons les tournois, ...



Mattéo et  
Ophélie

### **Rappel des objectifs pédagogiques :**

- *Permettre à l'enfant de devenir autonome et de développer l'estime de soi*
- *Contribuer à la socialisation et au respect*
- *Travailler l'éveil et l'imaginaire*

**Public visé :** Les Élémentaires

**Les animateurs :** Mattéo et Ophélie

**Thème :** « A la recherche de chevaliers »

### **Constat/Envie :**

Nous avons voulu partir sur un thème que nous apprécions tous les deux : la période du Moyen-âge. C'est un univers large, nous nous sommes accentués sur les chevaliers et leur rôle.

### **Objectifs :**

- **Découvrir l'univers de la chevalerie**
- **Valoriser le courage, la bienveillance et l'entraide**
- **Stimuler la créativité à travers la création de personnages, d'histoires et d'univers chevaleresque**

### **Organisation :**

La journée sera organisée de la façon suivante : l'activité manuelle, le matin et l'activité sportive, l'après-midi. Nous nous adapterons aux conditions météorologiques si besoin. Nous ferons les activités dans la salle des élémentaires puis les activités sportives seront principalement dehors, si le temps nous ne le permet pas, elles seront dans la salle du dojo.

Nous organiserons un bilan avec les enfants en fin de journée vers 16h00 afin de connaître leurs ressentis sur leur journée. Le bilan se fera à l'aide d'une affiche, avec 3 personnages (un enfant sans armure, un avec la moitié d'armure et le dernier avec l'armure entière). L'enfant devra coller une gommette à côté du personnage qui traduit sa journée (mauvaise journée = enfants sans armure, ...)

### **Sensibilisation :**

Dans les temps anciens, le roi Arthur, accompagné de Lancelot, Perceval et Gauvain, veillait sur son royaume. Un jour, il convoqua les chevaliers pour qu'ils recrutent de nouveaux membres afin de renforcer la défense du royaume. Nous allons nous lancer dans une aventure pour découvrir, à l'instar des chevaliers de la table ronde, que le véritable courage ne se trouve pas uniquement dans le combat, mais aussi dans le respect, l'entraide et l'unité.

Au programme, nous créerons des blasons, réaliserons des sablés, découvrirons les tournois, ...

### **Temps Calme :**

Nous souhaitons réaliser de vrais temps calme. Nous allons leurs sortir des coloriages mais également des petites activités telles que le plastique fou, les perles à repasser, ...

Ce temps durera 30 min maximum.

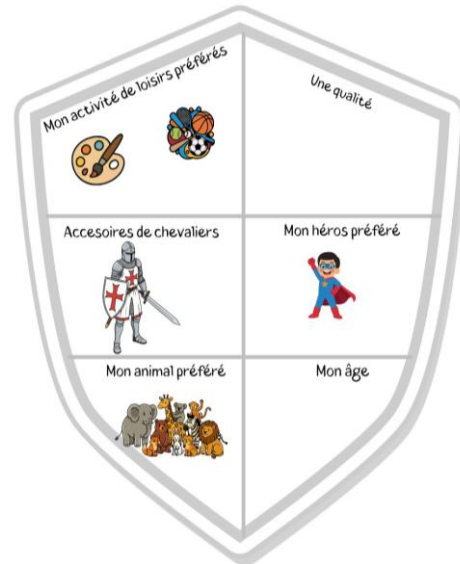
### **Critères d'évaluation :**

- **Découvrir l'univers de la chevalerie**
  1. Connaissent-ils au moins 2 à 3 mots du monde chevaleresque ?
  2. Ont-ils compris le rôle d'un chevalier ?
  
- **Valoriser le courage, la bienveillance et l'entraide**
  1. Ont-ils été capable de s'entraider et de coopérer lors des activités ?
  2. Ont-ils fait preuve de bienveillance les uns avec les autres ?
  
- **Stimuler la créativité à travers la création de personnages, d'histoires et d'univers chevaleresque**
  1. Ont-ils su s'imprégner du monde chevaleresque et créer leur propre personnage ?

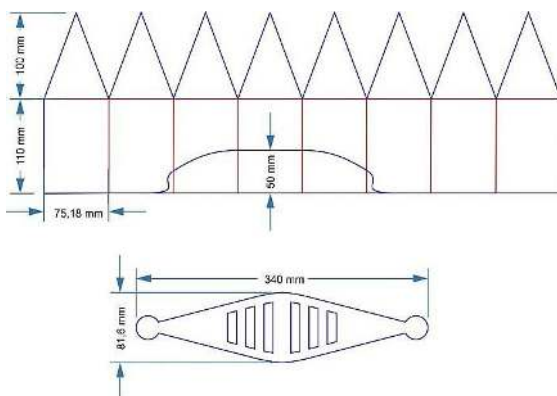
# Projet d'activités

- **Activités manuelles :**

**Blason :** Nous leurs demanderons de créer leurs blasons en intégrant tous les éléments ci-contre. Ils auront à leurs dispositions divers matériaux (feutres, peinture, ...)



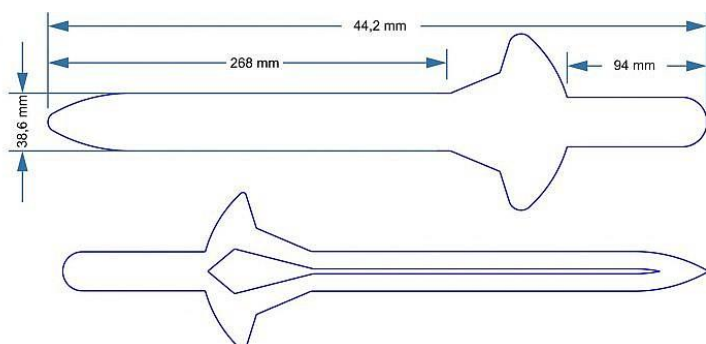
**Blason en biscuits :** Nous ferons des sablés sous forme de blasons.



**Casque chevaliers :** Nous leurs mettrons des patrons de casque à reproduire, ils devront découper puis assembler. Enfin, ils le décoreront.

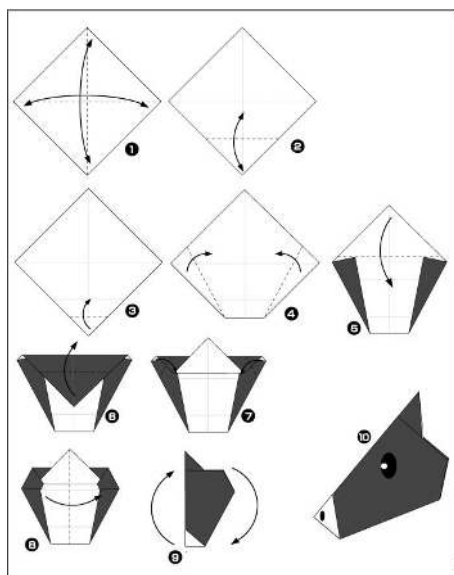


**Epée de chevaliers** : Nous ferons pareil que les casques, nous mettrons des patrons à disposition, qu'ils reproduiront puis assembleront. Enfin, ils les décoreront.



nous leurs ferons faire des chevaux en origami.

**Origami cheval** :  
Pendant les temps calme,



• **Activités**

**sportives** :

**Un tournoi** : Nous ferons un tournoi avec les cotons-tiges géants. Les enfants doivent faire tomber leurs adversaires. Ils seront surélevés sur une brique de motricité.

**Roi, chevalier, sorcier (poule, renard, vipère modifié)** : Le chevalier attaque le sorcier pour protéger le roi, le sorcier attaque le roi pour prendre le pouvoir et le roi attaque le chevalier pour agrandir son royaume.

**Les chevaliers et les dragons** : Deux camps sont déterminés. Les chevaliers attrapent les dragons et les mettent en prison dans leur camp. Une fois en prison, les dragons se mettent au bord de la prison un bras tendu. Si un autre dragon parvient à toucher la main du dragon emprisonné sans se faire toucher par les chevaliers, le dragon est libéré.

**Les chevaliers du roi** : Divisez les enfants en deux équipes égales. Chaque équipe choisit un roi ou une reine parmi ses membres, qui s'assied sur le trône de son équipe. **Objectif du Jeu** : Le but est de toucher le roi ou la reine de l'équipe adverse avec un ballon, tout en protégeant son propre roi. Au début du jeu, les chevaliers se positionnent autour de leur roi

ou reine pour le protéger. Les chevaliers peuvent se déplacer librement sur le terrain et se faire des passes. Si un chevalier est touché par un ballon, il doit se retirer du jeu jusqu'à la fin de la manche. La manche se termine lorsque le roi ou la reine d'une équipe est touché(e).

**Le jeu du drapeau :** Au signal de l'animateur, les équipes s'élancent. Dans leur propre camp, les enfants sont en sécurité. But du jeu : Capturer le drapeau adverse et le rapporter dans son camp, sans se faire attraper par les défenseurs. Touché = prison : Si un joueur est touché en territoire ennemi, il est fait prisonnier. Il devra attendre qu'un coéquipier vienne le libérer en lui tapant dans la main. Cette mécanique rend le jeu de capture du drapeau encore plus captivant. Lorsqu'un joueur parvient à ramener le drapeau adverse dans son camp, son équipe remporte la partie !