

OPÉRATION : JOURNÉE SAUVÉE



Dossier SOS prêt à l'emploi pour animateurs d'ALSH (3-12 ans)

Objectif : transformer une journée qui tombe à l'eau (météo, absence, salle indisponible, fatigue générale) en une expérience ultra originale et facile à lancer - sans matériel spécifique.

- Mise en place : 5 à 10 minutes
- Matériel : papier, crayons, chaises + objets du centre
- Format : journée complète ou modules à piocher (30-60 min)
- Effet waouh : jeux peu connus, basés sur mystère, immersion et coopération
- Inclut une animation drôle spécial repas de midi

Thème narratif (optionnel mais très efficace) : "Le centre a perdu ses pouvoirs".

Les enfants deviennent des agents secrets qui activent des protocoles pour sauver la journée.

Astuce express : écris au feutre sur une feuille A4 : "ALERTE - PROTOCOLES SECRETS", accroche-la à la porte. C'est tout : l'immersion est immédiate.

- **1. Mise en route (10 minutes) : check-list + lancement**
- **2. Découpage de la journée (planning prêt à l'emploi)**
- **3. Protocoles (jeux) : explication de A à Z + scripts de consignes**
- **4. Animation drôle du repas de midi : "Radio Cantine des Agents"**
- **5. Variantes 3-6 ans / 6-8 ans / 8-12 ans + gestion de groupe**

MISE EN ROUTE EN 10 MINUTES

1.	Choisir l'espace	Salle avec un mur libre + un coin calme. Mettre 8-12 chaises sur les bords.
2.	Préparer 1 accessoire de scénario	Une feuille "ALERTE" scotchée à la porte, ou un badge papier "Agent".
3.	Rassembler le mini-matériel	1 paquet de feuilles, des crayons, 1 scotch, 1 chronomètre (téléphone).
4.	Former les groupes	Selon l'âge : 3-6 ans en grand groupe, 6-12 ans en équipes de 4 à 8.
5.	Lancer le message d'alerte (60 sec)	Voir script ci-dessous.

SCRIPT DE LANCEMENT (à lire tel quel - 60 à 90 secondes)

Animateur : "Stop. J'ai une information urgente. Le centre a perdu ses pouvoirs d'organisation. Aujourd'hui, les adultes ne savent plus faire une journée normale. Mais on a une chance : un dossier secret existe.

Ce dossier s'active seulement si des enfants acceptent de devenir des Agents. Votre mission : activer des protocoles pour sauver la journée. Chaque protocole réussi = un pouvoir qui revient. Si vous êtes prêts, faites le geste des Agents : main sur le cœur - puis salut secret."

DÉCOUPAGE PRÊT À L'EMPLOI - UNE JOURNÉE COMPLÈTE

Ce planning est conçu pour être lancé même quand tout change au dernier moment. Chaque bloc peut se faire seul (30-60 min) ou enchaîné sur la journée.

Accueil	9h00-9h30	Brief Agents + micro-rituel + 1 mini-jeu express
Matin - énergie	9h30-10h30	Protocole 1 : Test des Agents Secrets (mystère)
Matin - mouvement	10h30-11h15	Protocole 2 : Tempête Invisible (motricité +imagination)
Retour au calme	11h15-11h45	Protocole 3 : Mission Impossible Calme (silence +attention)
Repas	12h00-13h00	Animation drôle : Radio Cantine des Agents (5-10 min,puis rituels)
Temps calme	13h00-14h00	Protocole 4 (version calme) : Machine à Idées Folles +expo
Après-midi - théâtre	14h00-15h00	Protocole 5 : Objets Vivants (théâtre + enquête)
Après-midi - rire	15h00-16h00	Protocole 6 : Mensonge Absolu (impro + coopération)
Fin de journée	16h00-16h30	Final : activation des pouvoirs + rangement-jeu

Option "journée courte" (2h) : Protocole 1 + Protocole 2 + Final. Option "juste 45 min" : Protocole 1 (30 min) + Mission Impossible Calme (15 min).

PROTOCOLE 1 - LE TEST DES AGENTS SECRETS (règles cachées)

- **Durée : 30-60 min**
- **Mise en place : 0-2 min**
- **Matériel : Aucun**
- **Objectif : Mystère + coopération**

DÉROULEMENT PAS À PAS

- 1. Explique qu'il existe des règles secrètes que tu ne révéleras pas. Leur travail : comprendre comment réussir en observant.
- 2. Choisis 3 à 6 mini-épreuves. Fais passer 5-10 enfants, puis change d'épreuve. Les autres observent et aident.
- 3. Quand un enfant réussit, donne un signe discret (pouce, tampon imaginaire) et dis : "Pouvoir récupéré !"
- 4. Quand la plupart a compris, fais un dernier tour en mode "challenge équipe" : l'équipe doit faire réussir tout le monde.

CONSIGNES À DONNER (scripts prêts à lire)

Script 1 (mise en tension) : "Dans ce test, je ne peux pas vous dire la règle. Il y a une règle secrète. Votre mission, c'est de la trouver. Vous avez le droit d'observer, d'essayer, de vous tromper. Quand vous réussissez, je le dirai seulement par un signe."

Script 2 (lancement d'une épreuve) : "Epreuve : traversez la salle un par un. Quand je dis 'Top', tu pars. Les autres regardent et essaient de comprendre."

Script 3 (quand ça patine) : "Indice : regardez ce que font ceux qui réussissent. Qu'est-ce qu'ils ont en commun ?"

VARIANTES PAR ÂGE

- 3-6 ans : 2 épreuves maximum, règles simples (silence / lent / mains sur la tête). Montre le signe de réussite de façon très claire.
- 6-8 ans : 3-4 épreuves, ajoute 'sans parler' ou 'en équipe de 2'.
- 8-12 ans : ajoute une épreuve logique : "seuls ceux qui commencent par la lettre de leur prénom" ou "seuls ceux qui font 3 pas puis s'arrêtent".

ASTUCES D'ANIMATEUR (pour que ça marche à coup sur)

- Prépare à l'avance 6 règles secrètes et pioche au hasard : silence, lent, sourire, mains dans le dos, marcher en arrière, toucher le mur avant de partir.
- Ne dis jamais 'faux' : dis "pas encore". Ça garde la motivation.
- Fais un mini-debrief : "Comment avez-vous trouvé ? Observation ? Essais ? Aide ?"

SECURITÉ / POINTS D'ATTENTION

- Espace dégagé (pas d'obstacles), pas de course si le sol est glissant.
- Si excitation : bascule en version 'marche lente' ou 'silence total'.

PROTOCOLE 2 - LA TEMPÊTE INVISIBLE (survie imaginaire)

- **Durée : 20-45 min**
- **Mise en place : 1 min**
- **Matériel : Aucun**
- **Objectif : Motricité + immersion**

DÉROULEMENT PAS À PAS

- 1. Annonce qu'une tempête invisible arrive et que tu es le "chef-météo".
Les enfants doivent survivre en suivant tes annonces.
- 2. Commence doucement (vent léger), puis augmente l'intensité. Alterne 20-40 secondes par effet.
- 3. Ajoute des objectifs : "Ramenez-vous tous sur l'île" (un coin), "Protéger la mascotte" (objet).
- 4. Finis par un retour au calme : "La tempête s'éloigne... respiration... on redevient normal."

CONSIGNES À DONNER (scripts prêts à lire)

Script (mise en scène) : "Alerte météo ! Une tempête qu'on ne voit pas arriver dans cette salle. Je suis le chef-météo. Quand j'annonce un phénomène, votre corps doit le montrer. Attention : ici, on ne se pousse pas, on se protège."

Script (enchaînez les effets) : "Vent collant ! On avance très difficilement... Sol brûlant ! On saute... Gravité faible ! On flotte... Pluie lourde ! On se protège..."

Script (final) : "La tempête baisse... on ralentit... on se pose... on respire 3 fois ensemble."

VARIANTES PAR ÂGE

- 3-6 ans : 5 effets maximum, très courts, et beaucoup d'imitation ("comme un pingouin", "comme une tortue").
- 6-8 ans : ajoute une mission simple : transporter un objet à deux sans le faire tomber.
- 8-12 ans : ajoute des contraintes : "sans parler", "en équipe", "avec un guide aux yeux fermés" (parcours très simple).

ASTUCES D'ANIMATEUR (pour que ça marche à coup sur)

- Varié rythme : 1 min très dynamique puis 30 sec très lente (effet 'ralenti'), ça canalise.
- Donne des rôles : 1 enfant 'baromètre' qui fait le bruit du vent, 1 enfant 'sirène' qui fait 'ouuu'.
- Pour relancer l'attention : fais une annonce absurde ("pluie de spaghettis"), ils adorent.

SECURITÉ / POINTS D'ATTENTION

- Pas de contacts brusques. Interdis les glissades et les courses si surface risquée.
- Fixe une 'zone refuge' pour se poser si un enfant est fatigué.

PROTOCOLE 3 - MISSION IMPOSSIBLE CALME (silence + attention)

- **Durée : 15-30 min**
- **Mise en place : 0 min**
- **Matériel : Aucun**
- **Objectif : Retour au calme**

DÉROULEMENT PAS À PAS

1. Explique le principe : des missions très difficiles, mais en silence. L'équipe gagne si tout le monde réussit.
2. Choisis 5 à 8 défis courts. Après chaque défi réussi : "Pouvoir récupéré" + petit signe d'Agent.
3. Si un enfant parle, pas de punition : "Reset" et on recommence 10 secondes. Garder le jeu léger.
4. Termine par 1 défi collectif : "Tout le monde assis en même temps sans signal".

CONSIGNES À DONNER (scripts prêts à lire)

Script : "Protocole calme. Ici, le centre se recharge seulement avec du silence. On va faire des missions presque impossibles, mais sans parler. Si quelqu'un parle, ce n'est pas grave : on recommence."

Défis à annoncer (exemples) : "Traverse la salle comme une ombre", "Fais rire quelqu'un sans parler", "Assieds-toi sans faire de bruit", "Range 5 objets en silence".

VARIANTES PAR ÂGE

- 3-6 ans : 3-5 défis maxi, très simples (s'asseoir, marcher doucement, doigts sur la bouche).
- 6-8 ans : ajoute 1 défi à deux (se déplacer en miroir).
- 8-12 ans : ajoute 1 défi de coordination (se lever/assis tous ensemble).

ASTUCES D'ANIMATEUR (pour que ça marche à coup sur)

- Le secret : défis très courts + réussites rapides.
- Annonce un compteur : "Objectif : 20 secondes de silence parfait".
- Parfait avant le repas : ça baisse le volume naturellement.

SECURITÉ / POINTS D'ATTENTION

- Veille à ce que les défis restent doux (pas d'apnée, pas de contorsions).

ANIMATION DRÔLE - SPÉCIAL REPAS DE MIDI RADIO CANTINE DES AGENTS (5 à 10 minutes)

PRINCIPE

Tu deviens l'animateur d'une radio imaginaire qui émet uniquement à la cantine.

Tu annonces de fausses rubriques absurdes, et les enfants participent par de petites réponses courtes (sans se lever, sans crier). C'est parfait pour faire rire tout en gardant le cadre du repas.

DÉROULEMENT PAS À PAS

- 1. Annonce : "Bienvenue sur Radio Cantine - émission spéciale Agents Secrets." (voix de présentateur).
- 2. Lance 3 rubriques (ci-dessous). Chaque rubrique dure 1 à 2 minutes.
- 3. Entre chaque rubrique : micro-rituel de table (ex : tout le monde fait le salut secret en silence).
- 4. Termine par : "Message final : merci aux Agents, le centre récupère son pouvoir 'repas serein'."

SCRIPTS PRÊTS À LIRE (3 RUBRIQUES)

Rubrique 1 - La météo absurde : "Aujourd'hui, prévision : pluie de petits pois à 12h12, puis grand soleil de compote. Si tu es protégé, touche ton nez. Si tu as faim, touche ton oreille. Attention : on fait les gestes en silence comme des vrais agents."

Rubrique 2 - Le journal des objets : "Flash info : une cuillère a été vue en train de danser. Si tu penses que c'est vrai, cligne des yeux deux fois. Si tu penses que c'est faux, fais un mini-sourire d'agent. On ne parle pas : c'est une radio secrète."

Rubrique 3 - L'interview express : "J'interview la Table 3 ! Question : votre plat a un super-pouvoir. Lequel ? Vous avez 5 secondes pour choisir un pouvoir dans votre tête. Au signal, vous montrez le pouvoir avec un geste (voler / force / invisibilité / vitesse). 1, 2, 3... gestes !"

VARIANTES RAPIDES

- Version maternelle : tu fais les rubriques en marionnettiste (la cuillère parle). Les enfants répondent par gestes uniquement.
- Version 8-12 ans : ajoute "pub" absurde (ex : "pâtes invisibles"), 20 secondes max.
- Si le volume monte : annonce "minute d'espionnage" = 30 secondes de silence total, puis reprise.

PROTOCOLE 4 - LA MACHINE À IDÉES FOLLES (inventions impossibles)

- **Durée : 30-60 min**
- **Mise en place : 2-5 min**
- **Matériel : Feuilles + crayons**
- **Objectif : Créativité + oral**

DÉROULEMENT PAS À PAS

1. Explique : "Le centre a besoin d'inventions impossibles pour se réparer."
2. Distribue 1 feuille par enfant (ou par équipe). Donne 3 contraintes :
(a) utile aujourd'hui, (b) doit avoir un bouton bizarre, (c) doit avoir un nom.
3. Propose 6 idées de départ (au choix) : arrêter la pluie, ranger tout seul, parapluie qui fait rire, chaussures sauteuses, robot du goût, cape anti-ennui.
4. Temps de création (10-15 min) : dessin + 3 phrases.
5. Présentation (1 min par enfant/équipe) : ils "vendent" leur invention. Les autres votent par applaudimètre.
6. Expose les feuilles au mur : "Musée des idées".

CONSIGNES À DONNER (scripts prêts à lire)

Script : "Agents, on passe en mode laboratoire. Je veux des inventions qu'on ne voit nulle part. Règle : on a le droit à des idées folles. Plus c'est surprenant, mieux c'est."

Consigne simple à écrire :

1) Nom de l'invention 2) A quoi ça sert ? 3) Comment on l'active ?

VARIANTES PAR ÂGE

- 3-6 ans : dessin libre + 1 phrase dictée à l'adulte.
- 6-8 ans : par équipe de 2-3, avec une 'carte contrainte' (doit être minuscule / géant / sonore).
- 8-12 ans : ajoute un pitch : "Problème -> Solution -> Démonstration" (1 minute).

ASTUCES D'ANIMATEUR (pour que ça marche à coup sur)

- Pour aller vite : fais un exemple en 30 secondes (dessin ridicule) pour débloquer les timides.
- Si certains finissent vite : mission bonus "amélioration" (ajouter une sécurité, un prix, un slogan).
- Conserve les meilleures inventions : ça peut devenir une expo du centre.

SECURITÉ / POINTS D'ATTENTION

- Veille à ce que les défis restent doux (pas d'apnée, pas de contorsions).

PROCOLE 5 - LE JEU DES OBJETS VIVANTS (mystère + théâtre)

- **Durée : 30-60 min**
- **Mise en place : 2 min**
- **Matériel : Objets de salle**
- **Objectif : Théâtre + enquête**

DÉROULEMENT PAS À PAS

- 1. Explique : "Les objets du centre se réveillent quand on ne les regarde pas."
- 2. Choisis 8-15 objets. Place-les visibles au sol ou sur une table.
- 3. Règle : quand tu te retournes, les enfants peuvent déplacer 1 objet (un seul) discrètement.
- 4. Quand tu te retournes, tu dois deviner lequel a bougé. Les enfants restent sérieux (effet comique).
- 5. Niveau 2 : les objets "jouent une scène" : ils recréent une image (bateau, monstre, maison).
- 6. Fin : débrief + rangement en mode jeu.

CONSIGNES À DONNER (scripts prêts à lire)

Script : "Ici, les objets ont un pouvoir : ils bougent quand je ne les vois pas. Vous êtes leurs complices. Règle d'or : on ne court pas, on ne jette rien, et on déplace doucement."

Script (niveau 2) : "Je compte jusqu'à 10 dos tourné. A 10, vous figez une scène avec les objets. Quand je me retourne, je dois deviner ce que vous avez créé."

VARIANTES PAR ÂGE

- 3-6 ans : seulement 5 objets, et tu feintes beaucoup (dos tourné 3 secondes).
- 6-8 ans : ajoute des thèmes de scène (zoo, pirate, espace).
- 8-12 ans : ajoute une enquête : 1 enfant est "l'objet fantôme" qui décide en secret lequel bouge.

ASTUCES D'ANIMATEUR (pour que ça marche à coup sur)

- Le succès vient du sérieux des enfants : insiste sur "visages d'agents".
- Pour relancer : fais semblant d'avoir peur d'un objet (fou rire).
- Si ça déborde : version lente + un seul déplacement autorisé.

SECURITÉ / POINTS D'ATTENTION

- Pas d'objets lourds ou cassables. Déplacements lents uniquement.
- Espace dégagé autour de la zone d'objets.

PROCOLE 6 - LE MENSonge ABSOLU (impro surprenante)

- **Durée : 25-45 min**
- **Mise en place : 0 min**
- **Matériel : Aucun**
- **Objectif : Impro + humour**

DÉROULEMENT PAS À PAS

- 1. Explique la règle : ici, dire la vérité = perdre. Il faut répondre n'importe quoi mais avec aplomb.
- 2. Installe un 'micro imaginaire' (ta main). Celui qui l'a parle. Les autres écoutent.
- 3. Pose des questions simples. Encourage des réponses courtes au début (1 phrase).
- 4. Niveau 2 : impose un personnage (extraterrestre, robot, pirate) pour répondre.
- 5. Niveau 3 (équipes) : une équipe invente une histoire absurde, l'autre doit la continuer sans casser le rythme.
- 6. Fin : vote 'réponse la plus sérieuse mais la plus fausse'.

CONSIGNES À DONNER (scripts prêts à lire)

Script : "Bienvenue dans le protocole du mensonge absolu. Ici, la vérité est interdite. Si je te demande ton prénom, tu dois inventer. Mais attention : tu dois avoir l'air très sérieux."

Questions de départ : "Comment tu t'appelles ?" "Quel âge as-tu ?" "D'ou viens-tu ?"
Quel est ton métier secret ?"

Relance : "Super. Maintenant, réponds comme si tu étais un robot / un dragon / un scientifique fou."

VARIANTES PAR ÂGE

- 3-6 ans : tu proposes 2 choix ("Tu t'appelles 'Chocolat' ou 'Camion' ?").
- 6-8 ans : réponses 1 phrase + gestes (mime).
- 8-12 ans : impro complète en personnage, avec une mini-scène de 30 secondes.

ASTUCES D'ANIMATEUR (pour que ça marche à coup sur)

- Cadre : on se moque des idées, jamais des personnes. Tout est autorisé tant que ça respecte.
- Si trop d'excitation : passe au mode 'chuchote' (encore plus drôle).
- Pour inclure les timides : propose une réponse collective (tout le groupe répond la même bêtise).

FINAL - ACTIVATION DES POUVOIRS (10-15 min)

Objectif : clôturer la journée avec une cérémonie simple, valorisante et qui facilite le rangement.

DÉROULEMENT

1. Rassemble le groupe en demi-cercle.
2. Rappelle les pouvoirs récupérés (mystère, courage, calme, imagination, humour).
3. Cérémonie (60 sec) : chaque enfant fait le salut secret et reçoit un "tampon imaginaire" sur la main.
4. Annonce le dernier protocole : Rangement-espionnage.
5. Phrase de fin : "Mission réussie. Demain, le centre aura encore besoin de vous."

RANGEMENT-ESPIONNAGE (5 minutes)

- Mission 1 : 10 objets rangés en silence (chrono 30 sec).
- Mission 2 : chaque équipe doit rendre une zone "invisible" (plus rien au sol).
- Mission 3 : tout le monde assis en même temps (sans signal) = fin.

ANNEXE 1 - 20 RÈGLES CACHÉES (pour le Protocole 1)

Série 1

- Réussite si tu souris
- Réussite si tu marches très lentement
- Réussite si tu ne parles pas
- Réussite si tes mains sont dans le dos
- Réussite si tu touches ton épaule avant de partir

Série 2

- Réussite si tu fais exactement 3 pas puis tu t'arrêtes 1 seconde
- Réussite si tu passes en zigzag
- Réussite si tu regardes le sol
- Réussite si tu dis 'bonjour' à voix basse
- Réussite si tu fais un petit salut

Série 3

- Réussite si tu clignes des yeux 2 fois avant de partir
- Réussite si tu commences par le pied gauche
- Réussite si tu t'arrêtes au milieu et tu fais un geste
- Réussite si tu marches en arrière (lentement)
- Réussite si tu fais un pas de géant puis 2 petits

Série 4

- Réussite si tu fais semblant d'être invisible
- Réussite si tu as une main sur la tête
- Réussite si tu marches en pointe
- Réussite si tu ne regardes pas l'animateur
- Réussite si tu fais le bruit du vent (très doucement)

ANNEXE 2 - VARIANTES & GESTION DE GROUPE (ultra rapide)

Ces repères te permettent d'adapter instantanément, même en effectif changeant ou en salle trop petite.

Âge	Ce qui marche le mieux	Clé de consigne
3-6 ans	Imitation, rythme court, gestes, rôles simples	Une règle à la fois + montrer
6-8 ans	Défis en équipes, missions, mini-enquêtes	2 règles max + répétition
8-12 ans	Mystère logique, impro, responsabilités (chef, juge)	Cadre clair + libertés dans la réponse

3 OUTILS EXPRESS POUR GARDER LE CADRE (sans crier)

- Le salut secret : main sur le cœur + salut = signal de retour au calme (10 secondes).
- Le compteur : "Objectif : 15 secondes de silence parfait" (tu comptes dans ta tête).
- Le reset : "On repart à zéro" dit avec humour, jamais en reproche.

PLAN B SI SALLE TROP PETITE

- Passe tous les jeux en version sur place : gestes, chuchote, déplacements lents.
- Protocole 2 (Tempête) devient "Tempête assise" : uniquement bras/visage/haut du corps.
- Protocole 5 (Objets) se fait sur une table avec 6 objets max.