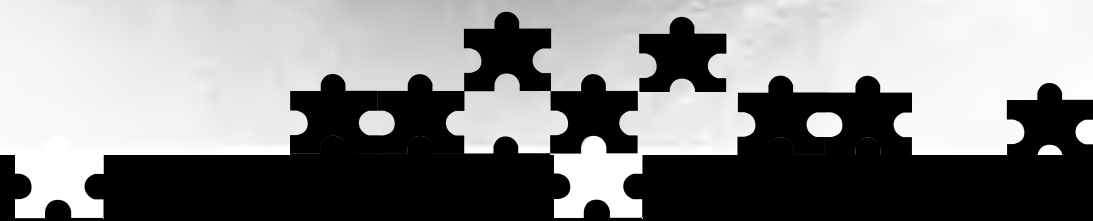


comment préparer
une activité



c a h i e r
cemea

n° 259
hiver 2011



l'expérience de l'activité

Au début du développement des colonies de vacances (après la Deuxième Guerre mondiale), les responsables de ces structures ont d'abord fait porter leurs efforts sur l'hébergement des enfants. Ils ont voulu loger les enfants convenablement, leur assurer une nourriture saine, les faire vivre dans des conditions satisfaisantes de confort, d'hygiène et de sécurité.

Dans les années 1960, la notion d'activités intéressantes, bien préparées, adaptées aux âges, organisées de telle façon que les enfants puissent choisir, ouvre la voie à ce qui est aujourd'hui proposé dans les structures de loisirs.

Bien entendu, ce savoir-faire n'est pas inné. Ce n'est donc pas un hasard si ce domaine occupe une place si importante dans le programme de nos stages de formation à l'animation.

Ce cahier se veut un appui théorique à l'indispensable expérience qui fera de vous un bon animateur d'activité.

Bonne lecture.

Nadine Monney

comment préparer une activité



rédaçtrices :

Kris Subilia

Nathalie Carrard

Nadine Monney

dessins :

Bénédicte Sambo

photographies :

archives cemea et C.P.V.

introduction

« le coup du sapin

Souvent à Noël, les enfants de Maternelle ramènent dans leur famille un objet qu'ils ont fabriqué à l'école. Ne dérogeant pas à cette tradition, ma fille est revenue avec un magnifique « bougeoir-sapin » en bois.

- Tu as vu ce que j'ai fait à l'école ?
- Dis donc, c'est drôlement joli. Tu t'es bien débrouillée. Alors tu as appris à scier ?
- (rire devant la stupidité évidente de ma question) Mais non ! c'est le maître qui l'a coupé !
- Alors tu l'as cloué sur une planche ?
- (autre rire) Mais non ! c'était trop dangereux pour nous !
- (décidément, ces parents ne comprennent rien à rien)...
- C'est une bonne idée que tu as eue de placer la bougie avec du lichen autour !
- Ah non ! c'est le maître qui l'a fait. C'était trop difficile.
- Mais qu'est-ce que tu as fait toi ?
- Ben, j'ai peint le sapin en vert ! il est beau, hein, le bougeoir que j'ai fait ? !
- Oui ma chérie, il est très beau...

(Soupir du père...). Comment, après le démontage en règle auquel je viens de me livrer, peut-elle être encore persuadée qu'elle a fait cet objet ?

Pourquoi tient-on à ce que la production des enfants entre absolument dans des critères d'esthétisme des adultes ? Il faut que la réalisation soit « belle » quitte à engendrer un mensonge collectif.

Les adultes faisant semblant de croire que l'enfant a fait l'objet et l'enfant faisant semblant de croire que c'est sa réalisation.

Quels citoyens de demain préparons-nous en les habituant à penser qu'ils sont acteurs et qu'ils ont des responsabilités alors que ce n'est pas le cas ? (...) »

Olivier Ivanoff, in *Vers l'éducation nouvelle*¹

¹ Revue des cemea français depuis 1946 – Vers l'Éducation Nouvelle.

l'éducation nouvelle et l'animation d'activité

Les cemea ayant pour but de favoriser le développement des principes de l'éducation nouvelle, un détour explicatif s'impose pour mieux saisir le lien entre l'animation d'activité et ces principes pédagogiques.

L'éducation nouvelle est un courant pédagogique qui, au XX^e siècle, surtout après la Deuxième Guerre mondiale, s'est appuyé sur la connaissance scientifique de l'enfance.

Selon ce courant, l'adulte ne se positionne pas comme étant seul détenteur de la connaissance. Il adopte une posture d'aide et de soutien. L'enfant n'est plus perçu comme un « vase vide que l'on remplit » mais comme codétenteur de connaissances et d'expériences qu'il appartient à l'adulte de mobiliser.

Autrement dit, ce courant pédagogique (appelé aussi « *méthodes actives* ») trouve ses racines dans les valeurs centrales suivantes :

- Il n'y a qu'une éducation. Elle s'adresse à tous. Elle est de tous les instants.
- Tout être humain peut se développer et même se transformer au cours de sa vie. Il en a le désir et les possibilités.
- Le milieu de vie joue un rôle capital dans le développement de l'individu.
- L'éducation doit se fonder sur l'activité.
- L'expérience personnelle est un facteur indispensable du développement de la personnalité.
- Tout être humain, sans distinction de sexe, d'âge, d'origine, de conviction, de culture, de situation sociale, a droit à notre respect et à nos égards.
- Ces valeurs sont une forme d'expression contre la discrimination, l'exclusion et l'injustice.

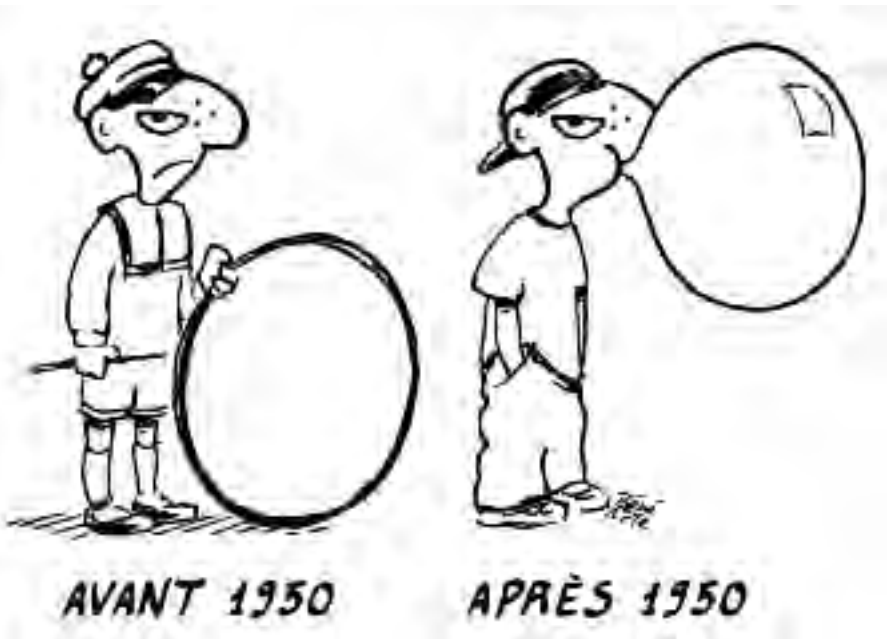
Les échanges sont privilégiés dans un esprit de collaboration plutôt que de compétition dans le but d'améliorer connaissances et compétences sociales au moins autant que les performances dans un domaine.

² Les bases théoriques de l'Education nouvelle sont apparues au début du XIX^e siècle, recensées dans l'ouvrage du théoricien R. Cousinet « L'Education nouvelle », éditions Delachaux et Niestlé. On peut y apprendre aussi que leurs prémisses sont apparues bien avant (« Emile, ou De l'éducation » de J.-J. Rousseau en 1762).

L'expérimentation est perçue comme facteur central du développement: «c'est en faisant qu'on apprend», l'adulte étant là pour soutenir différentes démarches de recherches sans forcément préjuger du résultat. Si, dans certains cas, la solution est unique, on offre aussi la possibilité aux acteurs d'expérimenter diverses manières de développer leur créativité.

Ainsi chacun est invité à s'exprimer, dans le respect des différences et des règles de vie en groupe, pendant le déroulement de l'activité mais également après, lors d'un bilan oral.

Les finalités de cette méthode d'apprentissage sont la réalisation et l'autonomie de l'individu.



à propos de la notion d'activité

[Extrait d'un article rédigé par Francine Best³ pour la revue V.E.N.]⁴

L'activité peut être définie par quatre caractéristiques, situées à deux niveaux différents :

Le premier niveau est plutôt d'ordre psychologique. Que l'activité soit fonctionnelle, qu'elle soit opératoire, voilà deux aspects fondamentaux qui relèvent de l'analyse et de l'observation des activités de l'enfant.

Le second niveau serait de l'ordre de l'analyse philosophique. Que l'activité soit liée à un projet, qu'elle n'existe que si elle constitue une expérience personnelle constituent des résultats provisoires d'une philosophie possible de l'activité rejoignant les principes mêmes de l'éducation nouvelle.

L'activité est fonctionnelle

Edouard Claparède⁵ a mis en évidence le caractère fonctionnel de l'activité.⁶

[...] L'activité est fonctionnelle d'abord parce qu'elle fait fonctionner les potentialités biologiques et psychologiques de l'individu et que sans ce fonctionnement ces pouvoirs possibles s'étiolent jusqu'à parfois disparaître. [...]

L'activité n'est pas la simple « effectuation » d'un projet, d'un ordre venu de l'extérieur. Il n'y a qu'effectuation si l'on dit à un enfant « lève le bras » et qu'il le lève. Il y a activité si, de lui-même, pour lancer le ballon, l'enfant lève son bras. Cette distinction entre effectuation d'un geste et activité est capitale pour l'éducateur qui doit, de ce fait éviter les ordres à exécuter passivement et tout mettre en œuvre pour susciter la véritable activité du sujet.

*C'est pourquoi l'activité est fonctionnelle surtout en ce qu'elle est **réponse à un besoin**, aboutissement d'un désir, d'un intérêt. Ce n'est pas l'exécution de gestes, d'actions qui rendent compte de l'activité mais **son lien étroit avec l'intérêt**. [...]*

Donc l'activité vient de l'intérêt et le prolonge.

Exemple : Danielle veut proposer une activité créative cet après-midi aux enfants. Elle les réunit et déclare : « Voilà, aujourd'hui c'est l'automne et vous

³ Francine Best : Présidente d'honneur des cemea français, pédagogue de l'éveil, du projet d'activité dans tous les champs de l'éducation.

⁴ Revue des cemea français depuis 1946 – Vers l'Education Nouvelle.

⁵ Eminent médecin neurologue et psychologue suisse (Genève), 1873-1940.

⁶ L'éducation fonctionnelle, éditions Delachaux et Niestlé, 1964.

allez vous mettre par groupe et réaliser en 3 dimensions ce que vous inspire l'automne». Dans ce cas, au mieux les enfants obéissent sagement à la consigne et au bout de quelques minutes ils commencent à s'agiter pour finir par mettre à mal l'organisation de l'atelier. Au pire, ils expriment leur désintérêt et l'organisation de l'activité est rendue impossible.

L'activité est opératoire

Cependant, la fonctionnalité de l'activité ne suffit pas à rendre compte de la totalité de ses traits essentiels. Toute activité a un caractère opératoire qui est fondamental. En agissant, on agit sur quelque chose, on opère un changement, une transformation soit du réel, soit des structures de sa propre pensée. [...]

L'activité est une totalité ordonnée de diverses actions, de divers moments. Ce qui la distingue des actes et des actions, c'est qu'elle les structure en une succession rationnelle et en une organisation intelligente. Il faut insister sur **le caractère structurant et structuré de l'activité** lié à son aspect opératoire. Dans une succession d'actions, d'idées, de projets, d'hypothèses, de recherches, de résultats qui jalonnent une activité il y a un ordre, même s'il est peu conscient. Il existe des relations nécessaires entre différents moments. [...]

Pour reprendre l'exemple: Danielle veut proposer une activité peinture cet après-midi aux enfants. Elle réunit les enfants et en présente le déroulement: « Nous allons commencer l'après-midi par une balade en forêt où nous allons jouer à des activités de nature et de découverte. Sur le chemin du retour, vous pourrez ramener des objets naturels qui vous permettront de réaliser une fresque par groupes sur le thème de l'automne ».

L'activité se déroule selon un projet

Il est un moment important du déroulement d'une activité – qu'elle se déploie dans le champ de la connaissance scientifique (écologie, géographie, économie, physique, etc.) ou dans celui de la création artistique où l'enfant, à partir de 6-7 ans prend conscience de la cohérence et de l'ordre nécessaires au déroulement de l'activité: c'est celui où se forme le projet de recherche ou de création. Nous abordons ici une qualité de l'activité plus philosophique que psychologique donc un autre niveau d'analyse. Au reste il n'est pas certain que l'activité ludique du jeune enfant échappe à cette caractéristique: l'acti-

tivité ludique est vécue pour ainsi dire dans l'immédiateté de l'instant; elle obéit plus au principe du plaisir que toute autre action et elle est à elle-même sa propre fin. Toutefois dans les «grands jeux», dans les jeux sportifs sont inclus des projets de tactique sous-tendus par le désir de gagner qui ont toutes les caractéristiques du projet qui donne vie et cohésion à une activité prise dans sa valeur en général. **Le projet donne une direction à l'activité.** Il lui confère une intentionnalité, un sens. [...]

L'activité est une expérience personnelle

[...] Une connaissance nouvelle ne s'intègre aux précédentes pour constituer un savoir personnel que s'il y a eu engagement de la personnalité globale – c'est-à-dire avec tout son corps, toute son intelligence, toute sa sensibilité – dans une expérience.

Pour que la vie d'une forêt, pour que l'idée même de forêt soient comprises, il faut avoir marché dans les sous-bois, regardé les arbres, écouté les oiseaux, observés les empreintes d'animaux, fait craquer les branches et les feuilles mortes. Lire un manuel de géographie ne suffit pas. [...]

Non seulement l'activité aide l'enfant à mieux saisir le réel, non seulement elle lui permet d'accéder à la pensée opératoire, à l'habileté à manipuler les choses mais encore elle lui fait prendre conscience de lui-même, de ses possibilités, de son pouvoir sur la réalité. Allant de son désir de connaissance ou de création – de son intérêt – à un travail qui comporte effort et volonté, l'activité authentique permet à l'être humain de prendre conscience de sa force, de son adresse, de sa puissance intellectuelle, de ses aptitudes créatrices.

l'activité des temps libres

La liberté de choix est un des principes important de l'éducation nouvelle. L'animateur d'activité peut donc accepter que les enfants ne soient pas toujours « actifs » au sein d'une activité dirigée.

N'oubliez pas non plus de laisser les participants vivre des moments dits « informels », temps où ils pourront librement échanger avec les autres sans l'intervention d'adultes, ou simplement rester un moment seuls lorsqu'ils en ressentent le besoin (en plus de leurs chambres). Ces moments permettent de se ressourcer, et d'être d'autant plus coopératif ensuite. Ils sont aussi une source de nombreux apprentissages de liens sociaux.

Tout comme les adultes qui mettent à profit les « pauses-café » dans l'entreprise où ils travaillent pour mieux connaître leurs collègues, les enfants et les adolescents ont besoin de moments où ils se retrouvent entre eux simplement pour échanger sur des sujets qui les intéressent.

Il est aussi de plus en plus habituel, et c'est un progrès, de mettre des lieux à disposition où les participants accéderont librement à :

- Un lieu aménagé pour la lecture avec des bacs remplis de livres, dans un endroit calme, suffisamment chaud et confortable.
- Un coin bricolage, dessin et peinture où tout le nécessaire sera mis à disposition.
- Un coin jeux (cartes, échecs, dames, Legos ou Kapla pour les petits, etc.)
- Un coin déguisement
- ...

Il y a donc à trouver un juste milieu entre l'activisme forcené, de « l'occupationnel à tout prix » et l'ennui profond qui s'emparerait de quiconque n'aurait rien à faire pendant toutes ses vacances (ou journées dans certains cas)...

Alors comment aider des enfants qui vivent mal le fait d'être « inactifs » ? En douceur, en aménageant un espace intérieur avec des couvertures et des coussins, en diffusant de la musique calme, qui invite à la rêverie. On peut aussi envisager ce même type d'invitation à l'extérieur en écoutant les sons de la nature. Pensez peut-être à leur faire exprimer ce qu'ils ressentent dans ces moments-là pour accentuer l'importance de se poser quelques instants, de se retrouver soi-même⁷.

⁷ Le WWF propose des activités de découverte par la nature axées sur les cinq sens, fondées sur les travaux de Joseph Cornell – *Vivre la nature avec les enfants*, éditions Jouvence – qui offrent d'excellents exemples d'activités fondées sur le ressenti. Elles réapprennent aux enfants à être plus contemplatifs sans devoir « produire ».

alors, quand y a-t-il besoin de proposer une activité ?

Francine Best⁸ indique que les activités sont bienvenues lorsqu'elles répondent aux huit critères énoncés ci-dessous :

L'activité :

1. Elle est une succession d'actions
2. Elle est fondée sur un besoin
3. Elle répond à un intérêt
4. Elle est déclenchée par un désir
5. Elle fait l'objet d'un projet ouvert
6. Elle constitue une expérience personnelle
7. Elle donne lieu à une réflexion
8. Elle permet d'atteindre un ou plusieurs objectifs :
expression, découverte, acquisition, communication.

Une revue de détail de cette liste s'impose :

1. elle est une succession d'actions

Les actions sont organisées et se déroulent dans un ordre logique (Voir chapitre «La préparation d'une activité», page 19).

2. elle est fondée sur un besoin

En 1954, Abraham Maslow (psychologue américain) a recensé les besoins fondamentaux des individus et les a rassemblés sous la forme d'une pyramide, par ordre d'importance.

Il est arrivé à la conclusion que la vie de chaque individu est animée par la recherche de besoins à satisfaire. Chaque

matin, l'Homme se lève en sachant très bien quel est son but, sa motivation. Pour l'un, il s'agira chaque jour d'aller travailler pour subvenir à ses besoins. Pour un autre, l'objectif poursuivi sera de développer son talent artistique à travers la peinture.



⁸ Citée page 6.

⁹ Ce sujet sera développé dans un prochain cahier.

3. elle répond à un intérêt

S'il n'existe pas de convergence d'intérêts entre l'enfant et l'adulte, ce dernier devrait se centrer prioritairement sur les intérêts de l'enfant plutôt que vouloir transmettre « à tout prix » les siens.

Cette convergence se fera plus facilement si vous avez des notions pédagogiques ou tout au moins de bonnes connaissances sur les intérêts des enfants selon leur âge.

4. elle est déclenchée par un désir

Ce point est assez subtil car il suppose que l'envie vient de l'enfant. Cependant, l'écoute et le temps offert pour qu'il puisse s'exprimer sur ses envies conditionneront l'émergence de ses désirs.

Exemples: Martin a entendu plusieurs fois les ados se plaindre « de la bouffe », et dire qu'ils préféreraient faire la cuisine eux-mêmes ! Chouette, quelle belle occasion, il « suffira » de les aider à préparer leurs plans (choix consensuel du repas, budget, liste des courses, courses, vérification du matériel à disposition, cuisine, rangement...).

Les enfants voudraient avoir une cabane dans le pré situé devant la maison ? Les petits veulent un « coin pour leurs doudous » où ils pourront les laisser pendant qu'ils font leurs activités ? Les animateurs pourront reprendre ces idées et voir comment cela sera réalisable avec eux.

Si l'organisation temporelle vous le permet, n'hésitez pas à demander aux enfants (par exemple dans un temps d'organisation collectif) ce qui les intéresse. S'ils ont la possibilité de s'exprimer, les idées fusent ! Prévenez en introduction que tous les thèmes proposés ne pourront pas être organisés.

Mais parfois, les participants – ayant l'habitude d'être très encadrés tout au long de l'année – manquent cruellement d'envies propres.

Or on sait bien que parfois l'envie vient en faisant, comme l'appétit en mangeant...

Il est alors nécessaire de susciter le désir. Soyez séduisant mais pas séducteur.

Parfois montrer un exemple de ce que vous proposez de faire en atelier suffira. Organiser une visite, une balade, leur raconter une histoire (jusqu'à dix ans) permettra de déclencher le désir d'aller plus loin dans cette activité.

Et si ce n'est pas le cas ? Eh bien, le thème de camp que vous aurez préalablement présenté avant le camp sera déterminant.

Parfois, il arrive que ce soient les parents qui aient inscrit l'enfant, voire même l'adolescent, dans un camp « parce que cela lui fera du bien » (*l'enfant qui passe son temps devant son ordi inscrit dans un camp nature par exemple*) ou parce qu'il n'y avait plus de place dans le camp désiré... il faudra négocier. J'ai même vu des enfants souffrant d'un embonpoint sévère être inscrits à des camps itinérants « sac à dos » pour trois semaines en Corse.

Dans ces cas de figure, pas de solution miracle. Chaque partie devra y mettre du sien pour que les activités se déroulent au mieux. Votre enthousiasme, votre disponibilité d'écoute en dehors des temps d'activités seront vos meilleurs atouts.

Entendre l'enfant ou l'ado avant de vouloir « coûte que coûte » le faire participer à ce séjour de vacances auquel il n'avait pas souscrit est un premier pas vers une négociation indispensable.

En effet, tout comme on peut adorer une branche à l'école parce que le « prof est génial », on peut avoir envie de découvrir une activité grâce à la personnalité de celui qui l'anime.

5. elle fait partie d'un projet « ouvert »

Un projet est dit « ouvert » lorsque des adaptations sont possibles en cours de route, en fonction de l'évolution du public qui est autorisé à émettre des envies ou des réticences.

Lors d'un jeu de ballon, Marcel un participant propose une modification de la règle.

Les enfants ne sont manifestement plus intéressés par le bricolage. Un temps libre à l'extérieur est proposé.

Le train a du retard. Gabrielle organise des petits jeux sur le pouce pour faire patienter la troupe qui s'agite.

Il est donc laissé une place aux participants, l'adulte n'étant pas le « leader » à qui il serait dû obéissance pour tout.

Cela peut aller jusqu'à l'abandon de l'activité dans le programme imaginé, ou d'une partie de l'activité, contrairement à une activité « fermée » où aucune négociation n'est permise et où les participants devront « coûte que coûte » participer à ce qui était prévu ou finir ce qu'ils ont commencé.



Bien sûr, il est motivant de « réussir son projet », que ce soit un rallye, un bricolage ou toute autre activité et l'animateur peut féliciter pour l'effort consenti, reconnaître le plaisir du jeune content de son résultat, se sentir satisfait lui-même de son intervention.

Mais il est important de laisser la vision manichéiste usuelle de côté durant le temps des activités, échappant pour une fois au jugement de « bon ou mauvais ». Toute démarche devrait pouvoir s'inscrire dans un projet plus vaste de découvertes et de développement.

Exemple: un enfant fabrique un éléphant en terre qui ne correspond pas à l'idée qu'il en avait; des ados construisent pour la première fois un nichoir pour oiseaux et déplorent le résultat, etc.

On ne devient ni céramiste ni architecte en un jour! Pour une photo publiée dans un journal, le photographe en a pris des centaines, un peintre fait des dizaines de toiles avant d'exposer celles qu'il considère comme étant les meilleures.

Mais, ceux qui ne voient que les projets «aboutis» et rendus visibles, sinon commercialisés, oublient que, pour chaque œuvre, des dizaines d'essais ont fini à la poubelle ou resteront dans les cartons.

Il est donc important que l'animateur soit conscient de cette réalité pour lui-même (le bilan lui permettra aussi de s'améliorer) et la rappelle aux participants.

«Apprécier le chemin autant, sinon plus, que le but du voyage offre plus d'épanouissement».

Il est nécessaire pour cela d'avoir de l'empathie, autrement dit de se mettre autant que faire se peut «à la place» de l'autre et de le comprendre.

Par exemple, en se demandant franchement s'il ne vous arrive pas à vous aussi de ne pas avoir envie de finir ce que vous aviez commencé. Devriez-vous vous forcer dans ce cas de terminer un projet qui avait pour principal objet de vous faire plaisir? Le plaisir n'est-il pas l'objectif premier des temps libres?

Lorsque vous-même êtes en vacances, désirez-vous choisir vos activités ainsi que les personnes avec lesquelles vous les ferez ou accepteriez-vous qu'elles vous soient imposées? Les moments de vie collective obligent déjà à côtoyer un grand nombre de caractères différents.

Il est parfois nécessaire de se souvenir que les temps de vacances sont des moments qui permettent entre autres de compenser les contingences auxquelles on ne peut échapper?

6. elle constitue une expérience personnelle

La posture idéale de l'animateur sera celle de facilitateur de l'expérience. Le **facilitateur** crée les conditions nécessaires pour que l'envie de participer des acteurs ne soit pas freinée, l'équilibre participatif au sein du groupe soit assuré, le respect des uns par les autres soit suffisant et l'accès aux activités soit aisé.

7. elle donne lieu à une réflexion

Toute création pleinement vécue donne lieu à une réflexion durant et après l'activité pour l'animateur mais aussi pour le participant. Les successions d'expériences engendrant elles-mêmes une réflexion plus large. Les réflexions rendues lors du bilan (ce qui a plu, gêné, manqué...) peuvent permettre d'ajuster les futures animations pour l'animateur mais aussi orienter les participants dans leurs futurs choix d'activités.

8. elle permet d'atteindre un ou plusieurs objectifs

Il est question des objectifs liés à l'activité particulière mais également de ceux qui sont transversaux et découlent de toute expérience ludique et créative. Voici une liste évidemment non-exhaustive :

- Découvrir de nouvelles compétences.
- Accroître ses connaissances dans un domaine ou en découvrir de nouveaux.
- Vivre des moments intenses partagés avec d'autres.
- Apprendre ou réapprendre à faire confiance à ses pairs ou/et aux adultes.
- Comparer, sans dénigrer, ses productions avec celles des autres.
- Prendre sa place dans un groupe et s'affirmer en tant qu'individu unique.
- Partager des objectifs communs.
- Progresser en objectivité ; comprendre quels sont les mécanismes qui ont conduit à la réussite ou à l'échec temporaire permet de rebondir plutôt que subir le découragement.
- Etc.

quelles activités et à quel moment ?

Il est judicieux de tenir compte des différents rythmes qui ponctuent la journée, en équilibrant les temps calmes et ceux plus actifs, les moments collectifs et ceux en petits groupe.

En camp, pensez également à tenir compte de l'ensemble du séjour (premier et dernier jour, milieu de séjour...)

Si vous animez une activité isolée dans une maison de quartier par exemple, renseignez-vous sur les activités qui auront lieu avant et après la vôtre, afin qu'elle s'insère de manière harmonieuse dans le planning.

Par exemple: après un après-midi de ski, les participants seront plus réceptifs à une activité calme comme un bricolage ou la création d'une histoire commune.

Au contraire, après une matinée où des petits groupes ont bénéficié d'animations calmes, faire un grand jeu ensemble ou un après-midi baignade sera l'occasion de « se défouler » en retrouvant l'ensemble des participants, etc.



Voici quelques exemples d'activités en petits groupes, structurées, c'est-à-dire demandant une certaine attention aux participants et pouvant se pratiquer à l'intérieur :

- la création d'un ou plusieurs bricolages
- un atelier cuisine
- une peinture collective
- la création de saynètes de théâtre
- etc.

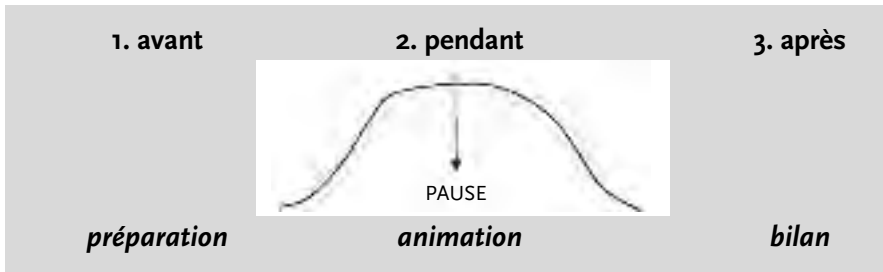
Idem mais à l'extérieur (n'hésitez pas à profiter du beau temps quand c'est possible) :

- des bricolages, de la peinture, la fabrication d'un abri, etc.
- la création d'histoires à partir de supports tels que des cartes de jeu, des découpages dans des magazines, etc.
- certaines activités liées à la cuisine facilement transportables
- Les mandalas créés avec des éléments naturels
- etc.

Exemples d'activités se déroulant en grands groupes (ensemble des participants ou en sous-groupes) à l'extérieur :

- tous les « grands jeux » tels que jeux de ballons, rallyes, qui demandent de l'espace.
- Les activités sportives à l'extérieur (baignade, escalade...)
- etc.

Les grandes étapes d'une activité :



Le petit schéma ci-dessus représente les différentes temporalités d'une animation.

1. La première partie est importante comme vous pouvez le voir. Elle inclut les données théoriques déjà évoquées ainsi que la préparation que nous allons découvrir en détail dans la suite de ce cahier.

2. Le temps de l'animation est plus ou moins grand selon le type d'activité que vous choisirez, mais comprend en tous les cas trois grandes phases.

Le départ de l'activité doit se faire en douceur : présentation de l'activité, éventuellement de l'animateur et des participants s'ils ne se connaissent pas encore. L'activité proprement dite avec une pause au milieu si possible, puis une fin plus rapide que le départ, mais se terminant en douceur dans sa toute dernière phase... il s'agit de tourner la page avant de se quitter. Pour cela, le temps du bilan est une excellente interface.

3. Le temps qui suit l'activité comprend le bilan de l'équipe, qui peut être reporté (sans trop attendre afin de ne pas perdre des informations importantes) ou votre autocritique vis-à-vis de votre activité dans le but de ne pas oublier les critiques constructives ainsi que les erreurs que vous désirez corriger.

la préparation d'une activité¹⁰

Cette démarche peut vous sembler fastidieuse mais elle est vivement conseillée. Non seulement vous serez plus à l'aise durant votre animation mais vous commencerez à vous constituer votre «portefeuille personnel d'animations». Celui-ci aura aussi l'avantage de pouvoir être transmis à un autre collègue.



l'objectif de l'activité

Choisir un objectif est essentiel pour s'obliger à certains choix stratégiques. Toutefois, pour un animateur novice, cet exercice n'est pas simple.

trouver et formuler un objectif principal

Quelle que soit l'activité, elle devrait dans tous les cas s'inscrire dans des valeurs humanistes universelles; universelles dans le sens où elles ne dépendent pas d'une culture ou d'une religion particulière mais sont unanimement vécues comme allant dans le sens de la réalisation de la personne, dans le respect de son intégrité.

¹⁰ Un outil de type «pense-bête» vous est proposé en annexe de ce cahier.

Autrement dit, posez-vous la question du pourquoi vous souhaitez organiser cette activité. Que va-t-elle développer chez le participant ? l'esprit coopératif, de compétition ? de la créativité ?...

Une fois choisi, formuler par écrit votre objectif avec des termes simples et précis et de manière affirmative («j'ai envie de faire découvrir les insectes vivant sur le mur de la maison», plutôt que «je ne veux pas que les enfants...»)

Par exemple :

1. Créer un espace de lecture avec les enfants (6-10 ans).
2. Coacher les ados dans l'activité cuisine qu'ils ont réclamée.
3. Fabriquer des meubles en carton.
4. Organiser un match de foot devant la maison.
5. Construire une cabane en forêt.

Dans l'idéal, il faudrait que votre objectif soit vérifiable car, autrement, au moment du bilan de votre activité, il sera difficile de l'évaluer sur des critères objectifs. Par exemple, si votre objectif est de «faire découvrir la nature», il vous sera impossible de le vérifier. Il est alors important de rajouter, par exemple, «à travers les cinq sens» pour qu'en préparant celle-ci vous puissiez organiser son déroulement en intégrant des jeux qui font appel aux cinq sens.

le choix de l'activité

La première étape est de trouver une activité susceptible d'intéresser le public auquel elle est destinée (jeunes enfants (4-6 ans), enfants (6-11 ans), pré-ado et adolescents) (12-17 ans).

Filles, garçons, mixte, etc. Il existe une somme énorme de littérature ou de référence sur le sujet. Il y en a même de trop. Quand on débute dans la fonction d'animateur, on peut commencer par se souvenir de ce à quoi nous aimions jouer à l'âge des enfants dont nous avons la charge. Si nous aimions les rallyes, on se souvient des détails qui nous ont donné goût à cette activité.

Chaque activité recèle un grand nombre de facteurs que seule une analyse fine peut révéler (les didacticiens en écriraient des pages entières !)

- Les paramètres « espace-temps/dynamique individuelle et de groupe/matériel, etc. » ne sont pas vraiment toujours maîtrisables, il vous faut penser à avoir « une marge » entre votre plan parfaitement huilé sur le papier et la réalité du terrain.
- Plus vous donnerez l'impression de maîtriser la situation, plus le groupe vous suivra avec confiance. Si vous êtes débordé, il se sentira en insécurité et sa démotivation peut être un boulet à traîner.
- Notez que « simple » ne veut pas dire « simpliste ». Avec le temps, vous verrez qu'un atelier de bricolage recèle des trésors de développement.

L'éducation nouvelle part du principe que le participant se forme en vivant des expériences de manière positive. Il est donc essentiel de ne pas le mettre en situation d'échec important. Le fait qu'il désire poursuivre l'expérience (refaire différemment son bricolage par exemple) n'est pas en soi un échec, mais une réussite dans un processus d'apprentissage inscrit dans le long terme.

C'est pourquoi il est pertinent de proposer des activités bien ciblées en fonction du public et d'offrir des conditions optimales.

Pour toutes ces raisons, il est préférable de choisir une activité que vous connaissez déjà, soit pour l'avoir vue animer, soit pour y avoir participé ou encore parce que c'est un domaine que vous pratiquez régulièrement (cela n'est pas garant d'une bonne transmission pédagogique, mais c'est tout de même un bon début).

Demandez-vous si l'activité que vous envisagez d'animer correspond vraiment au public à qui elle est destinée. Si vous constatez que ce n'est pas le cas, il est peut-être possible de l'adapter au public plutôt que d'en changer.

Dans tous les cas, vous devriez éprouver du plaisir à l'animer, puisque vous l'avez choisie, et, bonne nouvelle, le plaisir est généralement communicatif.

Posez-vous les questions suivantes. Vérifiez que vous pouvez y répondre, si possible par écrit (toujours pour pouvoir reprendre ces informations au moment du bilan).

- Constitution du groupe : l'activité est-elle « à choix » ou « obligatoire » ?
- Quel est l'âge des participants ?
- Combien seront-ils ? (un petit groupe de 8 à 10 participants serait bien pour commencer)
- Les participants ont-ils des caractéristiques particulières dont vous devriez tenir compte ?
- Qui donne l'activité ?
- Tout le monde peut-il s'y inscrire ?
- Aura-t-elle lieu aussi à un autre moment si c'est désiré ?
- Pourra-t-elle être poursuivie ultérieurement ?
- Doit-on rester tout le long de l'activité ou est-on libre de partir quand on a fini ?
- Une suite est-elle prévue (*par exemple : devra-t-on « faire un spectacle » avec les marionnettes confectionnées si on n'en a pas envie ?*)...
- Où aura lieu l'activité ? (intérieur, extérieur, lieu fixe ou itinérant...)
- Quand aura-t-elle lieu (début de journée, soirée ? Après/avant une activité dynamique ou calme ?)
- Combien de temps durera-t-elle ? (1 à 2 heures maximum serait bien pour un début.)
- Quelles sont les ressources dont vous avez besoin ? (matériel, infrastructure...)
- Vérifiez-les (le coup du pot de colle vide quand c'est le début de l'animation, est un stress qu'on peut s'éviter facilement).

- L'activité, les lieux et les espaces à disposition offrent-ils une sécurité suffisante ? (vérifiez-le)
- Répondent-ils aux besoins fondamentaux, physiques et affectifs ainsi qu'aux valeurs de respect et d'épanouissement individuel ?
- De quel temps avez-vous besoin pour bien préparer cette activité ? Il est impératif que vous la testiez en grandeur réelle avant de l'animer (réaliser le bricolage avant de le proposer est indispensable).
- Avez-vous besoin du soutien d'un autre ou d'autres adultes pendant cette activité ?
- Quelles sont les conditions contractuelles ? (moniteurs en camp, animateur ponctuel dans une structure organisant des animations, etc.)
- Le « plan B » : si votre activité se déroule dehors, que ferez-vous en cas de mauvais temps par exemple ? Proposer une alternative à l'intérieur, reporter l'activité en accord avec d'autres animateurs ? Pensez-y avant.

Les réponses manquantes doivent impérativement trouver une réponse avant de poursuivre.

Lorsque votre projet est prêt (que la structure paraît solide), n'hésitez pas à en parler avec une personne plus expérimentée ou d'échanger en équipe avant de perdre du temps sur des points qui vous échappent mais lui sauteront aux yeux.

Cela vous permettra également de vérifier que votre projet est en accord avec les valeurs de l'organisation pour laquelle vous travaillez.

N'hésitez pas à poser toutes les questions utiles et soyez prêt à répondre aux siennes (« *tu as vérifié qu'on avait un ballon de foot dans les réserves ?* », « *Il te faudrait quoi pour la cuisine ?* » etc.).

quelques conseils spécifiques

constitution des groupes

L'activité que vous proposez est-elle « obligatoire » ou « à choix » ? Il est en effet possible que le groupe d'animateurs ait prévu que tous les enfants iront faire une activité en forêt, ou en tournus à la cuisine et que votre activité s'inscrive dans cette dynamique.

Les jeunes peuvent-ils se regrouper par affinités ? Toujours ou seulement à certaines occasions ? les animateurs pensent-ils que les enfants devraient « se mélanger » afin que tous aient l'occasion de se côtoyer en dehors de la vie collective ?

Dans tous les cas, il est possible

d'agir sur l'information donnée aux enfants ou aux jeunes.

Plus l'information sera complète, plus l'enfant pourra « s'inscrire » dans la démarche.

Laisser le temps aux protagonistes de poser les questions est garant d'une meilleure implication dans l'activité choisie.

A contrario, une activité « imposée », peut engendrer du désintérêt, de la résistance, voir des désagréments réels.

Si c'est un choix de l'équipe, il est important d'y penser et d'anticiper les moyens mis en place pour que l'activité soit le mieux vécue possible, en tenant compte des réticences légitimes de certains.

Quoi qu'il en soit, selon l'orientation de votre activité, il sera nécessaire de savoir si tous les enfants peuvent y participer, si vous devez vous adapter ou si vous devez imposer des critères de sélection en fonction de votre activité, cela est à négocier avec l'équipe.



Selon les cas, il vous sera nécessaire de préparer une présentation adéquate (en indiquant, par exemple, que seuls les « bons marcheurs » pourront se rendre au point culminant de la balade. Bien évidemment, une alternative devra être prévue pour les autres.

Parfois une solidarité spontanée dans l'équipe peut surmonter une difficulté (exemple : les enfants décident de partager entre eux les affaires à porter d'un des membres plus faible afin qu'il puisse tout de même venir, ou de modifier l'activité pour rester avec lui, etc.)

Les outils mis en place pour les inscriptions aux activités ainsi que les méthodes utilisées lors de l'établissement définitif des groupes sont importants.

Plusieurs manières de faire sont possibles :

Informez les participants des activités que les moniteurs peuvent offrir puis les laissez s'inscrire sur un tableau avec « le minimum » et « le maximum » de participants possibles.

Dans ce cas, une autorégulation s'effectue au sein même du groupe de participants.

Même cas de figure pour les activités mais avec une négociation en grand groupe ; un animateur de séance inscrit les réponses sur un tableau et fait office de modérateur dans les discussions qui s'entament.

l'âge des participants

Il est généralement conseillé de commencer sa carrière d'animateur d'activités avec la tranche d'âge avec laquelle on se sent le plus à l'aise.

L'âge des participants va déterminer en grande partie le type d'activité et conditionnera vos recherches préliminaires sur le sujet, du plus simple au plus étoffé.

le nombre de participants

Dans l'idéal, il serait bien de pouvoir commencer avec des groupes relativement restreints surtout si vous êtes seul à animer votre activité. Un groupe de 6 à 10 participants est idéal. Cela permet une bonne dynamique sans que vous ne vous trouviez submergé.

caractéristiques particulières

Dans le cadre d'un camp de vacances, vous avez normalement eu une réunion avec les enfants et validé ou précisé les points inscrits sur les fiches d'inscription transmises par l'organisme. Votre animation pourra donc en tenir compte. Tout impondérable ne peut cependant être écarté et une des compétences-clé d'un bon animateur est l'adaptation à la réalité du terrain.

Comme mentionné ci-dessus, le libre choix d'inscription à votre activité ou l'obligation pour tous de participer d'une façon ou d'une autre conditionnera ce point.

Si les participants peuvent s'inscrire librement, il faudra vérifier et annoncer les éventuelles limites auxquels ils pourraient se retrouver confrontés.

lieu de l'activité et sécurité

Il est essentiel d'effectuer une reconnaissance des lieux avant de prévoir des activités extérieures.

Certains espaces offrent tous les paramètres requis pour que l'activité envisagée puisse s'effectuer dans de bonnes conditions, comme un terrain plat aménagé pour les jeux et les sports.

Il est également nécessaire de délimiter le périmètre dans lequel les enfants peuvent aller librement, sans l'accompagnement d'un adulte.

Pour cela, il faut expressément en faire le tour, une fois, en début d'activité. Il est aussi possible de délimiter les lieux avec des signaux visuels lorsque cela s'avère nécessaire (bouts de laine, pierres, etc.) qui permettent de rappeler les règles facilement lorsque c'est nécessaire.

Certains lieux d'activité demandent de plus grandes précautions et la formulation des limites va demander d'autant plus de clarté. C'est notamment le cas pour toutes activités ayant lieu près de l'eau (rivière, étang, lac, piscine...).

Les lieux d'activités intérieurs sont généralement plus simples à gérer. Hormis la cuisine qui nécessite des directives très strictes par rapport aux risques de coupures ou de brûlures, il y a généralement moins de restrictions qu'à l'extérieur.

Les activités liées aux bricolages et à la création en général peuvent être totalement ouvertes aux enfants, en « libre-service », si on prend soin de ne pas laisser les objets dangereux à la portée des plus petits (cutter, ciseaux très pointus, certaines colles et outils tels que des tenailles ou des outils électriques...).

Si l'équipe accepte de prendre le risque de petits incidents sans réelle importance, tels qu'un pot de peinture qui se renverse par exemple, les enfants qui n'ont généralement pas l'occasion de développer leur créativité de manière spontanée gagneront en autonomie et, par le plaisir, découvriront des compétences jusque là inconnues.

L'aménagement d'un lieu, où les moniteurs ou les enfants pourront raconter des histoires ou des contes, peut être arrangé de façon à créer une ambiance propice à l'écoute et à l'imaginaire. De simples coussins et couvertures, quelques tissus flottants formant une tente, une yourte, un igloo, une cabane... feront le nid de toutes les aventures.

A l'extérieur, il suffit de se regrouper autour d'un arbre, d'un cours d'eau ou tout autre lieu invitant à divaguer au fil des mots pour une invitation au voyage imaginaire...

Toute activité extérieure exige que vous ayez une pharmacie de voyage avec vous ainsi qu'un téléphone mobile et les numéros d'urgence à portée de main.

le moment de l'activité

Comme nous l'avons déjà évoqué, le moment d'une activité devrait judicieusement s'inscrire dans le rythme de journée.

Avant les repas ou avant de dormir il est évidemment conseillé d'éviter des activités trop excitantes. Mais une soirée de spectacles ou de jeux serait alors impossible? Non, si l'on veille à faire une transition douce permettant aux plus jeunes de se calmer avant de sauter dans leurs lits bien sûr.

Après un jeu, il est aussi conseillé d'avoir une transition permettant aux enfants de se recentrer un peu. Le passage aux lavabos pour se laver les mains, le fait de mettre la table, un moment de temps libre, suffit à rétablir un calme bénéfique au partage du repas ou d'une autre activité.

la durée de l'activité

Il est bon de savoir que les enfants ont besoin de se détendre et de bouger toutes les 45 minutes environ. Les écoles tiennent compte de ce rythme, sachant qu'après ce laps de temps les enfants n'ont plus la même qualité de concentration.

Les spectacles pour enfants ne dépassent généralement pas ce temps non plus, car après, les petits spectateurs s'agitent, faisant part involontairement de leurs besoins psychiques et physiologiques.

C'est pourquoi vous devriez prévoir une pause d'un quart d'heure pour les enfants de 6 à 12 ans.

Pour une activité basée sur l'écoute, le temps d'attention d'un enfant de 4-5 ans ne va pas au-delà de 20 minutes. Il est donc nécessaire d'aménager le planning en tenant compte de ce paramètre.

Les adolescents peuvent «tenir» plus longtemps, c'est-à-dire une heure, comme les adultes, avec une bonne concentration, avant qu'une pause ne s'impose.

Quoi qu'il en soit, il faut donner le planning au début de l'activité, par respect pour les participants et afin qu'ils puissent s'approprier au mieux non seulement l'espace mais également le temps que vous allez partager.

C'est tout bénéfique pour l'animateur puisque, rassurés par le fait que des temps de pause seront organisés, ils seront beaucoup plus réceptifs et participatifs.

aides extérieures

N'hésitez pas à demander une aide extérieure si vous réalisez que c'est utile à la qualité de votre animation.

L'aide extérieure, cela peut être aussi de prévoir qui accueillerait un enfant s'il a fini avant les autres, ou si un élément devait être trop perturbateur pour permettre une prestation de qualité ; selon le type d'activité, il n'est pas possible pour vous de prendre l'enfant à part et de régler le problème qui se pose en laissant les autres se débrouiller seuls.

le « plan B »

C'est une alternative à votre atelier au cas où un impondérable surviendrait, ou simplement le mauvais temps qui empêche l'activité prévue à l'extérieur. Il est parfois possible de transposer la totalité de l'atelier à l'intérieur, parfois il faudra l'adapter.

De toute façon, il faut y penser avant, et la préparer aussi minutieusement que la première « au cas où » !



le temps de préparation

On compte généralement 3 heures de préparation minimum pour une heure d'activité...

Avec le plan B, faites le calcul.

Ne vous laissez pas déborder par le temps, en vous rappelant qu'il y a toujours un petit truc auquel vous n'aviez pas pensé qui peut prendre beaucoup de temps, que cela engendre un stress inutile et que les participants autant que vous-même pâtirez de la piètre qualité d'une activité qui aurait dû procurer du plaisir.

Il vaut mieux la préparer « trop tôt » et avoir le temps de la figoler, n'est-ce pas ?

organisation du plan de l'activité

La rédaction du plan de l'activité va consister à découper votre temps d'activité en séquences (minuter votre activité).

La principale gageure sera désormais de gérer «le temps» durant l'activité. Vous vous en apercevrez avec l'expérience, ce facteur est assez «volatil» selon la dynamique du groupe et ce d'autant plus que vous restez à son écoute, sans être trop directif.

Vous adapter au rythme du groupe, tout en ayant envie de terminer ce que vous aviez envisagé sans déborder sur l'activité de votre collègue... est tout un art.

Bien sûr, vous avez testé votre activité (cela donne déjà une indication en termes de temps nécessaire). Rappel: toute activité comportant au moins une partie de «création» demande que vous l'ayez faite au minimum une fois, de type «jeu» que vous l'ayez testée avec un tiers.

Ceci pour plusieurs raisons.

- Cela vous permet de trouver des «trucs» pratiques (*exemple: vous constaterez qu'utiliser des pincettes pour tenir le support est plus pratique que le papier-collant que vous envisagiez au départ*).
- Cela vous confirme que les modes opératoires sont réalisables ou alors qu'il vous faut en changer la chronologie ou la manière de le faire (*exemple: le temps de séchage du papier mâché est plus long que prévu et vous pourrez avancer une autre partie pendant que cela sèche, etc.*).
- Vous éviterez les frustrations et déceptions possibles (*exemple: la peinture que vous vouliez utiliser sur les pots de terre ne «tient» pas sur votre support et vous devrez en changer, etc.*).
- Vous pourrez donner des consignes plus claires et répondre aux questions posées (*exemple: «pourquoi on peut pas utiliser la gouache, c'est bien mieux»? Non j'ai déjà essayé mais ça ne tient pas sur la terre...*).

Il ne vous reste plus qu'à régler les derniers détails avant de vous lancer dans l'animation.

Pour cela, je vous propose d'utiliser une «grille d'animation»:

- Elle permet une bonne «vue d'ensemble» de l'activité et vous évite d'oublier des points importants.

- Elle sera un support très pratique pour vous aider à respecter le timing.
- Elle peut être reprise ultérieurement
- Elle permet des transmissions et échanges entre pairs
- Si vous l'animez avec d'autres animateurs il suffit d'ajouter une ou plusieurs colonnes pour la distribution des rôles.
- Le fait de préparer cette fiche à deux permet de discuter de l'ensemble point par point et enlève d'éventuels malentendus.

que faire des productions de l'atelier ?

Toutes les productions des ateliers (dessins, bricolages, fresques collectives...) sont-elles la propriété de leur créateur ? Vont-elles être exposées ou/et l'enfant va pouvoir repartir avec ? Est-ce que les brioches vont être proposées à l'ensemble du groupe ou chaque enfant pourra-t-il disposer de sa production ?

Tous ces aspects doivent avoir été évoqués en début d'activité avec les participants et répétés au moment du bilan afin d'éviter de véritables drames.

la démonstration par l'exemple

« L'exemple est à suivre, le modèle à imiter »
(auteur inconnu mais perspicace)

Pour plus de clarté, je vous propose de partir sur le contexte fictif d'un camp de vacances d'une semaine se déroulant à Pâques. L'équipe tient à ce que les enfants s'approprient différents lieux mais également que les activités gravitant autour de la cuisine soient le plus ludiques possible.

Ainsi ont-ils invité les enfants à décorer le réfectoire ainsi que les tables avec des mets faits ensemble et des objets de décoration divers sur les murs et sur les tables afin de rendre les moments de partages autour de la nourriture plus conviviaux.

Un des moniteurs animera un atelier de confection d'objets en papier mâchés, deux autres partiront en forêt pour récolter des matériaux naturels, et les enfants qui le désirent peuvent aussi peindre et décorer les œufs ou peindre et dessiner dans le lieu destiné à cela.

Vous, vous avez envie de proposer aux enfants de confectionner des coquetiers avec des formes de lapin, de poule, de poussins et autres personnages qu'ils aiment bien ou issus de leur imagination, qu'ils placeront sur les tables en y mettant les œufs qu'ils auront trouvés lors de la « grande chasse aux œufs » faite autour de la maison le dimanche de Pâques.

Pour cet atelier bricolage, vous disposez de deux heures dans la matinée. Vous avez à disposition du carton, des feuilles de couleur, de la colle, du papier collant, des ciseaux, de la gouache, des feutres, des Neocolors, des pincettes, des morceaux de laine et de tissus. Tout est prêt de ce côté-là.

Vous avez confectionné deux coquetiers pour les présenter dans votre atelier.

Cette matinée de printemps est particulièrement ensoleillée et il fait suffisamment chaud pour aller dehors. C'est pourquoi vous proposerez aux enfants de s'installer sur les tables devant la maison.

Voici comment vous pourriez établir votre feuille de route, ou « grille d'animation » pour cet atelier :

horaire temps	actions	contenus et objectifs	matériel remarques
avant	Préparer les dix-heures, rassembler deux tables. Amener le matériel sur une table à part.	Matériel sur une table à part pour garder un maximum de place pour les bricolages.	<i>carton, feuilles de couleur, colle, papier collant, ciseaux, gouache, feutres, néocolors, pincettes, morceaux de laine et de tissu</i>
9h 5 minutes	Informers les enfants du planning prévu (début/pause-goûter à 10h/bilan et rangements)		
5 minutes	Montrer les exemples de coquetiers	Aider les enfants à imaginer leurs propres bricolages où on mettra les œufs trouvés à la chasse aux œufs.	
5 minutes	Montrer le matériel et demander aux enfants ce qu'ils ont envie de faire.	Tenir compte de leurs idées, en discuter et les aider pour le matériel nécessaire.	
9h15	Mettre du matériel pour tous et chaque enfant prend le matériel pour son bricolage.	Le matériel sur la table de bricolage est à partager. Chacun prend le matériel dont il a besoin pour son bricolage sur table matériel.	<i>Ciseaux, colle Laine, tissus, boutons, etc.</i>
10h pause	dix-heures à l'intérieur	Laver les mains. Occuper un autre espace pour manger cette collation.	
10h20 reprise	Finir le bricolage (ou en faire un autre). Ceux qui veulent arrêter peuvent rejoindre le dessin ou la lecture mais rangent leurs affaires et mettent leur création à sécher.	Dire aux enfants qui arrêtent qu'ils reviennent pour le bilan à 11h40 (un des grands pourra aller les chercher)	<i>Bricolages finis sur la table près de la fenêtre</i>
11h30	Rangement des tables Faire sécher les bricos. dans un coin préparé.	Les enfants peuvent découvrir les créations des autres et parler de la leur.	<i>Derniers bricolages sur la table.</i>
11h40	Bilan : tous ensemble		
11h45	fin de l'atelier.	d'heure de liberté avant de se laver les mains pour le repas.	

Comme vous pouvez le voir, cette grille que vous pourrez garder à côté de vous pendant l'activité, vous permettra d'être garant du temps. Vous pouvez ainsi dire aux enfants qu'ils ont tout le temps, ou qu'au contraire ils n'ont plus le temps de faire un autre coquetier maintenant, mais pourront le faire à un autre moment, etc.

Deuxième exemple d'une activité faite en duo, un jeu de découverte en nature. Attention, ce type de démarche «en équipe» demande une grande coordination pendant la préparation (qui dit quoi à quel moment? qui est responsable de quel moment?..)

Contexte: automne, après-midi d'un camp résidentiel, temps pluvieux, enfants de 8-12 ans.



horaire temps	actions	contenus et objectifs	matériel remarques	
avant	Après le repas, dire aux enfants si on sort ou pas. Si ok: rv devant la maison, habillés	Les enfants sont prêts à partir à 14 h (toilettes avant + vérifier équipement)	<i>Pharmacie de route</i> <i>Bâches</i> <i>Petits seaux en plastique</i>	Pascal Pati enfants
14 h – 14 h 15	Donner le planning aux enfants (forêt/goûter à 16 h en rentrant/bilan/fin dedans) Infos sur le thème. Infos sur la manière de prendre les animaux sans les blesser.	Thèmes sortie : escargots et limaces Pati parle des escargots Pascal des limaces On ramène les animaux pour les observer dans les aquariums et après on les remettra dans la forêt.	<i>Tête de marche</i> <i>Ferme la marche</i>	Pati Pascal
14 h 15 – 15 h	Marche sur le petit chemin de la cabane en observant les plantes et trouver les bêtes à ramener.			
15 h – 15 h 30	2 jeux tous ensemble sur le terrain devant la cabane	Jeux de l'escargot : 4 groupes/trouver les indices et les ramener à Pati Jeu de la limace : 2 groupes.	<i>Donner les cartons</i> <i>Animer</i>	Pati Pascal
15 h 30 max	On redescend tranquillement à la maison		<i>Seaux</i>	enfants
15 h 45		Bottes/habits à sécher/ Laver les mains	<i>Goûter aquariums</i>	Pascal Pati
16 h	Bilan			
16 h 10	Annonce: Pati a mis les animaux dans les aquariums Ceux qui veulent peuvent les dessiner et mettre leurs dessins au mur.	Mettre les livres sur les limaces et les escargots près des aquariums + feuilles/crayons et scotch.		Pati
16 h 15	Goûter dans réfectoire	Aider les enfants pour le goûter		Pascal
16 h 45	fin de l'atelier	d'heure de liberté avant de se laver les mains pour le repas.		

Imaginez une ou deux autres activités sur ce modèle de grille (jeux, création de marionnettes, etc.) seul/e ou à deux.

Bien sûr, pour une équipe, on peut utiliser la même grille, en séparant les tâches de la même manière.

Ce type de grille n'est évidemment pas là pour vous stresser ou stresser les enfants sur un horaire formel, il doit rester un outil, adaptable à la réalité.

Tout comme on pourrait le faire avec une recette, on peut noter les aménagements effectués en cours de route pour optimiser le résultat la prochaine fois... Mais comme pour une recette de cuisine, les ingrédients (fruits, légumes, protéines ne sont jamais identiques d'une fois à l'autre) et les conditions particulières: type de chaleur (bois, électricité, gaz), hygrométrie, etc. ne sont jamais identiques et offrent des surprises, les éléments d'une animation sont tout aussi variables.

La seule chose qui restera identique sera donc votre capacité à vous adapter!

le surinvestissement

Parfois un enfant arrive avec tellement d'attentes que vous ne pourrez les combler dans le temps qui vous est imparti. Le fait d'en tenir compte peut en partie désamorcer ses frustrations. Si vous l'avez repéré avant l'atelier (il vous parle tout le temps des gadgets volants qu'il a déjà faits par exemple), vous pourrez prévoir différents niveaux et lui proposer des projets plus difficiles pendant l'atelier.

Si au contraire vous le découvrez en cours de route, soit vous avez été prévoyant et avez des projets de niveaux plus élaborés, soit vous pouvez valider que vous l'avez entendu et qu'il peut aider les autres pendant l'atelier mais que vous chercherez avec lui ce qu'il pourra faire par la suite. Si ce n'est pas possible, pourquoi ne pas lui demander d'expliquer aux autres ce qu'il connaît pendant la pause, ou après l'atelier? On apprend toujours et de tout – quand on est ouvert.

le désinvestissement

Si les enfants se sont inscrits librement à votre atelier, vous êtes un moniteur heureux !

Il arrive que pour des raisons d'effectifs par exemple, les groupes doivent se partager entre les différentes activités proposées, ou que les enfants veuillent participer à une activité en fonction de leurs affinités avec un moniteur plutôt que pour l'activité même, voire qu'il renonce à la sortie en forêt parce qu'il « fait trop moche »...

Exemple: dans un camp résidentiel d'été « nature » pour des 6-12 ans, Jannie propose de faire un herbier et Max une balade au village... Or Max est « si mignooooonn... » que toutes les filles veulent aller au village, même celles qui s'étaient déclarées intéressées pour confectionner un herbier en début de camp.

Or, comme il faut bien partager équitablement les groupes, les moniteurs demandent aux cinq qui s'étaient inscrits d'y aller.

Après un long, très long moment de négociations, les filles « se sacrifient » pour qu'on puisse commencer.

Voilà Jannie avec huit participants, dont cinq se seraient bien passées d'être là...

Au colloque du soir, elle confie que les cinq filles n'ont fait que parler et rire entre elles, en ne cueillant que quelques herbettes en traînant les pieds...

Eh oui, cette expérience montre combien il est préférable que les participants soient motivés par l'activité. Parfois pourtant, quel que soit l'intérêt de votre atelier, quelle que soit la préparation minutieusement effectuée, des facteurs totalement indépendant de votre (bonne) volonté viennent perturber le (bon) déroulement.

Il serait donc préférable pour vous de vous préparer un peu à rencontrer ce genre d'événement.

Que doit-on faire dans ce cas ? Frustrer les trois participants qui voulaient faire l'atelier auquel ils s'étaient inscrits en allant en grand groupe au village avec les deux moniteurs ? Obliger les enfants à tenir leurs engagements ?

Jannie, dans notre exemple, autant que les cinq filles seront de toute manière confrontées à une frustration, sans compter que pour les trois restants l'ambiance ne sera pas optimale.

Il n'y a guère de solutions clefs en main. On peut dans tous les cas en reparler lors de la réunion du soir afin que les enfants eux-mêmes proposent éventuellement des solutions et prennent conscience de ce phénomène.

le bilan

Le bilan se situe au moment où l'activité est terminée, les affaires généralement rangées. C'est la toute dernière étape de l'animation et elle est à soigner.

Il permet à tous ceux qui le désirent de prendre la parole en disant ce qu'il a aimé, pas aimé, ce qui lui a manqué par exemple (l'animateur veille à ce que chacun s'exprime en son nom, en « je »).

Il est important d'arriver à « accueillir » ces informations, sans entrer en matière. Ce n'est pas le moment de vous expliquer, voire de vous justifier. C'est très difficile à faire mais sans cette attitude d'écoute, les participants vont vite renoncer à s'exprimer.

Bien sûr, si un acte a été réellement mal interprété, vous pouvez rétablir les choses, mais n'entrez pas en matière sur tous les points, même s'ils sont à votre sens négatifs.

Le bilan sert à saisir comment votre atelier a été vécu par les participants, c'est un feed-back, un instantané qui n'a pas valeur de vérité, mais qui vous transmet des informations précieuses. A vous d'en faire bon usage pour la suite de vos animations.

Vous devez prendre des notes et demander, lorsqu'une critique est négative, ce qui aurait pu remplacer ce point de manière positive.

Vous pouvez également donner un feed-back au groupe en exprimant le plaisir que vous avez eu à avoir un groupe si motivé et sympathique. Si, au contraire, cela ne s'est pas très bien passé, dites-le avec doigté et bienveillance.

« J'ai bien senti que certaines auraient préféré aller au village avec Max, je les remercie d'être venues avec nous malgré tout, et j'espère que la balade leur aura quand même fait du bien (sourire).... »

Personne n'est dupe, mais vous montrez que vous êtes adulte, que vous pouvez encaisser des désagréments avec humour.

pour conclure

Vous l'aurez sans doute compris à la lecture de ce cahier, animer des activités ne s'improvise pas au début de sa carrière d'animateur.

L'animateur est actif au niveau de la gestion (déroulement) et des échanges du groupe (participation). Son rôle est de faciliter les échanges. C'est à lui de s'assurer que l'objectif de l'activité a été clairement défini.

Finalement, il est un peu comme le capitaine du bateau.

Il s'assure que son équipage (les participants) arrive à destination, en veillant au bon déroulement de l'activité.

Chacun fait son travail d'animation selon son tempérament : certains sont débonnaires, d'autres directifs, d'autres conciliants, etc. Cela est vrai, mais en partie seulement, car aucun animateur n'est placé d'avance et à jamais dans un genre donné d'animation. L'important pour chacun est de savoir quelles sont ses tendances et, au besoin, de veiller à les corriger.

Comment animer une activité en 10 points ?

1. Public cible

Quel est l'âge des participants ?
Quel est le nombre maximum et/ou minimum de participants ?
Quelle est la dynamique/les compétences du groupe que je vais animer (besoins et envies exprimées ou repérées des participants) ?

2. Cadre

Quelle sont mes envies et compétences personnelles ?
Quelles sont les possibilités du lieu/milieu ?
Quelles sont les contraintes posées par l'organisme ?

3. Définir un thème

Quelles sont mes connaissances sur le thème ?
Quelles compétences sont nécessaires pour animer ce sujet ? Qui peut être ressource ?

4. Définir les objectifs de l'activité

Définir peu d'objectifs concrets facilite leur atteinte et leur évaluation
Quel type d'activité va me permettre de les atteindre (jeu collectif, rallye, atelier,...)?
Choisir un éventuel fil rouge

5. Cadre de l'animation

Ajuster à la réalité du groupe
Combien de temps va durer mon activité ? Quels ajustements seront possibles si besoin ?
Se passe-t-elle à l'intérieur ou à l'extérieur ?
Quel aménagement de l'espace faut-il prévoir ?
Que faire si la météo est défavorable ?
Etablir les horaires de l'animation ? à quel moment de la journée ?
Ai-je testé mon activité ?

6. Matériel et budget

Lister le matériel nécessaire
Ai-je le budget nécessaire ?
Faire les courses

7. Présenter l'activité aux participants

Est-ce une obligation ou un choix pour les participants ?
Par qui est fait le choix des activités (le directeur, les moniteurs, les participants) ?
Quel nom je donne à mon activité ?

8. Animer

Comment les consignes seront-elles données, quand, par qui ?
Veiller à la sécurité physique et affective
Répartir les rôles des moniteurs
Veiller au respect du timing
Etre à l'écoute du groupe

9. Rangements

Se font-ils avec ou sans les participants ?
L'activité aura-t-elle une suite ?

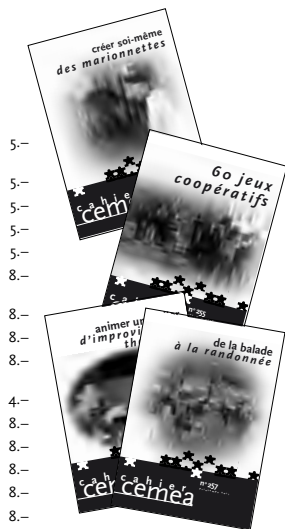
10. Bilan de l'activité

Avec les participants (tout de suite ou plus tard)
Avec l'équipe
Quelles modifications ou adaptations je retiens pour une prochaine fois ?



cahiers-cemea disponibles

195	Rondes et jeux chantés	
199	Trois réflexions sur les centres de vacances : les enfants abusés, les émotions des moniteurs, l'évaluation	
211	Rythmes de vie en camps de vacances	
213	Cuisine en plein air, cuisine itinérante	
214	Les jeux sportifs	
220	Frisbee: du jeu de plage aux jeux sportifs	
222	Responsable de centres de vacances (le cahier des charges, le projet pédagogique, l'équipe...)	
225	La cuisine en camps de vacances	
226	Cahier de jeux	
228	Responsable de centres de vacances (les règles de vie, la discipline, animer une activité...) (réimpression)	
229	Bricolages faciles et sympas	
231	Questions de santé en centres de vacances	
232	Activités nature pour tous... nos sens en éveil	
233	L'organisation des camps de vacances pour adolescents	
234	Chanter, créer et jouer en musique, c'est facile!	
234.1	CD accompagnant le cahier 234: <i>Chanter, créer et jouer en musique, c'est facile!</i>	
235	Comment raconter des histoires	
236	Bricolages volants	
237	Et si on faisait du cirque?	
238	Mettons-nous en mouvement	
239	Jeux de piste et grands jeux	
240+241	Gestion écologique d'un camp - I & II	(les 2 numéros)
242	Autorité et punition (réimpression)	
244	La cuisine avec les enfants et quelques recettes	
245	Activités créatrices autour de la cueillette?	
246	Bricorecyclages	
247	Quel avenir pour les camps de vacances?	
248	Créations éphémères dans la nature, une invitation au <i>land art</i>	
249	A propos du développement de l'enfant	
250	Le lieu de camp : des espaces à vivre	
251	découvrir l'eau en dix expériences	
252	de la laine cardée à la laine feutrée	
253	de l'atteinte à l'intégrité corporelle aux abus sexuels	
254	créer soi-même des marionnettes	
255	60 jeux coopératifs	
256	animer un atelier d'improvisation théâtrale	
257	de la balade à la randonnée	
258	créer un spectacle de marionnettes	
hors série	encadrer des mineurs: la responsabilité juridique	



**le cahier-cemea
paraît trois fois
par année**

**chaque numéro
traite d'un thème
particulier touchant
aux domaines
de l'éducation ou
de la pédagogie**



*Frais de port en sus. Prix en francs suisses.

bulletin d'abonnement et/ou de commande de cahier-cemea

A retourner à cemea, 11, route des franchises, 1203 genève

je m'abonne au cahier-cemea (35.- francs par année)

je commande les anciens numéros suivants:

mme m. nom et prénom.....

adresse complète.....

date..... signature

association suisse des cemea (as cemea)

11, route des franchises, 1203 genève
tél. (022) 940 17 57

groupement genevois



cemea-ge
11, route des franchises
1203 genève
tél. (022) 940 17 57
e-mail : cemea-ge@bluewin.ch
nadine monney, coordinatrice

groupement vaudois



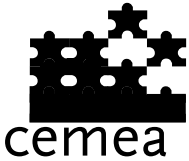
cemea-vd
av. de beaulieu 9
1004 lausanne
tél. (021) 661 32 32
fax (021) 661 32 33
e-mail : cemea-vd@bluewin.ch
ludovic jegat, coordinateur
marianne de préville, coordinatrice

delegazione ticino

via agostino maspoli 37
6850 mendrisio
tél.-fax (091) 630 28 78
e-mail: info@cemea.ch
internet: www.cemea.ch
anna maria nava, consulenza e segretariato

**centre de
documentation**

cemea
11, route des franchises
1203 genève
tél. (022) 940 17 57



retrouvez

les cemea

sur la toile

www.formation-cemea.ch

