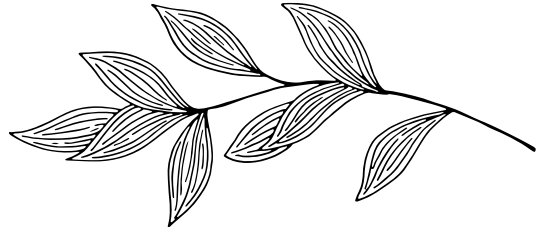




CARNET DE BORD

MINI BAFA

OUTILS D'ANIMATION

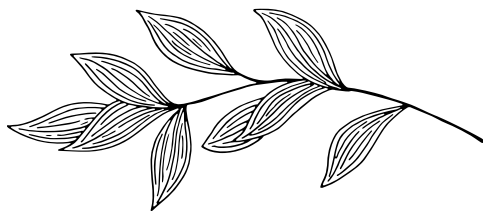


SOMMAIRE

03	Introduction	15	Le rythme de l'enfant
04	Education Nouvelle	16	Les 3-6 ans
05	Participation de la jeunesse	17	Les 6-9 ans
06	L'Autorité	18	Les 9-12 ans
07	La posture d'Animateur.ice	19	Les 12-15 ans
08	Préparation d'une animation	20	Les 15-17 ans
10	Étapes d'animation	21	Handicap et inclusion
12	Courbe d'intensité en animation	22	Conclusion
14	Connaissance de l'enfant		



INTRODUCTION



Si tu lis ces lignes c'est sûrement que tu t'engages dans une association. Et qu'à priori tu peux être amené.e à animer, faciliter, encadrer un public. Tu vas dire : " Oulala mais j'ai jamais fait ça moi ! Comment ? C'est à moi de gérer un groupe ? De parler en public ? "...

On est d'accord, animer un groupe peut faire peur. Ce petit guide est là pour t'aider à lever les barrières des doutes qui t'assaillent en les remplaçant par pleins de connaissances et tips utiles d'animation.

On a fait un condensé de ce qui nous paraissait le plus important en animation en s'inspirant de modules de formation BAFA.

En espérant que ça te seras utile et que tu as hâte de tester "pour de vrai".

Pierre & Coline





ÉDUCATION NOUVELLE



Ou Méthode Active
Naît au début du XX ème siècle.

« La voie normale de l'acquisition n'est nullement l'observation, l'explication et la démonstration, processus essentiel de l'École, mais le tâtonnement expérimental, démarche naturelle et universelle ».

Freinet, 1964

Pédagogie de Projet : Conception, prévision d'une démarche selon laquelle on tend à répondre à une problématique de départ, à des questionnements.

- Confrontation à un problème réel.
- Recherche d'information concernant ce problème (auto-formation).
- Recherche d'une solution au problème.

À retenir :

- L'encadrement est un support à rendre l'individu autonome dans sa démarche. L'animateur.ice aura donc comme rôle de "faciliter" l'apprentissage.
- Dynamiques coopératives et collaboratives.
- L'individu est motivé et volontaire.
- L'apprenant.e peut tester rapidement si ce qu'il/elle entreprend confirme ou infirme ses hypothèses à travers des expériences, ou via des débats.

Des pédagogues : Montessori, Freinet, Dewey, Steiner, Decroly... avec différentes approches qui ont fait avancer les pratiques éducatives.

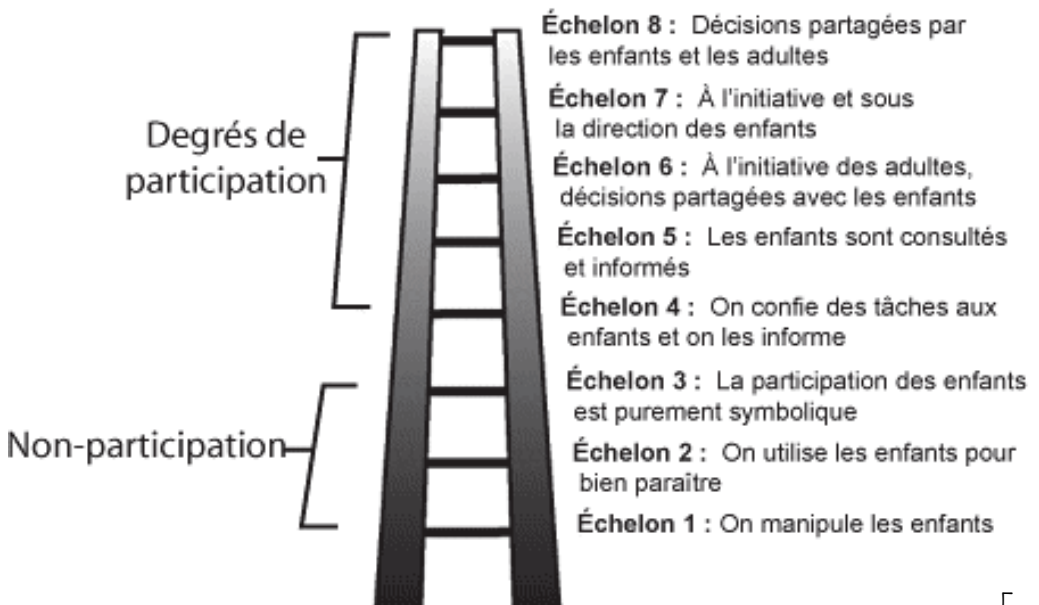
Participation de la jeunesse

Pourquoi une participation de la jeunesse ?

Une participation concrète de la jeunesse comprend une reconnaissance et une culture des forces, des intérêts et des capacités des jeunes gens en leur fournissant des possibilités tangibles de participer à la prise de décisions les touchant à des niveaux individuels et systémiques. Ce type de participation améliore la santé des jeunes en leur offrant la possibilité de perfectionner d'importantes compétences en matière de prise de décisions et de résolution de problèmes, d'élaborer des relations significatives et de renforcer l'estime de soi. Ces avantages servent à protéger les jeunes contre des comportements à risque pouvant avoir un impact néfaste sur leur santé à court et à long terme.

La jeunesse a le DROIT de participer, selon la Convention relative aux droits des enfants (1989)

L'échelle de participation de Roger Hart



L' Autorité

L'essentiel à avoir en tête

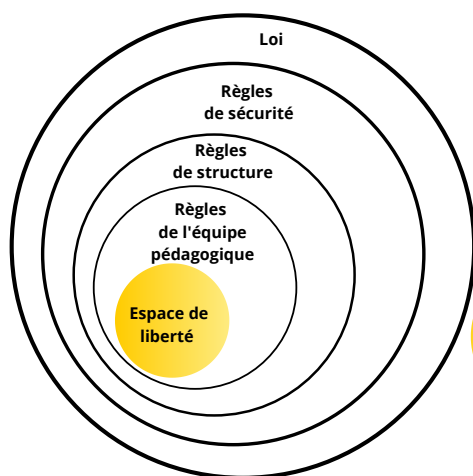
Savoir exercer une autorité éducative repose sur trois éléments principaux : les **compétences**, la **fonction** et le **relationnel**. Selon le principe juridique de la responsabilité, les animateur.ice.s bénéficient d'une autorité de droit : mais pour que cela fonctionne, cette autorité de droit doit être reconnue par les mineur.e.s. On a de l'autorité, lorsque les mineur.e.s acceptent ce qui leur est demandé sans subir la menace ou le chantage.

Les actions qui renforcent l'autorité éducative

- Proposer des solutions à leurs problèmes
- Être équitable dans les décisions
- Respecter tous les enfants
- Faire ce qu'on dit
- Expliquer les raisons de ce que l'on fait ou décide
- Être à l'écoute de tous les mineurs

Les actions qui discréditent l'autorité éducative

- Ne pas aider à résoudre les problèmes
- Être Injuste dans les décisions
- Être irrespectueux.se
- Ne pas appliquer à soi-même ce que l'on dit
- Ne pas expliquer ses actes
- Manquer d'empathie



Quel espace de liberté donner ?

Espace de liberté

C'est dans cet espace de liberté, après avoir passé tous les cadres indispensables que la posture d'animation varie.

La Posture d'Animateur.ice

L'essentiel à avoir en tête

Être motivé.e pour motiver le groupe.
L'animateur.ice doit être le moteur de
l'ambiance et exprimer tonicité et
enthousiasme

Être attentif.ve à ce qui se
déroule dans le groupe

Gérer le temps entre adaptation et
respect du timing

Faire preuve de patience et de
sang froid

Assumer ses responsabilités

Être empathique et inciter les
personnes à témoigner de la
bienveillance pour créer un cadre
sécurisant

Avoir une posture humble et
respectueuse

Adopter une posture d'ouverture

Créer et faire respecter un cadre
sécurisant favorisant l'expression des
participant.e.s et la créativité du groupe

Faire preuve de non-jugement et de neutralité



Préparation d'une animation

FICHE D'ACTIVITE

PUBLIC	TITRE		
Nombre Participants	CATEGORIE		
Lieu	Durée	Moment choisi	Rythme
OBJECTIF DE L'ANIMATION			
But du jeu/Déroulement		Matériel	
Préparation			
Prolongements			
Variantes			
Précautions			



À RETENIR

QUI ? Quel est mon public ? Adultes, passionné.e.s, novices, personnes qui se connaissent, professionnel.le.s... Ont-ielles un vocabulaire spécifique, dois-je avoir un discours générique ?

QUOI ? Quel est l'objet de mon animation ? Divertir, échanger, casser la glace, créer une ambiance, faire converger ?

OÙ ? Où vais-je devoir animer ? En visio-conférence, en physique, en extérieur ?

QUAND ? Quelle est la date de mon animation, l'horaire ?

COMBIEN ? Combien de personnes vais-je avoir devant moi ? 5, 10, 25, 100 ? Le discours ne sera pas le même, les moyens non plus.

COMMENT ? Comment vais-je m'y prendre pour animer ? Sous forme d'ateliers, en binôme, en groupe, seul.e, quels seront les temps forts, quel ton vais-je adopter, quel rythme ?

POURQUOI ? Quelle est l'importance de mon animation dans le succès de l'événement/l'atelier ? Pourquoi adopter un style d'animation plus qu'un autre ?

Une animation préparée collera aux attentes et objectifs fixés.

Étapes d'Animation



Préparation

Faire un état des lieux (public ; environnement ; contraintes).
Définir des objectifs : que souhaite-t-on transmettre ?
Conception avec thème et trame d'animation, les rôles, la liste des choses à faire, la répartition.

ÉTAPE 01

Sensibilisation

Sensibiliser et motiver les participants sont deux aspects aussi importants que le jeu lui-même. Créer l'envie de participer à cette animation. Transmettre les informations importantes. Motiver, mais comment ? Par une bonne sensibilisation, par la nouveauté des jeux, par le développement de l'esprit collectif et de l'envie de se dépasser.



Aménagement

Sécuriser les lieux.
Mise en place matérielle et l'aménagement du lieu : qui s'en occupe et quand.

ÉTAPE 02

ÉTAPE 03



Accueil

Prise en charge du groupe et lancement de l'animation.
Qui accueille le groupe ? Comment le jeu débute-il ? S'assurer que tout le monde est là, voit ce qu'il se passe, entend et comprend.

ÉTAPE 04



Déroulement

C'est le corps de l'animation. Les activités proposées ne doivent pas perdre de vue les objectifs fixés. Penser à l'articulation entre les activités.

ÉTAPE 05

Rythme

Crescendo au début, atteindre le sommet durant la phase centrale puis redescendre en fin d'animation.

À adapter aussi aux objectifs fixés et aux participant.e.s. (âges, capacités physiques, intellectuelles..), ainsi qu'au moment de la journée et à l'environnement.



ÉTAPE
06



Animation

On peut prévoir un côté théâtral à l'animation. Chaque animateur.ice a un rôle bien défini. Bien prévoir la sécurité, l'encadrement permanent du groupe.

Fin

Comment se finit l'activité ? Comment est fait le retour au calme ?

Si le temps passe trop vite ou trop lentement comment s'adapter ?

Comment conclure et faire un temps bilan ?



ÉTAPE
08



Rangement

Remettre les lieux en l'état initial. Ranger le matériel utilisé, ne pas remettre à plus tard si tout peut être rangé et bouclé rapidement après l'animation.

Analyse et Evaluation



Analyser son action, c'est mettre en évidence les points forts et les points à améliorer. C'est mettre l'accent sur ce qu'il y aurait à rectifier lors d'une prochaine animation. C'est le point de départ pour progresser.

ÉTAPE
10



COURBE D'INTENSITÉ EN ANIMATION



Phase dynamisante : Elle commence dès le début de tes explications. Il est donc important de donner des consignes concises et claires. Cette phase inclut aussi le début de ton activité. Les participant.e.s apprennent les règlements, le terrain et les autres joueur.se.s.

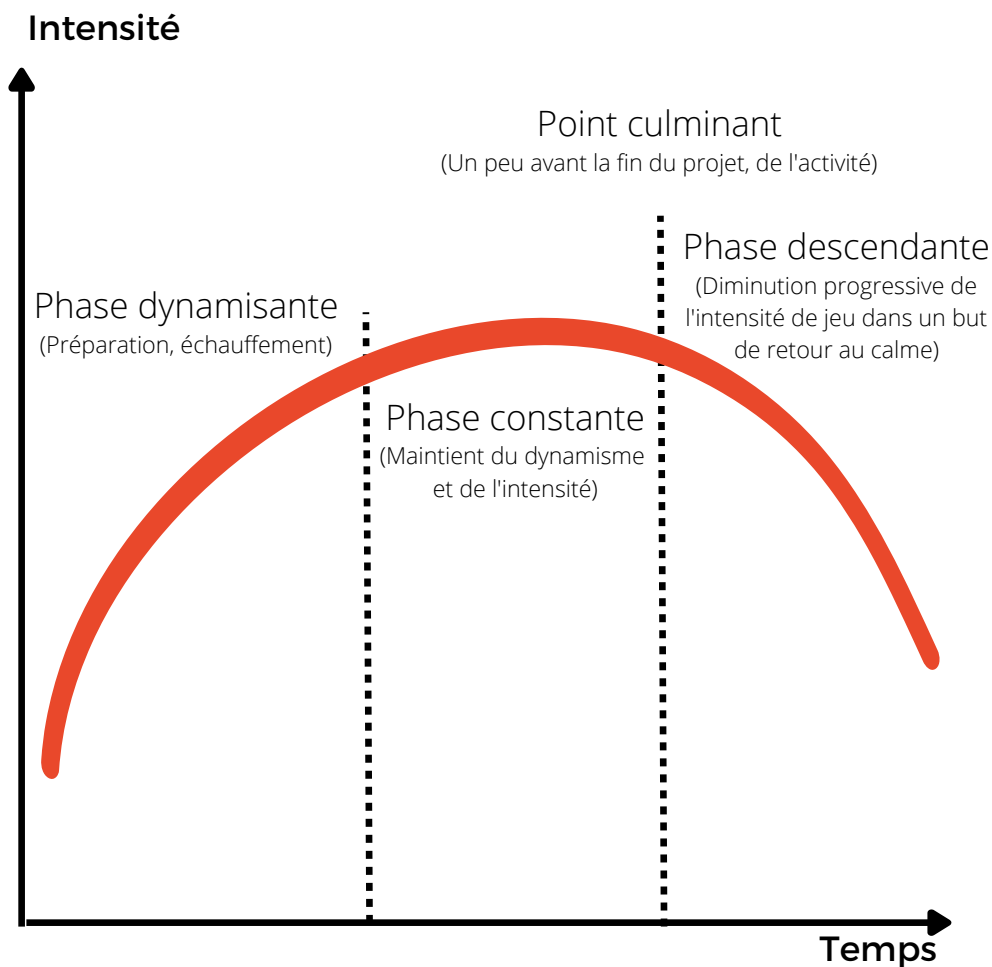
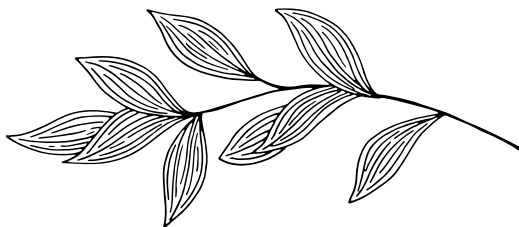
Phase constante : Cette phase est une phase constante où l'activité bat son plein ! N'hésite pas à arrêter le jeu pour redonner des consignes, si tu vois qu'elles ne sont pas toutes comprises. Tu peux également changer quelques petits règlements si tu vois que certains ne fonctionnent pas. Adaptabilité et observation sont les mots clés pour faire au mieux en fonction de ton public.

Point culminant : C'est le moment d'arrêter ton activité ! Tu vois des joueur.eu.s qui se retirent et qui s'assoient sur le côté ou encore de petits clans qui se créent sur le terrain de jeu et d'autres participant.es. qui discutent entre eux sont un signe que ton activité perd de l'intérêt. L'énergie était au max, voilà le temps de redescendre...

Phase descendante : C'est le retour au calme après ton activité. Il est temps de clôturer, de trouver une fin au jeu, de lire un conte... de bien signifier la fin de l'activité par un retour au calme. Les participant.e.s t'aident à ramasser le matériel, à le ranger et elles vont boire de l'eau.

COURBE D'INTENSITÉ EN ANIMATION

À entrecroiser avec le
rythme d'un.e enfant sur
une journée !



Connaissance de l'enfant



Un être global

L'enfant a ses propres besoins, en fonction de son âge, de sa propre évolution. Il n'est pas morcelable : le développement physiologique, psychologique, social, affectif, culturel, forme un tout indissociable, l'évolution de l'un dépendant de tous les autres.

Un être qui n'appartient qu'à lui-même

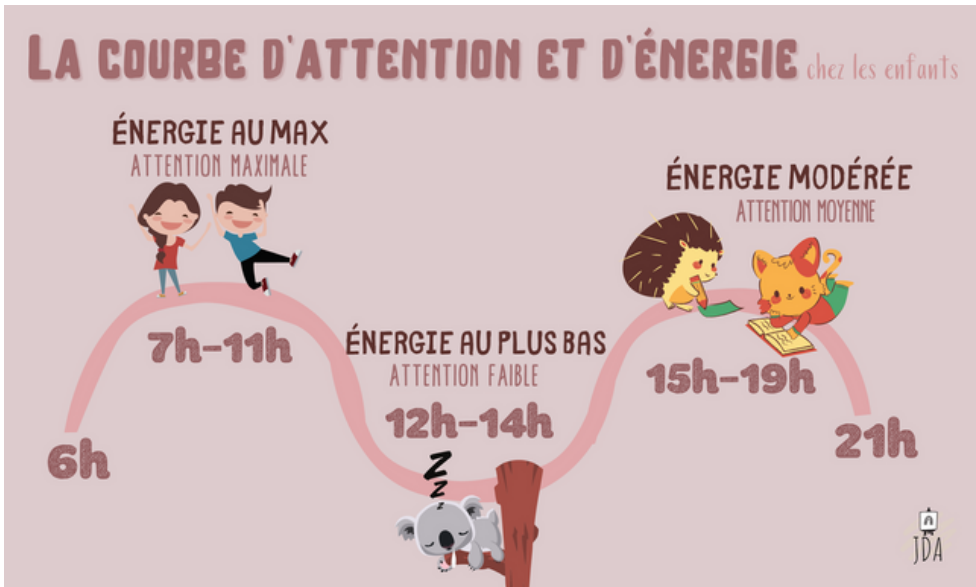
L'enfant ne peut être considéré comme un bien de l'adulte. Il a des droits (cf. Convention Internationale des Droits de l'Enfant).

Il a le droit notamment, au respect de sa personne en fonction de ses besoins et de ses différences (physique, religieuse, origine sociale, etc.).

Un être social

L'enfant naît, grandit et vit dans un milieu agissant. Il se transforme dans un tissu de relations aux autres, évolue en prenant en compte l'ensemble des situations physiques, affectives, morales et intellectuelles qu'il perçoit. Il vit différents systèmes de relation (famille, école, amis, centre de vacances, etc.). Il est donc important qu'il se repère dans un cadre de vie.

Le rythme de l'enfant



Point théorique :

Le rythme naturel de l'enfant est l'ensemble des conditions biologiques qui gouvernent son comportement.

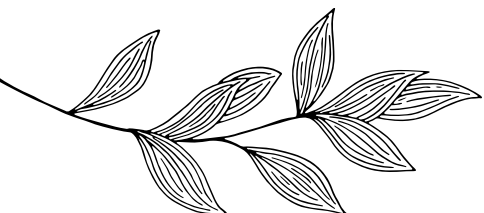
En effet, chaque enfant a son/sa propre rythme dans sa manière de marcher, de s'habiller, de dormir et de jouer.

Respecter le rythme de l'enfant c'est :

- Être attentionné.e et prêt.e de lui/elle.
- L'observer au quotidien.
- Limiter tes attentes envers lui/elle.
- Apprendre à connaître son rythme propre : ses besoins, ses comportements.

Cela permet à l'enfant :

- D'instaurer une confiance en lui/elle.
- De consolider ses apprentissages.
- De s'épanouir.



LES 3-6 ANS

Développement physique

- Acquisition de bases très nombreuses et diverses.
- L'enfant découvre progressivement, explore et exploite les possibilités (et les limites) de son corps.
- Amélioration de l'équilibre, de la locomotion, de la dextérité.
- Latéralisation et coordination en acquisition progressive (complète vers 6 ans).
- Dominance latérale marquée avant 3 ans.
- Grand besoin de mouvement : multiplication des exercices, exploration de l'environnement.
- Plus largement, il va développer ses 5 sens.
- Gros besoin de sommeil et de repos (environ 12h30 vers 3 ans). Il se fatigue vite mais récupère vite. Il ne gère pas sa fatigue.

Développement intellectuel

- Période de découverte. Il fait pour la « première fois ». Premier âge questionneur (l'âge du « c'est quoi, ça ? »).
- Acquisition du langage, passage de la pensée intuitive à la pensée réfléchie. Période de la crise d'opposition (l'âge du « non ») : affirmation de soi (entre 3 et 4 ans), puis période d'imitation (jeux symboliques).
- À partir de 4 ans, le raisonnement s'élabore.

- Accède à la maîtrise des différences et des ressemblances.
- Le développement du langage varie

en fonction des individus.

- Les petits disposent d'une capacité de concentration limitée (15 min. max.). Ils n'appréhendent pas la notion de temps ni d'espace.

Développement social/affectif

- L'enfant ne joue pas encore avec les autres, il joue seul à côté des autres et crée ses propres règles.
- Sa recherche va principalement vers l'adulte.
- L'égoïsme et l'instabilité du caractère constituent un obstacle à la socialisation.

Vers 4-6 ans :

- La différence entre les filles et les garçons va s'affirmer.
- Apparition de la pudeur. Importance du doudou (qui est un lien vers l'univers familial).
- Besoin de tendresse.

Jeux

- Univers magiques et merveilleux, univers de la ferme, jeux symboliques (« on dirait que... »).
- Grande importance des coins (coin voiture, coin dinette, etc.).
- Jeux de motricité.
- Jeux de mimétisme (jouer à la maîtresse, etc.).

LES 6-9 ANS



Développement physique

- Croissance rapide, affinage au niveau sensorimoteur.
- Amélioration de la dextérité et de la précision. Prise de conscience du schéma corporel.
- Besoin de tester ses possibilités. Se dépense beaucoup.
- Période dite de latence.
- Les besoins en sommeil diminuent.
- Apparition ou accroissement des différences entre les filles et les garçons.
- Premières dents qui tombent.

Développement social/affectif

- Période de socialisation. Les jeux à règles participent à l'apprentissage de la vie en société.
- L'enfant intègre petit à petit les valeurs morales de l'adulte.
- Affirmation de la personnalité.
- Apparition du « meilleur copain ».
- Séparation garçons/filles dans leurs choix d'activités de jeux. Apparition du leader.
- Goût du risque.

Développement intellectuel

- C'est le passage de l'imaginaire au concret.
- L'enfant a donc besoin de rêver, créer, explorer, manipuler, imiter (notamment l'adulte).
- Il développe ses capacités à lire, écrire, compter.
- Passage au raisonnement logique.
- Il aime mener ses projets à leur terme (construction).
- Augmentation de la capacité d'attention.
- Grande curiosité, soif de comprendre.
- Notion de bien et de mal.

Jeux

- Jeux d'équipe, à règles simples : jeux de classification, jeux faisant appel à des opérations numériques ou à un raisonnement concret, histoires, activités de découvertes, expérimentations, activités manuelles et d'expression.
- Notion de compétition.

LES 9-12 ANS

Développement physique

- Ralentissement de la croissance, l'enfant grandit moins vite qu'entre 6 et 8 ans, ce qui fait qu'il est à l'aise dans son corps.
- Très dynamique.
- Il aime les activités physiques, les jeux de plein air, et a besoin d'espace. Apprentissage et acquisition rapide de nombreux automatismes.
- Se fatigue vite car il a du mal à canaliser son énergie (a néanmoins la capacité de « dépasser » sa propre fatigue).

Développement social/affectif

- Besoin d'une référence, un modèle auquel se comparer.
- Vie sociale intense. Grande importance de la « bande ».
- Les garçons et les filles ont toujours des centres d'intérêt différents.
- Découverte du sexe opposé.
- Début du rejet des normes adultes.



Développement intellectuel

- Conquête et maîtrise des techniques
- Intérêt pour les créations élaborées
- Esprit d'équipe et de compétition
- Réflexion et raisonnement critiques

Jeux

- Jeux tactiques, de ballons, projets à plus long terme, l'activité a un sens.
- Préparation de l'activité, grands jeux.

LES 12-15 ANS



Développement physique

- Bouleversement physiologique.
- Phase pré-pubère : période de croissance par bonds successifs, au niveau de la taille et du poids.
- Développement des organes génitaux, apparition des règles.
- Apparition des caractères secondaires.
- Le décalage entre filles et garçons s'affirme chaque jour en peu plus.
- Energie limitée, fatigue rapide.
Difficultés motrices : gestes gauches, maladresse.

Développement social/affectif

- Le.a jeune affirme un peu plus sa personnalité.
- I.el a besoin d'indépendance et se détache de la vie familiale.
- L'entente entre les deux sexes pose problème malgré l'intérêt que chacun.e porte à l'autre.
- Se rassure à l'intérieur du groupe. À besoin de plaire.
- Période d'anxiété et d'instabilité, due aux transformations physiques.
- Identification très forte, recherche d'un modèle.

- Recherche de la vie hors des cadres antérieurs (école, famille).
- Fuite dans la rêverie et l'imaginaire.
- Besoin d'un.e confident.e.
- Période des amitiés durables.

Développement intellectuel

- Avènement de la pensée abstraite et de la logique formelle (libération vis-à-vis du concret et de l'actuel).
- Raisonnement hypothético-déductif.
- Capacité à se projeter dans l'avenir.
- Esprit de contradiction. Recherche du pourquoi.

Jeux

- Jeux symboliques permettant à chacun.e de s'affirmer à l'intérieur du groupe.
- Sport et compétition.
- Jeux de stratégie, jeux de société.
- Jeux sportifs, jeux d'opposition.

LES 15–17 ANS

Développement physique

- Petit à petit, ralentissement puis achèvement de la croissance. Le corps va prendre ses caractères définitifs.
- Les transformations ne s'effectuent pas en même temps pour tous les ado- lescents (décalage garçons/filles, mais aussi différences du rythme pubertaire à l'intérieur de chaque sexe).

Développement social/affectif

- Passage du statut social de l'enfant au statut social de l'adulte.
- Construction de l'image de soi-même (pas forcément vraie) et de la façade face aux autres.
- Période d'anxiété et d'instabilité du aux transformations physiques, à sa position dans la société.
- Besoin d'amour sexué et sensuel, d'amitiés solides et d'indépendance totale.
- Maladresse dans le rapport garçons/ filles.
- Fuite dans l'imaginaire. Notion de liberté.



Développement intellectuel

- Affirmation intellectuelle.
- L'adolescent s'adonne à toutes sortes de constructions théoriques et philosophiques.
- Possibilité de se représenter ce qu'on n'a pas vécu directement.

Jeux

- Importance de la musique, de la danse, et toujours des jeux d'adresse, de rapidité, d'observation. Jeux relationnels et sensitifs impliquant la confiance en l'autre.
- Besoin de temps libres.

Handicap et inclusion

Les différents types de Handicaps

- Mental
- Physique
- Moteur
- Psychique
- Sensoriel
- Cognitif
- Polyhandicap

Comment faire pour les inclure réellement ?

Lorsque l'on a à faire à une personne en situation de handicap il faut faire particulièrement attention à son inclusion dans le groupe.

Le plus souvent, et généralement sans le faire exprès, ces personnes (en gris) sont mises à l'écart car elles sont différentes ou ne peuvent pas réaliser les activités proposées et créées pour la majorité des personnes (en blanc).

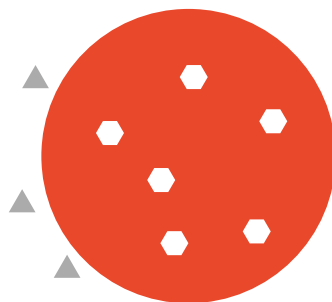
Faisons la différence entre intégration et inclusion :

- **L'intégration** est le fait d'ouvrir le groupe à des personnes en situations de handicap. Seulement celles-ci se retrouvent ensemble et isolées au sein du grand groupe.
- **L'inclusion** quant-à elle est le fait de mettre tout le monde sur le même pied d'égalité en proposant des activités conçues et réalisables pour tous.tes en favorisant le mélange et permettant à tout le monde de faire l'activité sans distinction et favoritisme.

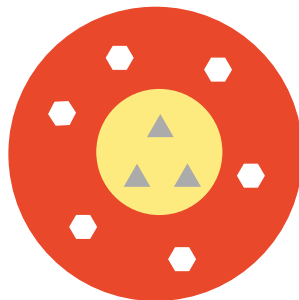
Concrètement c'est permettre à tou.te.s de s'exprimer. Être vigilant.e à ne laisser personne de côté, c'est considérer que tous le monde n'a pas les mêmes appétences, donc qu'il peut y avoir des rôles différents au sein de la même activité...

C'est savoir observer, écouter et s'adapter !

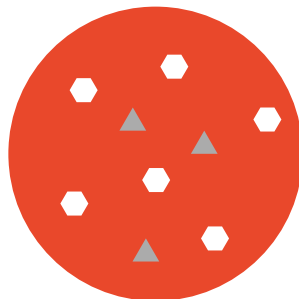
Exclusion



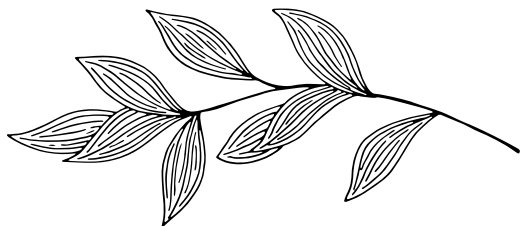
Intégration



Inclusion



CONCLUSION



Voilà ! On a balayé quelques points clés pour se familiariser à l'animation. On aurait aussi pu te donner des outils concrets, des jeux, et anims détaillées, mais on te laisse les découvrir sur le terrain. Et si tu es curieu.x.se il y a pleins de ressources disponibles sur le net. Tu peux aussi aller plus loin, et passer vraiment ton BAFA ! Pleins de personnes sont ressources autour de toi : elles sauront donner des conseils, te faire des retours d'expériences. Ces êtres passionnés te transmettront peut-être le goût pour l'animation ?

En tout les cas, n'aies pas peur d'essayer vraiment, de "te planter", les retours sont faits pour s'améliorer de fois en fois ! Il s'agit également de te fier à tes intuitions pour être au plus juste avec le moment et le groupe. L'animation n'est pas une science exacte, tout est question de nuances (dans la limite d'un cadre de sécurité). Donc on te souhaite une belle exploration dans cette démarche de pédagogie Active !



Une vigilance a été portée à adopter une écriture inclusive, par choix idéologique, il est possible qu'il y ait des coquilles et que cela paraisse étrange à certain.e.s dans la lecture. Ce qui est assez normale pour des pratiques récentes.

En espérant que cela t'ai apporté et n'ai pas gêné ta lecture...

