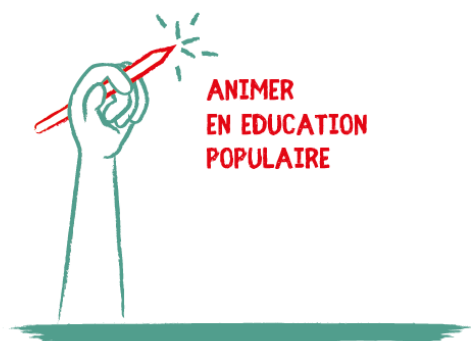




L'anim'mur des clichés

Le Vrai/Faux de la posture de l'animateur·ice

Descriptif

Permettre aux participant·e·s de se questionner sur leur posture en tant qu'animateur·rice ; débattre et déconstruire les clichés que l'on peut se faire sur l'animateur·ice et sur sa posture en animation

 **Durée :** 30 minutes

 **Nombre d'animateur·rice·s :** 1

 **Nombre de participant·e·s :** XX

 **Date de création :** Inconnue

 **Public ciblé :** Tout public

 **Dernière mise à jour :** 23/02/2025

 **Type d'espace :** Grande salle

 **Créé par/pour :** E&D

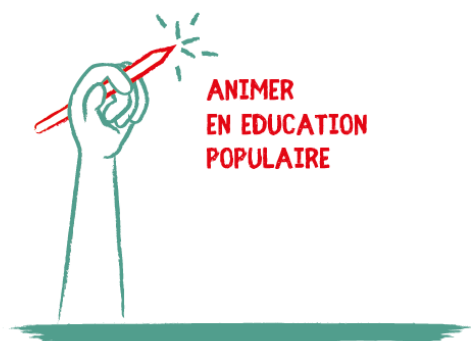
 **Matériel :**

 **Objectifs pédagogiques :**

- Les papiers clichés et Vrai/Faux
- Questionner les clichés intériorisés sur la posture et le rôle de l'animateur·ice
- Adapter ses propres comportements et ses animations

Déroulé de l'animation

Face à eux, les participant·e·s ont un mur avec une série de clichés sur l'animateur·ice ainsi que sur sa posture



face à un public, souvent des enfants.

Derrière chaque cliché se cache une réponse, une réalité. Avant de pouvoir les découvrir, les participant·e·s vont pouvoir discuter des clichés, donner leur avis, leur expérience, etc.

Cette animation peut aussi prendre la forme d'un débat mouvant/rivière du doute



Cette œuvre est mise à disposition sous licence **Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 France**. Pour voir une copie de cette licence, visitez <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>

Les outils pédagogiques d' E&D

E&D, en plus d'être un réseau d'associations de solidarité internationale jeunes et étudiantes, est aussi une association d'éducation populaire et d'Éducation à la Citoyenneté et à la Solidarité Internationale (ECSI).

En effet, E&D utilise et imagine des outils pédagogiques qui se veulent participatifs, ludiques, originaux et innovants. Ceux-ci visent à provoquer des prises de conscience et à amener les participant·e·s à l'action tout en leur donnant des clés de lecture pour mieux comprendre les phénomènes sociétaux contemporains (dans leur globalité) en questionnant leurs origines et les liens qui les unissent.

Cette mission de création d'outils fait pleinement partie de l'ADN du réseau E&D. Ces outils, une fois créés, servent aux différentes actions d'E&D (formation, accompagnement de projets, plaidoyer, promotion de l'ECSI...). Néanmoins, ils ont aussi vocation à être diffusés et réutilisés par le plus grand nombre d'acteur·rice·s engagé·e·s. C'est pour cette raison que la majorité des outils pédagogiques d'E&D est accessible en ligne et sous une licence permettant leur libre utilisation tant qu'elle reste à but non-lucratif.

L'ANIM'MUR DES CLICHÉS

CLICHÉ 1

POUR QUE L'ANIMATION SE DÉROULE CORRECTEMENT, IL FAUT SE POSITIONNER DE FAÇON SUPÉRIEURE PAR RAPPORT AU GROUPE.

RÉALITÉ 1

EN ÉDUCATION AU DÉVELOPPEMENT, C'EST LE·LA « SIMPLE CITOYEN·NE » QUI PARLE, QUI TÉMOIGNE, QUI FAIT RÉFLÉCHIR...

**L'ANIMATEUR·ICE NE SE POSITIONNE PAS TANT QU'EXPERT·E, OU PROF.
L'ANIMATEUR·ICE N'A PAS RÉPONSE À TOUT, S'IL·ELLE IGNORE LA RÉPONSE À UNE QUESTION, IL·ELLE PEUT PROPOSER DE SE RENSEIGNER POUR RÉPONDRE PLUS TARD OU RENVOYER VERS DES RESSOURCES DOCUMENTAIRES PLUS SPÉCIALISÉES.**

CLICHÉ 2

**LAISSER LES PARTICIPANT·ES
ÊTRE INDÉPENDANT·ES DANS
LEURS DÉBATS/ DISCUSSIONS
SANS INTERVENIR**

RÉALITÉ 2

**L'AMORCE DES ÉCHANGES ET LA RELANCE TOUT AU
LONG DE LA RENCONTRE SONT DES GESTES
FONDAMENTAUX CONDUISANT LE GROUPE À
APPROFONDIR LA RÉFLEXION RELATIVE AUX THÈMES
PRÉVUS.**

**L'ANIMATEUR·ICE "PROVOQUE" AFIN D'INCITER À LA
DISCUSSION, DE TROUVER DES IDÉES OU DES
SOLUTIONS**

**NOUVELLES OU ENCORE POUR ALLER CHERCHER DES
RÉACTIONS AUTHENTIQUES.**

**LORSQU'UN GROUPE NE FAIT QU'ÊTRE D'ACCORD AVEC
UNE DE LEUR**

**MEMBRE, IL EST BON DE FAVORISER LE CHANGEMENT
DE POINT DE VUE AFIN DE CHERCHER À SAVOIR CE
QUE PENSENT VRAIMENT LES AUTRES**

PARTICIPANT·ES.

**A L'ÉCOUTE DE SON GROUPE, L'ANIMATEUR·ICE
VALORISE CELLEUX QUI ONT PLUS DE MAL À
S'EXPRIMER EN VEILLANT À LEUR LAISSER DE LA
PLACE DANS LE GROUPE.**

CLICHÉ 3

**L'ANIMATEUR·ICE N'EST PAS SOUMIS À DES
CONTRAINTES DE TEMPS ET DE FINALITÉS.**

RÉALITÉ 3

**IL APPARTIENT À L'ANIMATEUR·ICE DE
CADRER LE DÉROULEMENT DE LA RENCONTRE
AFIN DE RENCONTRER LES
OBJECTIFS PRÉVUS. SANS POUR AUTANT ÊTRE
AUTORITAIRE, L'ANIMATEUR·ICE DOIT GARDER
LE GROUPE À
L'INTÉRIEUR DU CADRE DE DISCUSSION PRÉVU,
RESPECTER L'HORAIRE ET S'ASSURER D'OBTENIR
LES RÉSULTATS
ATTENDUS DE LA RENCONTRE.
LE « CADRAGE » DOIT ÉGALEMENT PERMETTRE
UNE PARTICIPATION ÉQUITABLE DE TOUS·TES
ET À MAÎTRISER
LES SITUATIONS DIFFICILES TOUT EN
GARDANT L'ENSEMBLE DES PARTICIPANT·ES
DANS DES DISPOSITIONS
POSITIVES ET PRODUCTIVES.**

CLICHÉ 4

**L'ANIMATEUR·RICE NE PEUT PAS
ÊTRE SOUPLE DANS LE SUIVI DE
SA TRAME**

RÉALITÉ 4

**UNE ANIMATEUR·ICE PRÉPARE LE
DÉROULEMENT DE SON TEMPS MAIS EST
CAPABLE DE LE MODIFIER EN
FONCTION DE L'ÉVOLUTION DE SON
ANIMATION ET DE SON GROUPE.
L'ANIMATEUR·ICE RESTE SOUPLE DANS
L'ANIMATION POUR S'ADAPTER À TOUTES
LES SITUATIONS !
IL·ELLE SAIT, SI BESOIN, DÉTENDRE
L'ATMOSPHÈRE: UTILISER UN HUMOUR
CONSTRUCTIF. FAIRE DES PAUSES OU
PETITS JEUX SI LE GROUPE SEMBLE
FATIGUÉ OU DISTRAIT.**

CLICHÉ 5

**EN TANT QU'ANIMATEUR·ICE TU
DOIS RESPECTER TA TRAME ET
RESTER HONNÊTE AVEC TOI
MÊME, MÊME SI TON CO-
ANIMATEUR N'EST PAS
D'ACCORD AVEC TOI**

RÉALITÉ 5

**EN CO-ANIMATION, IL Y A UNE RÈGLE
ABSOLUE: ON NE SE CONTREDIT JAMAIS
ENTRE ANIMATEUR·ICE. CELA
DÉCRÉDIBILISE AUX YEUX DU GROUPE
L'ENSEMBLE DES ANIMATEUR·ICE·S: CELUI
·CELLEQUI EST CONTREDIT PARCE
QU'IL·ELLE
A MAL FAIT; CELUI·CELLE QUI
CONTREDIT PARCE QU'IL·ELLE MET
L'AUTRE DANS UNE SITUATION
INCONFORTABLE.**

CLICHÉ 6

**L'ANIMATEUR·ICE PEUT SE
PERMETTRE DE RESTER
PASSIF·VE LORS DES
DISCUSSIONS**

RÉALITÉ 6

**L'ANIMATEUR·ICE EST SOUVENT LA
PREMIÈRE PERSONNE À PRENDRE LA
PAROLE AU SEIN DU GROUPE. SES
PAROLES ET SON ATTITUDE SERONT D'UNE
GRANDE INFLUENCE SUR LA DYNAMIQUE
DES ÉCHANGES QUI
SUIVRONT. DÈS LE PREMIER SOURIRE, LE
PREMIER MOT, LE TON EST DONNÉ:
L'ANIMATEUR·ICE DOIT FAIRE EN
SORTE QUE CE TON SOIT DYNAMIQUE,
OUVERT ET STIMULANT POUR LE GROUPE
DE PARTICIPANT·ES.**

CLICHÉ 7

**LORSQU'UNE ENFANT N'A
PAS COMPRIS LES
CONSIGNES, IL NE FAUT
PAS ARRÊTER
L'ANIMATION AU MILIEU,
IL·ELLE SAURA TROUVER
RÉPONSES À SES
QUESTIONS GRÂCE AUX
AUTRES PARTICIPANT·E·S**

RÉALITÉ 7

**LA CLARIFICATION EST UNE
COMPOSANTE CENTRALE DE LA
COMMUNICATION. IL RELÈVE
DU RÔLE DE L'ANIMATEUR·ICE
D'ENCOURAGER ET MÊME DE
PROVOQUER LA
CLARIFICATION DES
PROPOS INDIVIDUELS OU
COLLECTIFS EXPOSÉS LORS DE
LA RENCONTRE.**

CLICHÉ 8

**L'ANIMATEUR·ICE NE CLARIFIE PAS
FORCÉMENT LES PROPOS DES
PARTICIPANT·E·S.**

RÉALITÉ 8

**L'ANIMATEUR·ICE HARMONISE LES PROPOS
DE CHACUNE POUR ARRIVER À UNE
SYNTHÈSE REPRÉSENTATIVE DE LA
POSITION DU GROUPE.**

**L'ANIMATEUR·ICE PRENDRA SOIN DE
RÉGULIÈREMENT RÉSUMER LES ÉCHANGES
ET METTRE EN ÉVIDENCE LES
IDÉES MAÎTRESSES ET ORGANISER
L'ENSEMBLE EN UN TOUT COHÉRENT ET EN
RESPECT DES RÉSULTATS
ATTENDUS.**

**IL·ELLE SOIGNE L'ARTICULATION DES
TEMPS DE SON ANIMATION POUR
CONSTRUIRE UNE LOGIQUE DANS SON
DÉROULEMENT.**

CLICHÉ 9

**POUR QUE L'ANIMATION SE
DÉROULE DANS LA BONNE HUMEUR,
IL FAUT DEVENIR COPAIN AVEC
LES ENFANTS ET INSTAURER UNE
SUPER RELATION AVEC EUX-ELLES**

RÉALITÉ 9

**IL S'AGIT DE L'AMBIGÜITÉ QUI PEUT NAITRE
AVEC LA PÉRIODE DE L'ADOLESCENCE ENTRE
UNE JEUNE ET UNE ANI-
MATEUR·ICE. L'ANIMATEUR·ICE NE DOIT
JAMAIS CRÉER D'AMBIGÜITÉ DANS SA
RELATION AVEC LES JEUNES, NI LAISSER SE
DÉVELOPPER CELLE ÉMANANT DES JEUNES
EUX-MÊMES. AUTREMENT DIT
L'ANIMATEUR·ICE DOIT TOUJOURS GARDER
UNE
CERTAINE DISTANCE ENTRE LUI·ELLE ET UNE
JEUNE QUI SE RAPPROCHERAIT TROP DE
LUI·ELLE.**

CLICHÉ 10

**IL EST PARFOIS
NÉCESSAIRE DE MENTIR
AUX ENFANTS POUR LES
PRÉSERVER.**

RÉALITÉ 10

**L'ANIMATEUR·ICE NE DOIT JAMAIS
MENTIR À L'ENFANT. IL·ELLE DOIT AU
CONTRAIRE PRENDRE LE TEMPS DE DIRE
LA VÉRITÉ ET
DE L'EXPLIQUER, POUR ÊTRE DIGNE DE LA
CONFIANCE QUE LUI FAIT L'ENFANT, ET
POUR NE PAS CAUSER LA PERTE
DE CETTE CONFIANCE.**