



Anima Tunisie

Manuel d'animateur-trice volontaire en Tunisie

Auteur : RJAB OUSSAMA



INTRODUCTION

- I- Le rôle de l'animateur/trice . 2
- II- Présentation du guide. 3

QUELQUES CONCEPTS SUR L'ANIMATION

- I- La vie quotidienne dans l'animation. 5
 - 1- Les repères. 5
 - 2- Les habitudes. 5
 - 3- Le respect des rythmes et des besoins. 5
 - 4- La référence. 6
 - 5- Pour aller plus loin sur la vie quotidienne. 6
- II- L'autorité de l'animateur/trice. 7
 - 1- Comment construire son autorité ? 7
 - 2- Sanction / Puniton. 8
- 3- Quel cadre poser en tant qu'animateur/trice. 8
- III- L'activité dans l'animation. 9
 - 1- L'activité dirigée par l'animateur/trice. 10
 - 2- L'activité libre et spontanée. 10
 - 3- L'activité sous forme de projets d'activités. 10
 - 4- Le jeu. 10
- IV- La place du public dans l'animation volontaire. 10
 - 1- Des espaces institutionnels. 11
 - 2- Individualiser l'animation. 11
- V- La posture de l'animateur/trice. 12
- VI- Animation et mixité. 13
 - 1- Personnes en situation de handicap. 13
 - 2- Les questions de genre dans l'animation. 13
- 3- Fiche d'évaluation pour les participant-e-s. 15
- 4- Des exemples de fiches techniques de préparation remplies. 16

DE LA PREPARATION A L'EVALUATION D'UNE SEANCE

- I- Préparation . 23
 - 1- Des notions de méthodologie de projet. 23
 - 2- les objectifs généraux. 23
 - 3- Les objectifs spécifiques. 23
 - 4- Les actions. 24
 - 5- Aménagement et organisation de l'espace. 25
 - 6- La durée et les horaires de la séance d'animations. 26
- II- Menée d'une séance. 26
 - 1- Accueil du public. 26
- 2- Commencer son animation. 27
 - 3- Consignes de l'animation. 27
 - 4- Pendant l'activité. 28
 - 5- A la fin de l'activité. 28
- III- Evaluation d'une séance d'animation. 29
 - 1- L'évaluation avec les participant-e-s. 29
 - 2- L'évaluation entre animateur/trice-s 30
 - 3- Fiche d'évaluation pour les participant-e-s. 33
- 4- Des exemples de fiches techniques de préparation remplies. 34

ANNEXES

- I- Quelques outils et techniques d'animation. 41
 - II- Fichiers d'activités. 43
 - 1- Jeux. 43
 - 2 - Activités scientifiques. 47
 - 3- Activités brise-glace. 48
 - 4- Activités de découverte de l'environnement et du patrimoine. 50
 - 5- Activités média. 51
- III- Exemples d'outils (évaluations, fiches techniques vierges...). 52
 - 1-Fiche de présence. 52
 - 2- Rapport d'activité. 53
 - 3- Fiche d'évaluation pour l'animateur-trice ou l'équipe. 54
 - 4- Fiche d'évaluation pour les participant-e-s. 55
 - 5- Des exemples de fiches techniques de préparation remplies. 56

Ce présent guide est écrit dans le cadre du projet Anima Tunisie qui s'inscrit lui-même dans le cadre du PCPA Soyons Actifs/Actives. Il participe au processus porté par 6 associations (4 de Tunisie et 2 de France) : Mash'hed, les Scouts tunisiens, la Ligue Tunisienne de l'Éducation, Amal, les Ceméa et les Francas.

Anima Tunisie est un projet qui vise à promouvoir la reconnaissance du statut de l'animateur socio-éducatif volontaire par les institutions publiques concernées pour aller, dans une seconde étape, vers une certification adéquate consistant en une attestation ou un diplôme reconnu qui ne prétendent nullement concurrencer les diplômes délivrés par l'université. Ces Volontaires seraient actifs aussi bien dans les espaces associatifs que, et de façon ponctuelle, au sein des institutions porteuses d'obligations envers les jeunes notamment le Ministère des Affaires de la jeunesse et des sports (MAJS), le Ministère de l'éducation (M.E), le Ministère de la femme de la famille et de l'enfance (MFFE) ou encore toute autre institution pouvant tirer profit de leurs compétences en matière d'animation socio-éducative.

Introduction

I- Le rôle de l'animateur/trice

Il semble important de rappeler en introduction à ce guide qu'être animateur/trice c'est avant tout occuper un rôle éducatif en faveur du public avec lequel on travaille.

Cela signifie que l'animateur/trice ne met pas seulement en place des activités, il ou elle accompagne son public (les enfants, les jeunes...) dans les apprentissages nécessaires pour être autonome. A travers les animations et l'activité qu'il propose, l'animateur/trice apporte du savoir-faire, des compétences supplémentaires. Mais son rôle ne se limite pas à cela.

En effet, l'animateur/trice devrait transmettre au public cible, des connaissances et du savoir-être qu'il ou elle travaille dans d'autres espaces : des moments de réunion, de discussions informelles avec son public...

L'animateur/trice se doit d'être un-e adulte référent pour le public qu'il ou elle accueille. Il ou elle ne doit pas être un modèle mais doit néanmoins permettre à son public de se sentir à l'aise dans l'espace où il/ elle anime. Il doit être et construire des repères.

Quelques fonctions essentielles de l'animateur

Garantir la sécurité physique et morale de son public.

Porter, animer et accompagner des projets pour son public.

Prendre en compte les besoins de son public dans l'activité et la vie quotidienne.

A travers ces actions, développer des compétences chez son public

Ethymologiquement, animer signifie donner la vie. Nous traduisons cette définition comme le fait que l'animateur/trice doit tout mettre en place pour permettre au public qu'il/elle accueille de s'exprimer, d'exprimer son savoir-faire et son savoir-être sans jugement et en toute sécurité.

II- Présentation du guide

Le guide qui suit est écrit dans ce sens. Il est composé de 2 parties distinctes l'une de l'autre mais complémentaires. Il ne se veut pas exhaustif, il se veut simplement être un outil pour accompagner les animateur/trices qu'ils ou elles soient expérimenté-e-s ou que ce soit leur première fois dans l'animation.

Nous avons essayé de construire un manuel, un guide qui peut être lu entièrement, facilement mais aussi dans lequel on peut piocher un petit bout, se rappeler d'une notion qu'on avait oubliée ou venir chercher un jeu, une activité en annexe si on est en pénurie d'idées.

Une première partie porte sur les concepts liés à l'animation volontaire. Ce que l'on doit savoir pour être animateur/trice. Il vient poser un cadre clair et concis des notions essentielles.

Une seconde partie porte sur la construction d'une séance d'animation en la considérant dans sa globalité : de la préparation à l'évaluation de celle-ci. Elle est conçue comme un outil utilisable pour toutes les animations que l'on souhaite mettre en place, imagé avec des exemples.

Au final, on trouvera dans ce guide de la théorie à mettre soi-même en pratique et de la pratique qu'on peut directement piocher et pourquoi pas, l'adapter à son public !

Enfin, ce manuel n'a pas vocation à être pris tel quel. Il n'est pas une « bible de l'animateur/trice ». Au contraire, à l'image de Paulo Freire, un pédagogue brésilien, nous nous reconnaissons dans la formule « Personne n'éduque personne, personne ne s'éduque seule, les êtres humains s'éduquent entre eux par l'intermédiaire du monde ».

Bonne lecture !

Quelques concepts sur l'animation

1- La vie quotidienne dans l'animation

Ce que l'on appelle vie quotidienne concerne les éléments de la vie de tous les jours que les animateur/trices ont à accompagner dans leurs fonctions. Nous ne traiterons pas dans cette partie des spécificités de chacune des thématiques liées à la vie quotidienne. Nous aborderons ici des notions essentielles communes à toutes ces thématiques.

1- Les repères

Le public de l'animateur/trice, comme nous tou-te-s, a besoin de repères. Il a besoin de progresser dans un espace qu'il comprend, qu'il s'approprie. Tout cela, ce sont les repères que l'animateur/trice a pour fonction de proposer à son public. Pour le faire, nous pouvons passer par : donner un cadre horaire, faire de l'affichage, expliquer le cadre...

2- Les habitudes

Les habitudes, qu'on appelle aussi les rituels, existent, quoi qu'il arrive. Toujours la même place à table. Toujours la même position dans le lit avant de s'endormir. On dépose toujours son manteau au même endroit en arrivant... Ces habitudes sont importantes, c'est grâce à elles que nous sommes à l'aise (comme chez soi car on peut reproduire notre manière d'être chez nous). L'animateur/trice doit être capable de repérer certaines de ces habitudes, de les accepter et de les prendre en compte.

Ces habitudes évolueront sûrement un jour. Mais ce n'est pas en les interdisant qu'elles évoluent. C'est en les laissant s'exprimer qu'on leur permet de changer.

3- Le respect des rythmes et des besoins.

Tous les jours, le rythme des enfants est contraint : il faut manger vite car il faut partir à l'école, prendre sa douche rapidement car il y a les frères et sœurs qui doivent la prendre ensuite, ranger vite et maintenant car quelqu'un a décidé qu'il fallait ranger...

Nous avons tous des rythmes individuels qui sont différents. Malgré des besoins fondamentaux communs, nous ne l'exprimons pas de la même manière. Nous avons effectivement tou-te-s besoin de manger. Pourtant certain-e-s préfèrent le sucré, d'autres le salé, ce sont des manières différentes de l'exprimer. Certain-e-s d'entre nous préfèrent les températures chaudes et d'autres, préfèrent le froid, etc. Ces expressions sont le résultat de contextes sociaux et culturels, de l'environnement dans

lequel nous avons grandi mais aussi de sensibilités qui nous sont propres.

L'animation est un des espaces où l'on a la possibilité de respecter les rythmes et les besoins de chacun-e. C'est une prise en compte essentielle que l'animateur/trice doit avoir pour l'ensemble de son public.

Cela signifie que l'animateur/trice doit permettre à son public d'évoluer à son propre rythme, de se reposer quand il en a besoin. Pour cela, il n'est pas nécessaire de tout planifier à la minute près. Cela nous forcerait à devoir respecter un planning et donc à « presser » notre public.

4- La référence

La référence est essentielle. Elle fait partie des repères que l'on met en place pour son public.

Elle peut se construire de différentes manières qui sont complémentaires :

- Un espace de référence : pour telle ou telle activité, je vais dans tel espace. - Un adulte : pour chaque tranche d'âge, il y a un adulte référent, qui a une attention particulière pour les enfants de cette tranche d'âge.

- ...

C'est uniquement en prenant en compte ces éléments qu'on pourra garantir une réelle sécurité affective et morale à notre public.

5- Pour aller plus loin sur la vie quotidienne.

Lorsque l'animateur/trice doit accompagner des groupes pendant plusieurs jours avec nuitées, par exemple en centre de vacances, la gestion de la vie quotidienne devient plus importante. L'animateur/trice doit avoir une attention particulière aux questions d'alimentation, de sommeil et d'hygiène des participant-e-s.

Ce sont, entre autres, ces questions de la vie quotidienne, lorsqu'elles sont bien prises en compte, qui favorisent un bien-être des personnes. L'une des fonctions essentielles de l'animateur/trice est donc d'accompagner son public vers une autonomie importante dans la vie quotidienne mais aussi vers une satisfaction de ses besoins.

Cela signifie, par exemple que l'animateur/trice doit garantir pour les participant-e-s, un rythme de sommeil suffisant, une alimentation saine, suffisante et équilibrée, une hygiène correcte pour soi et pour les autres, etc...

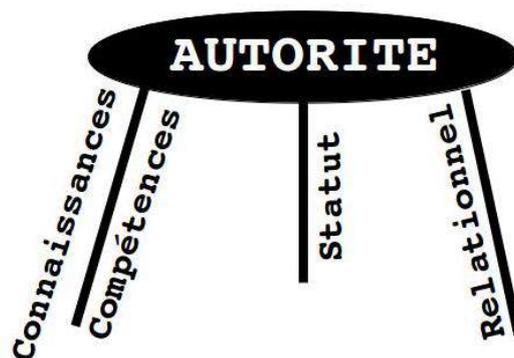
II- L'autorité de l'animateur/trice

Avoir de l'autorité ne veut pas dire être autoritaire. Fernand Deligny écrivait en 1945 « si ils volent des fraises, plante un fraisier dans la cour ». Cela signifie qu'avant de réprimer, il faut comprendre les racines du mal-être, les raisons qui poussent les personnes à agir.

En effet, se faire crier dessus par quelqu'un, un parent, un-e animateur/trice, un-e enseignant-e, ne nous aide pas à respecter les règles pour autant. D'ailleurs, des fois, on se fait crier dessus sans même comprendre ce que l'on a fait de mal ! Dans cette partie, nous essayons d'expliquer comment avoir de l'autorité sans avoir à reproduire ces injustices.

1- Comment construire son autorité ?

Voici un petit outil pour te repérer et t'accompagner dans une autorité qui est juste :



Le tabouret de l'autorité

Cet outil est simple à comprendre, pour qu'un tabouret tienne, il lui faut ses 3 pieds ! S'il n'en a que deux, il n'est pas stable et on ne peut plus l'utiliser correctement.

Ici, il représente l'autorité. Cela signifie que pour construire son autorité l'animateur a besoin de 3 éléments :

- Des connaissances et des compétences : en effet, pour accompagner son public dans une pratique d'activité, il faut savoir la mener et être en compétence pour les accompagner. Si j'anime un atelier bois avec des enfants mais que je ne sais pas utiliser une scie, les enfants ne me prendront pas au sérieux et mon autorité en sera impactée.
- Un statut : cela vous l'aurez forcément. Le public vous repèrera comme étant l'animateur/trice. Il vous attribuera automatiquement ce statut. Au même titre qu'un

directeur d'une maison de jeunes aura quoi qu'il arrive ce statut et celui-ci lui confèrera une autorité.

- Un relationnel : crier sur les enfants, les mettre au coin n'est pas utile pour avoir de l'autorité, ce qu'il faut réussir à faire, c'est construire une relation de confiance entre votre public et vous. En profitant des moments informels pour discuter, en participant avec eux / elles aux jeux...

2- Sanction / Puniton

Une sanction et une puniton sont deux notions différentes ! Nous faisons le choix de privilégier la sanction à la puniton. Une sanction se définit par différents critères :

- La sanction se rapporte à un cadre, elle n'est pas le résultat de l'arbitraire de l'animateur/trice qui décide ce qui est bien à faire de ce qui est mal. Elle s'appuie sur des règles qui sont au préalable discutées avec le public.
- La sanction est proportionnée et adaptée à la faute commise. Par exemple, on ne fait pas repeindre l'ensemble d'une structure à un enfant parce qu'il a écrit sur un mur, on peut lui faire simplement nettoyer là où il a écrit. La sanction est donc réparatrice.

3- Quel cadre poser en tant qu'animateur/trice

La sanction ne s'appuie pas sur la seule décision de l'animateur/trice. Cela signifie que l'une des fonctions de l'animateur/trice est de définir (ou d'accompagner son public) à définir le cadre dans lequel les animations vont se tenir.

Pour cela, l'animateur/trice devra définir des règles de fonctionnement. Par exemple :

- Ranger le matériel que l'on utilise.
- Ne pas fumer dans les salles.
- Ne pas insulter les autres personnes.
- Etc.

Une règle fonctionne lorsqu'elle fonctionne pour tout le monde. « Ne pas courir dans les couloirs » est une règle qui ne fonctionne pas car des enfants ont besoin de s'exprimer à travers l'activité physique donc de courir ! Elle doit être respectée et respectable par le public et l'équipe d'animation.

Pour que les règles soient connues de tou-te-s et appliquées au mieux, le meilleur moyen est de les définir ensemble. En effet, on est plus apte à respecter un cadre que nous avons participé à construire qu'un cadre qui nous est imposé. Cela peut passer par la rédaction d'une charte avec le public. Il y a aussi de nombreux outils qui peuvent être mis en place pour définir ensemble des règles de manière ludique.

L'autorité de l'animateur lui permet d'être responsable du cadre et de garantir qu'il se maintienne. Ce n'est pas forcément de décider à lui seul de ce cadre.

Définir les règles de manière ludique : un exemple.

En arrivant au centre de vacances, les animateurs décident de se réunir avec les enfants et de leur demander « selon vous, de quoi j'ai besoin ici pour me sentir bien ? ». Un enfant répond qu'il a besoin d'un espace calme puis un autre répond qu'il a besoin de se sentir respecté par les autres. L'un des animateurs lui demande de préciser. L'enfant répond alors qu'il ne veut pas qu'on le frappe ni qu'on l'insulte. Un troisième enfant dit qu'il aime bien quand il sait où se trouve le matériel dont il a besoin. Le quatrième enfant, lui, explique que pendant ses dernières vacances, tout le monde rentrait dans sa chambre le soir et que ça l'embêtait.

L'animateur a noté la discussion, il récapitule pour les enfants : « je vous propose les règles suivantes pour les vacances : les chambres sont des espaces calmes et il faut demander la permission à ceux qui y dorment pour entrer. Le matériel doit être rangé à sa place chaque fois qu'on l'utilise. Il est interdit de frapper ou d'insulter les autres personnes. Puis, il demande aux enfants si cela leur convient. Les enfants sont tous d'accord pour les nouvelles règles, les vacances peuvent commencer.

En guise de conclusion, ce qui est écrit dans la partie « autorité » sont des outils pour construire son autorité, ils ne sont pas à respecter quoi qu'il arrive. Parfois, des racines profondes peuvent expliquer certains comportements. Il n'y a pas de règle à suivre sauf celle d'être compréhensif et imaginatif pour tenter de faire respecter les règles décidées ensemble sans mettre les participant-e-s en insécurité.

III- L'activité dans l'animation

«Le travail des enfants n'est efficient - comme le travail des adultes, d'ailleurs - que lorsqu'il est voulu, lorsqu'il est l'expression et la satisfaction profonde d'un besoin que les pédagogues disent fonctionnel.» C. Freinet.

Il y a différentes manières de faire de l'activité ; on donnera ensuite quelques exemples. L'important est de comprendre le sens que l'on met derrière l'activité. Konstantin Fedine, un auteur russe du XXème siècle disait : « il n'y a rien de mal à imiter, l'essentiel est de savoir pourquoi on le fait ». Faire de l'activité, c'est agir, mettre son corps en mouvement, c'est transformer ce qui nous entoure, c'est donc agir sur son environnement. L'activité prend donc une place essentielle dans l'animation.

Voici une courte liste non exhaustive de différentes manières d'entrer dans l'activité :

1- L'activité dirigée par l'animateur/trice.

Cette forme d'activité est la plus répandue dans l'animation. Dans ce cas, c'est l'animateur/trice qui décide de ce que va être l'activité. Il ou elle donne les mêmes consignes au groupe et accompagne l'avancée des participant-e-s dans l'activité.

2- L'activité libre et spontanée.

Cette forme d'activité permet à l'enfant d'être complètement libre de faire ce qu'il veut avec ce qu'il a de disponible. Elle implique une importante préparation : mettre le matériel à disposition, aménager les espaces d'animation pour permettre différentes pratiques au même moment, créer des fiches d'activités pour susciter l'envie de pratiquer, mettre en avant des objets suscitants, etc. L'animateur/trice est présent-e pour assurer la sécurité physique et morale des enfants dans leur pratique d'activité.

Focus sur : un objet suscitant.

Ce que l'on appelle un objet suscitant est un objet disposé d'une certaine manière, dans un certain contexte qui donne envie de pratiquer de l'activité. Par exemple, en tant qu'animateur/trice, je peux être amené à accompagner des jeunes en sortie, en visite. Lors d'une pause, si je sors un frisbee et que je le pose à côté du car, il y a de fortes chances que des jeunes s'en saisissent et jouent avec. On a donc, en posant le frisbee, suscité l'envie de jouer avec !

3- L'activité sous forme de projets d'activités.

Cette forme d'activité permet aux enfants de choisir ce qu'ils/elles, ont envie de faire, seul-e-s ou à plusieurs. Un premier temps doit être celui de la définition des projets des enfants. Et ainsi, le rôle de l'animateur/trice est d'accompagner les enfants sur leurs propres projets pendant le temps dont ils ont besoin. Une journée, une semaine, un mois... Lorsque le projet est terminé, on peut ainsi le mettre en valeur, laisser l'enfant expliquer aux autres ce qu'il a fait et comment il l'a fait par exemple.

4- Le jeu

Le jeu est une forme d'activité répandue elle aussi dans l'animation. Il est normal de jouer. Cela permet de se défouler, de recréer un espace, un temps, un imaginaire pour sortir temporairement de son quotidien. Un jeu se définit par des règles (formelles ou informelles) et par la prise de plaisir que celui-ci procure. Des exemples de jeux sont présents en annexe.

IV- La place du public dans l'animation volontaire

Pendant l'enfance, nous avons peu de place de choix. Nos parents décident à la maison, les enseignant-e-s décident à l'école... L'animation socio-culturelle est un des seuls espaces où l'on peut permettre aux enfants et aux jeunes de décider. Pour favoriser cela l'animateur doit mettre en place des choses sur sa structure.

1- Des espaces institutionnels

Ce que nous appelons des espaces institutionnels sont des espaces d'organisation collective. Des réunions d'enfants par exemple. Lors de ces réunions, nous pouvons laisser les enfants faire le bilan de leur journée, dire ce qu'ils ont apprécié et ce qu'ils ont le moins aimé. C'est en les laissant s'exprimer qu'ils et elles pourront se sentir à l'aise. On peut aussi lors de ces réunions laisser les enfants décider de ce qu'ils feront les prochaines journées où ils/elles viendront.

2- Individualiser l'animation

Pour laisser aux enfants une place de choix, il faut aussi leur permettre de souffler du « tout collectif » par moments et individualiser les rythmes et les possibilités. Faire toujours la même activité pour tous les enfants ne leur permet pas d'être libres dans leurs choix. Une posture d'animateur/trice qui voudrait laisser de la place de choix aux enfants serait d'accompagner les envies propres de son public.

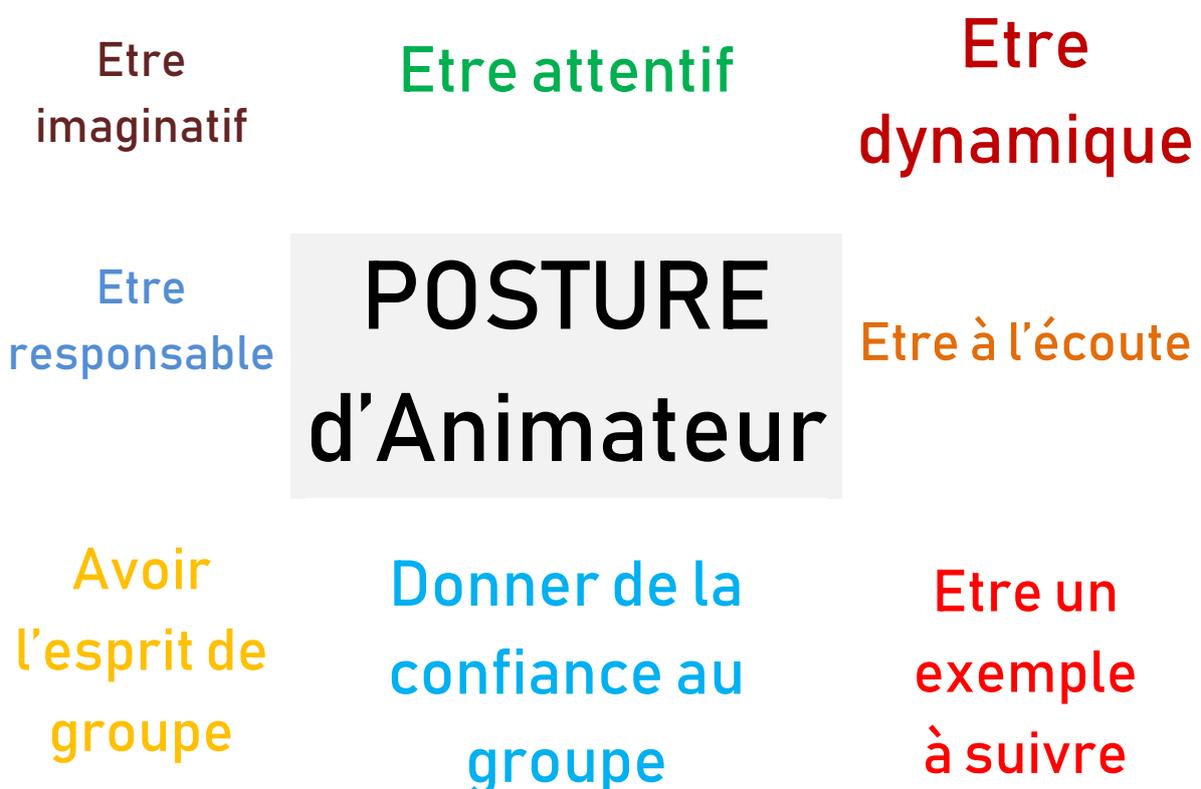
Permettre au public de ne pas participer à des jeux parce qu'ils ne le souhaitent pas est déjà une première étape vers un choix plus important. En plus de cela, il est possible d'imaginer différents espaces d'activité au sein d'une même salle (un espace lecture, un espace activités manuelles,...). Cela permet à l'animateur/trice, même si il ou elle est seul-e d'être présent pour tout son public.

L'un des rôles de l'animateur dans cette situation peut donc être d'accompagner son public ou de l'aider à s'orienter vers le choix d'activité qui lui plait le plus.

V- La posture de l'animateur/trice

Un petit tableau qui récapitule différentes postures de l'animateur/trice vis à vis de son public :

Faire pour...	Faire avec...	Faire ensemble...
Cette posture considère l'enfant comme objet, comme à l'école, l'enseignant-e fait les leçons pour l'enfant, c'est lui ou elle qui apporte les savoirs.	Cette posture propose que l'enfant soit acteur et qu'on l'accompagne. Dans l'activité, l'enfant fait des choses et on l'aide quand il est en difficulté	Cette posture considère l'animateur/trice et l'enfant sur un pied d'égalité. Ils choisissent ensemble ce qu'ils font et le font ensuite ensemble.



VI- Animation et mixité

L'animateur/trice se doit d'accueillir l'ensemble des publics en tendant vers l'égalité lors de ses animations. Il doit donc considérer son public avec l'ensemble de ses caractéristiques. Il doit avoir une analyse de qui est son public, le comprendre pour adapter ses animations à celui-ci.

1- Personnes en situation de handicap

Certaines personnes ont des besoins spécifiques. C'est le cas par exemple des personnes en situation de handicap. Nous considérons que le handicap repose sur une déficience ciblée mais pas sur une personne dans son intégralité.

Cela signifie que l'animateur doit considérer le handicap comme une incapacité à faire certaines choses. On n'est pas handicapé sur tout mais on est en incapacité de faire telle ou telle activité (marcher, sauter, etc. pour une personne en fauteuil).

C'est donc cette incapacité que l'animateur/trice doit prendre en compte dans sa pratique. Il doit adapter ses activités, ses animations au public qu'il a.

2- Les questions de genre dans l'animation

Être un garçon ou une fille n'implique pas les mêmes réalités dans nos sociétés. Il suffit de voir que les animatrices dans les jardins d'enfants sont majoritairement des femmes tandis que dans les maisons de jeunes, les animateurs sont majoritairement des hommes.

L'animateur/trice doit prendre cela en compte. Il doit adapter ses animations pour toucher le public le plus important possible. On sait que si l'on propose des animations autour du football, on va toucher majoritairement les garçons. Ce sera le cas aussi si on propose des animations en soirée. Les filles seront majoritairement à la maison à cette heure.

Pour toucher l'ensemble d'une tranche d'âge, l'animateur/trice doit proposer des activités où il intègre l'ensemble des personnes. Cela ne signifie pas que les filles ne peuvent pas faire de football. Bien au contraire, l'animateur/trice doit permettre à tous les enfants de faire les activités qu'ils-elles souhaitent.

	Ce que j'ai bien fait	Mes difficultés	Mes idées d'amélioration
Ma relation avec les participants			
Les objectifs (étaient-ils bien définis, étaient-ils clairs, ont-ils été atteints ?)			
Equipement & Aménagement			
Autonomes des participants (avaient ils le choix ont-ils sollicité l'animateur)			
En relation sur le choix des techniques d'animation			
Le respect des règles (les participants ont-ils compris les règles, les ont-ils respectées, les règles étaient-elles claires)			

3- Fiche d'évaluation pour les participant-e-s

Titre de la session d'animation: _____

Matin ____ Après-midi ____ Date : _____ Lieu _____

Nom du l'animateur/trice : _____

Les objectifs de la session d'animation sont-ils atteints ? (c'est quoi les objectifs de cette session d'animation)

- _____ OUI ___ NON ___

Indiquez votre degré d'accord à l'égard de chacun des énoncés présentés ci-dessous, en utilisant l'échelle suivante.

SVP, formulez vos commentaires pour les aspects obtenant un résultat de 3 et moins.

1 = tout à fait en désaccord 2 = en désaccord 3 = plus ou moins en accord 4 = en accord 5 = tout à fait en accord

J'étais motivé(e) à suivre cette session d'animation	1	2	3	4	5
Je peux accéder facilement au local					
Les objectifs de la session d'animation étaient clairs et précis.	1	2	3	4	5
Le contenu de la session d'animation correspondait à mes besoins et a mes préoccupations	1	2	3	4	5
Les techniques d'animation ont favorisé l'apprentissage	1	2	3	4	5
Les exercices et les activités étaient pertinents aux objectifs	1	2	3	4	5
L'animateur/trice communiquait d'une façon claire et dynamique	1	2	3	4	5
L'animateur/trice a respecté le rythme d'apprentissage des participants	1	2	3	4	5
Cette session d'animation m'a permis d'augmenter mon niveau de connaissance et d'habileté	1	2	3	4	5

Commentaires et recommandations :

4- Des exemples de fiches techniques de préparation remplies.

Fiche d'activité : Exemple vierge

Nom de l'activité :	Type de jeu/ d'activité : Nombre d'animateurs :
Lieu de l'activité : Nombre de participant-e-s :	Date : Durée :
But de l'activité :	
Règles et déroulement de l'activité :	
Matériel nécessaire :	

Fiche d'activité : Exemple 1

<p>Nom de l'activité : La voiture à air pulsé</p>	<p>Type de jeu/ d'activité : Activités manuelles Nombre d'animateurs : 1</p>
<p>Lieu de l'activité : Maison des jeunes Nombre de participant-e-s :12</p>	<p>Date : 1 Mars 2018 Durée : 2h00</p>
<p>But de l'activité :</p>	<p>Développer des compétences manuelles Développer le travail collectif</p>
<p>Règles et déroulement de l'activité :</p>	<p>Accueil <u>Présentation de l'animateur -5min-</u> <u>Présentation du cadre -5min-</u> <u>Jeu de présentation des noms -15 min :</u> Chaque personne reçoit un carton d'environ 10 X 15 cm. Son prénom est écrit verticalement au milieu du carton. Chaque personne doit trouver des prénoms chez les personnes présentes dont la première lettre est commune avec les lettres de son prénom et doit inscrire ces prénoms horizontalement. Par exemple : Ali inscrit verticalement (A,L,I), Je pourrais inscrire Annour horizontalement avec mon A, Laila avec mon L, Imen avec mon I Session d'animation <u>Présentation de l'activité (Instructions, matériel...) 15 min</u> <u>Création de voiture -60min-</u> 1) Découpe une paille en deux et colle les deux parties sous la boîte d'allumettes. 2) Découpe le bouchon en liège en quatre rondelles. 3) Découpe une pique à brochette en deux et insère chaque partie dans les pailles situées sous la boîte d'allumettes. 4) Enfonce les quatre rondelles du bouchon en liège dans chaque extrémité des piques à brochettes. 5) Fixe une paille au-dessus de la boîte d'allumettes et attache un ballon de baudruche à une extrémité à l'aide du scotch.</p>

	<p>6) Gonfle le ballon en soufflant dans l'autre extrémité de la paille puis pince le ballon pour ne pas qu'il se dégonfle rapidement.</p> <p>7) Place la voiture sur un support et lâche le montage.</p> <p>Explication :</p> <p>L'air s'échappe du ballon fixé sur la voiture ce qui la propulse vivement lui permettant de rouler pendant quelques instants.</p> <p>Fin de la session</p> <p><u>Evaluation 20 min:</u></p> <p>Chaque participant prend deux post-it au moins et écrit une remarque par post-it. Au moins une négative et une positive.</p> <p>L'animateur prend tous les post-it, les affiche sur 2 colonnes, une positive et une négative. Il peut faire une synthèse des post-it devant le groupe.</p>
<p>Matériel nécessaire :</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un ballon de baudruche. - Deux pailles. - De la colle liquide. - Une pique à brochette. - Du scotch. - Un bouchon en liège.

Fiche d'activité : exemple 2

<p>Nom de l'activité : Journée de concertation sur l'environnement.</p>	<p>Type de jeu/ d'activité : Rencontre - séminaire</p> <p>Nombre d'animateurs nécessaires : 1</p>
<p>Lieu de l'activité : Salle de séminaire</p> <p>Nombre de participant-e-s: 30</p>	<p>Date : 2 Avril 2018</p> <p>Durée : 2h</p>
<p>But de l'activité :</p>	<p>Se former sur les questions environnementales.</p> <p>Avoir des réponses concrètes à apporter.</p>
<p>Règles et déroulement de l'activité :</p>	<p>Accueil</p> <p><u>Présentation de l'animateur -2 min-</u></p> <p><u>Présentation du cadre -3 min-</u></p> <p><u>Jeu de présentation des participants -5 min-</u></p> <p>Chaque participant se présente en disant 2 informations justes et 2 informations fausses sur lui, et les autres</p>

	<p>participant-e-s doivent découvrir quelles sont les fausses informations.</p> <p>Session d'animation</p> <p><u>Démarche de la boule de neige : -30 min-</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diviser les participant-e-s en groupes de 2 personnes. - Chaque groupe de deux formule 5 points pour définir l'environnement. - Faire se rassembler 2 groupes ensemble ; 2min - Chaque groupe ressort uniquement 5 points. Et on rassemble de nouveau les groupes pour obtenir 2 groupes de 4 participant-e-s. - Retour en grand groupe, chaque groupe expose sa définition. <p><u>Les tables tournantes : -40 min-</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'animateur-trice met en place 5 tables et sur chaque table, il nomme une problématique environnementale. Les participants se répartissent sur les 5 tables. - Pendant 15 minutes, les participant-e-s réfléchissent à des solutions concrètes à apporter. - Ensuite, les participant-e-s changent de table et complètent les solutions du groupe précédent ou apportent de nouvelles solutions. Puis ils tournent une troisième fois. <p>Retour en grand groupe – 15 min-</p> <p>Chaque groupe explique devant les autres ce qu'il y a de noté à sa table.</p> <p>Fin de la session</p> <p><u>Evaluation de la session - 10 min-:</u></p> <p>Chaque participant-e écrit sur un papier anonyme ses remarques sur la session que l'on met dans une boîte.</p>
<p>Matériel nécessaire :</p>	<p>Paperboard, papier, stylos, marqueurs, etc...</p>

Fiche d'activité : Exemple 3

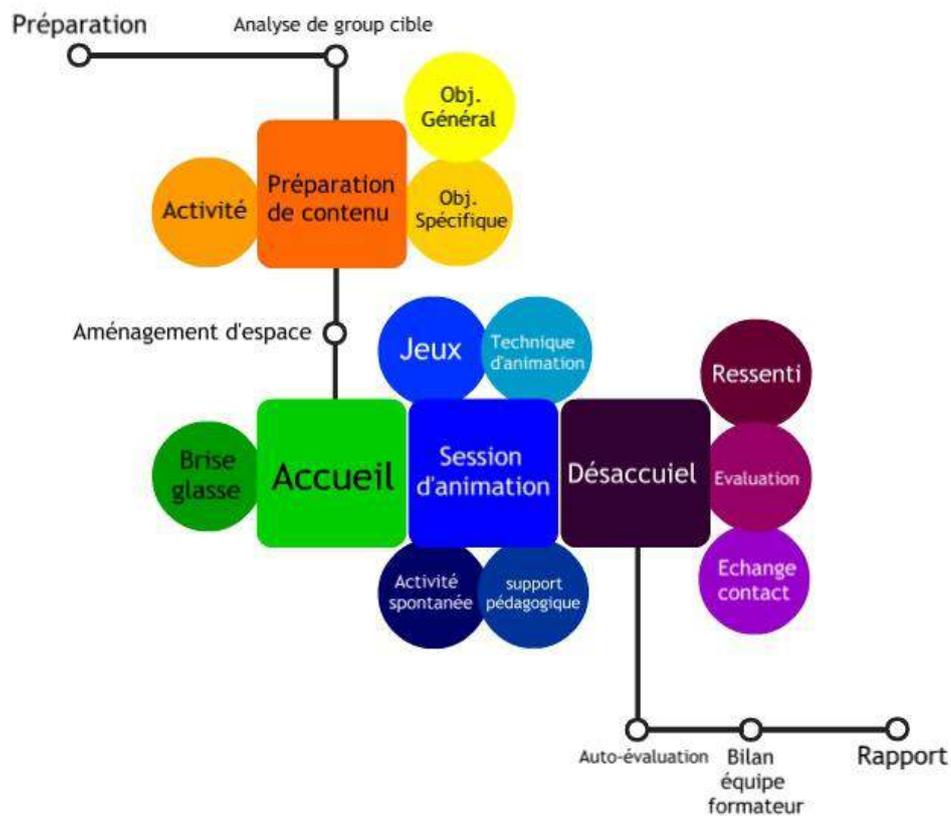
<p>Nom de l'activité : Poules, renards, vipères</p>	<p>Type de jeu/d'activité : Sportif stratégique Nombre d'animateurs nécessaires : 1</p>
<p>Lieu de l'activité : Plage, Espaces ouvert Nombre de joueurs:15</p>	<p>Date : 2 Mars 2018 Durée : 75 min</p>
<p>But de l'activité :</p>	<p>Développer la coopération entre les jeunes Adopter des stratégies d'équipe</p>

<p>Règles et déroulement de l'activité :</p>	<p>Accueil <u>Présentation de l'animateur -2 min-</u> <u>Présentation du cadre -3 min-</u> <u>Jeu de présentation des participants -5 min</u> Les participants ne se connaissent pas, le but est de réussir à former un cercle par ordre alphabétique des prénoms en commençant par le A et en finissant par le Z. Ensuite, tous les participants donnent leur nom par ordre du cercle et on vérifie que tout le monde est bien placé. On peut ensuite faire la même chose avec le plat préféré des participants, ou la chanson préférée. Session d'animation <u>Présentation de jeu (Regèles, Zones,...) 5 min</u> <u>Jeu -30 min-</u> 3 équipes de 5 joueurs : les renards, les poules et les vipères. On définit 3 bases éloignées les unes des autres. - Les renards attrapent les poules qui attrapent les vipères qui piquent les renards. - les prises se font en décrochant le foulard de son adversaire (chaque joueur a un foulard accroché sur lui) - Les joueurs attrapés sont prisonniers et doivent être accompagnés dans la prison de leurs adversaires. L'accompagnateur ne peut pas être touché pendant le trajet. - Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre base. - La partie est terminée soit, quand une équipe est totalement prisonnière soit, à la fin du temps imparti. Fin de la session <u>Evaluation et analyse 30 min:</u> Tous les participants restent en cercle et analysent le jeu.</p>
<p>Matériel nécessaire :</p>	<p>De quoi délimiter un terrain en 3 zones identiques 15 Foulards (ou dossards) de 3 couleurs différentes</p>

De la préparation à l'évaluation d'une séance

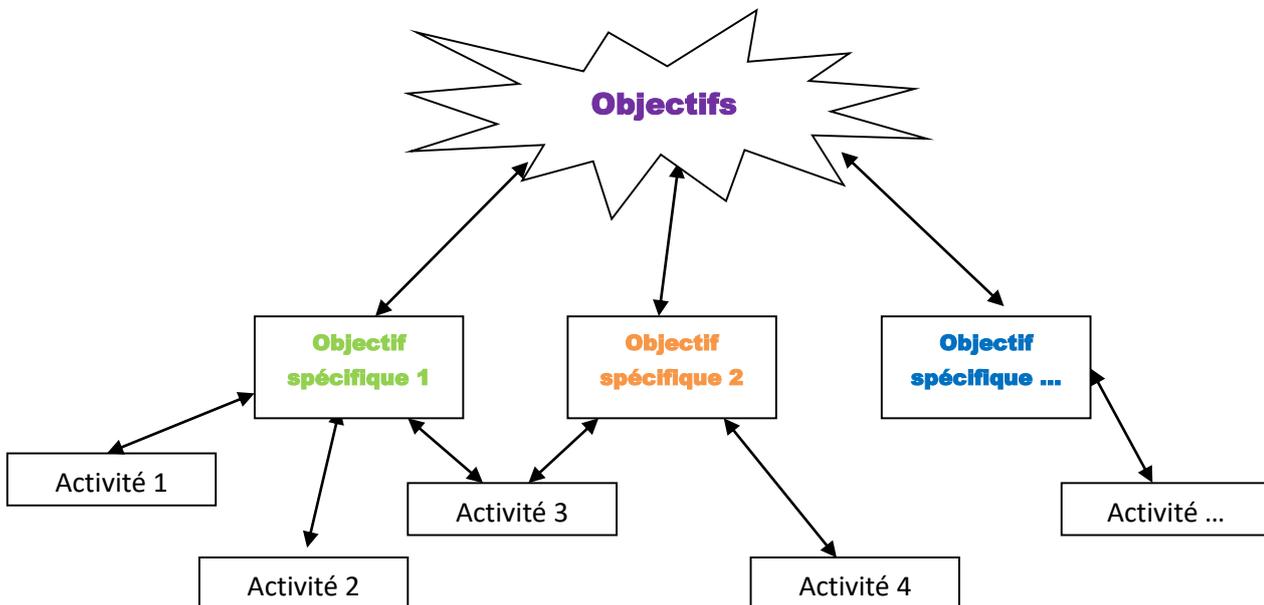
Une séance d'animation ne se limite pas simplement au moment où le public (jeunes, enfants, ...) est présent. Elle doit se préparer, s'anticiper mais doit aussi s'évaluer.

On se doit de faire un bilan en minimum deux fois, avec le public et avec l'équipe qui a participé à l'animation. C'est ce que montre le schéma récapitulatif ci-dessus.



I- Préparation

1- Des notions de méthodologie de projet.



2- Les objectifs généraux

Il faut définir les objectifs principaux de notre séance d'animation. Ce sont nos intentions pédagogiques. Pour trouver les objectifs généraux de notre séance, il nous faut nous poser la question « pourquoi nous souhaitons mettre en place cette séance ? » Par exemple, je souhaite faire une visite du patrimoine de la ville de Tunis pour le groupe de jeunes qui vient la semaine prochaine. « Pourquoi ? ».

Pour éduquer à la culture et au patrimoine tunisiens. Notre objectif général est donc : « *Permettre une éducation à la culture et au patrimoine tunisiens* ».

Cet objectif est général, on ne peut pas l'évaluer, il n'est pas opérationnel, pas concret.

3- Les objectifs spécifiques

Ils sont eux-aussi des objectifs pédagogiques : Pour se repérer, il faut répondre à la question « comment je réponds à mon objectif général ? »

Pour se repérer, on dit que les objectifs spécifiques sont SMART :

- Spécifiques
- Mesurables
- Atteignables
- Réaliste
- Temporellement définis.

Par exemple, si on reprend l'objectif général défini ci-dessus :

Objectif spécifique 1 : Organiser *la visite du théâtre d'El Jem*.

Objectif spécifique 2 : *Mettre en place une démarche de formation autour de l'histoire du Théâtre d'El Jem*

Ces objectifs sont bien « SMART » (voir le tableau qui suit) Ils peuvent être évalués. On peut savoir si, oui ou non, on les a atteints. Notre évaluation devra porter sur ces objectifs.

Exemple : organiser la visite du théâtre d'El Jem

- Spécifique : il concerne une visite en particulier.
- Mesurable : on peut mesurer le nombre de visites (une seule).
- Atteignable : on sait à la fin si on a atteint l'objectif, si on a réussi à organiser la visite.
- Réaliste : tout le monde peut visiter le théâtre. C'est réalisable.
- Temporellement défini : On peut lui fixer un début et une fin.

La session doit être conçue et planifiée selon les objectifs à atteindre, les jeux et les temps des feedbacks et discussion programmées. Il faut répartir toutes les activités dans le temps sans que le programme ne soit trop chargé et sans que les participant-e-s ne se fatiguent et perdent leur intérêt pour les activités. Il faut réussir à assurer un passage souple et cohérent d'un temps à un autre.

4- Les actions

Les actions correspondent à tout ce que l'on va mettre en place pour atteindre nos objectifs spécifiques. Elles correspondent à la réalité de ce qu'on fait. Les actions sont sûres d'être atteintes contrairement aux objectifs spécifiques.

Si l'on reprend notre objectif opérationnel 1 : Organiser la visite du théâtre d'El Jem, voici une liste d'actions qui correspondent à notre objectif :

- *Contacter le théâtre.*
- *Définir une date.*
- *Louer un transport.*
- *Donner un point de rdv aux jeunes.*
- *Donner une heure de rdv aux jeunes.*
- *Acheter les tickets pour la visite.*
- *Donner les consignes à respecter aux jeunes pendant la visite.*
-

Exemples de questions à se poser pour préparer une animation

- Ai-je travaillé un échancier pour ma séance ?
- A quel public mon animation s'adresse t'elle ?
- Quels outils pédagogiques seront les plus adaptés pour mon public ?
- Quels outils pédagogiques seront les plus efficaces pour atteindre mes objectifs ?
- Ai-je tout le matériel dont j'ai besoin ?
- L'espace est-il aménagé correctement ?
- Quelle forme d'évaluation ai-je envisagé ?

5- Aménagement et organisation de l'espace

Pour être pratique, commencez par lister l'ensemble des éléments nécessaires, vous pouvez faire une petite simulation du déroulement de la session pour tirer tous les éléments dont dépendront les activités et les méthodes pédagogiques à mettre en œuvre pendant l'action d'animation.

L'aménagement doit répondre à plusieurs critères :

- Il doit être adapté. Cela signifie que notre aménagement doit répondre aux besoins de notre public. On doit pouvoir circuler facilement, les tables ne doivent pas être trop hautes si je travaille avec des jeunes enfants, etc. Et il doit être adapté aux besoins de notre animation. On ne peut pas par exemple pas faire un foot dans une salle inadaptée.
- Il doit être sécurisé, cela signifie qu'on doit pratiquer son animation en toute sécurité.
- Il doit être sécurisant, cela signifie qu'on doit se sentir en sécurité pour pratiquer l'activité.
- Il doit être fonctionnel. Notre aménagement doit permettre le plus de facilité possible pour pratiquer l'animation.
- Il doit être suscitant. Cela signifie que notre aménagement doit donner envie de pratiquer l'animation.

En réfléchissant à l'aménagement, on peut installer le matériel dont on aura besoin. Cela nous permet de voir si l'espace est correctement installé et si on a tout le matériel nécessaire pour la menée de notre séance d'animation.

Les possibilités d'interaction des participant-e-s à notre animation dépendent aussi de notre aménagement. Par exemple, si lors de notre aménagement, nous installons toutes les chaises très éloignées les unes des autres pour un temps d'échange classique, il sera moins facile pour les participant-e-s de communiquer entre eux que si nous faisons un cercle de chaises au milieu de la pièce.

6- La durée et les horaires de la séance d'animations

Il peut être utile, avant de mener son animation, de réfléchir au temps que celle-ci prendra et d'en informer au préalable le public qu'on va accueillir. La durée de notre animation et les horaires de celle-ci doivent aussi correspondre aux besoins de notre public.

Avec de très jeunes enfants, on ne peut pas proposer des animations trop longues, les enfants trop jeunes ont une capacité d'attention relativement courte, ils ont besoin de plus de repos, parfois de faire une sieste en milieu de journée... De même, si je souhaite que des filles soient présentes sur mon animation, il est plus compliqué de la faire en soirée, elles ont moins de possibilités de sortir le soir que les garçons du même âge qu'elles malheureusement.

De même, lorsque l'on fait une activité sportive avec des enfants ou des jeunes, il faut prévoir un temps de repos. On peut aussi organiser un energizer pour se remettre en forme avant de commencer une activité qui va nécessiter une concentration importante. Les scientifiques s'accordent à dire, et cela semble aller de soi, que la capacité d'attention et de concentration des enfants augmente avec l'âge. Certain-e-s psychologues ou chronobiologistes estiment qu'avant 3 ans, il est compliqué d'avoir une attention supérieure à 20 minutes. Ensuite, cela augmente progressivement jusqu'à l'adolescence.

II- Menée d'une séance

1- Accueil du public

Les participant-e-s à notre animation ne vont pas tou-te-s venir exactement à la même heure. Ils vont avoir quelques minutes de retard les un-e-s par rapport aux autres. Il est donc utile et nécessaire d'accueillir toutes les personnes qui viennent même si elles sont en avance pour qu'elles puissent se sentir à l'aise.

C'est parce que les personnes se sentent à l'aise dans un lieu, qu'elles vont avoir envie d'y revenir. Pour cela, il faut que l'animateur aille vers les personnes dès leur arrivée. Il faut qu'il puisse présenter les lieux et expliquer ce qu'on va faire pour donner des repères. L'animateur peut aussi proposer à son public de l'accompagner dans les tâches qu'il effectue (aménagement de l'espace, préparation du matériel, etc.). Il peut

aussi par exemple proposer un jeu de société qui se joue rapidement ou enfin, n'importe quel jeu sans matériel.

Il faut aussi essayer de mettre les participant-e-s en lien les un-e-s avec les autres. Essayer de les faire jouer ou discuter ensemble. Il est plus facile de se rencontrer à travers une activité (jeu de société, aménagement de l'espace...) que simplement avec une discussion quand on ne se connaît pas du tout.

Pour accueillir correctement un public, il faut lui donner des repères. Cela peut passer par de l'affichage, par une visite des locaux par exemple. C'est aussi à ce moment où l'on peut expliquer en quoi consisterait leur temps de présence dans l'animation programmée en leur donnant le cadre horaire et en leur indiquant ce qui va se passer.

2- Commencer son animation

Nous ne sommes pas obligé-e-s de commencer directement par donner les consignes de notre animation dès l'arrivée de l'ensemble des participant-e-s, il est important de mettre les participant-es à l'aise. Pour cela, il est possible de commencer son animation par un petit jeu.

Il faut encore une fois réfléchir aux jeux que l'on va mettre en place en fonction des objectifs que l'on a définis au préalable. Il y a de nombreux exemples de jeux en annexe que l'on peut utiliser selon les objectifs pré-définis, le public cible et les spécificités du contexte dans lequel l'animateur/trice mène sa séance.

Enfin, pour mettre en confiance son public, il est important qu'il sache avec qui les participant-e-s vont faire l'activité. Il ne faut pas oublier de se présenter à tout le monde. Cela permet, encore une fois, de se donner des repères.

3- Consignes de l'animation

Lorsque tout le public est présent, il faut donner les consignes de l'animation. Attention, les consignes ne sont pas des règles. La consigne est un accompagnement pour entrer dans l'animation mais il n'y a pas d'obligation de la respecter. Ce sont les instructions d'une activité.

Par exemple, l'animateur/trice d'un club art plastique au sein d'une maison de jeunes avec un groupe pourra demander au jeunes d'« essayer de dessiner un œil dont les proportions par rapport à un visage sont correctes ».

Ce n'est pas un problème si un-e jeune n'arrive pas à dessiner correctement l'oeil, qu'il le dessine trop gros ou trop petit, l'animateur/trice peut l'accompagner, il apprend.

4- Pendant l'activité

Il faut reprendre ici les différentes postures de l'animateur/trice que nous avons vu dans la partie « quelques concepts sur l'animation – posture de l'animateur/trice » et choisir celle qui nous correspond le mieux et correspond le mieux aux objectifs que nous nous sommes fixés.

Une évaluation des connaissances avant de commencer une démarche de formation

Pour certaines animations, lorsqu'il s'agit de démarches qui visent à ce que le public acquiert des connaissances, il peut arriver de faire des évaluations en début de séance.

Cela est utile pour commencer sa démarche en sachant quel est le niveau de connaissance d'un public sur un sujet particulier. Plusieurs outils sont proposés en annexe pour cela.

28

L'animateur/trice a pour fonction d'accompagner les enfants dans la pratique d'activité. Cela ne signifie pas, au contraire, qu'il ou elle ne peut pas faire l'activité en même temps que les enfants. Il doit, par contre, pouvoir s'interrompre pour accompagner des enfants en difficulté ou en insécurité. C'est aussi en pratiquant nous-mêmes en tant qu'animateur/trice-s les activités qu'on donne envie aux enfants ou aux jeunes de les faire.

5- A la fin de l'activité

Le rangement est une étape nécessaire après chaque animation. Les participant-e-s peuvent aider au rangement, au moins à maintenir l'espace dans un état correct. Il convient donc d'inviter les personnes à ranger en fin de séance.

Exemple d'un fonctionnement collectif : le tableau des tâches

Au début d'une session d'animation, les animateurs présentent un grand tableau aux enfants qu'ils ont dessiné sur une très grande feuille. Ce tableau se présente comme ceci :

Nettoyage de la salle : balai et serpillère	Rangement du matériel utilisé	Nettoyage de la vaisselle utilisée	Nettoyer et vider les poubelles
-	-	-	-
-	-	-	-

Les animateurs proposent ensuite aux enfants de s'inscrire sur le tableau en dessous de chaque tâche. Les animateurs font aussi le choix de s'inscrire eux-mêmes dans les cases avec les enfants. Ainsi, à la fin de la séance d'animation, tout le monde sait ce qu'il a à faire et les animateurs sont sûrs que tout sera rangé.

Rappeler le cadre horaire régulièrement et faire finir son animation plus tôt pour garder un temps de rangement est important. Si on annonce la fin de l'animation juste à temps à la fin, le public de l'animation prendra forcément plus de temps que prévu pour terminer ce qu'il est train de faire. C'est pourquoi, il faut les préparer à terminer en disant par exemple : « il ne vous reste plus que 15 minutes pour finir avant le rangement ».

Enfin, si l'on accueille les participant-e-s lors de nos séances d'animation,

Il faut les désaccueillir ! Leur dire au revoir. Ne pas simplement laisser partir les participant-e-s à la fin permet plusieurs choses : faire un bilan avec elles-eux (voir partie III- Evaluation d'une séance d'animation) mais permet aussi de partager des moments informels, de les inviter à revenir lors de prochaines séances, de conclure la journée, etc. Bref, de faire en sorte qu'ils-elles se sentent à l'aise du début à la fin de la séance !

III- Evaluation d'une séance d'animation

Comme nous le disions en introduction, une séance d'évaluation ne s'arrête pas au moment où le rangement est terminé. Il faut impérativement l'évaluer. Si nous ne faisons pas cet effort, nous reproduirons sans cesse les erreurs que nous effectuons. Evaluer une animation, c'est nous permettre d'apprendre de nos erreurs pour ne pas les reproduire.

Il est possible et conseillé de faire plusieurs évaluations d'une même séance. Au minimum, il semble intéressant d'évaluer avec le public qui a vécu l'animation mais aussi avec l'équipe d'animation présente pendant l'activité.

1- L'évaluation avec les participant-e-s.

Il convient de préparer en amont nos évaluations, nos bilans, notamment lorsque nous les faisons avec le public concerné. En effet, notre public n'a pas obligatoirement nécessité de connaître l'ensemble des objectifs que nous définissons en préparant une séance d'animation. C'est pourquoi, un-e animateur/trice n'aborde pas le bilan d'une séance de la même manière avec son public qu'avec les autres animateur/trice-s.

Une des manières de procéder peut être de proposer un temps de ressenti en fin d'animation. Cela signifie de proposer à chaque participant-e de s'exprimer sur la manière dont il ou elle a vécu la séance, l'animation. Les espaces de ressentis doivent être des espaces de paroles libres et sans jugement car c'est un espace où l'on parle de

ce que l'on ressent. L'animateur/trice n'a donc pas à manifester de désaccord avec ce qui est dit. On ne peut pas répondre « je ne suis pas d'accord » à quelqu'un-e qui dit « je ne me suis pas senti en sécurité ». Par contre, on peut chercher à comprendre pourquoi.

C'est à partir de ce moment, qu'on entre dans l'analyse de la séance par les participant-e-s eux-elles-mêmes. En effet, quand ils entrent dans l'explication de leur ressentis, ils analysent ce qu'il s'est produit. Cela permet à l'animateur/trice ensuite de remettre en question sa pratique.

Cette forme d'évaluation par les participant-e-s aura forcément une part importante de subjectivité. Elle ne se basera pas sur les objectifs que l'on s'est fixés. Elle portera principalement sur la satisfaction du public mais permettra à l'animateur/trice de travailler à la prise en compte des besoins des participant-e-s.

Il n'y a pas d'outil type pour mener une démarche d'évaluation avec son public qui fonctionnerait quoi qu'il arrive, il faut construire son évaluation en fonction du contexte, du type d'activité, de notre environnement mais aussi des caractéristiques du public.

L'évaluation peut être un moment ludique

Le bilan que l'on fait avec les participant-e-s (et avec l'équipe !) peut et doit être un moment agréable et interactif. Il existe plusieurs manières de faire des évaluations ludiques. En se déplaçant dans l'espace selon que l'on a apprécié l'animation ou pas, en dessinant ses ressentis, en utilisant des outils visuels... Ou avec toutes les idées qui te passent par la tête ! Des exemples d'évaluation sont présents en annexe.

2- L'évaluation entre animateur/trice-s

Cette seconde forme d'évaluation tout aussi nécessaire que la première est censée se porter sur les objectifs de la séance que l'équipe d'animation s'était fixée. Bien entendu, cette forme d'évaluation peut, elle-aussi, commencer par un tour de ressentis des animateur/trice-s qui étaient présent-e-s.

Les ressentis vont permettre de faire émerger des problèmes qui ont eu lieu pendant la séance d'animation. Cela permettra ensuite à l'équipe de les analyser pour ensuite trouver des solutions.

Enfin, les deux évaluations ne peuvent et ne doivent pas être déconnectées l'une de l'autre. Il ne servirait à rien de faire une animation avec les participant-e-s si nous ne la prenons pas en compte dans nos bilans entre animateur/trices.

Lorsque l'animateur/trice est seul-e, il peut faire une auto-évaluation. Cela signifie qu'il doit préparer avant sa menée de séance son dispositif d'évaluation.

En fonction du contexte, une évaluation peut avoir différents objectifs. Elle peut permettre de pointer des problèmes de fonctionnement et modifier nos pratiques, la répartition des tâches entre animateur/trice-s.

Elle peut aussi faire ressortir des besoins de formations. En effet si un-e animateur/trice a été mal à l'aise pendant la séance, c'est peut-être parce qu'il ou elle n'était pas en compétence pour mener certains temps de la séance. Dans ce cas, c'est à l'équipe de le prendre en compte et de lui permettre de se former.

Il peut être bien et important de garder des traces de sa séance d'animation. En effet, l'évaluation est encore plus efficace si elle sert collectivement. Pour cela, il faut garder par écrit ce que l'on se dit pendant le bilan de nos séances d'animation. Cela permettra d'éviter les incompréhensions et encore une fois de ne pas reproduire nos erreurs ou de ne pas rediscuter de décisions déjà prises.

Il ne reste plus qu'à essayer tout ça ! Bon courage et bonnes animations !

	Ce que j'ai bien fait	Mes difficultés	Mes idées d'amélioration
Ma relation avec les participants			
Les objectifs (étaient-ils bien définis, étaient-ils clairs, ont-ils été atteints ?)			
Equipement & Aménagement			
Autonomes des participants (avaient ils le choix ont-ils sollicité l'animateur)			
En relation sur le choix des techniques d'animation			
Le respect des règles (les participants ont-ils compris les règles, les ont-ils respectées, les règles étaient-elles claires)			

3- Fiche d'évaluation pour les participant-e-s

Titre de la session d'animation: _____

Matin ____ Après-midi ____ Date : _____ Lieu _____

Nom du l'animateur/trice : _____

Les objectifs de la session d'animation sont-ils atteints ? (c'est quoi les objectifs de cette session d'animation)

_____ OUI ___ NON ___
 _____ OUI ___ NON ___
 _____ OUI ___ NON ___
 _____ OUI ___ NON ___

Indiquez votre degré d'accord à l'égard de chacun des énoncés présentés ci-dessous, en utilisant l'échelle suivante.

SVP, formulez vos commentaires pour les aspects obtenant un résultat de 3 et moins.

1 = tout à fait en désaccord 2 = en désaccord 3 = plus ou moins en accord 4 = en accord 5 = tout à fait en accord

J'étais motivé(e) à suivre cette session d'animation	1	2	3	4	5
Je peux accéder facilement au local					
Les objectifs de la session d'animation étaient clairs et précis.	1	2	3	4	5
Le contenu de la session d'animation correspondait à mes besoins et a mes préoccupations	1	2	3	4	5
Les techniques d'animation ont favorisé l'apprentissage	1	2	3	4	5
Les exercices et les activités étaient pertinents aux objectifs	1	2	3	4	5
L'animateur/trice communiquait d'une façon claire et dynamique	1	2	3	4	5
L'animateur/trice a respecté le rythme d'apprentissage des participants	1	2	3	4	5
Cette session d'animation m'a permis d'augmenter mon niveau de connaissance et d'habileté	1	2	3	4	5

Commentaires et recommandations :

4- Des exemples de fiches techniques de préparation remplies.

Fiche d'activité : Exemple vierge

Nom de l'activité :	Type de jeu/ d'activité : Nombre d'animateurs :
Lieu de l'activité : Nombre de participant-e-s :	Date : Durée :
But de l'activité :	
Règles et déroulement de l'activité :	
Matériel nécessaire :	

Fiche d'activité : Exemple 1

Nom de l'activité : La voiture à air pulsé	Type de jeu/ d'activité : Activités manuelles Nombre d'animateurs : 1
Lieu de l'activité : Maison des jeunes Nombre de participant-e-s : 12	Date : 1 Mars 2018 Durée : 2h00
But de l'activité :	Développer des compétences manuelles Développer le travail collectif

Règles et déroulement de l'activité :	<p>Accueil</p> <p><u>Présentation de l'animateur -5min-</u></p> <p><u>Présentation du cadre -5min-</u></p> <p><u>Jeu de présentation des noms -15 min :</u></p> <p>Chaque personne reçoit un carton d'environ 10 X 15 cm. Son prénom est écrit verticalement au milieu du carton. Chaque personne doit trouver des prénoms chez les personnes présentes dont la première lettre est commune avec les lettres de son prénom et doit inscrire ces prénoms horizontalement.</p> <p>Par exemple : Ali inscrit verticalement (A,L,I), Je pourrais inscrire Annour horizontalement avec mon A, Laila avec mon L, Imen avec mon I</p> <p>Session d'animation</p> <p><u>Présentation de l'activité (Instructions, matériel...) 15 min</u></p> <p><u>Création de voiture -60min-</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Découpe une paille en deux et colle les deux parties sous la boîte d'allumettes. 2) Découpe le bouchon en liège en quatre rondelles. 3) Découpe une pique à brochette en deux et insère chaque partie dans les pailles situées sous la boîte d'allumettes. 4) Enfonce les quatre rondelles du bouchon en liège dans chaque extrémité des piques à brochettes. 5) Fixe une paille au-dessus de la boîte d'allumettes et attache un ballon de baudruche à une extrémité à l'aide du scotch. 6) Gonfle le ballon en soufflant dans l'autre extrémité de la paille puis pince le ballon pour ne pas qu'il se dégonfle rapidement. 7) Place la voiture sur un support et lâche le montage. <p>Explication :</p> <p>L'air s'échappe du ballon fixé sur la voiture ce qui la propulse vivement lui permettant de rouler pendant quelques instants.</p> <p>Fin de la session</p> <p><u>Evaluation 20 min:</u></p>
---------------------------------------	--

	<p>Chaque participant prend deux post-it au moins et écrit une remarque par post-it. Au moins une négative et une positive.</p> <p>L'animateur prend tous les post-it, les affiche sur 2 colonnes, une positive et une négative. Il peut faire une synthèse des post-it devant le groupe.</p>
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none">- Un ballon de baudruche.- Deux pailles.- De la colle liquide.- Une pique à brochette.- Du scotch.- Un bouchon en liège.

Fiche d'activité : exemple 2

Nom de l'activité : Journée de concertation sur l'environnement.	Type de jeu/ d'activité : Rencontre - séminaire Nombre d'animateurs nécessaires : 1
Lieu de l'activité : Salle de séminaire Nombre de participant-e-s: 30	Date : 2 Avril 2018 Durée : 2h
But de l'activité :	Se former sur les questions environnementales. Avoir des réponses concrètes à apporter.
Règles et déroulement de l'activité :	<p>Accueil</p> <p><u>Présentation de l'animateur -2 min-</u></p> <p><u>Présentation du cadre -3 min-</u></p> <p><u>Jeu de présentation des participants -5 min-</u></p> <p>Chaque participant se présente en disant 2 informations justes et 2 informations fausses sur lui, et les autres participant-e-s doivent découvrir quelles sont les fausses informations.</p> <p>Session d'animation</p> <p><u>Démarche de la boule de neige : -30 min-</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diviser les participant-e-s en groupes de 2 personnes. - Chaque groupe de deux formule 5 points pour définir l'environnement. - Faire se rassembler 2 groupes ensemble ; 2min - Chaque groupe ressort uniquement 5 points. Et on rassemble de nouveau les groupes pour obtenir 2 groupes de 4 groupes de participant-e-s. - Retour en grand groupe, chaque groupe expose sa définition. <p><u>Les tables tournantes : -40 min-</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'animateur-trice met en place 5 tables et sur chaque table, il nomme une problématique environnementale. Les participants se répartissent sur les 5 tables. - Pendant 15 minutes, les participant-e-s réfléchissent à des solutions concrètes à apporter. - Ensuite, les participant-e-s changent de table et complètent les solutions du groupe précédent ou apportent de nouvelles solutions. Puis ils tournent une troisième fois. <p>Retour en grand groupe - 15 min-</p> <p>Chaque groupe explique devant les autres ce qu'il y a de noté à sa table.</p> <p>Fin de la session</p> <p><u>Evaluation de la session - 10 min-</u></p>

	Chaque participant-e écrit sur un papier anonyme ses remarques sur la session que l'on met dans une boîte.
Matériel nécessaire :	Paperboard, papier, stylos, marqueurs, etc...

Fiche d'activité : Exemple 3

Nom de l'activité : Poules, renards, vipères	Type de jeu/ d'activité : Sportif stratégique Nombre d'animateurs nécessaires : 1
Lieu de l'activité : Plage, Espaces ouvert Nombre de joueurs:15	Date : 2 Mars 2018 Durée : 75 min
But de l'activité :	Développer la coopération entre les jeunes Adopter des stratégies d'équipe
Règles et déroulement de l'activité :	<p>Accueil</p> <p><u>Présentation de l'animateur -2 min-</u></p> <p><u>Présentation du cadre -3 min-</u></p> <p><u>Jeu de présentation des participants -5 min</u></p> <p>Les participants ne se connaissent pas, le but est de réussir à former un cercle par ordre alphabétique des prénoms en commençant par le A et en finissant par le Z. Ensuite, tous les participants donnent leur nom par ordre du cercle et on vérifie que tout le monde est bien placé.</p> <p>On peut ensuite faire la même chose avec le plat préféré des participants, ou la chanson préférée.</p> <p>Session d'animation</p> <p><u>Présentation de jeu (Regèles, Zones...) 5 min</u></p> <p><u>Jeu -30 min-</u></p> <p>3 équipes de 5 joueurs : les renards, les poules et les vipères.</p> <p>On définit 3 bases éloignées les unes des autres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les renards attrapent les poules qui attrapent les vipères qui piquent les renards. - les prises se font en décrochant le foulard de son adversaire (chaque joueur a un foulard accroché sur lui) - Les joueurs attrapés sont prisonniers et doivent être accompagnés dans la prison de leurs adversaires. L'accompagnateur ne peut pas être touché pendant le trajet. - Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre base. - La partie est terminée soit, quand une équipe est totalement prisonnière soit, à la fin du temps imparti. <p>Fin de la session</p>

	Evaluation et analyse 30 min: Tous les participants restent en cercle et analysent le jeu.
Matériel nécessaire :	De quoi délimiter un terrain en 3 zones identiques 15 Foulards (ou dossards) de 3 couleurs différentes

Annexes

I- Quelques outils et techniques d'animation

NOM DE L'OUTIL	LES OBJECTIFS	CONSIGNES A POSER POUR COMMENCER ET/OU PREPARATION.	CONTINUER SON ANIMATION.
LES POST-IT	<p>Permettre à chacun de s'exprimer.</p> <p>Faire émerger des idées de la part du groupe.</p> <p>Démarrer une démarche avec les connaissances du groupe.</p>	<p>Ne noter qu'une seule idée par post-it.</p> <p>Imposer un nombre de post-it minimum et maximum.</p> <p>Ecrire de manière lisible pour que tout le monde puisse lire.</p>	<p>On peut demander aux participants d'expliquer leurs post-it.</p> <p>On peut demander si il y a des désaccords avec des post-it, si des post-it font réagir, etc.</p> <p>On peut discuter sur la base des post-it des participant-e-s.</p>
INFO OU INTOX (VRAI OU FAUX)	<p>Valider les acquis des participants lors d'une animation.</p> <p>Mesurer le niveau de connaissance des participants sur un sujet.</p>	<p>Préparer une liste d'affirmations concernant le sujet qui va être abordé (le nombre d'affirmations dépend du temps).</p> <p>Préparer deux cartons par participant : un carton « info » et un carton « intox ».</p> <p>A chaque affirmation, les participants doivent dire si c'est une info ou une intox, c'est à dire, si c'est une information véritable ou fausse, en utilisant leur carton.</p>	<p>Cet outil est idéal en fin de séance d'animation pour mesurer la compréhension des participants de la séance qu'ils viennent de vivre.</p> <p>On peut réagir aux réactions des participants et permettre le débat entre eux ensuite.</p>
LE BRAINSTORMING	Faire produire un maximum d'idées par le groupe sur	Les participants peuvent tout dire. Ils ont le droit de se	Sur la plupart des sujets, une fois que le brainstorming est

	<p>un sujet donné. Faire émerger des représentations.</p>	<p>copier, de faire des associations d'idées. L'animateur note sur un tableau tout ce qui est dit par les participants. Limiter la durée de l'exercice.</p>	<p>terminé, il est possible de faire des regroupements de mots, des associations de mots, d'idées qui vont dans le même sens et ainsi de faire ressortir des traits communs.</p>
LE DEBAT MOUVANT	<p>Inciter les stagiaires à prendre position sur un sujet. Inciter à argumenter et à confronter leurs idées.</p>	<p>Choisir des affirmations qui font désaccord dans le groupe. Définir une ligne imaginaire au centre. Donner une affirmation aux participants qui doivent se positionner d'un côté ou de l'autre de la ligne imaginaire selon si ils sont d'accord ou pas avec l'affirmation.</p>	<p>Suite à cela on peut donner la parole aux participants qui sont moins nombreux de leur côté puis ensuite à l'autre groupe. On laisse le débat évoluer. Les participants ont le droit de changer de côté s'ils sont convaincus des arguments donnés.</p>
LE JEU DE RÔLE	<p>Inciter à argumenter et à confronter des idées. Analyser des situations.</p>	<p>Les participants devront interpréter des personnages impliqués dans une situation définie au préalable. De même, des instructions pour chaque personnage devront être préparées et distribuées aux acteurs. Les acteurs prennent place au centre de la salle et jouent la situation. Ils ne doivent pas sur-jouer. Les non-acteurs n'ont pas le droit de parler pendant la scène.</p>	<p>Ensuite, on permet un débat lors duquel on commence par les ressentis des acteurs. Il faut interdire tout commentaire sur la manière dont les acteurs ont joué. On ne confond pas l'acteur et le personnage (on donne des noms aux personnages pour cela). L'objectif du débat est d'analyser la situation et de comprendre</p>

		A tout moment, un acteur a le droit d'arrêter de jouer si il n'est plus à l'aise.	comment elle a été traitée et comment elle aurait pu être traitée.
ETUDE DE CAS	<p>Se positionner pédagogiquement sur des situations possibles.</p> <p>Argumenter son point de vue.</p> <p>Appréhender le travail en équipe.</p>	<p>L'animateur répartit les participants en petits groupes.</p> <p>Il donne une situation pédagogique qui pose problème à chaque groupe à laquelle les groupes doivent réfléchir.</p> <p>Dans le groupe, il y a le droit d'être en désaccord sur la réponse à apporter à la situation.</p>	<p>Suite au travail de réflexion, les groupes peuvent raconter à l'oral ou à travers un document support (paperboard par exemple) les réflexions qu'ils ont eu sur la situation.</p> <p>Un débat peut émerger suite à ce travail, l'animateur peut être dans une posture de relance et de questionnement des groupes.</p>

II- Fichiers d'activités

1- Jeux

Nous avons choisi ici des jeux qui ne demandent pas ou peu de matériel et qui peuvent se jouer dans n'importe quel espace : plage, milieu rural, en ville, structure d'animation, etc.

CAPUCHIN ALEMIN (Jeu sportif)

Nombre de joueurs :

De 10 à 30 participants de même âge.

But du jeu :

Etre à la fin de la partie l'équipe qui aura cumulé le plus de points.

Pour marquer un point, il faut qu'un joueur de l'équipe de relais arrive à se rendre au point de départ de l'équipe adverse. Pour cela il doit gagner tous ses duels de mains lorsqu'il rencontre des adversaires.

Matériel et terrain :

Aucun matériel, seulement un terrain dégagé et délimité.

Parcours : le jeu se déroule sur un parcours d'environ 50 mètres en forme de fer à cheval. Au départ, chaque équipe est disposée en file indienne à l'une des deux extrémités du fer à cheval.

Déroulement de la partie :

Deux équipes mixtes sont formées. Elles prennent place en file indienne derrière le premier joueur du relais de chaque équipe.

Au top départ le premier joueur de chaque équipe doit courir en suivant le parcours balisé, chacun dans un sens. Dès que ces deux joueurs se rencontrent et se font face, ils doivent effectuer un combat de main en utilisant le fameux Pierre - Feuille - Ciseau. En cas d'égalité, ils recommencent. Celui qui gagne la manche continue sa course.

Le perdant reprend place derrière la file indienne de son équipe pendant que le premier joueur de cette même file, déjà parti, essaye à son tour d'empêcher l'adversaire de l'équipe concurrente d'atteindre le point de départ. A chaque rencontre de joueurs sur le parcours, les joueurs se livrent à un combat de main.

Dès qu'un joueur d'une équipe arrive à parvenir au point de départ de l'équipe adverse alors celle-ci marque un point. Le jeu continue sans marquer d'arrêts.

Fin du jeu :

En fonction du nombre de joueurs dans chaque équipe, le nombre de manche et la durée de celle-ci est définie. A titre d'exemple, 3 manches de 7 minutes pour 20 joueurs. L'équipe qui totalise le plus de points à la fin de la partie remporte le jeu.

OU CHEN (jeu de stratégie)

Nombre de joueurs :

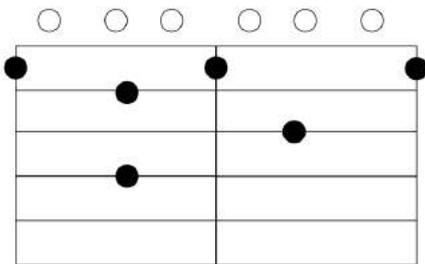
Un nombre pair entre 12 et 24 joueurs.

But du jeu :

Pour les attaquants : réussir à marquer le maximum de points en faisant des allers retours. Pour les défenseurs : réussir à immobiliser un attaquant en le touchant.

Matériel et terrain :

Pas de matériel nécessaire. Il faut marquer au sol un terrain ayant une forme rectangulaire, en laissant 3 à 4 mètres entre chaque colonne et 2 à 3 mètres entre chaque ligne.



Le nombre de ligne dépend du nombre de joueur. Le terrain ci-dessus est conçu pour 6 à 7 défenseurs car il doit toujours y avoir entre 2 et 3 lignes ou colonnes non occupées. Si vous jouez avec 11 défenseurs il y aura 3 colonnes et 9 ou 10 lignes. On ne rajoute jamais des colonnes seulement des lignes.

Déroulement de la partie :

Constituer 2 équipes ayant le même nombre de joueurs. L'équipe qui attaque, ici les blancs, se place en haut du terrain, l'équipe qui défend, ici les noirs, se positionne sur le terrain de jeu. Les défenseurs choisissent une ligne ou une colonne et ne peuvent se déplacer que sur celle-ci. Il y a au maximum un défenseur par ligne ou colonne. Certaines lignes ou colonnes resteront vides, cela est normal.

Au top départ les attaquants doivent traverser le terrain sans se faire toucher par les défenseurs. Si un attaquant est touché par un défenseur il est alors immobilisé et le jeu s'arrête. Si un attaquant réussit à faire un aller retour sans se faire toucher, son équipe marque un point. Il peut ensuite recommencer à attaquer.

Fin du jeu :

Le jeu s'arrête lorsqu'un attaquant est touché par un défenseur. On échange alors les rôles. Au début de la partie on définit le nombre de round, l'équipe ayant le plus de points à la fin de la partie remporte celle-ci.

Variantes

Variante 1: Au top départ les attaquants s'élancent sur le terrain. Si un attaquant est touché alors celui-ci est immobilisé. La partie s'arrête lorsque la moitié des attaquants est touchée. Si la partie comporte un nombre impair de joueurs on prendra toujours la

moitié supérieure.

Exemple : s'il y a 7 attaquants la partie s'arrête lorsque 4 attaquants sont touchés. Un attaquant marque un point s'il arrive à traverser le terrain, par conséquent si un attaquant réussit un aller retour il totalisera 2 points pour son équipe. Lorsque l'on marque un point on l'annonce à voix haute afin que tout le monde le prenne en compte.

Variante 2: On reprend la structure de la variante 1 en y ajoutant : Si un attaquant est touché il est immobilisé. Si un autre attaquant réussit à le toucher alors celui-ci est libéré et reprend part au jeu.

NAIN, GEANT, MAGICIEN (jeu de réflexe, sportif)

Nombre de joueurs :

A partir de 12 joueurs

But du jeu :

Faire venir l'ensemble des joueurs dans sa propre équipe.

Matériel et terrain :

Pour ce jeu, nous n'avons pas besoin de matériel spécifique. De quoi délimiter un espace au milieu et 3 bases éloignées d'une trentaine de mètres de cet espace.

Déroulement du jeu :

On fait 3 équipes, ensuite, chaque équipe va dans sa base et choisit le signe que les joueurs vont faire. Tous les joueurs d'une équipe doivent faire le même signe. Il y a 3 sortes de signes :

- Le signe des géants, les joueurs se mettent debout, sur la pointe des pieds.
- Le signe des nains, les joueurs se mettent à croupi.
- Le signe des magiciens, les joueurs tendent leurs bras devant eux.

Les nains mangent les magiciens, les magiciens mangent les géants et les géants mangent les nains.

Une fois que les équipes ont choisi leur signe, les équipes se mélangent au milieu du terrain. Au top départ, les joueurs essayent d'attraper ceux qu'ils peuvent en fonction de leur signe.

Pour échapper à leurs poursuivants les enfants doivent courir jusqu'à leur base. Les enfants qui ont été attrapés par une équipe adverse deviennent membres de cette équipe. Les équipes choisissent un nouveau signe et recommencent jusqu'à ce que tous les joueurs soient dans la même équipe.

2 - Activités scientifiques.

LA FUSEE A EAU

Une fusée à eau, c'est quoi ?

On prend une bouteille de boisson gazeuse que l'on remplit d'un tiers d'eau. Puis on met cette bouteille en pression à l'aide d'une pompe à vélo et d'un bouchon adapté. Quand on libère la bouteille, l'air sous pression éjecte l'eau et propulse la bouteille. La bouteille risque de partir un peu dans tous les sens. Pour qu'elle ait un vol plus régulier, on ajoute des ailerons à l'arrière de la fusée.

Objectifs du vecteur

La fusée à eau est un support d'initiation extraordinaire dès 7 ans !

Elle est utilisée pour son côté ludique, mais permet aussi des démarches scientifiques, telles que trouver la quantité d'eau optimum pour des performances maximum. Il est aussi possible d'embarquer une charge utile de quelques dizaines de grammes, par exemple un parachute ou un altimètre.

Mise en œuvre

L'altitude moyenne est de 20 m environ. Ainsi il est possible de lancer des fusées à eau sur un demi-terrain de football sans danger à la retombée.

Même si le mode de propulsion eau/air comprimé peut sembler moins dangereux qu'un propulseur à poudre, la fusée à eau reste dangereuse, en particulier au moment du décollage. L'animateur devra donc prendre les mesures qui s'imposent pour éviter tout accident.

Éléments constituant la fusée à eau

Le corps de la fusée est une bouteille de boisson gazeuse. C'est le réservoir d'eau et d'air sous pression, et la tuyère du propulseur.

Vous pouvez ajouter des ailerons et une ogive pour rendre la trajectoire plus stable. Les ailerons sont en balsa (bois léger), en carton fort ou en plastique. Pour l'ogive, on peut découper le haut d'une seconde bouteille (avec un cutter ou des bons ciseaux). N'oubliez pas de décorer la fusée ou d'y apporter une touche personnelle.

Assemblage des ailerons au réservoir

Il y a plusieurs solutions pour fixer des ailerons sur le corps de la fusée. La plus simple consiste à découper la partie cylindrique de la seconde bouteille, et de la placer à l'arrière de la fusée pour y fixer les ailerons. Sinon, les ailerons doivent suivre la forme du réservoir.

Il ne reste plus qu'à scotcher ou coller (néoprène, pisto-colle), sans abîmer le réservoir (attention si vous utilisez de la colle chaude).

Bouchon de gonflage

Il faut trouver un système permettant une mise sous pression. Un bouchon s'ajustant en force au diamètre de la bouteille, et une valve de vélo que l'on insère dans le bouchon de manière étanche, constituent le système le plus simple.

Pour le bouchon, le liège peut convenir, mais les bouchons tronconiques en caoutchouc utilisés en chimie sont idéaux. Pour la valve, une aiguille de gonflage des ballons peut être facilement insérée dans le bouchon.

Mise en place pour le lancement

Pour le lancement de la fusée à eau, il faut :

- Une pompe de vélo (un modèle à pied, avec un manomètre).
- Une rampe de lancement (pour contrôler l'instant et la direction du décollage).

Une rampe de lancement simple consiste en la mise en place d'une tige métallique dans le sol. Un morceau de paille fixée le long du corps de la fusée lui permet de rester en position verticale pendant l'accélération, avant que les ailerons soient efficaces.

Après avoir rempli le réservoir d'un tiers d'eau, inséré le bouchon et mis la fusée sur sa rampe, il ne vous reste plus qu'à pomper jusqu'à ce que la pression à l'intérieur de la bouteille devienne suffisante pour faire partir le bouchon : la pression est telle, que le bouchon est éjecté avec la masse d'eau contenue dans la bouteille. Le manomètre de la pompe vous permettra de vous rendre compte de la pression dans la bouteille : on atteint sans difficulté les 5 bars !

Il est conseillé de prendre quelques précautions si vous tentez de passer les 5 bars de pression : en effet, l'éclatement d'une bouteille peut se révéler dangereux.

3- Activités brise-glace.

Les objectifs d'une activité brise-glace sont les suivants : favoriser l'interaction entre les participants, dynamiser un groupe, prendre plaisir à être ensemble. D'autres objectifs plus spécifiques peuvent exister pour certaines activités.

J'APPORTE UNE LETTRE POUR...

Préparation Des chaises, autant que de participants moins une

Durée : 5-10 minutes

Taille du groupe : 20-30

Instructions :

1. Disposez les chaises en cercle.

2. Demandez aux participants de s'asseoir et, à celui qui n'a pas de chaise, de se tenir au milieu.
3. Demandez à la personne au centre de dire quelque chose comme : «J'apporte une lettre à... ceux qui portent des lunettes (... portent un pantalon ; ont une montre à leur poignet ; ou toute autre chose, selon l'imagination de la personne).
4. Tous ceux qui portent des lunettes doivent alors changer de chaise, tandis que la personne au centre essaie d'en profiter pour s'asseoir.
5. Demandez alors à la personne qui se retrouve au centre «d'apporter la prochaine lettre».
6. Arrêtez le jeu au bout de 5-10 minutes, lorsque tous les participants ont eu l'occasion d'apporter une lettre et de changer de place.

LE CLIN D'OEIL

Durée : 10-15 minutes

Taille du groupe : 5-15 participants : ce jeu nécessite un nombre impair de participants

Préparation : Des chaises, en nombre égal à la moitié des participants plus une

Instructions :

1. Disposez les chaises en cercle.
2. Divisez les participants en deux groupes ; l'un d'eux comportera une personne de plus.
3. Demandez au groupe le plus petit de s'asseoir (une chaise restera alors vide).
4. Demandez ensuite aux membres du second groupe de se tenir derrière chacune des chaises (l'un d'entre eux sera derrière la chaise vide).
5. Expliquez à présent que la personne derrière la chaise vide doit tenter «d'appeler» un des participants assis en lui faisant un clin d'œil. Celui-ci doit alors essayer de venir prendre place sur la chaise vide sans que la personne derrière lui ne le touche. S'il est touché, il doit alors revenir s'asseoir, et la personne derrière la chaise vide doit tenter d'appeler quelqu'un d'autre.
6. Si le participant parvient à venir s'asseoir sans être touché, alors la personne qui se retrouve derrière la chaise vide doit à son tour «appeler» quelqu'un.
7. Dernière règle : La personne à qui s'adresse le clin d'œil ne peut l'ignorer ; elle doit tenter de rejoindre la chaise vide.

LE SAMOURAI

Taille du groupe : plus de 6 participants

Durée : 15 min environ

Ressources nécessaires : un grand espace peu encombré

Instructions:

1- En cercle, à tour de rôle, inviter un-e participant-e à lever son épée imaginaire (bras joints levés) pendant que les deux personnes situées à ses côtés viennent la « trancher » de façon imagée.

2- Celui qui s'est fait trancher vise à son tour une autre personne avec son épée imaginaire en tendant les bras joints vers la personne visée.

4- Activités de découverte de l'environnement et du patrimoine.

LE RALLYE PHOTO

Taille du groupe : 6 participant-e-s ou plus

Durée : 1 à 2 heures.

Matériel nécessaire : un appareil photo pour 3 ou 4 personnes (le téléphone portable des participant-e-s peut être utilisé).

Instructions :

1- L'animateur/trice divise les participant-e-s en groupes de 3 ou 4 personnes et distribue un appareil photo par groupe puis il ou elle leur donne un mot. Par exemple « Tunisie ».

2- Les participant-e-s doivent partir dans le quartier en petits groupes et prendre, pour chaque lettre du mot qui a été donné, des éléments du paysage qui ressemblent à la lettre.

3- On donne un horaire de retour aux participant-e-s avant qu'ils et elles ne partent.

4- Au retour des participant-e-s, on peut faire une mise en commun et se montrer les photos qui ont été prises.

T'ES PAS CAP DE TROUVER...

Taille du groupe : 6 participant-e-s ou plus

Durée : 1 à 2 heures.

Matériel nécessaire : une fiche préparée à l'avance par groupe 3 ou 4 participant-e-s.

Instructions :

1- L'animateur/trice divise les participant-e-s en groupes de 3 ou 4 personnes et distribue une fiche par groupe qu'il a au préalable préparée. Sur cette fiche, il ya des éléments à trouver dans le quartier. Les éléments qui sont écrits dans la fiche peuvent être trouvés en demandant aux personnes dans la rue si elles savent où cela se trouve.

Par exemple :

- Le bâtiment le plus vieux de la ville.
- Le nombre d'habitants dans la ville.
- Le nom du café le plus proche.

2- Les participant-e-s doivent partir dans le quartier en petits groupes et essayer de répondre au maximum de questions dans un temps imparti.

3- On donne un horaire de retour aux participant-e-s avant qu'ils et elles ne partent.

4- Au retour des participant-e-s, on peut faire une mise en commun et se montrer les réponses que l'on a trouvés.

5- Activités média

Les activités média nécessitent un minimum de matériel. Nous avons choisi ici de mettre une activité qui peut se faire avec uniquement le téléphone portable des participant-e-s ou celui de l'animateur/trice.

STOP MOTION

Taille du groupe : 4 participant-e-s maximum par appareil photo.

Durée : 6 heures, possible de le faire sur plusieurs séances.

Matériel nécessaire : un appareil photo ou un téléphone portable (avec caméra) par participant-e. Des personnages articulés, de la pâte à modeler, de quoi faire un décor.

Instructions :

1- Les participant-e-s par groupe de 4, écrivent un scénario pour un film.

2- Une fois le scénario écrit, les participant-e-s placent le téléphone portable pour ne

2- Rapport d'activité

Nom de l'activité:	
Lieu de l'activité:	
Date de l'activité:	
Durée de l'activité:	
Nombre de participants	
Noms des partenaires (s'ils existent)	
Résumé de l'activité	
Les points positifs de l'activité	
Les points négatifs de l'activité	
Remarques pour la suite	

3- Fiche d'évaluation pour l'animateur-trice ou l'équipe.

Nom & prénom de l'animateur:.....

Lieu :.....date :.....

	Ce que j'ai bien fait	Mes difficultés	Mes idées d'amélioration
Ma relation avec les participants			
Les objectifs (étaient-ils bien définis, étaient-ils clairs, ont-ils été atteints ?)			
Equipement & Aménagement			
Autonomes des participants (avaient ils le choix ont-ils sollicité l'animateur)			
En relation sur le choix des techniques d'animation			
Le respect des règles (les participants ont-ils compris les règles, les ont-ils respectées, les règles étaient-elles claires)			

4- Fiche d'évaluation pour les participant-e-s

Titre de la session d'animation: _____

Matin ____ Après-midi ____ Date : _____ Lieu _____

Nom du l'animateur/trice : _____

Les objectifs de la session d'animation sont-ils atteints ? (c'est quoi les objectifs de cette session d'animation)

_____ OUI ___ NON ___
 _____ OUI ___ NON ___
 _____ OUI ___ NON ___
 _____ OUI ___ NON ___

Indiquez votre degré d'accord à l'égard de chacun des énoncés présentés ci-dessous, en utilisant l'échelle suivante.

SVP, formulez vos commentaires pour les aspects obtenant un résultat de 3 et moins.

1 = tout à fait en désaccord 2 = en désaccord 3 = plus ou moins en accord 4 = en accord 5 = tout à fait en accord

J'étais motivé(e) à suivre cette session d'animation	1	2	3	4	5
Je peux accéder facilement au local					
Les objectifs de la session d'animation étaient clairs et précis.	1	2	3	4	5
Le contenu de la session d'animation correspondait à mes besoins et a mes préoccupations	1	2	3	4	5
Les techniques d'animation ont favorisé l'apprentissage	1	2	3	4	5
Les exercices et les activités étaient pertinents aux objectifs	1	2	3	4	5
L'animateur/trice communiquait d'une façon claire et dynamique	1	2	3	4	5
L'animateur/trice a respecté le rythme d'apprentissage des participants	1	2	3	4	5
Cette session d'animation m'a permis d'augmenter mon niveau de connaissance et d'habileté	1	2	3	4	5

Commentaires et recommandations :

5- Des exemples de fiches techniques de préparation remplies.

Fiche d'activité : Exemple vierge

Nom de l'activité :	Type de jeu/ d'activité : Nombre d'animateurs :
Lieu de l'activité : Nombre de participant-e-s :	Date : Durée :
But de l'activité :	
Règles et déroulement de l'activité :	
Matériel nécessaire :	

Fiche d'activité : Exemple 1

Nom de l'activité : La voiture à air pulsé	Type de jeu/ d'activité : Activités manuelles Nombre d'animateurs : 1
Lieu de l'activité : Maison des jeunes Nombre de participant-e-s :12	Date : 1 Mars 2018 Durée : 2h00
But de l'activité :	Développer des compétences manuelles Développer le travail collectif
Règles et déroulement de l'activité :	<p>Accueil</p> <p><u>Présentation de l'animateur -5min-</u></p> <p><u>Présentation du cadre -5min-</u></p> <p><u>Jeu de présentation des noms -15 min :</u></p> <p>Chaque personne reçoit un carton d'environ 10 X 15 cm. Son prénom est écrit verticalement au milieu du carton. Chaque personne doit trouver des prénoms chez les personnes présentes dont la première lettre est commune avec les lettres de son prénom et doit inscrire ces prénoms horizontalement.</p> <p>Par exemple : Ali inscrit verticalement (A,L,I), Je pourrais inscrire Annour horizontalement avec mon A, Laila avec mon L, Imen avec mon I</p> <p>Session d'animation</p> <p><u>Présentation de l'activité (Instructions, matériel...) 15 min</u></p> <p><u>Création de voiture -60min-</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Découpe une paille en deux et colle les deux parties sous la boîte d'allumettes. 2) Découpe le bouchon en liège en quatre rondelles. 3) Découpe une pique à brochette en deux et insère chaque partie dans les pailles situées sous la boîte d'allumettes. 4) Enfonce les quatre rondelles du bouchon en liège dans chaque extrémité des piques à brochettes. 5) Fixe une paille au-dessus de la boîte d'allumettes et attache un ballon de baudruche à une extrémité à l'aide du scotch.

	<p>6) Gonfle le ballon en soufflant dans l'autre extrémité de la paille puis pince le ballon pour ne pas qu'il se dégonfle rapidement.</p> <p>7) Place la voiture sur un support et lâche le montage.</p> <p>Explication :</p> <p>L'air s'échappe du ballon fixé sur la voiture ce qui la propulse vivement lui permettant de rouler pendant quelques instants.</p> <p>Fin de la session</p> <p><u>Evaluation 20 min:</u></p> <p>Chaque participant prend deux post-it au moins et écrit une remarque par post-it. Au moins une négative et une positive.</p> <p>L'animateur prend tous les post-it, les affiche sur 2 colonnes, une positive et une négative. Il peut faire une synthèse des post-it devant le groupe.</p>
Matériel nécessaire :	<ul style="list-style-type: none"> - Un ballon de baudruche. - Deux pailles. - De la colle liquide. - Une pique à brochette. - Du scotch. - Un bouchon en liège.

Fiche d'activité : exemple 2

Nom de l'activité : Journée de concertation sur l'environnement.	Type de jeu/ d'activité : Rencontre - séminaire Nombre d'animateurs nécessaires : 1
Lieu de l'activité : Salle de séminaire Nombre de participant-e-s: 30	Date : 2 Avril 2018 Durée : 2h
But de l'activité :	Se former sur les questions environnementales. Avoir des réponses concrètes à apporter.
Règles et déroulement de l'activité :	<p>Accueil</p> <p><u>Présentation de l'animateur -2 min-</u></p> <p><u>Présentation du cadre -3 min-</u></p> <p><u>Jeu de présentation des participants -5 min-</u></p> <p>Chaque participant se présente en disant 2 informations justes et 2 informations fausses sur lui, et les autres</p>

	<p>participant-e-s doivent découvrir quelles sont les fausses informations.</p> <p>Session d'animation</p> <p><u>Démarche de la boule de neige : -30 min-</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Diviser les participant-e-s en groupes de 2 personnes. - Chaque groupe de deux formule 5 points pour définir l'environnement. - Faire se rassembler 2 groupes ensemble ; 2min - Chaque groupe ressort uniquement 5 points. Et on rassemble de nouveau les groupes pour obtenir 2 groupes de 4 participant-e-s. - Retour en grand groupe, chaque groupe expose sa définition. <p><u>Les tables tournantes : -40 min-</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - L'animateur-trice met en place 5 tables et sur chaque table, il nomme une problématique environnementale. Les participants se répartissent sur les 5 tables. - Pendant 15 minutes, les participant-e-s réfléchissent à des solutions concrètes à apporter. - Ensuite, les participant-e-s changent de table et complètent les solutions du groupe précédent ou apportent de nouvelles solutions. Puis ils tournent une troisième fois. <p>Retour en grand groupe – 15 min-</p> <p>Chaque groupe explique devant les autres ce qu'il y a de noté à sa table.</p> <p>Fin de la session</p> <p><u>Evaluation de la session - 10 min-:</u></p> <p>Chaque participant-e écrit sur un papier anonyme ses remarques sur la session que l'on met dans une boîte.</p>
Matériel nécessaire :	Paperboard, papier, stylos, marqueurs, etc...

Fiche d'activité : Exemple 3

Nom de l'activité : Poules, renards, vipères	Type de jeu/ d'activité : Sportif stratégique Nombre d'animateurs nécessaires : 1
Lieu de l'activité : Plage, Espaces ouvert Nombre de joueurs:15	Date : 2 Mars 2018 Durée : 75 min
But de l'activité :	Développer la coopération entre les jeunes Adopter des stratégies d'équipe

Règles et déroulement de l'activité :	<p>Accueil</p> <p><u>Présentation de l'animateur -2 min-</u></p> <p><u>Présentation du cadre -3 min-</u></p> <p><u>Jeu de présentation des participants -5 min</u></p> <p>Les participants ne se connaissent pas, le but est de réussir à former un cercle par ordre alphabétique des prénoms en commençant par le A et en finissant par le Z. Ensuite, tous les participants donnent leur nom par ordre du cercle et on vérifie que tout le monde est bien placé.</p> <p>On peut ensuite faire la même chose avec le plat préféré des participants, ou la chanson préférée.</p> <p>Session d'animation</p> <p><u>Présentation de jeu (Regèles, Zones,...) 5 min</u></p> <p><u>Jeu -30 min-</u></p> <p>3 équipes de 5 joueurs : les renards, les poules et les vipères.</p> <p>On définit 3 bases éloignées les unes des autres.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les renards attrapent les poules qui attrapent les vipères qui piquent les renards. - les prises se font en décrochant le foulard de son adversaire (chaque joueur a un foulard accroché sur lui) - Les joueurs attrapés sont prisonniers et doivent être accompagnés dans la prison de leurs adversaires. L'accompagnateur ne peut pas être touché pendant le trajet. - Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre base. - La partie est terminée soit, quand une équipe est totalement prisonnière soit, à la fin du temps imparti. <p>Fin de la session</p> <p><u>Evaluation et analyse 30 min:</u></p> <p>Tous les participants restent en cercle et analysent le jeu.</p>
Matériel nécessaire :	De quoi délimiter un terrain en 3 zones identiques 15 Foulards (ou dossards) de 3 couleurs différentes