

ANIMATION

L'animation est une branche vaste du scoutisme, mais il est utile d'être à l'aise dans le domaine pour animer des séances, des week-ends et des camps ! Il y a beaucoup de préparation et d'organisation malgré ce que l'on peut penser. La présence sur le terrain est également primordiale, il faut avoir un certain charisme et une présence de leader pour mener des jeux à bien. Il faut faire preuve de patience car parfois les participants ne comprennent pas ou ne crochent pas autant que ce que l'on aurait imaginé au thème d'un camp ou d'un week-end par exemple. Le but de l'animation c'est de transmettre un sentiment (le rire, l'amusement, l'intérêt,...) aux participants lors de chaque activités ; de leur transmettre une atmosphère en rapport avec le thème et le fil rouge de l'activité. Pour ce faire il faut également être à fond dans le rôle play !

1) Le thème :

Idée principale qui va influencer l'atmosphère de la séance ou du week-end. Il est important que le thème soit bien défini mais tout de même assez vaste pour laisser place à beaucoup de possibilités dans les divers jeux.

2) Le fil rouge :

C'est l'histoire qui va se dérouler durant l'activité, c'est un enchaînement d'étape pour parvenir à un but final. Il est important d'y ajouter des points culminants, des moments forts pour motiver les participants dans leur « quête ». Le fil rouge détermine aussi le programme (Picasso) de la séance/week-end/camp.

3) Type de jeux et activités :

Il y a divers type de jeux, il faut décider sur quel type on veut se baser pour élaborer un jeu ! En voici quelques exemples :

jeu de plateaux, sport de camp, tournois, olympiades, courses de relais, jeu de balle, course d'orientation, jeu de contrebande, jeu de stratégie, jeu de rôle, chasse au trésor, construction, activité de progression (déchiffrer des messages de morse, ...), visites diverses, piscine, excursion, bricolage, activité artistique, théâtre, tradition, jeux de société,...

4) Généralités :

Pour l'organisation d'une activité il faut se poser différentes questions :

-Quand est-ce que l'activité aura lieu ? Lors d'un camp (thème et fil rouge correspondant), jeu bouche trou, une veillée, une marche...

-Qui fera l'activité ? Une patrouille, une troupe, des Cps,... faire attention à l'âge du groupe et au nombre !

-Quel type de jeu ? Voir point 3) déterminer aussi s'il s'agit d'un jeu à l'intérieur ou à l'extérieur.

Attention également aux facteurs suivants : la saison, la météo, la durée de l'activité, le matériel,...

Mais aussi pose-toi les questions suivantes : Le groupe se connaît-il ? Qui est le boute-en-train de l'équipe ? La grande gueule ? Quelqu'un est nouveau ? Qui a de la difficulté à s'exprimer ? Ces questionnements sur ton groupe t'aideront à mieux cerner leur besoins et à te fixer des objectifs pour ta séance ou ton week-end. Un Cp est aussi responsable du bien être de chaque fille/gars dans sa patrouille et à l'ambiance de celle-ci !

De plus à chaque jeu, chaque séance ou week-end organisé, tu dois te fixer des buts et objectifs à atteindre. Le but, c'est le but de ton jeu, ce qu'il faut atteindre pour avoir gagné par exemple (il est important de bien le définir pour que les participants comprennent le jeu !). L'objectif est plus difficile à cerner, il s'agit de quelque chose de moins quantitatif, c'est ce que les participants auront acquis après ton jeu. Pour le trouver pose-toi la question suivante : à quoi va servir mon activité pour mes filles/gars ? Cela peut être très divers : se défouler, s'amuser, prendre confiance en soit, travailler son sens de la déduction, faire preuve de faire play,...

Pour finir, chaque jeu a des règles, elles sont les bases de n'importe quelle activité. Il faut qu'elles soient bien claires et bien comprises ensuite par les participants. De plus, elles ne doivent pas avantager une équipe par rapport à une autre. Cela nécessite donc de la préparation !

Tu trouveras à la page suivante un canevas pour chaque activité que tu voudras organiser, il t'aidera à ne rien oublier et à mettre en forme tes idées. Et un canevas pour tes bilans de séance (et oui des fois c'est important de revenir un peu sur son activité pour réfléchir à ce qui a bien marché ou ce qui n a pas fonctionné comme on l'avait prévu !) ☺

Nom de l'activité :		Activité de branche No :
Equipe de préparation:		
Date/heure:		Durée de l'activité:
Objectifs:		
Matériel:		Nbre d'équipes: Fonction des autres chefs:
Méthode: (Ateliers, par patrouille, petits groupés, ...) :		
Remarques: (Préparation spéciale, variante,...) :		

Mémo de préparation pour la séance (cocher ce qui est fait)

- | | | |
|--|---------------------|--------------------------|
| Information par | Chaîne téléphonique | <input type="checkbox"/> |
| Information par | Circulaire | <input type="checkbox"/> |
| Répartir les différentes tâches | | <input type="checkbox"/> |
| Tout le matériel est prévu | | <input type="checkbox"/> |
| Animation de début de séance
(en attendant que tout le monde soit là) | | <input type="checkbox"/> |
| Intermèdes prévus | Jeux | <input type="checkbox"/> |
| | Goûter | <input type="checkbox"/> |
| | Discussions | <input type="checkbox"/> |

-
- Liste des présences
 - Tickets pour les comptes
 - Bilan
 - Rangements de fin de séance
 - Activité de remplacement

Autres choses à penser :

-
-
-

Canevas de bilan de séance

Compte (de la séance)

Justificatifs/Tickets	Entrées	Sorties

Eclaireuses présentes :

.....
.....

Eclaireuses excusées :

.....
.....

Eclaireuses absentes :

.....
.....

Bilan de la séance (avec les membres de ta patrouille)

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bilan de la séance (entre CP/SCP)

.....
.....
.....
.....
.....
.....

