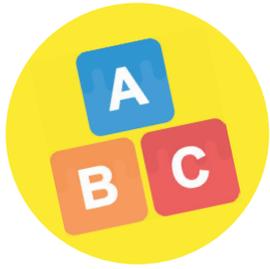


Préparer et animer une activité



Maintenant que vous avez choisi votre activité, il faut la préparer et l'animer... mais comment s'organiser et par où commencer pour essayer de ne rien oublier ? Voici une technique pour anticiper : l'ABCDEFG.

Arrangement

Réfléchis à la mise en place (l'arrangement) de ton jeu en pensant à différents éléments importants :

- Organisation spatiale : le terrain et ses limites, quels repères visuels pour celles-ci ?
- Sécurité : à quoi dois-je être attentif-ve pour que le jeu se déroule sans danger ?
- Nombre de joueurs-euses et équipes éventuelles : comment composer les groupes ?
- Le matériel.
- Le décorum : y-a-t-il un thème et comment le mettre en place.
- Les techniques d'arbitrages.

Par exemple : pour un jeu type «attaque de camp», il est nécessaire de donner des signes auditifs aux participant-e-s pour qu'ils ou elles sachent quand commencent les parties, quand retourner aux camps et quand le jeu est terminé.

But

Lorsqu'on donne des consignes, on suit l'ordre inverse du jeu. On commence par donner le but du jeu, ce qu'il faut arriver à faire. C'est la porte d'entrée pour motiver les animé-e-s à participer.

Conditions

Donne une première fois les règles du jeu.

Choisis les règles et les étapes les plus importantes, quitte à ajouter des règles et compliquer le jeu après.

Demande

Demande s'il y a des questions, ou demande à un·e animé·e de ré-expliquer.

Utilise une technique pour recevoir un premier feedback sur la compréhension de votre explication.

Commencez tout de suite à jouer après cette phase.

Essais

Quand c'est possible, faites un essais pour du beurre. Cela permet de réajuster les choses directement après l'essais.

Signolage

Durant toute la durée de l'activité, il faut :

- corriger les règles si cela ne fonctionne pas, en ajouter pour corser la partie ;
- arbitrer l'activité ;
- attirer l'attention sur la tactique et les stratégies possibles ;
- encourager.

Souvent, on observe les animateurs·trices qui terminent l'animation en disant « Euh, ben voilà, c'est fini... ». Prévoyez une belle clôture à votre activité en utilisant le décorum s'il y en a un, en observant avec les animé·e·s si le but est atteint.

G fini...