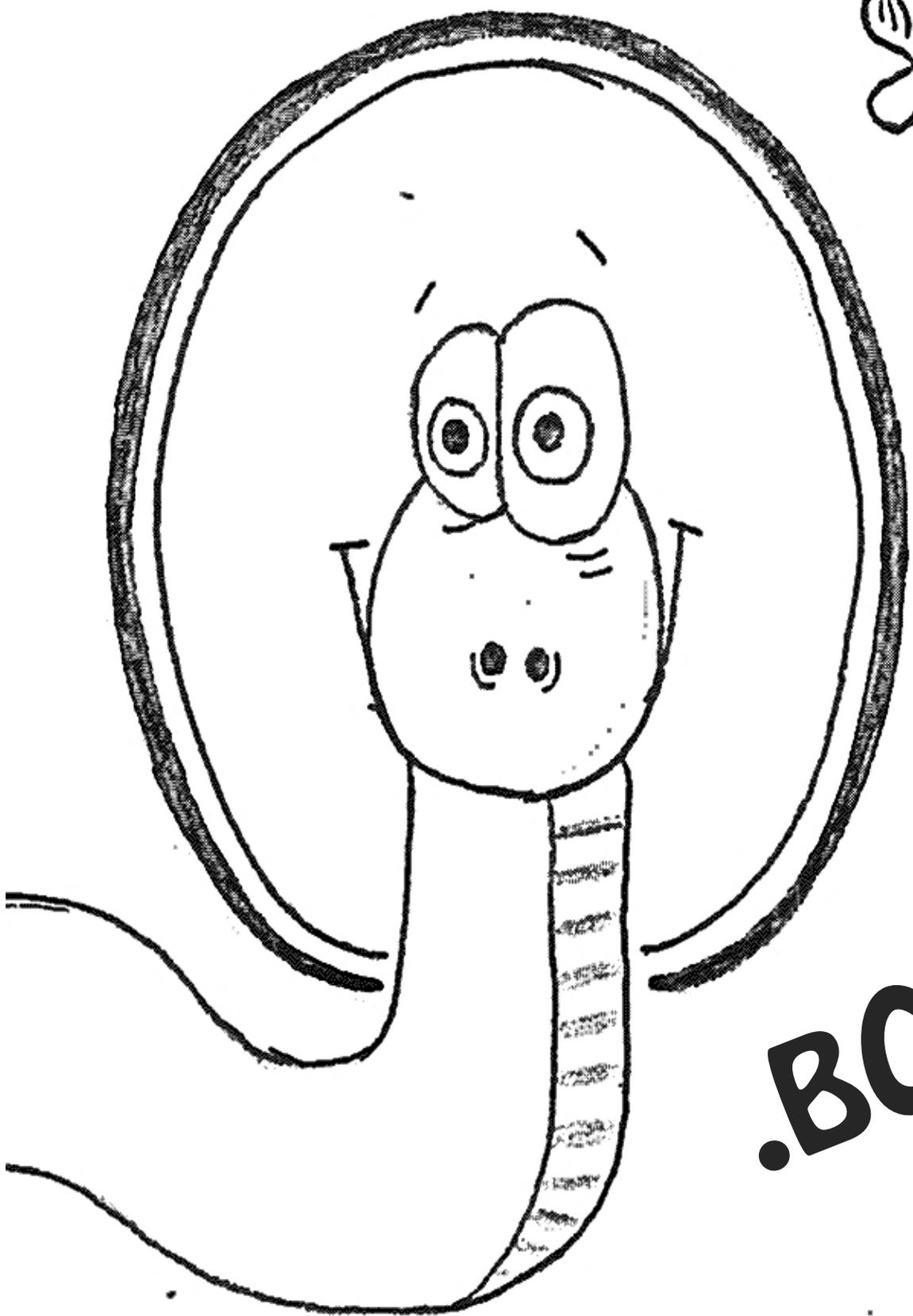


# La Boite à Outils de l'Animateur

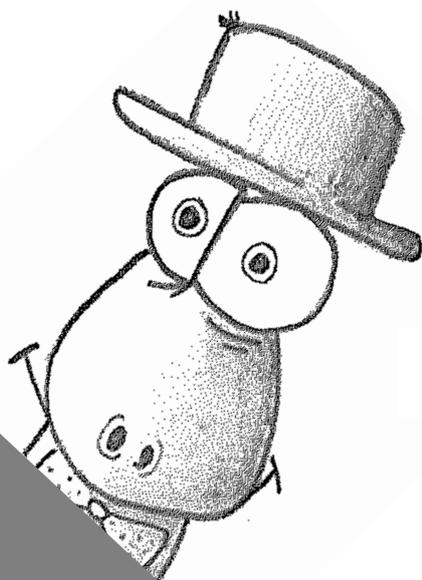
Staj



.BOA.

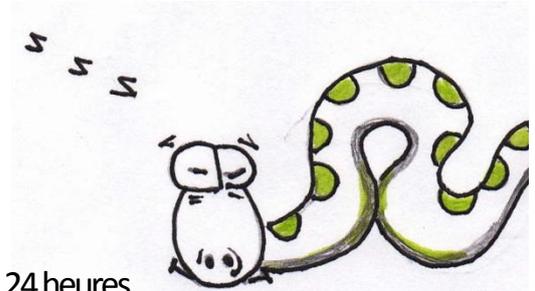
# SOMMAIRE

Le rythme de l'enfant	p.1
L'enfant de 2 à 14 ans	p.2
Astuces du BOA pour rassembler	p.3
1/ Organiser son animation	p.4
Astuce du BOA : le COMME	p.5
2/ Comment vont les enfants ?	p.6
Astuce du BOA : Radio Libre	p.7
3/ La vie quotidienne	p.8
Astuce du BOA : la roue des services	p.9
4/Animer dehors	p.10
Astuce du BOA : pour animer dehors	p.11
5/ Grands Jeux	p.12
Astuce du BOA : pour imaginer une histoire	p.13
6/Jeux de Création	p.14
Astuce du BOA : pour lire une histoire	p.15
Ressources, inspirations	p.16
Mes notes, mes pépites	p.17



*Un grand merci à FL et Manon pour leurs illustrations.*

# AU BONHEUR DES MOMES<sup>1</sup>



## Le rythme de vie de l'enfant<sup>2</sup>

Sur la planète tout est rythmé. C'est le rythme cosmique, c'est le rythme des 24 heures.

Le jour et la nuit synchronisent les états de veille et de sommeil de tout être humain.

Le socle du rythme de l'enfant, c'est l'alternance du jour et de la nuit.

Entre 6h et 8h, l'organisme se prépare, il se donne les moyens pour se réveiller. Un enfant qui n'est pas réveillé, qui n'est pas en alerte, est un enfant qui manque de sommeil.

Privilégier un lieu calme, aussi confortable et tamisé que possible pour permettre à l'enfant de s'endormir s'il en a besoin. Il faut que les enfants émergent, il s'agit d'un temps propre à chacun.

Il faut avoir un secteur propice à l'endormissement quelle que soit l'heure (voir page « Aménager l'espace »). L'enfant sera plus réceptif.

Le temps entre 11h30 et 12h, est un moment erratique (c'est à dire aléatoire, sans tendance cohérente). Les enfants ne savent pas trop quoi faire. En temps d'accueil périscolaire, à la sortie de la classe, les enfants ont envie de bouger : donner l'occasion de se défouler. C'est un temps de transition qui doit être non bousculé, non bousculant, c'est un temps de libération de ce que l'on a dans la tête, après 3 heures où le corps a été contenu. Penser à préparer un temps de restauration apaisé. Il faut réfléchir les façons à minimiser le bruit (voir page « Vie quotidienne »).

De 13h à 14h, il y-a une phase moins active, la vigilance diminue. Ce moment ne se prête donc pas à une forte mobilisation des capacités d'attention et des ressources intellectuelles. En sortant de table, les enfants doivent pouvoir trouver des lieux pour se reposer. Donner la possibilité de pouvoir entendre une histoire, un conte, une histoire drôle par un animateur ou un enfant...

Entre 14h et 16h la vigilance et l'attention évoluent toute l'après-midi. Cette évolution varie avec l'âge et les particularités des enfants.

Entre 16h et 20h, il s'agit du temps fort de l'organisme. La force musculaire est maximale. Ce temps se prête donc à l'investissement corporel et moteur : pratiques physiques et sportives.

Ces indicateurs sont une aide pour préparer ses temps d'animation. Dans tous les cas, il faut s'adapter aux besoins de l'enfant.

Un enfant de 3 à 5 ans a besoin de dormir en moyenne 12h par jour, pour cela on aménage un temps de repos après le repas de midi. A partir de 6 ans l'heure du coucher évolue : 20 heures pour 5-6 ans; 21h vers 8 ans et 22h au début de l'adolescence. L'heure du lever reste assez fixe. Et un adulte a besoin de 8h de sommeil en moyenne pour être au top de sa forme !

<sup>1</sup> Référence au Festival jeune public du Grand Bornant

<sup>2</sup> D'après la conférence d'Hubert Montagner, sur les « Rythmes scolaires, rythmes de l'enfant » le 6 novembre 2014 au Conseil Général de la Drôme

# L'ENFANT DE 2 A 14 ANS

## *Lorsque l'enfant a entre 2 et 3 ans...*

La croissance est intense et rapide, il a besoin de mouvement. Les systèmes nerveux et musculaires s'organisent. La marche et le contrôle des gestes progressent. L'enfant se fatigue vite et reste maladroit. Il a besoin d'une vie calme et de temps de repos. Le langage s'enrichit. Il a besoin de sécurité affective. L'enfant est très observateur (rôle des sens). Il possède une grande mémoire. Il est très émotif. Jusqu'à 3 ans, il a besoin de vivre à côté et non avec les autres (jeu individuel). Après 3 ans il se détache de plus en plus de l'état de bébé (autonomie d'action). Il a une forte dépendance de l'adulte. Il a besoin de repères avec un rythme de vie bien réglé.

## *...entre 4 et 5 ans...*

L'enfant exploite les possibilités de son corps. Il a une meilleure coordination, il gagne en équilibre. L'enfant oscille entre le réel et l'imaginaire. Il a une maîtrise du langage. Il a toujours besoin de sécurité d'affection, d'une vie réglée. C'est une période imaginative et créatrice. C'est l'âge du "Pourquoi ?". Il a besoin de découvrir, de comprendre le monde. Il imite le geste et la parole. C'est aussi l'âge de la fabulation. Il apprécie de plus en plus les activités collectives tout en gardant une préférence pour les jeux individuels. Il communique de plus en plus avec le langage. Il ne fait pas de différence entre garçon et fille. Il a une confiance illimitée en l'adulte, il est sensible à chacune de ses réactions.

## *...entre 6 et 8...*

L'enfant améliore ses possibilités physiques, il gagne en qualité d'adresse, d'audace, d'habileté et d'équilibre. Cependant il est toujours fatigable. Il a une grande curiosité pour le monde réel. Il détache le vrai de l'imaginaire. L'intelligence est toujours en éveil, il a une grande attention. Il se passionne. C'est l'âge des collections. Le passage à l'école élémentaire est aussi la rentrée dans la vie sociale. Il prend ses distances par rapport à l'adulte. Il verbalise de nouvelles émotions, il a de plus en plus d'échanges. Il doit y avoir des moments d'activités organisées et des moments d'activités de libre choix. On remarque la formation de petits groupes. Il a la joie d'être et de faire avec les autres.

## *...entre 9 et 11 ans...*

La croissance reprend, les organes fonctionnels se développent. Le volume du muscle cardiaque augmente. La force et la coordination progressent. L'enfant prend conscience de son corps. Il a besoin d'explications réelles des choses. L'enfant sait classer, sérier, compter,... Il domine l'espace et le temps. La connaissance de soi et du respect de soi entraîne la connaissance et le respect d'autrui. C'est à ce stade que prend sens l'organisation du groupe, de l'équipe, avec des règles bien définies et que chacun doit respecter. Il prend ses distances par rapport à l'adulte.

## *...entre 12 et 14 ans...*

C'est le début de la période pubertaire. En phase pré-pubère, il grandit vite et grossit peu. Les organes génitaux se développent. En phase de puberté, la croissance ralentit un peu. Chez les garçons, la voix mue. Chez les filles, c'est l'apparition des règles. L'enfant développe des capacités logiques et de l'esprit critique. L'influence des émotions devient prépondérante. Il s'éloigne des valeurs familiales et recherche un modèle d'adulte pour se construire. Il est en réaction par rapport à l'autorité. Il a besoin de s'affirmer. C'est une période de transition entre le monde de l'enfance et l'adolescence : premiers pas vers l'autonomie.

## ASTUCES DU BOA : pour rassembler !

Les enfants sont en temps libre, éparpillés, ou vous êtes à la fin de votre grand jeu et vous vous égosiller à les rappeler pour les rassembler. C'est souvent la mission de l'animateur qui a la voix la plus forte. Voici quelques conseils pour rassembler les enfants sans forcément avoir une grosse voix, et rendre ce moment plus ludique et attrayant pour les enfants.



### CHANTER UNE CHANSON

Un ou plusieurs animateurs peuvent commencer à entonner un air, connu ou non des enfants, en leur faisant des signes de venir les rejoindre. La curiosité de l'enfant et souvent plus forte et le résultat est assez efficace. La chanson est connue des enfants, ils vous accompagneront en chantant.

### JOUER D'UN INSTRUMENT

Un djembé, une trompette, une guitare, un trombone, une flûte, ou tout autre instrument de musique peut s'avérer efficace pour rassembler les enfants. Un animateur joue d'un instrument au point où il faut se rassembler. Le présenter aux enfants en amont, et faire des tests pour vérifier que le signal est compris.

### DONNER UN CODE

S'il se passe ceci, il faut faire cela à tel endroit! L'idée est d'associer un code à une action, à un lieu. Le principe est simple à comprendre pour les enfants. Le code peut être visuel ou sonore.

Exemples de code visuel : « Quand les animateurs se tiennent les mains et font un cercle au milieu de la cour, il faut venir le plus vite possible agrandir la ronde », « Quand je montre un panneau bleu, il faut tous se retrouver assis dans le carré bleu le plus vite possible », « Quand vous voyez un animateur déguisé traverser la cour en courant, il faut tous se retrouver sous le préau ! »

Exemple de code sonore : « Quand vous entendez le bâton de pluie, il faut se retrouver devant la porte du réfectoire », « Quand je dis rouge, vous devez tous vous asseoir en face de l'animateur »

Même chose que lorsque l'on joue d'un instrument, le code doit être expliqué aux enfants à l'avance.

### FAIRE UN PETIT JEU

Pour chaque enfant, écrire sur un morceau de papier (épais) la première lettre du prénom de l'enfant. Tracez un cercle au sol (craie, cailloux, ...). Placez les papiers au hasard autour du cercle. Chaque enfant doit identifier rapidement sa place pour le rassemblement. Suggérez aux enfants d'écrire leur prénom au verso du papier. Selon l'âge de votre groupe, vous pouvez utiliser un chiffre ou un symbole, une forme, un animal,...

# -1- ORGANISER SON ANIMATION

## **PRéPAREr**

### *Réfléchir*

Pour construire une animation, l'animateur prend en compte certains éléments : le public concerné, le nombre de participants et leurs âges, les horaires et la durée, la météo, la saison, les lieux, le matériel, etc. Ensuite, les animateurs réfléchissent ensemble pour définir ce qu'ils souhaitent transmettre ou faire vivre concrètement à l'enfant. Le projet pédagogique et les envies des enfants permettent de nourrir ce temps de réflexion. Puis l'équipe se met d'accord sur le déroulement de l'animation (les activités à mettre en place en prenant en compte une courbe d'intensité pour terminer sur un temps calme par exemple), en mettant en avant les savoirs de chacun. C'est le moment pour créer une histoire ensemble, un imaginaire... Puis on se répartit les choses à faire : qui s'occupe de quoi (activité, maître du temps, décorateur, rangement...).

### *Sensibiliser*

En amont de l'animation, les animateurs invitent les enfants à participer à l'animation. La sensibilisation doit susciter de la curiosité. Elle se fait sous différentes formes : mises en scène, décors, affiches, etc.

### *Aménager*

Le lieu est aménagé, décoré, et le matériel est disposé. L'espace est créé, une ambiance est mise en place...

## **AniMer**

### *Accueillir*

C'est l'heure ! Une horde d'enfant se précipite vers le point de rendez-vous où l'animateur déguisé en sorcier les attend (bravo, la sensibilisation a super bien fonctionné !). C'est le moment de se présenter, de récupérer des cartons d'invitation, d'installer son public, etc.

### *Débuter*

Ça devient sérieux, on parle d'une énigme, on fait des équipes, on se répartit sur des ateliers, etc. L'animation commence.

### *Adapter*

Lors de la préparation on s'est planté sur une durée de l'animation, une règle qui ne fonctionne pas (trop difficile ou trop facile), sur l'envie des enfants (ils n'adhèrent pas ou ont envie de faire autre chose)... Il va falloir réguler les règles, improviser pour que le jeu évolue et adapter pour que les enfants s'amuse (même si c'était la meilleure activité du monde, parfois il faut savoir passer à autre chose : les enfants sont fatigués, il fait trop chaud, etc.).

### *Animer*

L'animateur est présent, sécurise l'espace et est à l'écoute des enfants. Il propose des solutions, des idées, joue un personnage... Il est maître du temps, maître du jeu, rappelle des consignes, etc. Bref, il anime.

### *Conclure*

L'animation se termine par une petite conclusion, une réponse à une énigme, la fin de l'histoire ou le commencement d'une autre ...

## **FiNir**

### *Ranger*

Les enfants sont partis. Le matériel est éparpillé aux quatre coins du parc... Il faut récupérer, ranger, plier, nettoyer, pour que chacun puisse s'y retrouver.

### *Analyser*

On se prend un temps avec l'équipe et on s'interroge : qu'est ce qui a marché ? Qu'est ce que l'on transforme ? Qu'est-ce que l'on ne fera plus jamais ?

# ASTUCE DU BOA : « Le C.O.M.M.E »

**Nom de l'animation:**

« Les bêtes c'est plus fort que tout »

**Animé par :**

Tanguy et Anna

## Constat

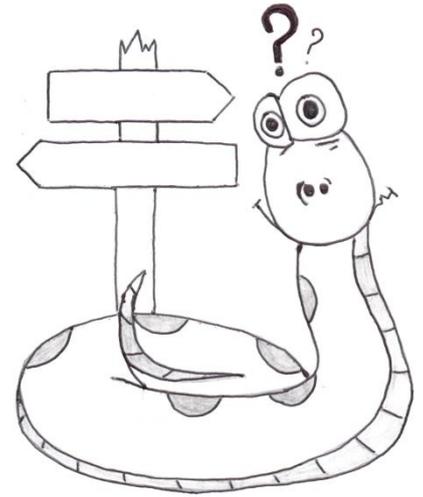
Une journée en accueil de loisirs. / 4ème jour

**Public :** 19 enfants de 6 à 8 ans originaires du quartier

Enfants qui se connaissent qui fréquentent la même école. Groupe mixte avec un peu plus de garçons que de filles. La structure se trouve dans une petite ville.

Elle dispose de 3 grandes salles d'activités.

**Matériel :** une malle naturaliste avec des outils pédagogiques, du matériel sportif, des jeux de société, des livres et des bandes dessinées, outils de dessin et peinture, cartons, malle cirque.



## Objectifs

*Ce que je souhaite apporter à l'enfant*

- 1) Identifier 5 insectes
- 2) Créer un objet ensemble

## Méthodes

## Moyens

<b>10h00</b>	Départ pour une balade nature avec observation et collecte d'insectes dans leur habitat naturel. Anna rappelle les règles de sécurité, Tanguy anime le déplacement.	Trousse à pharmacie, Fiches sanitaires, Malle Nature, Sac à dos, Boîtes d'observation et de collecte.
<b>10h30</b>	Arrivée sur site. Jeu la Chasse aux bêtes. Ensemble ils donnent les explications naturalistes et assurent la collecte des insectes.	Ballons.
<b>12h00</b>	Pique-nique sur place.	Repas, eau, gobelets, sac poubelle.
<b>14h00</b>	Retour au centre. Construction d'un Hôtel à insectes. Tanguy donne les explications et les consignes de fabrication.	Bois, marteaux, clous, paille, glaise, brique creuse, pot de fleur en terre cuite.
<b>15h30</b>	La carte d'identité de la bête. Anna fait fabriquer de vraies et de fausses cartes. d'identités aux enfants des insectes collectés.	
<b>16h30</b>	Le vrai faux des bêtes. Tanguy et Anna animent un jeu avec les cartes d'identité créées dans la salle d'activité.	Cartons, feutres, Cartes créées par les enfants, plots.

## Evaluation

Les enfants reconnaissent-ils 5 insectes différents? En parlent-ils entre eux?

Les enfants ont-ils réussi à construire ensemble un hôtel à insecte?

# -2-

## COMMENT VONT LES ENFANTS ?

### SUivi Individuel

Et pourquoi ne pas privilégier une rencontre individuelle en plus des conseils collectifs? Les Ecologistes de Leuzière ont mis en place un outil pour permettre un suivi individuel pendant le séjour: le « Comment ça va ? ». Les enfants sont invités à venir voir un animateur de leurs choix pendant un temps libre. L'idée est de pouvoir dire comment on se sent dans le séjour. Par exemple, l'animateur peut demander à l'enfant comment ça se passe : avec les autres enfants, avec les animateurs, dans les tentes ou dans les chambres, les repas, s'il va aux toilettes (et oui, si c'est un séjour, ça peut être un vrai problème), les activités... *L'intérêt est de pouvoir répondre aux difficultés de l'enfant pour qu'il se sente au mieux dans l'ACM.*

### TemPS DE RéGulaTion

Ces temps de régulation permettent aux enfants de s'exprimer sur l'accueil. Ils prennent différentes formes : cercle de parole, conseil avec un bâton de parole, un vote pour donner son avis, etc. Les temps de régulation sont conseillés tous les jours. Les animateurs peuvent s'adapter aux attentes et aux problèmes exprimés. Ces temps d'échanges permettent de décoder pourquoi tel enfant ne participe pas aux activités (manque d'intérêt, besoin que l'on s'occupe davantage de lui, etc.). Les enfants s'expriment sur les règles de vie, discutent sur ce qui va et ce qui ne va pas, cela peut régler ou prévenir les conflits. L'animateur peut mener les premiers temps d'échanges puis laisser la place à l'enfant.

### BiLan AveC Les EnfaNTS

A la fin d'une période (de vacances, d'un séjour, du mois...), le bilan est un moment où chaque enfant peut donner son avis sur le temps qu'il a passé. Les animateurs ou les enfants notent les retours. Le bilan peut aborder différents points : rythme, groupe, règles de vie, animateurs, thématique, activités, repas, temps libres et temps calmes... Les envies seront prises en compte pour les prochaines périodes d'accueil.

### GEstion De ConFlit

L'animateur ne se positionne pas toujours comme médiateur, notamment lorsqu'il n'est pas témoin du conflit. Il peut mettre en place des systèmes pour que les enfants discutent et tentent de résoudre leur conflit. Par exemple, « un enfant interpelle un animateur pour une dispute » : on est à l'écoute sans jugement, ni prise de position, et on demande à l'enfant d'aller chercher les autres enfants impliqués. Lorsque les enfants sont sur le chemin pour revenir vers l'animateur, ils discutent de leur conflit, le dialogue est enclenché.

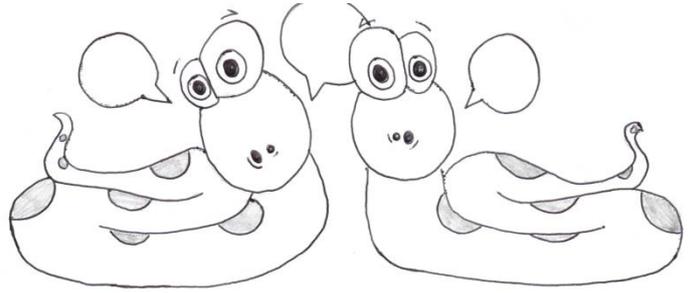
A l'école du Colibri (située à Grâne, 26), l'éducation à la paix est expérimentée. Dans une salle, un mur des émotions permet aux enfants de définir dans quel état ils se sentent (en colère, triste, content, fatigué,...). Un enfant qui verbalise son émotion est

souvent mieux compris. Il y-a aussi le coin nommé « Le Blabla » où les enfants commencent à s'expliquer par « J'ai été blessé quand... ». D'autres affiches donnent des conseils aux enfants à « se défendre sans faire mal », « se protéger », etc. Lorsqu'un enfant ne se sent pas bien ou qu'il est énervé, il peut se réfugier dans un endroit qui se nomme « le coin du beau » (plusieurs objets que les enfants trouvent beaux sont exposés). La contemplation de cet endroit a pour but de l'apaiser et *de se retrouver en paix avec lui-même*. Un autre exemple, dans les séjours vacances de Cité d'enfants, certains enfants sont désignés comme « ambassadeurs de paix ». Ils sont médiateurs pour les enfants en conflit. Ils participent à des temps de réflexion avec les animateurs pour résoudre un problème suite à une règle qui n'a pas été respectée.

## ASTUCE DU BOA : « Radio Libre »

### OBJECTIFS

- Être écouté et savoir écouter les autres (mise en place d'un bâton de parole pendant les conseils...)
- Élaborer et appliquer des principes de la vie collective (construire des règles de vie et en débattre ensemble)
- Vivre des temps de décision collective, pour que les enfants choisissent et décident ensemble
- Exprimer ses ressentis, ses besoins en terme de rythme de vie et ses envies (exposer ses idées, ses humeurs,...)



### Déroulement

La Radio Libre se fait avec 2 chroniqueurs : l'un pour donner la parole et l'autre pour noter ce qui se dit.

#### Générique de rassemblement

L'émission démarre par une chanson, un rythme, une percussion corporelle... Les animateurs et les enfants se mettent en cercle. Une fois tout le monde installé, le chroniqueur prend la parole. Le micro (par exemple : une pomme de pin accroché à un bâton) permet d'avoir la parole.

**Deux chroniqueurs prennent l'antenne** (des animateurs dans les premiers temps et des enfants ensuite)

L'un anime l'échange en donnant le micro et l'autre écrit dans le carnet de bord les points qui sont abordés. La première question est toujours la même : par exemple, *avez-vous bien dormi ? Ou quelle est la météo des humeurs aujourd'hui ?* Puis un ordre du jour est établi.

#### Différents ordres du jour possibles

\*Des questions ? Des problèmes (règles de vie, groupe, activités,...) ? Des propositions ? A chaque question, les enfants qui souhaitent s'exprimer lèvent la main et le chroniqueur note les prénoms pour que l'animateur radio donne la parole et n'oublie personne. Cela permet à chacun d'être écouté.

\*Les activités de la journée (les envies), les règles de vie (problèmes, « les boulettes », et propositions, « les bancos »), les métiers (cuisiniers, serveurs, horlogers, photographes, chroniqueur de « Radio Libre », etc.)

\*Pour faire un bilan ; l'idée est d'aborder : les activités/ le groupe/ les animateurs/ les repas, goûters / les métiers/ le rythme / les temps libres...

### Variantes

Intégrer des chroniques plus légères pour rythmer : défilé des objets perdus, météo présentée par des enfants, boîte aux lettres (messages ou dessins destinés à une personne ou à l'ensemble du groupe), etc.

### Remarques

Ne pas hésiter à faire des petits groupes pour avoir un meilleur échange. Par exemple, pour créer les règles de vie (abordées le premier jour) il est préférable de se mettre en petits groupes. Un animateur est avec 4 ou 5 enfants. Ils réfléchissent aux règles de vie qu'ils aimeraient avoir. Ils les écrivent et les transcrivent au grand groupe. Puis dans un deuxième temps, il faut les mettre en forme (affiche, maquette, etc.). Il faut qu'elles soient visibles, modifiables, attractives, pour que chacun se les approprie.

# -3-

## LA VIE QUOTIDIENNE

### DoNner Envie de FAirE

Pour que les services de la vie quotidienne fonctionnent, les enfants doivent participer à la mise en place du fonctionnement, dès le premier jour. La création des métiers et des temps d'invention de l'esprit de l'accueil donnent envie : par exemple, les métiers « d'organiseurs »<sup>1</sup> peuvent réfléchir à la journée type, l'organisation de la vie quotidienne, la liste d'activités et les métiers à créer dans la vie de l'accueil. Le rôle de l'adulte est d'amener l'enfant à être peu à peu autonome pour : donner le signal du temps du repas, mettre la table, présenter le menu, faire la vaisselle, préparer le goûter, ...

L'animateur fait émerger et aborder les difficultés dès les premiers jours pour trouver ensemble des solutions. Les animateurs doivent garantir que ça se passe bien, il ne faut pas laisser le groupe en galère sinon le service devient une « corvée », une « tâche » qu'on n'a pas envie de faire. On peut déjà faire attention à parler de « service » plutôt que de « tâches ». « Rendre service », c'est faire preuve de partage et de solidarité. Alors qu'une « tâche » peut dévaluer ces gestes fondamentaux. Si un enfant se porte volontaire pour un service ou vient aider spontanément les copains, l'animateur peut valoriser les efforts. Il faut rendre ces moments agréables : mettre de la musique ou chanter au moment de la vaisselle, faire une thématique pour la mise de table (saison, camping, plage, médiéval, ...), un mime pour présenter les menus...

*L'animation du quotidien c'est participer au repas, aménager un lieu, préparer le goûter, faire la vaisselle à plusieurs, écrire un carnet de bord... L'intérêt de la vie quotidienne c'est apprendre à vivre ensemble. Ces rituels participent aussi à ce que chacun trouve sa place et illustrent ce qu'il peut donner aux autres.<sup>6</sup>*

### Organiser la Vie Cof' cof'

Pour organiser la vie quotidienne, commencer par lister les « services » possibles : mettre la table, le goûter, ranger les livres, faire la météo ... et réfléchir à un modèle d'organisation par jour ou par semaine. Ensuite il est possible de constituer des groupes d'enfant.

On peut afficher un visuel, à un endroit suffisamment accessible pour qu'il soit identifié de tous, pour que l'enfant sache quel est son service ou sa mission du jour.

Les animateurs peuvent inventer des systèmes pour que la vie quotidienne se déroule le mieux possible. Par exemple, mettre des balais de couleur par salle (le jaune ne sert qu'au réfectoire et le vert à la salle d'activité), créer un code pour les éponges (les éponges blanches nettoient les tables de repas, les vertes les tables d'activités, les bleus les lavabos), ...

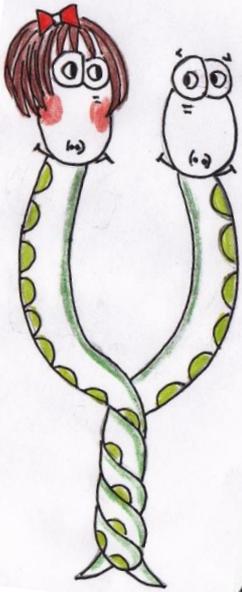
Informez les enfants pour préserver l'environnement : les poubelles de tri bien identifiées (faire un jeu les premiers temps : une boîte à déchets avec différents objets à mettre dans la bonne poubelle avec du verre, papier journal, sac plastique...), sensibiliser à la gestion de l'eau et de l'électricité. L'animateur doit montrer l'exemple et être cohérent, sinon ce n'est pas utile.

Une fois le fonctionnement mis en place et les outils donnés aux enfants, on discute du fonctionnement. Dans ces temps d'échanges, les enfants peuvent parler des difficultés mais aussi proposer de nouveaux services et inventer des métiers qui les font marrer.

<sup>6</sup> Livre « Sortir ! Tome 1 : sorties journée, bivouacs et mini-camps », Editions Ecologistes de L'Euzière, page 15

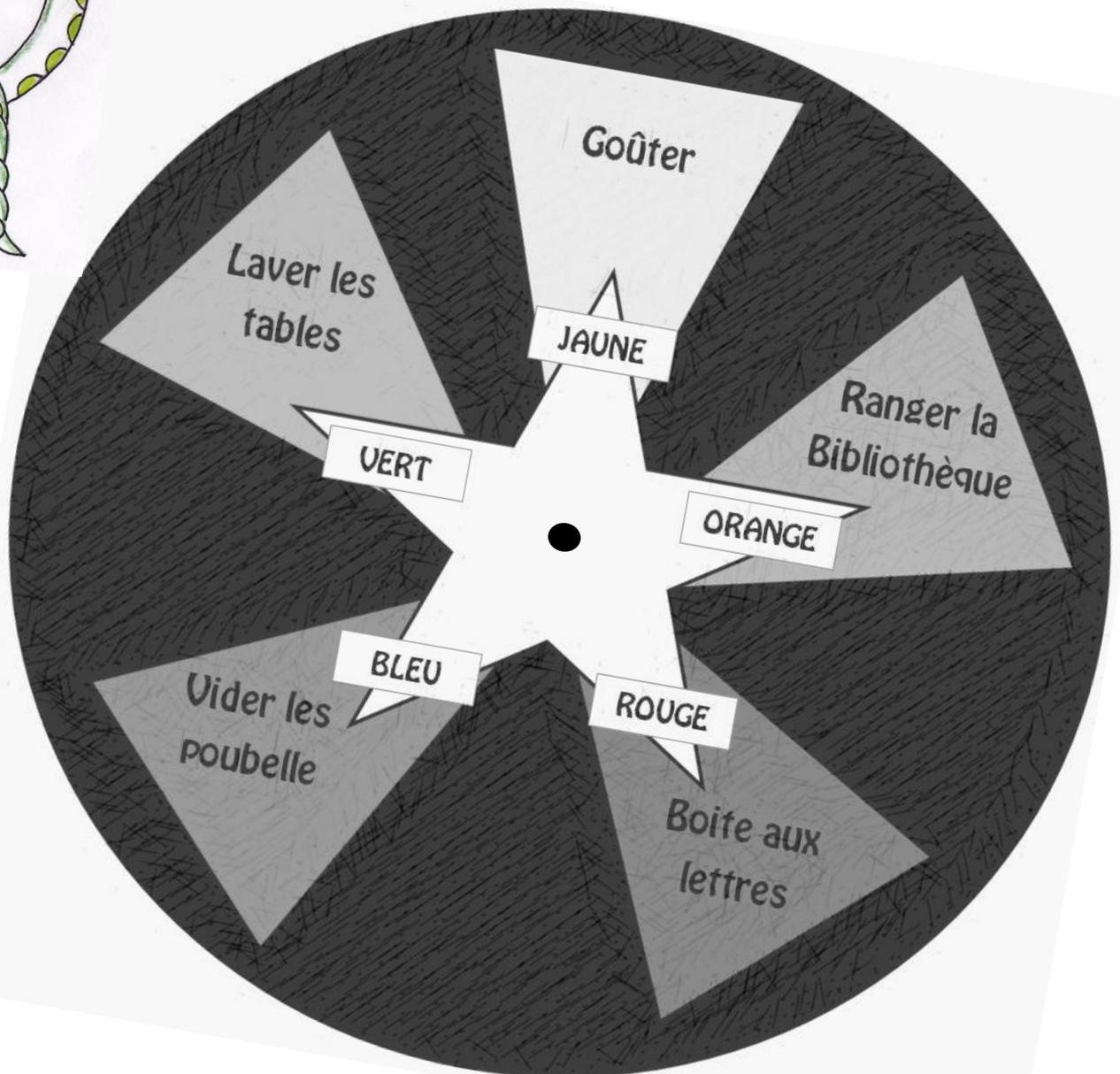
<sup>7</sup> Métier utilisé dans les séjours de l'association Cités d'enfants (26), [www.citesdenfants.com](http://www.citesdenfants.com)

## ASTUCE DU BOA : « La roue des services »



### On se rend service !

Chaque branche de l'étoile représente un groupe d'enfants.  
Jour après jour la roue tourne et les groupes changent de service...

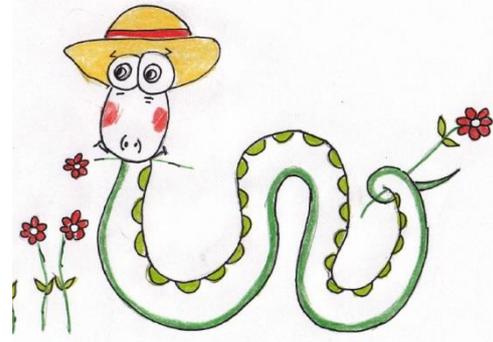


### A vous de jouer !

Sur chaque ACM, un outil des services peut se créer : en accueil de loisirs, en séjour vacances...  
Et sur le cycle Péricolaire, le partage de services s'organise aussi : ranger le matériel, laver les tables, des enfants responsables de l'affichage des menus, etc.

# -4-

## ANIMER DEHORS



### LE DehOrS, ça Rend plus Fort !

On sort des murs, pour découvrir l'extérieur : hors du centre, du quartier, de la ville, ... Dans ces espaces ouverts, publics, on peut tisser des liens avec tout ce qui nous entoure. La rue, le parc, le marché, la forêt et les chemins sont accessibles à tous.

On vit de plus en plus à l'intérieur: transports, école, bureau, maison, multimédias. Le temps passé à l'extérieur s'est donc réduit. Depuis quelques années des études scientifiques révèlent que la nature a un effet bénéfique sur la santé et qu'à contrario, sans contact avec la nature nous perdons notre vitalité<sup>8</sup>.

Les temps de loisirs en ACM offrent l'occasion de sortir : balade, petit et grand jeux dehors, randonnée, vélo, ... ou simplement un temps libre dans la nature.

Sortir, que l'on soit dans la nature ou en ville, c'est une rencontre avec le vivant et les éléments. Loin des écrans et des claviers, les sorties dans la nature c'est être dans le réel : la beauté du ciel, l'eau à approvisionner, le goûter dans l'herbe, l'oiseau sur sa branche... *Le séjour dans la nature, c'est être branché sur le réel sans cache ni filtre, à pleins poumons, pleins yeux, pleines sensations et pleines joies, pour des relations vraies.*<sup>9</sup>

### La nature c'est le bonür<sup>10</sup> et le patrimoine donne la banoine

La nature et le patrimoine sont des super terrains de jeux: explorer, comprendre, mobiliser ses sens...

Les enjeux éducatifs sont nombreux : avoir un autre regard sur les lieux du quotidien, découvrir la nature environnante (les animaux, les végétaux...), découvrir l'Histoire, les contes et les légendes...

Le dehors, que l'on soit dans une ville, un village ou dans la nature, interpelle notre imaginaire, nos émotions et nos ressources intellectuelles. Il y-a une diversité de choses à découvrir, à exploiter, le « dehors » est une source d'inspiration et d'apprentissages.

Sortir dans la nature permet de s'interroger : d'où viennent nos aliments ? Où disparaissent nos poubelles ? Comment sont fabriqués les objets du quotidien ? ... Un lien se construit avec les choses qui nous entourent (terre, eau, espèces, ...). Avoir un contact direct avec la nature, de manière régulière, encourage à la protéger. La création des « coins nature » dans l'école ou l'accueil de loisirs permet aussi de renouer le lien entre les enfants et la nature.

Sortir en ville ou dans son village permet de porter un nouveau regard sur les lieux du quotidien : détailler l'architecture (de l'école, du quartier, du village...), rechercher la signification des noms de rue, parcourir les rues à la recherche des détails inconnus ... Explorer les traces de la ville, c'est connaître l'espace dans lequel on vit.

<sup>8</sup> Référence dossier « Le syndrome de manque de nature », par le Réseau Ecole et Nature, Juin 2013.

<sup>9</sup> Livre « Sortir ! Tome 1 : sorties journée, bivouacs et mini-camps », Editions Ecologistes de L'Euzière, page 13

<sup>10</sup> Référence au spectacle de clown de Rosie Volt « La nature c'est le bonhür ».

## ASTUCE DU BOA : pour animer dehors

### Jeu Nature : La Carte Postale Nature

**Déroulement :** 20 à 45 min. Fabriquer, en amont, une carte (papier épais de 10 cm sur 15 cm) et coller une bande de scotch double face sur tout le long. Montrer comment marche le scotch double aux enfants, en faisant un exemple (en collant un trèfle par exemple). Donner à chaque enfant une boîte d'œufs pour ramasser des petits éléments de la nature. Quand la boîte est remplie, les enfants viennent chercher la carte postale nature et collent délicatement les éléments 1 à 1, en ne mettant pas de terre ni de sable sinon ça ne colle plus ! Eviter de décoller et recoller. L'animateur doit insister pour que ce soit des éléments très petits, fins, légers et plats (pas de cailloux, glands, écorces...). Expliquer que plus il y aura de couleurs différentes, plus ce sera joli. Préciser qu'on peut faire quelque chose d'abstrait, ou inspiré du réel. Ça peut aussi être un souvenir de quelque chose que l'on a adoré faire ici...

**Variantes :** Quand c'est fini, on peut écrire son prénom et le nom de son œuvre sur la carte postale, et la mettre dans un joli coin de nature ou on ouvre le musée, on fait un vernissage... On observe les œuvres et leurs noms en prenant le goûter.

### Jeu Patrimoine : le Rallye Photos

**Déroulement :** 30min. au minimum. Prendre en photo des détails d'un village, d'un quartier ou d'une école (une dizaine, une vingtaine ou plus). Préciser des détails en fonction de l'âge des joueurs.

L'animateur cache quelque chose près de chaque endroit photographié : une question, une énigme à résoudre, une petite étiquette comportant un symbole... Les photos se présentent sur une feuille A4 (une dizaine d'images par feuille). Un numéro est à attribuer à chaque photo. Une feuille de route  
Les équipes doivent consulter les photos une à une et essayer de deviner où le détail se trouve (par exemple la fontaine de la place du village). Les photos peuvent être accompagnées d'une petite légende pour orienter. Sur chaque lieu découvert, l'équipe recherche une enveloppe dans laquelle se trouve la question, l'énigme à résoudre ou recherche un symbole affiché. Les joueurs inscrivent la réponse sur leur feuille de route ou dessinent le symbole trouvé.

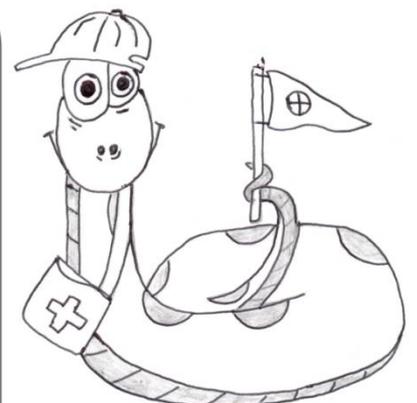
**Variante :** à la fin du jeu, les équipes peuvent s'associer pour reconstituer une phrase dans son intégralité, une énigme, un début d'histoire...

### Tenue de l'animateur

**Tenue :** Montre, Tenue pratique, Casquette, Bonnes chaussures

**Sac à dos :** Trousse à pharmacie (avec liste des éléments de la trousse et fiche de soin), Eau, Mouchoirs / papiers WC, Fiches sanitaires ou liste de présence et téléphone des parents, numéros d'urgence et du centre, Téléphone (chargé !), Goûter et gobelets, Argent, Sac en plastique, Couteau, Ficelle, Gilet fluorescent.

**En fonction de la saison :** Crème solaire, K-way, 2-3 casquettes en suppléments... Et informer les familles pour prévoir les vêtements des enfants adéquats aux temps (s'habiller. etc.).

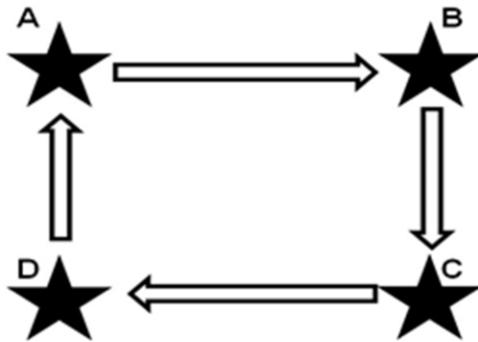


Et maintenant on joue ! Petits conseils pour bien jouer:  
 - Connaître la durée, le nombre et l'âge des participants  
 - Identifier le matériel et les espaces dont on dispose  
 - Définir une structure de grand jeu

### Les Structures de GRrands Jeux

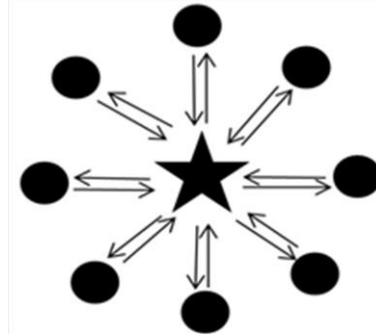
#### Jeu de prise (Poule renard vipère)

Les jaunes attrapent les bleus, les bleus attrapent les rouges, les rouges attrapent les jaunes. Chaque camp est délimité. Nombre d'équipe infini : 3, 4, 7 ...



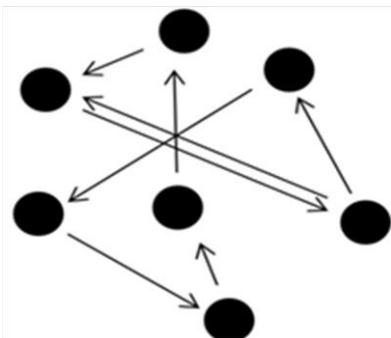
#### Jeu en étoile (le jeu de l'oie)

Les participants ont un point central qu'ils rejoignent après chaque atelier. C'est à cet endroit qu'ils connaîtront la destination de leur prochain atelier.



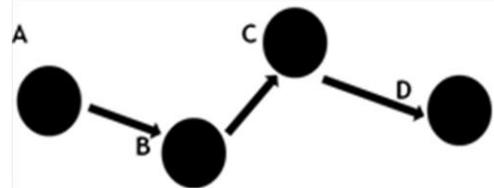
#### Structure libre (kermesse libre)

Les enfants évoluent librement entre les différents ateliers. Un animateur peut se retrouver à chaque stand pour animer, sinon laisser par écrit ou par un dessin une explication, une règle.



#### Jeu de piste (carte au trésor)

Jeu qui consiste à chercher, sur un itinéraire balisé par le meneur de jeu, des indices sous la forme de signes ou de messages écrits.

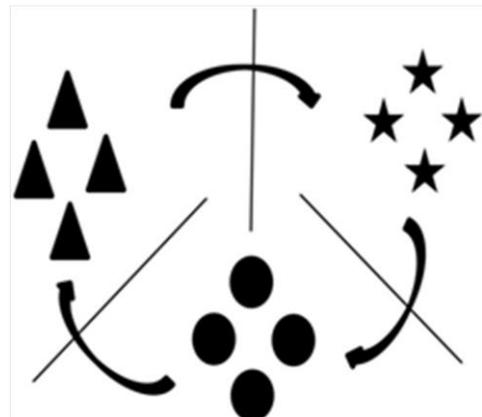


#### Jeu d'opposition (olympiade)

Deux équipes qui s'affrontent autour d'ateliers, de jeu, de relais, de défis définis par le meneur. Une équipe est désignée gagnante.

#### Jeu de roulement

En groupe ou par équipe les participants doivent retrouver leur point de départ. Chaque équipe à une feuille de route. Rotation toutes les 10 minutes.



# ASTUCE DU BOA : imaginer une histoire pour un grand jeu

## 1 : Trouver un univers

Par exemple : les pirates, les bonbons, les surfeurs, les animaux, le casino, les elfes et les lutins, le cabaret, les espions, l'espace, le cirque, la forêt, ... Une fois l'univers trouvé, faites un brainstorming en notant tous les mots qui vous passent par la tête pour définir l'ambiance de cet univers.

## 2 : Se créer un rôle

Pour se créer un personnage on peut faire une carte d'identité avec : type de personnage (humain, animal, fleur...), nom, prénom, âge, métier, passion, traits de caractère, ce que l'on aime et ce que l'on n'aime pas dans cet univers, idées de costume et d'accessoires.

## 3 : Définir ses Alliés

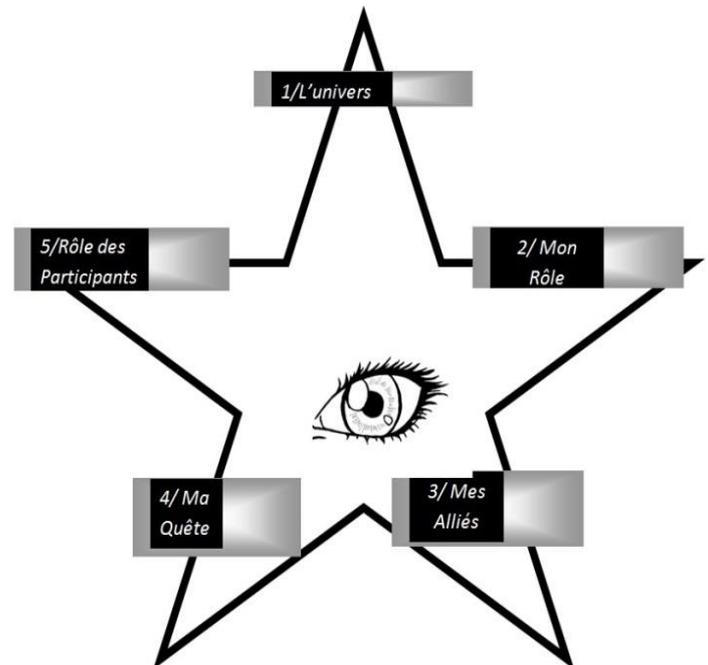
Quels liens existent-ils entre les différents personnages ? Ils sont de la même famille, du même métier, ils sont ennemis ou amoureux, ou ils ne se connaissent pas du tout... Imaginer leurs relations.

## 4 : Inventer Ma Quête

A partir du brainstorming de l'univers, des différents personnages et de leurs relations, quel événement particulier (disparition d'un personnage, d'un objet, apparition d'un élément perturbateur, ...) va susciter l'intérêt des participants ?

## 5 : Donner un rôle aux participants

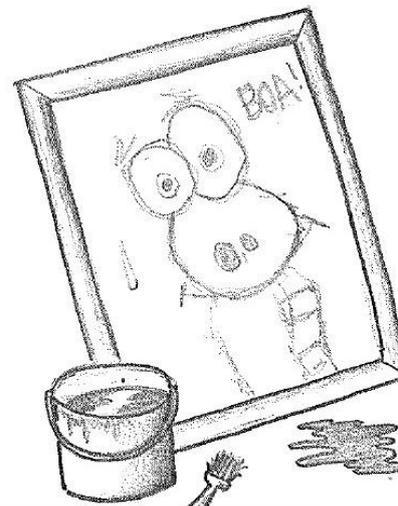
Plonger les participants dans un rôle, c'est aussi la garantie de les faire participer au grand jeu. Sont-ils tous enquêteurs, responsables d'un objet, de quelqu'un, ou fagotérateurs (à vous de définir ce que c'est !)?



Pour vous rappeler de ces différentes étapes il est possible de reproduire dans une salle animateur cette étoile.

**Votre mission :** mettre des étoiles dans les yeux des enfants !

# -6- JEUX DE CREATION



## Le Super Pouvoir de la CréatioN

Les activités créatives peuvent être celles que l'on réalise avec des ciseaux, de la peinture, du tissu,... Bref avec des outils et de la matière. Mais ce sont aussi celles que l'on réalise en se racontant des histoires, en jouant un rôle, en chantant, ... Bref en utilisant le corps et la parole.

Ces types d'activités se retrouvent sous le nom « d'ateliers d'expression ». Mais, dit comme ça, ça donne pas toujours envie. Pourtant ça peut être des moments jubilatoires et libérateurs. « Libérateur » parce que ça peut libérer l'enfant de ses émotions et de ses doutes. Cela peut l'aider à s'ouvrir aux autres et lui donner confiance pour entrer en contact avec le monde qui l'entoure.

*(...) l'acte de créer est un atout indispensable à l'apprentissage, à l'équilibre, au bien vivre, à la socialisation et à l'estime de soi de tout être humain.<sup>10</sup>*

## AtelieRs d'ExpresSioN

Pour peu qu'on crée un monde imaginaire et que l'animateur propose une histoire délirante, l'animation d'expression peut rendre curieux et donner envie à n'importe quel enfant.

Pouvoir parler et s'exprimer librement, permet de construire le fondement de la pensée.<sup>1</sup> La liberté langagière peut se retrouver à travers la narration : sketch, conte, raconter son week-end... *Donner l'espace de parler, de raconter ce que l'enfant a entendu, à travers des ateliers d'expression permet de libérer des émotions : joie, colère, tristesse, peur...*<sup>11</sup> Les ateliers d'expression peuvent développer l'écoute des autres, le sens du rythme, la capacité à se situer dans l'espace (moi avec les autres et les objets dans un espace environnant) et la prise de conscience d'une harmonie collective. Donner un outil pour parler, c'est donner à n'importe quel enfant, avec ce qu'il est et ce qu'il a, le droit de s'exprimer. A nous de jouer.

## Les bouQuins, c'est MaliN !

*Les temps de loisirs c'est bon pour la lecture ! Pas d'effort, pas de stress, l'animateur lit, écrit pour les enfants. L'enfant choisit sa lecture, entre un grand jeu et un goûter, quand il veut, parce que c'est les vacances. Du temps pour lire, raconter, écouter, réfléchir... c'est du temps pour « se pauser », se reposer<sup>12</sup>.* Les livres, qu'ils soient mis à disposition des enfants ou lus à voix haute, animés et mis en scène, constituent des supports d'échanges, de réflexions et de découvertes. L'animateur sélectionne et varie les supports, les genres, les images, les auteurs... Les images et les histoires sont des moteurs de créativité, on y puise des tas d'idées pour construire, inventer, créer (marionnettes, technique d'art plastique, ...). Ils sont supports d'échanges, de complicités entre enfants, avec les adultes. Pour avoir envie de lire, il faut les faire vivre les livres. Leur disposition et les temps de lecture sont des bons moyens pour y parvenir (lecture à haute voix par l'animateur ou par un enfant ou par un parent).

<sup>10</sup> Journal de l'animation, Septembre 2015, n° 161

<sup>11</sup> Hubert Montagner, lors de la conférence sur les « Rythmes scolaires, rythmes de l'enfant » le 6 novembre 2014 au Conseil Général de la Drôme

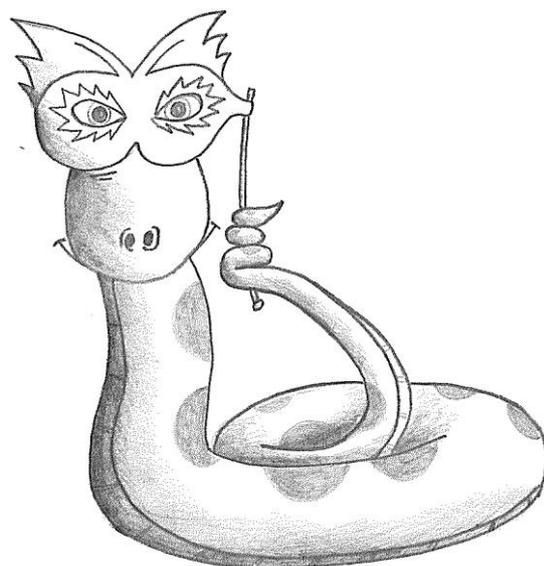
<sup>12</sup> *L'équipée Livres, Animations Lecture/Ecriture, Juin 2005, p15 et p16.*

## ASTUCE DU BOA : pour lire une histoire

### **LiRe une Histoire, ça se PrépARE**

En premier lieu, avant de proposer une histoire aux enfants, c'est bien d'en prendre connaissance avant de les lire aux enfants, ça peut éviter quelques mauvaises surprises.

Aménager l'espace pour rendre votre histoire. Il est plus facile pour l'enfant de se concentrer sur une histoire lorsque l'ambiance est plutôt tamisée (Attention au Néon !). Puis veiller à ce que les enfants soient bien installé ; coussin, chaise, couverture, ...



### **Quelques Conseils de lecture à un Groupe**

#### **Pour apaiser les enfants ou les préparer au sommeil**

Le positionnement de l'animateur doit être proche des enfants. On peut les disposer autour de nous. Prendre une voix douce, pas la peine de parler fort. Privilégier une histoire plutôt longue (10 à 15mn). Si l'on souhaite que les enfants ferment les yeux, cela ne sert à rien de montrer les images. Seule, notre voix doit susciter l'imaginaire des enfants.

Pour les plus petits afin de les endormir, éviter toute histoire qui fait peur, ou des histoires qui parlent de Maman et Papa, ... Privilégier une histoire qui invite à rêver.

#### **Pour parler d'un sujet particulier**

Il existe des histoires sur tous les thèmes ; le loup, fille-garçon, les rêves, la mort, les animaux, les plantes, les couleurs, les addictions, ... Demander des conseils à une bibliothèque près de chez soi permet de trouver le bon livre. Dans ce cas il est conseillé de lire l'histoire en montrant les images. Pendant la lecture vous pouvez même demander aux enfants ce qu'ils voient, et leur interprétation du texte. A la fin de la lecture, demander aux enfants ce qu'ils ont retenu, ce qu'ils ont compris, ce qu'ils ont aimé ou moins aimé...

### **Se mettre en scène**

Lorsque l'histoire est courte, on peut même l'apprendre et la mettre en scène. Il est tout à fait possible de changer les mots, ils sont un support mais il n'est pas obligatoire de lire à la lettre chaque phrase de l'histoire. On peut aussi créer des ombres chinoises pour accompagner le conteur, faire une balade contée, etc.

# Ressources, inspirations

## Les partenaires :

DDCS 26, BP 2108, 33, avenue de Romans 26 021 VALENCE Cedex. Tel : 04 26 52 22 80

DDCSPP 07, 7 boulevard du Lycée, BP 730, 07 007 PRIVAS. Tel : 04 75 66 53 00

CAF 26, 10 rue Marcel Barbu 26023 Valence cedex 9.

CAF 07, BP 121, 27 avenue de l'Europe 07101 ANNONAY CEDEX.

## Ça nous inspire :

Cité d'enfants, Nyons (26) :

[citesdenfants.com](http://citesdenfants.com)

Le Mat - Vieil Audon, Balazuc (07) :

[www.levielaudon.org](http://www.levielaudon.org)

Les Amanins, Grâne (26) :

[www.lesamanins.com](http://www.lesamanins.com)

Mediacom, Le Teil (07) :

[www.mediacom.com](http://www.mediacom.com)

Les Ecologistes de L'Euzière, Prades-le-Lez (34) :

[www.euziere.org](http://www.euziere.org)

La Maison de Courcelles, Courcelles /Aujon (52) :

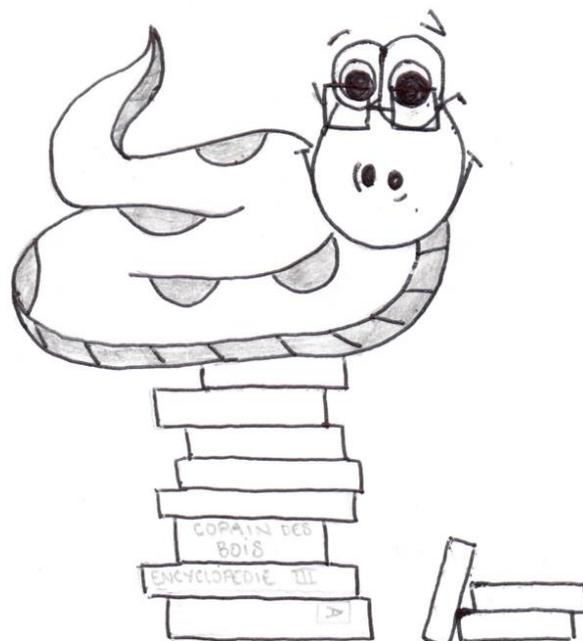
[maisondecourcelles.fr](http://maisondecourcelles.fr)

Journal de l'animation :

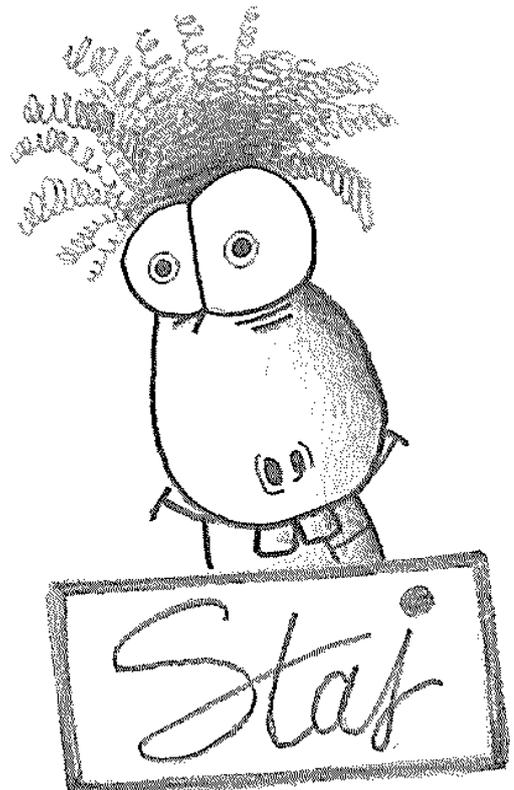
[www.jdanimation.fr](http://www.jdanimation.fr)

Réseau Ecole et Nature, « Dynamique Sortir ! » :

[reseaucoleetnature.org](http://reseaucoleetnature.org)



**Mes notes, mes pépites :**



**Le BOA a été créé par STAJ Rhône-Alpes, en partenariat avec :**

**la Direction Départementale de La Cohésion Sociale et de la  
Protection des Populations de l'Ardèche (DDCSPP 07),**

**la Direction Départementale de La Cohésion Sociale de la  
Drôme (DDCS 26),**

**la Caisse d'Allocations Familiales de l'Ardèche (CAF 07),**

**et la Caisse d'Allocations Familiales de la Drôme (CAF 26).**

**Association STAJ Rhône-Alpes**

7 rue Pierre Julien

26 200 MONTELIMAR

04 75 00 59 74

[www.staj.asso.fr/montelimar](http://www.staj.asso.fr/montelimar)

