

Préparation et animation d'une activité

PRÉPARER

Système de **classement**

- Alphabétique
- Par âge (indicatif et adaptable)
- Par axe
- Par risque

Structure des feuilles d'activité du classeur

- Pictogrammes
- Objectifs
- Participant·e·x·s / Durée / Matériel
- Déroulement du jeu
- Questions pour mener la discussion

Ce qu'il faut ajouter lors de la construction de l'activité (sur une feuille complémentaire)

- Adaptation du déroulement (toujours en deux temps distincts : le jeu et la discussion) suivant les objectifs (quelles compétences visées ?), participant·e·x·s, contextes et matériel
- Cadre (bienveillance, respect, confidentialité)
- Échappatoire
- Potentielle(s) trame(s) de discussion (thématique-s)

Quelles questions se poser lors de la préparation

Pourquoi faire une activité Voilà et comment la choisir ?

- Une activité voilà répond à des objectifs clairs qui doivent être compris et pris en compte durant l'animation du jeu et de la discussion.
- Elle participe à **développer** des compétences particulières (lesquelles ?), à **sensibiliser** certains domaines (lesquels ?)
- Elle vise à questionner les émotions ressenties et pourquoi / comment ?

Où et quand se déroulera cette activité ?

- Contexte de l'activité
 - Du moment de la journée (après et avant quel type d'activité)
 - Du lieu (dehors, dedans, sous tente, etc.)
 - De la disposition (debout, assis, couché, en cercle, etc.)
 - Des temporalités (durée à disposition)

Avec qui aura-t-elle lieu ?

- Contexte du groupe
 - Connaissance, nombre, motivation
- Contexte personnel
 - Limite & état personnel
 - Posture vis-à-vis du groupe
 - Expérience des animateur·rice·x·s

Dans quelles conditions ? Quel est le cadre de l'activité ?

- Climat de confiance et de sécurité à établir & maintenir
 - Confidentialité
 - Principe d'écoute mutuelle, de non-jugement
 - Parler en je
 - Exclusion des comportements hors du cadre (après rappel)
- Possibilité de la non-participation
- Permettre l'échappatoire

Quelles responsabilités ont les animateur·rice·x·s ?

- Sur le déroulement
 - (1) introduire, (2) ouvrir puis clôturer un espace de jeu, (3) ouvrir puis clôturer un espace de discussion, (4) conclure l'activité.
 - Responsable du cadre et de son maintien
 - Garant·e·x de la circulation de la parole (silence, passage de la parole à autrui)
- Sur leur posture
 - De modérateur·rice·x (animer, pas participer)
 - Même hauteur d'yeux des participant·e·x·s
 - Langage adapté (verbal, non verbal, paraverbal)
 - Écoute active
 - Non-jugement (positif et négatif) : accueillir, mettre en valeur, encourager, poser des questions

ANIMER

Une activité voilà est TOUJOURS composée de deux moments particuliers et dissociables :

1. Le jeu

Qui permet de vivre, d'expérimenter des émotions via des situations fictives, des exercices, des outils/objets dans un cadre posé.

2. La discussion

Qui permet de revenir sur le vécu des participant·e·x·s (les ressentis, les émotions) durant le jeu précédent, ce qui peut potentiellement faire écho plus largement à leur propre vécu et être partagé (si envie) à ce moment-là. Cependant, la discussion est pensée pour être axée sur le jeu la précédent pour ainsi répondre aux objectifs de l'activité.

Animer un jeu (max la moitié du temps à disposition)

1. Poser le cadre et expliquer le jeu
2. Le jeu
3. Clôturer le jeu

Animer une discussion

1. Poser le cadre
2. Modérer la discussion

Lancer la discussion

- Comment avez-vous vécu le déroulement de cette activité ?
- Qu'est-ce que ce jeu vous a évoqué ?
- Qu'est-ce que vous pensez de ... ?

Alimenter la discussion

- Accueillir : remercier, encourager, laisser de l'espace
- Questionner : ce qui est dit, le ressenti
- Reformuler : rebondir sur ce qui est dit sans viser particulièrement
- Revenir au jeu : questionner une autre facette, autre chose mobilisée
- Laisser des silences
- Donner la parole à certains groupes : distincts lors du jeu, celle et ceux qui n'ont pas encore pris la parole, etc.
- Viser les émotions vécues et les objectifs de l'activité

Trucs à ne pas faire

- Valider/ invalider le ressenti d'autrui
- Participer, donner son avis, partager son expérience
- Débriefer de l'activité

Terminer la discussion

- Synthèse
- Message(s) clé(s)
- Question, réflexion qui pourrait être continuée
- Clôturer la discussion

TERMINER

Quand le temps est écoulé

- Rappeler le cadre de l'activité (confidentialité, respect, non-jugement)
- Remercier les participant·e·x·s
- Clore l'activité et dissoudre le groupe

Si l'activité échappe aux modérateur·rice·x·s

Quand est-ce que la discussion nous échappe ?

- Quand on débrieife de l'activité ;
- Quand une personne est visée ;
- Quand on ne parle plus en « je » mais en « tu » ;
- Quand on coupe la parole ;
- Quand ça devient trop pour le/la modérateur·ice·x ;
- Si des confidences faites deviennent trop lourdes pour les autres participant·e·x·s ;
- En résumé, quand le cadre n'est plus maintenu malgré des rappels.

Comment mettre fin à l'activité dans ce cas-là ?

- Oser clôturer même si la discussion est courte
- Lancer les participant·e·x·s sur la vie de camp (chercher du bois, ranger, faire à manger...)
- Rappeler le cadre et proposer une écoute bienveillante pour celle et ceux qui le souhaiterait sur une plage horaire définie (parler de ce qui a été ressenti et non de ce qui a été dit)
- Rappeler le cadre de l'activité (confidentialité, respect, non-jugement)
- Remercier les participant·e·x·s
- Clore l'activité et dissoudre le groupe