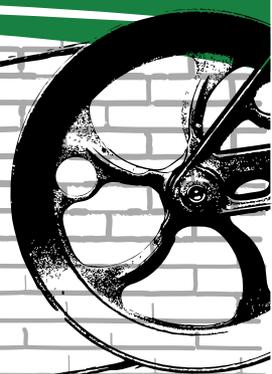


# ANIMATION De FOULE



# ANIMATION DE FOULE



## DANS CE FASCICULE...

**1- Introduction**

**2- Quand animer une foule?**

**3- Types d'animation**

**4- Les sept piles pour survoler une animation**

**5- Trucs pour une animation de foule efficace**

**6- Parler fort**

**7- Le trac**

**8- Étapes pour planifier une animation**



## INTRODUCTION

Quoi faire pour unir les élèves d'une école et renforcer l'esprit d'appartenance? Une animation de grand groupe!

La personne qui anime un grand groupe a deux objectifs principaux :

1 - Amener le groupe à atteindre un but. Le but peut être aussi simple que de jouer à un jeu, de créer un cri de ralliement, de chanter une chanson à répondre ou d'encourager ceux et celles qui participent à une activité.

2 - Assurer la satisfaction du groupe, c'est-à-dire divertir, faire rire, augmenter l'énergie et avant tout créer un climat d'unité et un esprit de groupe.

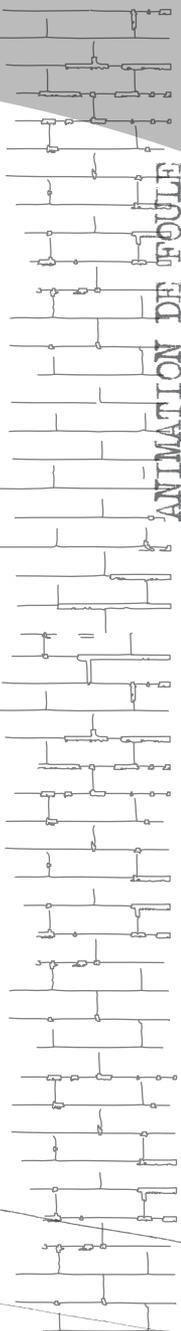
N.B. Ne pas oublier que l'animateur.trice est indispensable à l'esprit d'école, car à chaque fois qu'il ou elle réussit à faire vivre un moment d'esprit de groupe à l'école, il ou elle aide à bâtir un sentiment d'appartenance. En participant activement et positivement à une activité à l'école, l'élève s'y identifie et exerce son propre leadership en encourageant d'autres élèves à participer.

## QUAND ANIMER UNE FOULE?

Dépendamment du but de l'animation, voici quelques suggestions de moments durant lesquels faire une animation de foule :

Les regroupements scolaires :

- les assemblées générales
- les ralliements de « pep »
- les fêtes
- les journées de carnaval



Les activités spéciales :

- les journées thématiques
- entre les numéros d'un spectacle amateur ou d'un défilé de mode
- des concerts
- des « danse-thons »
- des danses ou le bal des finissants
- la semaine d'accueil pour les nouveaux.velles élèves

Les temps morts :

- Le matin avant les classes
- l'heure du dîner
- les périodes libres
- pendant les sorties de classe
- dans les autobus scolaires

## TYPES D'ANIMATIONS DE FOULE

### 1. L'activité Flash

Plus il y a d'activités, plus il y a d'esprit et plus les gens verront que la vie étudiante est active. Des journées complètes d'activités, c'est formidable, mais ce n'est pas toujours possible. Les activités flash constituent une option intéressante pour organiser un maximum d'activités dans un minimum de temps. Les activités flash ont trois objectifs principaux :

1. Créer des habitudes de participation active chez les élèves et les profs;
2. Faire rire et développer l'esprit de groupe en découvrant les talents cachés des unes et des uns tout en faisant connaître une bonne centaine d'élèves au reste de l'école pendant l'année;
3. Développer une certaine fierté de l'école en faisant de l'animation farfelue et variée.

Parce qu'elles n'exigent pas beaucoup de temps ni de préparation (1 à 3 heures), et parce qu'elles ne durent que 15 à 20 minutes, les activités flash peuvent se dérouler aux



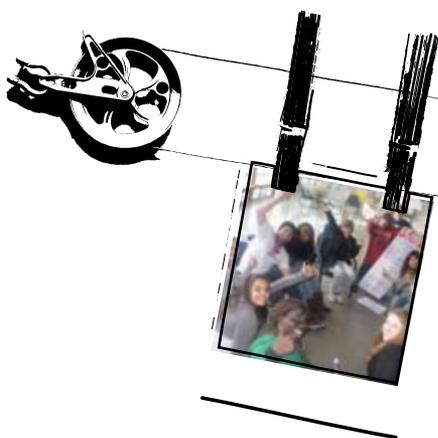
deux semaines! Donner rendez-vous au public au même endroit et à la même heure à chaque fois, par exemple dans la cafétéria le mercredi midi (ça deviendra vite une habitude). Se placer debout sur une table, en plein milieu de la cafétéria et foncer! (Sans un peu d'audace, l'esprit d'école ne s'améliorera jamais...).

Ce qui compte le plus avec les activités flash, c'est d'être innovateur.trice et créatif.tive, de garder un élément de « surprise » et de rejoindre le plus de monde possible!

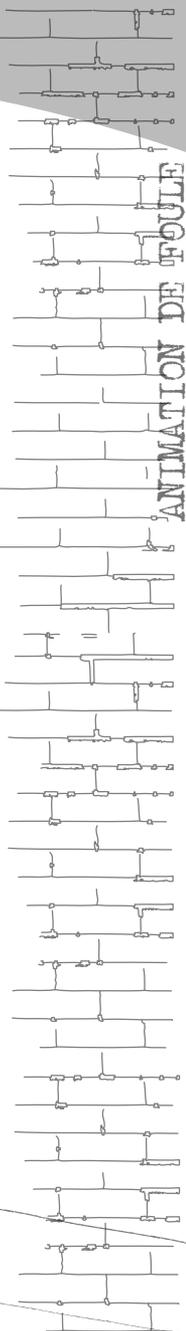
## 2. Les jeux coop

Les jeux coop ont pour but d'encourager la participation et l'entraide d'un maximum de personnes. Ces activités servent à la création d'un esprit d'équipe par l'entremise des défis de groupe et développent l'initiative grâce aux jeux brise-glace. Souvent, ces jeux encouragent un groupe de participant.e.s à mieux se connaître tout en s'amusant!

Un énorme avantage est que ces jeux peuvent se jouer en petit groupe ou avec plus de 100 personnes. Ils nécessitent peu de matériel, si ce n'est que de l'enthousiasme et de l'initiative de la part des organisateur.trice.s et participant.e.s.



Pour le bon déroulement du jeu coop, il est essentiel d'être bien préparé. Il faut préparer le matériel, le local et surtout les participant.e.s ou la foule! Le facteur le plus important sur lequel repose le succès de l'activité? Soi-même! Il faut s'assurer de bien connaître le jeu, avoir de la confiance et de l'enthousiasme. En autres mots, il faut s'amuser; c'est après tout l'objectif de ces



activités.

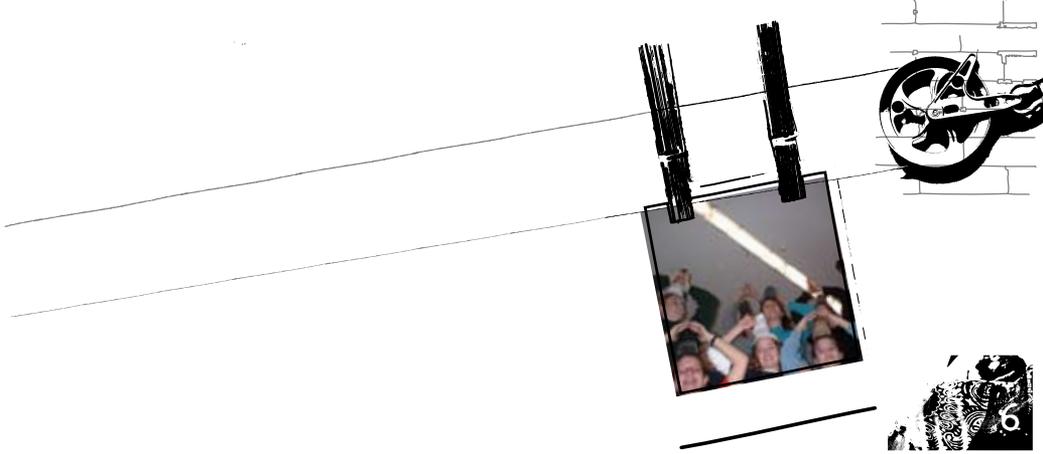
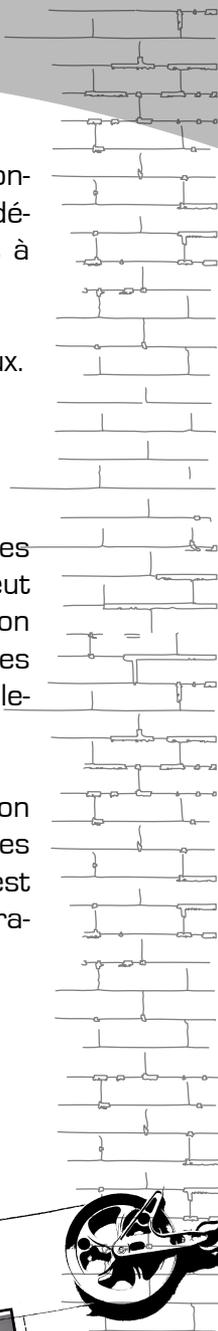
Souvent, une personne suffit pour animer l'activité. Par contre, 3 à 5 personnes peuvent assister s'il faut faire une démonstration. Tout dépend du nombre de participant.e.s à animer durant le jeu.

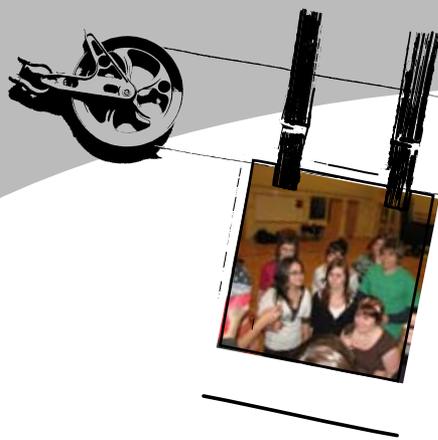
Voir le fascicule « Jeux coop » pour des suggestions de jeux.

### 3. Cris de ralliements

Le cri de ralliement sert, comme le nom le dit, à rallier les gens et à créer une identité et de l'esprit d'équipe. On peut s'en servir lors de moments clefs, par exemple, lorsqu'on veut attirer l'attention du groupe, lorsqu'on est avec d'autres groupes afin de signaler notre présence ou encore, simplement pour mettre du piquant au sein de l'équipe.

Il est d'autant plus facile si l'on utilise l'air d'une chanson bien connue et que l'on change les paroles pour qu'elles s'appliquent à l'activité et à l'équipe en question. L'idéal est que le cri de ralliement soit court, plein d'énergie et mémorable.





## LES SEPT PILES POUR SURVOLTER UNE ANIMATION

### 1- Être visible.

Puisque le langage corporel est hyper important, tout le monde doit pouvoir bien voir la personne qui parle et donne les instructions. Un-

epersonne qui ne peut pas voir sera portée à moins écouter et à déranger les autres. Il est donc primordial de se placer à un endroit où tout le monde pourra facilement voir.

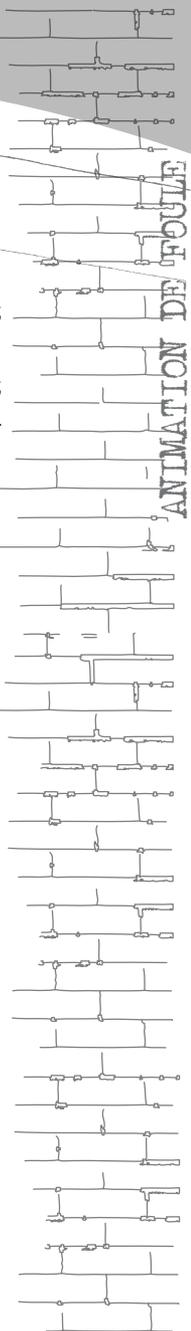
- Se placer plus haut que les participant.e.s. Une table solide ou une estrade sont préférables à une chaise, car elles permettent de se déplacer et d'être actif.ve sans avoir peur de tomber. Il y a plein d'autres options : la scène de l'école, des marches, une colline, etc. Il est d'ailleurs absolument essentiel de s'assurer que la surface est stable!

- Se placer parmi un cercle (et non dans le milieu du cercle). Cette façon de faire permet de voir tout le monde. S'il y a plus d'un.e animateur.trice, ils et elles devraient se disperser parmi les autres dans le cercle afin de mieux s'intégrer au groupe et d'en équilibrer la dynamique.

### 2- Attirer l'attention du groupe.

Pour attirer l'attention de tout l'auditoire afin d'expliquer quelque chose, il faut s'assurer d'avoir un silence complet avant de commencer. Cependant, il ne faut pas oublier que lorsque le groupe est très grand, il est difficile d'avoir un silence total. Il sera donc davantage important d'attirer l'attention du groupe.

- Attirer l'attention de la foule d'une façon spontanée, énergique et originale. Utiliser un grand bruit, un cri, une trompette ou de la musique, arriver dans l'entrée à bicyclette avec la mascotte de l'école, en courant dans la cafétéria



ANIMATION DE FOULE



avec l'équipe d'animation, en costume et maquillage, en grimant sur des tables aux quatre coins de la cafétéria, etc.

- S'assurer d'avoir le silence avant de commencer. En commençant à animer pendant que la moitié du groupe discute, il y a de bonnes chances que les gens vont continuer à discuter pendant que les directions sont données. Il faut parfois insister pour avoir l'attention. L'attention complète d'une cafétéria remplie d'élèves démontre déjà beaucoup d'esprit de groupe. C'est une étape importante à franchir pour la réussite de l'activité.

### 3- Garder l'attention du groupe avant de continuer.

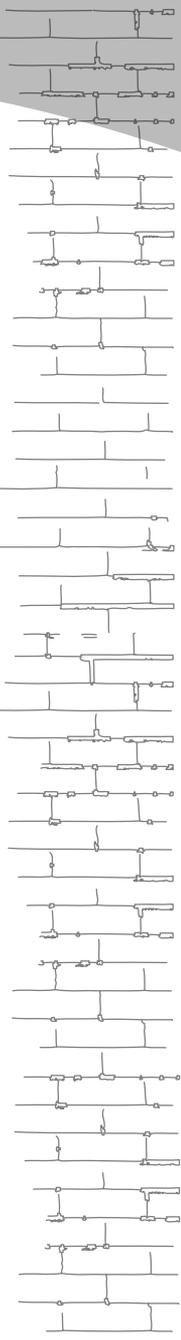
Une fois que l'attention de la foule est captée, il faut animer tout en conservant son attention! L'attention du groupe permet de procéder plus rapidement et de passer à l'action sans tarder.

Si certain.e.s décrochent, il faut les raccrocher avant de continuer pour qu'ils et elles ne dérangent pas les autres, pour conserver l'esprit de groupe et pour assurer une meilleure participation à l'activité.

- Être sensible aux réactions du groupe. Si des participant.e.s parlent lors des explications, il est possible qu'ils et elles ne comprennent pas. Une bonne manière de les raccrocher est de demander : «Est-ce qu'il y a quelque chose que tu n'as pas compris?»

- S'intégrer au groupe afin de mieux impliquer les participant.e.s. Les nommer dans les exemples aide à garder leur attention. Aussi, demander « OK? » à chaque étape provoque habituellement un « OK! » de la part de la foule. Quand la foule fait trop de bruit, il ne faut pas élever la voix pour essayer de les enterrer. Il faut plutôt avoir recours à la pile no deux et recommencer par attirer leur attention.

-C'est l'animateur.trice qui est responsable de l'animation



et non le groupe. Être confiant.e et utiliser la bonne humeur pour s'assurer que le groupe est toujours intéressé.

- Ne pas crier. Il y a une différence entre crier et projeter la voix. Si un micro ou un mégaphone (porte-voix) est utilisé, ne pas mettre le volume trop haut. C'est déplaisant et ça peut pousser la foule à se boucher les oreilles!

#### 4 - Plus le groupe est grand, plus il faut parler lentement.

Il y a souvent des obstacles à la communication, comme la distance du groupe, l'écho de la salle, le bruit et surtout le fait qu'il est difficile pour les participant.e.s de donner des rétroactions (comme poser des questions).

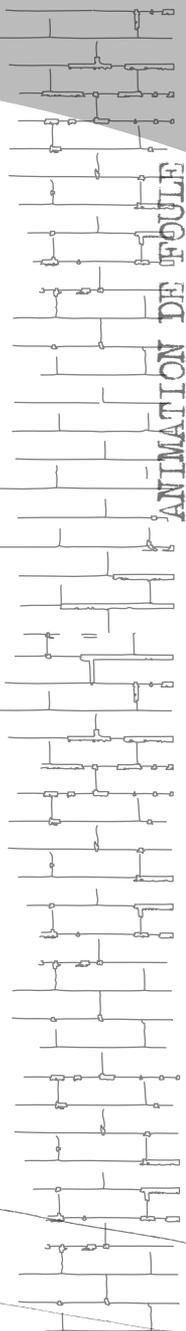
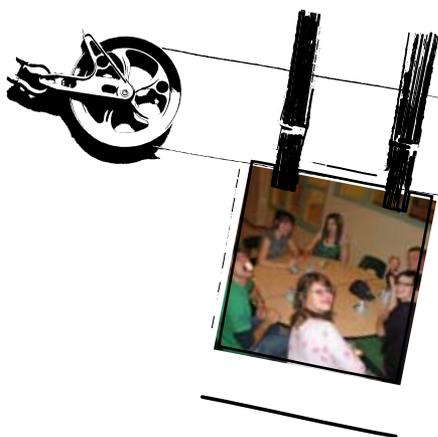
- Plus le groupe est grand et distancé, plus il y a de bruit, plus un point est important ou compliqué, plus il faut parler lentement!

- Répéter les explications. Un groupe est souvent à la fois visuel et auditif. Il faut donc répéter les explications de l'animation à quelques reprises et de différentes façons afin d'assurer la compréhension de tous et toutes.

- S'assurer que le groupe a compris. Arrêter entre chaque étape d'une explication pour demander du feedback. « Est-ce que c'est clair? » « Oui! » Arrêter de temps en temps pour

aller chercher des cris de ralliement encourage les participant.e.s à suivre et à rester intéressé.e. En plus ça donne de l'énergie et permet aussi de s'assurer d'être sur la bonne voie.

- Articuler! Chaque fois que le groupe double en nombre, il faut redoubler d'effort pour bien prononcer toutes les syllabes.



- Gesticuler! Quand on voit moins bien le visage de la personne qui parle, elle doit s'efforcer de gesticuler. Les gestes corporels accentuent et animent la parole pour la rendre plus claire et dynamique. Comme dans le débit de parole et l'articulation, plus le groupe est grand et distancé, plus il faut exagérer les gestes.

- Mais attention : en exagérant trop, il se peut que le groupe s'ennuie, se sente insulté et infantilisé, et carrément perdre intérêt. Parler lentement peut aussi donner l'impression d'être insincère. Il faut donc choisir un débit qui est approprié au groupe et à la situation.

## 5 - Parler autant pour les yeux que pour les oreilles.

Il est important d'être aussi visuel que possible, et ce, pour plusieurs raisons. Si le groupe ne comprend pas ce qui lui est dit, il pourra peut-être mieux comprendre ce qui lui est montré.

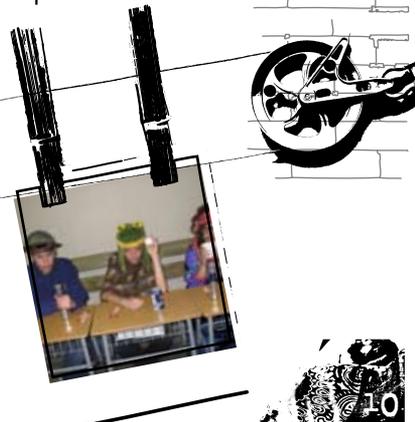
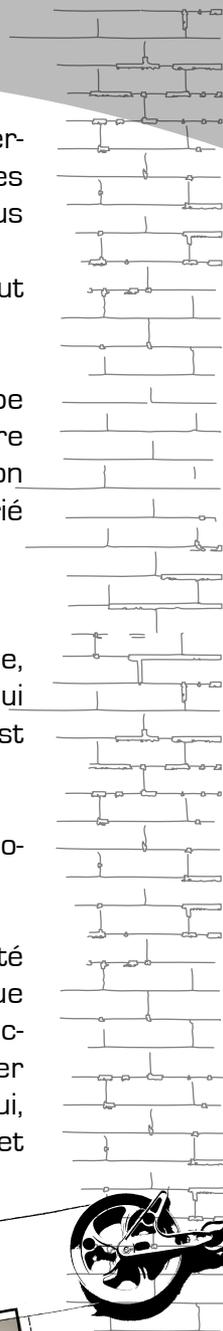
- Se servir de son corps. Ne pas se cacher derrière un podium, une colonne, un rideau, etc.

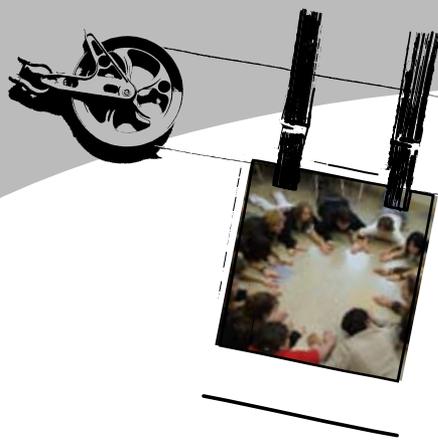
- Expliquer physiquement les règlements du jeu ou de l'activité qui est expliqué. Planifier les explications à l'avance pour que ce soit aussi clair et logique que possible. Avec cette structure à portée de la main, pas besoin d'essayer de se rappeler de toutes les explications tout en animant (du genre « Ah! oui, une autre chose... »). De plus, le groupe ne sera pas confus et

toutes les informations seront communiquées.

- Regarder le groupe et réagir à leurs réactions. Il est préférable de regarder le groupe et non le ciel ou le sol. Avoir l'attention d'un groupe est un beau défi, alors il faut maintenir cette attention!

- Utiliser du matériel visuel. Les gros cartons (ou « flip-charts ») peuvent ser-





vir à la place des petites cartes aide-mémoire. Ainsi, le groupe et l'animateur.trice peuvent s'y référer et suivre les explications.

- Utiliser ses ressources. D'autres membres de l'équipe d'animation peuvent aider dans les démon-

strations avec certains gestes ou actions que le public devra imiter. pendant l'activité. Il est beaucoup plus facile de montrer que d'expliquer. L'animation visuelle aidera à minimiser le temps d'explication et à maximiser le temps d'action!

## 6 - Être ultra-positif et méga-énergétique!

Dans toute activité qui augmente l'esprit d'école, l'ambiance doit être positive et pleine d'énergie, en commençant pas l'animateur.trice!

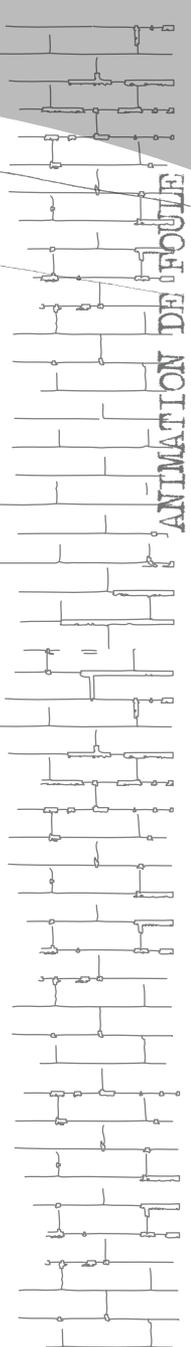
- Avoir le double de l'énergie de la foule. Il faut sourire et travailler avec les participant.e.s afin qu'ils et elles puissent faire de même.

- En variant les stratégies d'animation (ton de la voix, émotion, énergie, etc) ni le groupe, ni l'animateur.trice ne perdront intérêt.

- Bien se reposer avant une animation. Une foule ressent quand l'animateur.trice est fatigué.e. Il faut donc s'assurer d'avoir le montant de sommeil nécessaire pour avoir de l'énergie au long de l'animation.

## 7 - Revenir sur les six premières piles!

Même les animateur.trice.s de foule hors pair ont parfois besoin de se rappeler que ce sont les choses qui paraissent les plus simples et les plus faciles à faire qui sont les plus importantes pour réussir. En utilisant ces quelques règles de



base comme point de départ, les groupes seront beaucoup plus prêts à suivre.

## TRUCS À GARDER EN TÊTE LORS D'UNE ANIMATION DE FOULE

1 - Expliquer les consignes et le déroulement de l'activité avant de la commencer. Une fois que l'activité est commencée, les participantes et participants vont sûrement trouver l'activité plus intéressante que l'animateur.trice!

2 - Si l'activité se déroule à l'extérieur et qu'il fait froid, expliquer le jeu à l'intérieur avant de commencer mais avant que les joueurs n'aient mis leur manteau. Un groupe est plus impatient et moins attentif quand il transpire ou grelotte.

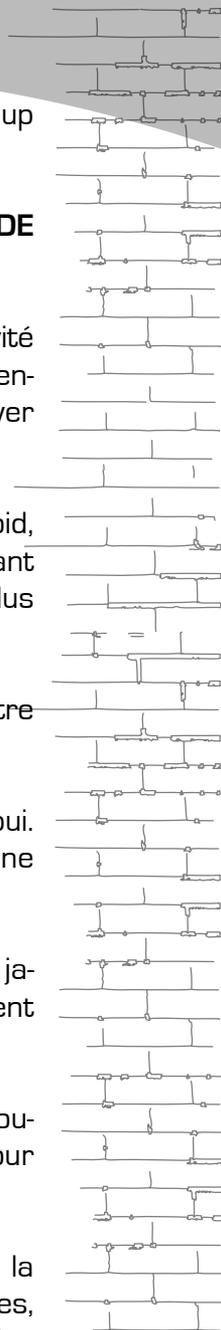
3 - Chaque animation est différente. Il faut toujours être en mesure de s'adapter.

4 - Ne pas oublier qu'une équipe d'animation sert d'appui. Il ne faut pas hésiter à demander de l'aide si un mot ou une consigne est oublié.

5 - Un.e animateur.trice a le droit de dire non! Il ne faut jamais accepter de faire une animation sans être absolument à l'aise avec la tâche ou le sujet.

6 - Projeter la voix. Pour animer en grand groupe, il faut pouvoir parler très fort et longtemps. Voici des techniques pour parler avec force sans crier.

- Détendre les muscles des lèvres, de la mâchoire, de la gorge et des épaules. Prendre des respirations profondes, par le nez, en gonflant le ventre et non pas en haussant les épaules. Faire parvenir le son du milieu de son corps, c'est-à-dire du diaphragme et non de la gorge. On peut penser que des sons plus « intenses » peuvent être produits par la gorge, mais la voix se fatigue beaucoup plus rapidement en parlant ainsi.



- Trouver un ton convenable pour la voix. Ouvrir la gorge et décontracter les muscles. Monter et descendre le ton jusqu'à ce que le ton qui résonne le moins et qui donne le plus de force soit trouvé. Parler d'un ton clair. Garder la voix sous contrôle.

- Articuler! Même une voix du tonnerre demeure incompréhensible si les mots ne sont pas articulés. Lire un texte à voix haute avec un crayon entre les dents peut aider à pratiquer l'articulation. Une fois le crayon enlevé, les lèvres, la langue et la mâchoire devraient garder la même agilité pour bien prononcer.

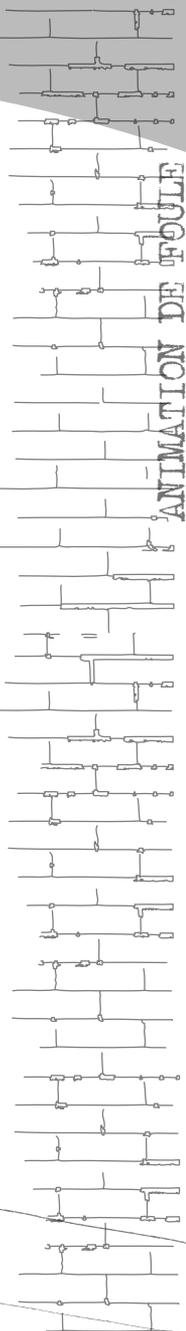
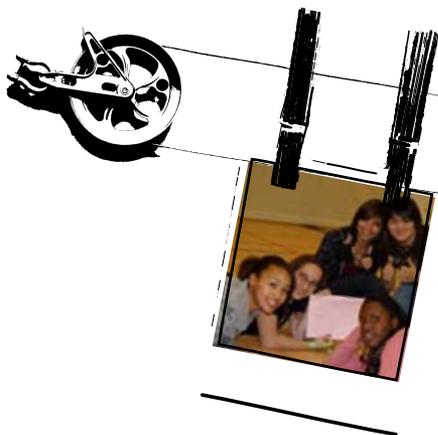
## LE TRAC

1 - Utiliser son adrénaline pour améliorer son animation. Avoir le trac fait accélérer le système et met beaucoup d'énergie à la disposition de l'animateur.trice. Il faut s'en servir!

2 - Ne pas oublier de respirer! Fermer les yeux, inspirer profondément par le nez, retenir son souffle une seconde et expirer lentement par la bouche. Répéter cet exercice au besoin pour se calmer!

3 - Être à l'aise.

- S'habiller confortablement.
- Ne pas avoir de cheveux dans le visage, ou autres choses qui pourraient déconcentrer. Il est distrayant de voir quelqu'un jouer constamment avec ses cheveux ou un crayon.
- Ne pas mâcher de gomme.
- S'assurer de connaître le matériel.



4 - Se préparer à sa façon. Il peut aider de faire une « mini » réunion avec l'équipe d'animation avant de passer à l'action afin d'être prêt.e. De plus, le corps peut avoir accumulé un excès d'énergie pendant les étapes préparatoires; laisser sortir un peu de cette énergie en sautant sur place ou en courant à l'extérieur afin de ne pas éclater!

## POUR PLANIFIER L'ANIMATION...

1 - Une activité a toujours un début, un milieu et une fin. Ne pas oublier de planifier le déroulement de A à Z afin d'assurer la réussite d'une activité dynamique! Pour ce faire, utiliser les sept étapes de planification d'activités.

2 - Il est souvent utile de planifier en cas d'urgence.

Que faire si...

- il pleut?
- il fait froid?
- l'activité ne fonctionne pas?
- le groupe n'est pas réceptif?
- le matériel n'est pas disponible?
- il y a un retard?

3 - Organiser des activités interactives durant l'animation.

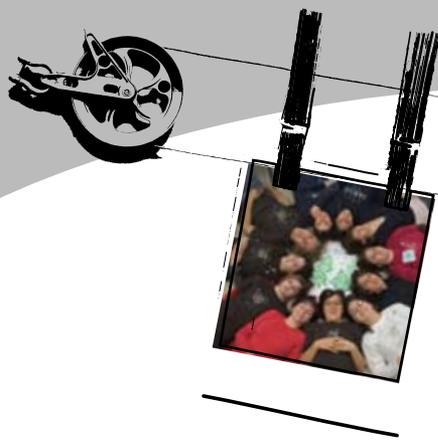
- Avant l'arrivée des élèves, poser des autocollants sous quelques chaises dans les classes titulaires ou dans la cafétéria. Demander aux élèves de regarder sous leur chaise pour voir s'ils ou elles ont été choisi.e.s.

- La question quiz : les cinq premières personnes sur l'estrade qui peuvent nommer le thème de la prochaine danse ont un billet gratuit et ... sont automatiquement admissibles pour participer au concours de danses folles qui débutera dans deux minutes!

- Pendant une journée thématique, choisir les personnes ayant les meilleurs costumes.

- Etc...





4 - Remercie la foule pour sa participation! Il ne faut pas oublier que les participant.e.s ne sont pas obligé.e.s de participer, et qu'un simple « Merci! » peut les encourager à participer aux prochaines activités. Une bonne idée est

d'avoir d'avoir des prix ou des cadeaux à donner aux élèves qui participent.

## À ÉVITER!

Une animation n'est pas une carte blanche.

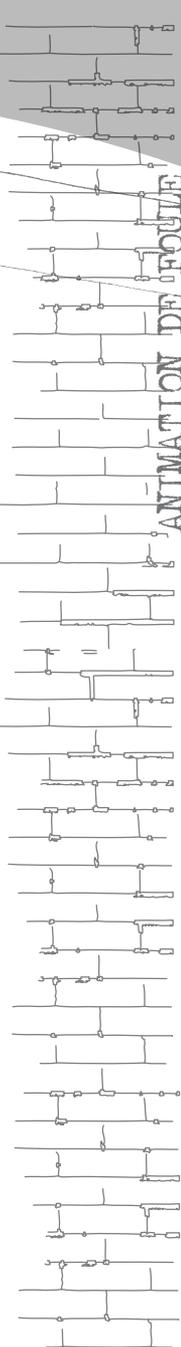
1 - Les activités trop compétitives. Celles-ci peuvent avoir pour effet de diviser les gens plutôt que de créer un esprit de groupe (l'esprit de groupe sert à bâtir l'esprit d'école). Choisir des activités accessibles auxquelles tout le monde peut participer.

2 - Les activités qui manquent de goût (par exemple, un jeu qui encourage la ségrégation raciale, religieuse ou sexuelle, un concours de rots ou un jeu trop violent). Toute activité qui divise les gens de cette manière sont à proscrire. De plus, une activité qui sert à provoquer des rires faciles ne sert pas à l'esprit d'école. Un esprit de groupe se bâtit quand les élèves adoptent une attitude positive envers l'école ou le groupe.

À éviter en tout temps :

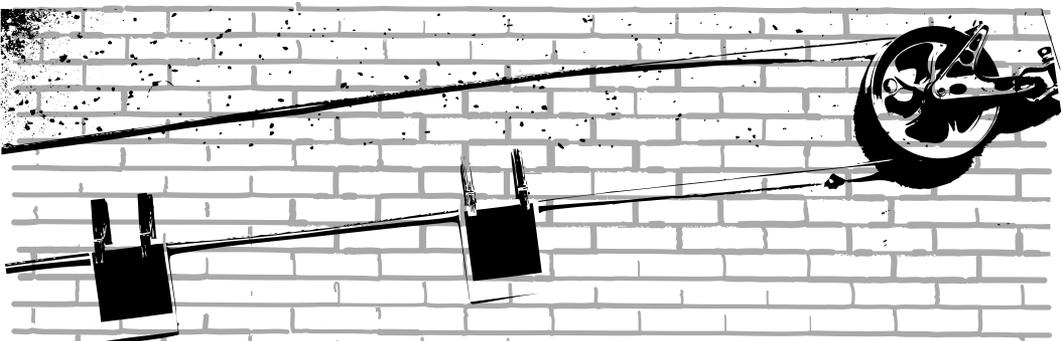
1 - Les blagues sexistes, racistes, homophobes ou de mauvais goût.

2 - Se moquer des participant.e.s. Si les élèves ont le courage d'embarquer, ils et elles se méritent déjà des félicitations!



3 - Paniquer si l'activité se déroule mal ou si les gens n'embarquent pas. Ne pas perdre son sourire et rester calme. Il est rare qu'une animation se passe exactement tel que prévu.

*Ne pas oublier que l'équipe d'animation de la FESFO est toujours là pour aider! Au téléphone, par courriel ou en personne, il lui fait toujours plaisir de vous appuyer!*



# fesfo

fédération de la jeunesse franco-ontarienne

