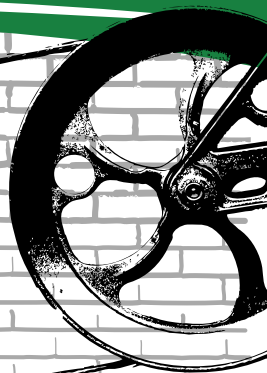


# ANIMATION De petit Groupe





## DANS CE FASCICULE...

- 1- **Qu'est-ce qu'un.e animateur.trice ?**
- 2- **Les principes de base**
- 3- **Le déroulement d'une animation**
- 4- **Les 14 rôles de l'animateur.trice**
- 5- **La co-animation**
- 6- **Les participant.e.s défi**
- 7- **Donner et recevoir des rétroactions**
- 8- **Trucs variés**
- 9- **Mot de la fin et les 13 lois en animation**
- 10- **Outils d'animation**
  - **Les 7 étapes de l'organisation d'une activité**
  - **Les éléments à considérer lors de la conception d'une activité**
  - **Les jeux brise-glace et les jeux de dégourdissement**
  - **Quelques variantes des remue-ménages**
  - **L'animation d'une activité de clôture**
  - **Exemple d'évaluation**

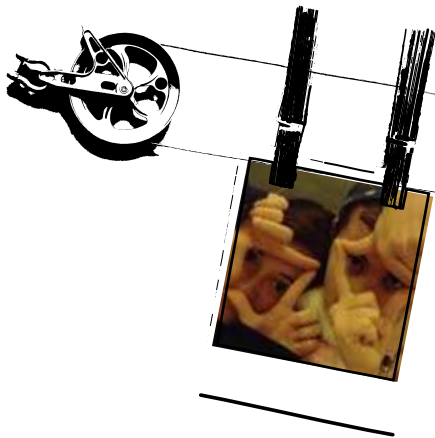
*Animation : « nom féminin : Méthodes de conduite d'un groupe qui favorisent la participation de ses membres à la vie collective ».*

*Groupe : « nom masculin : Réunion de plusieurs personnes dans un même lieu. Ensemble de personnes ayant quelque chose en commun ».*

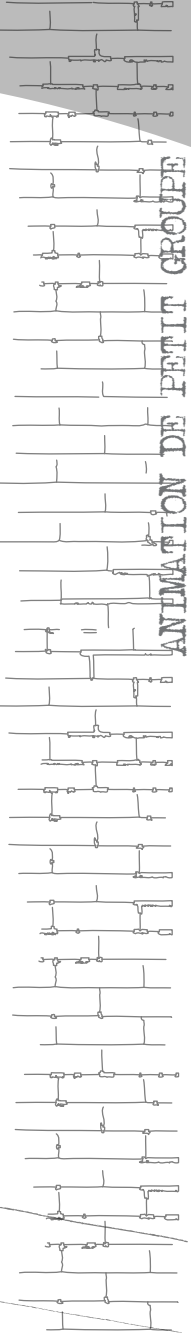
## **1- Qu'est-ce qu'un.e animateur.trice ?**

L'animateur.trice est la personne qui guide le groupe. Elle est son repère. Son rôle est d'assurer le bien-être du groupe lors d'une rencontre. Cette personne veille à la progression du groupe et à l'atteinte de ses objectifs.

L'animateur.trice doit être neutre. Cette personne doit toujours respecter les besoins et les objectifs qui viennent du groupe. Elle agit à titre de personne ressource et offre des outils qui peuvent aider le groupe à identifier ses besoins, à se donner un but, à le réaliser et à évaluer ce qui a été accompli. Elle doit aussi assurer une complicité entre les membres du groupe et doit les motiver à aller de l'avant. Pour ce faire, il faut que l'animateur.trice soit bien préparé.e. (Voir la section « Les 7 étapes de l'organisation d'une activité » et « Les éléments à considérer lors de la conception d'une activité » dans la section « Outils d'animation ».)



Ce n'est pas le rôle de l'animateur.trice de tout savoir ni d'avoir toutes les réponses. Il ou elle doit s'être renseigné sur les sujets de discussion sans pour autant être un.e expert.e en la matière. Cette personne aide le groupe à se poser des questions et à trouver des réponses. Elle n'a pas à y répondre. Bref, l'animateur.trice devrait



ANIMATION DE PETIT GROUPE



avoir une connaissance suffisante du thème de l'animation pour bien guider le groupe mais c'est au groupe de formuler ses idées et conclusions. Le rôle de l'animateur.trice est de faciliter ce processus.

C'est lui ou elle qui est responsable de l'organisation matérielle et de la logistique des différentes rencontres. L'animateur.trice doit toujours avoir en tête qu'il ou elle sert aussi d'exemple pour le groupe. Sa façon de travailler en équipe, de poursuivre les objectifs de la rencontre, d'être ouvert.e et respectueux.se inspirera le groupe à en faire de même.

## Principes de base de la FESFO

Les principes de base ne sont pas des règlements. Ce sont plutôt des lignes directrices afin que l'animation se déroule le mieux possible. L'animateur.trice peut demander aux participant.e.s ce que veulent dire les principes de base selon eux. En voici quelques définitions :

### « Je »

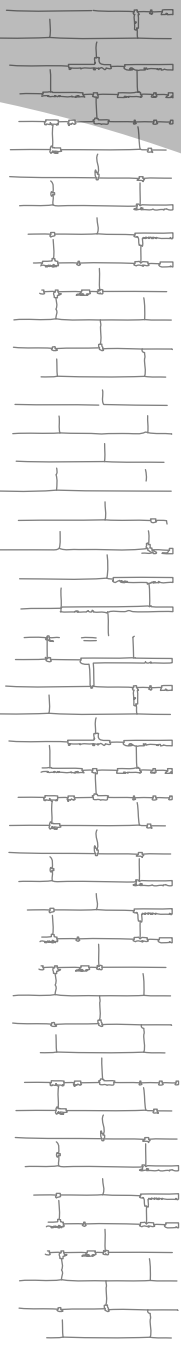
En s'exprimant, il faut parler pour soi et non pour les autres. On ne peut pas généraliser, ni parler au nom du groupe. Chaque personne a droit à son opinion. Par exemple : « Je trouve que c'est une excellent idée » plutôt que « Nous pensons que c'est une excellent idée. »

### Écoute active

Il ne s'agit pas d'entendre mais bien de comprendre et de montrer qu'on est à l'écoute (en hochant la tête, en répondant aux questions, en demandant plus d'information si nécessaire, en donnant de la rétroaction).

### Respect

Ce principe en est un des plus importants. En se respectant soi-même et en respectant les autres, les membres groupe créent un climat de confiance. Le respect permet aux membres de se sentir accueillis malgré les divergences d'opinions ou de vécu. Le respect de soi, c'est connaître ses limites,



forces et faiblesses, être intègre et adhérer à ses valeurs. C'est aussi écouter son corps (fatigue, énergie, faim, etc.). Le respect des lieux signifie de ranger ses choses, mettre ses rebuts à la poubelle ou au recyclage. C'est aussi respecter les valeurs de l'endroit.

### **Responsable de ton apprentissage**

Personne n'est obligé d'apprendre et de retirer quelque chose de l'animation. Quand on fait le choix d'apprendre, il est bien plus facile de le faire en participant. C'est une bonne idée de prendre en note les idées intéressantes et de poser des questions afin de s'assurer de bien comprendre.

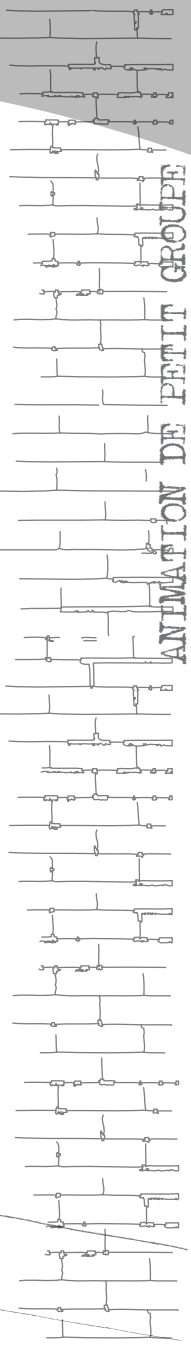
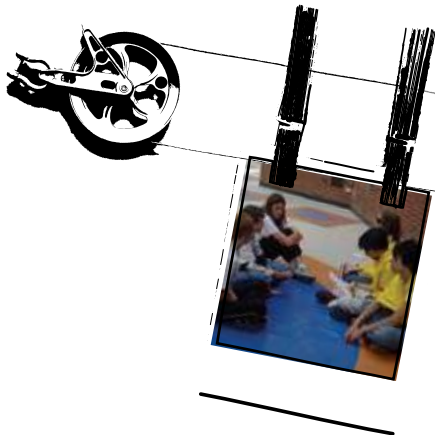
### **Ouverture**

Chaque individu a des opinions et des expériences qui sont différentes des autres. Il faut être sensible et conscient des différentes réalités et des différentes façons de voir les choses. Ainsi, on peut retirer beaucoup plus de la rencontre en étant ouvert d'esprit et en apprenant des autres.

### **Français**

C'est la langue de communication des activités de la FESFO et des élèves qui en sont membres, c'est notre outil de communication! Les autres langues ne sont pas moins importantes. Considérons le français comme étant la langue que nous avons tous et toutes en commun! Puisque les membres

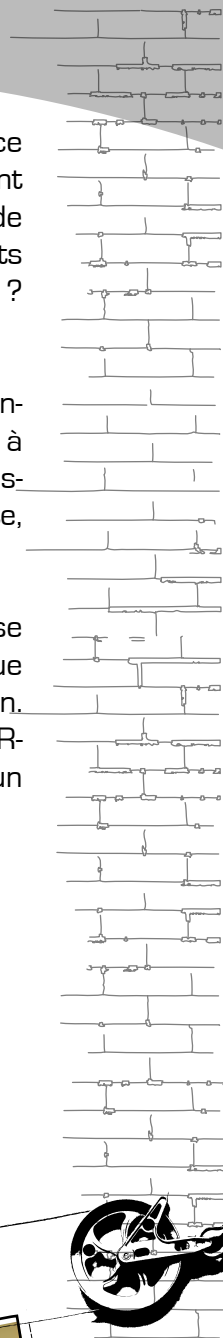
de la FESFO peuvent communiquer dans une même langue et se comprendre, c'est elle que nous décidons d'utiliser. Elle nous rassemble. C'est aussi une opportunité que de pouvoir vivre une activité complètement en français. Profitons-en, elle n'est pas toujours facile à trouver.

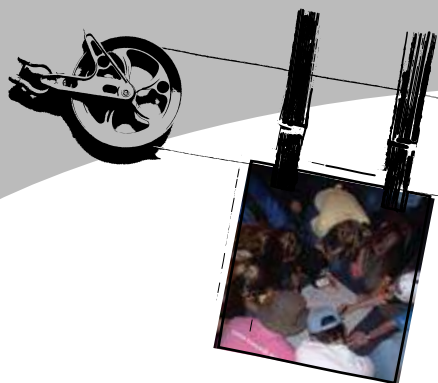


Une fois les principes de base complétés, l'animateur.trice peut demander aux participant.e.s ce qu'ils et elles en pensent pour ensuite leur demander d'adhérer à ces principes afin de rendre leur atelier efficace. Par exemple : « Êtes-vous prêts à adopter ces principes pour toute la durée de l'animation ? Si vous êtes d'accord, hocher la tête. »

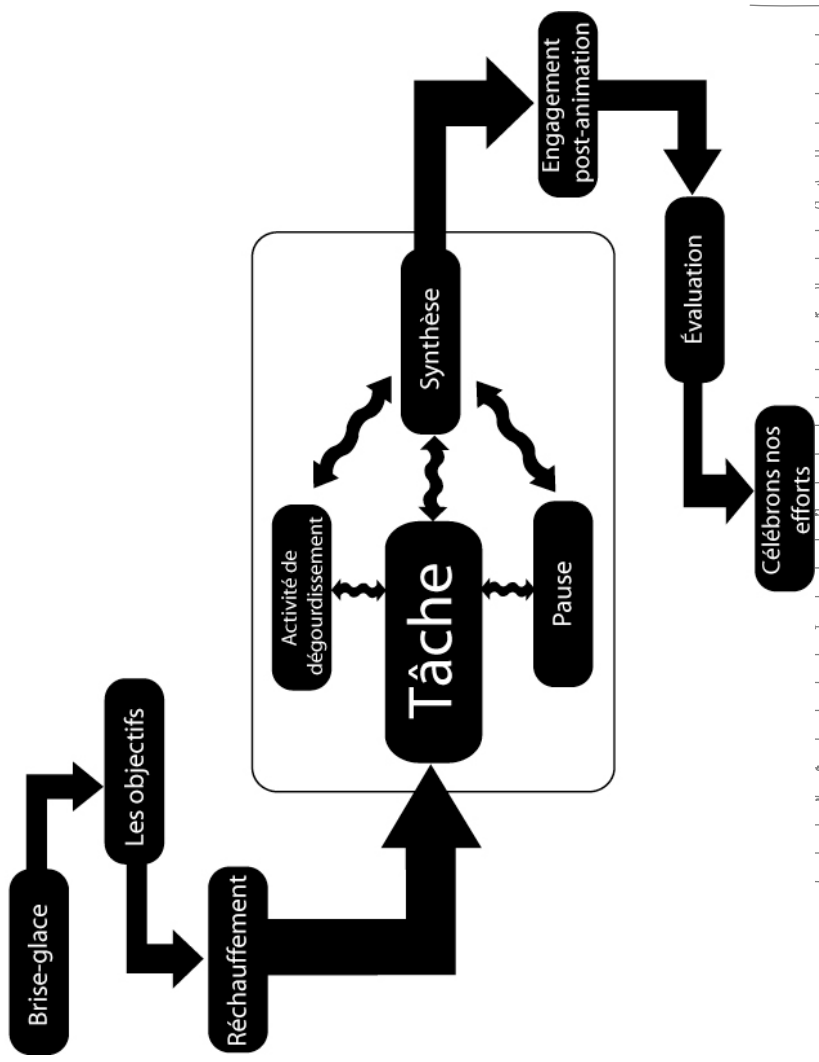
Sachez que vous pouvez rappeler les principes de base pendant une animation. Ils sont utiles pour motiver les gens à ranger la salle d'animation, pour rétablir l'ordre si une discussion s'échauffe ou pour faire le point sur une blague sexiste, raciste ou de mauvais goût.

*Trucs* : L'animateur.trice peut écrire les principes de base sur une affiche et la coller sur un mur de manière à ce que les participant.e.s puissent les voir tout au long de l'animation. Pour ne pas oublier les principes de base penser à « JÉR-ROF » qui commence par les premières lettres de chacun des principes de base.





# Le déroulement d'une animation



ANIMATION DE PETIT GROUPE



## Brise-glace

Avant de se mettre au travail, il est nécessaire que les participant.e.s fassent connaissance. Il faut éviter le plus possible de faire une présentation initiale trop rapidement ou la rendre trop formelle. Les premiers moments devraient être dédiés à un jeu brise-glace pour éviter la gêne des membres du groupe. Par la suite, en tour de table, les participant.e.s peuvent dire leur nom, la raison de leur présence, leur provenance (niveau de classe, ville, école, groupe, etc.). Pour des idées de jeux brise-glace, voir « Les jeux brise-glace et les jeux de dégourdissement » dans la section « Outils d'animation.

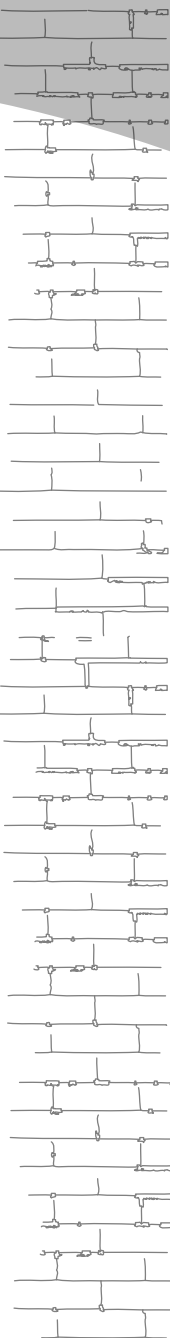
## Les objectifs

C'est ici qu'on présente la tâche à accomplir et les objectifs à atteindre lors de l'atelier. Pour ce faire, l'animateur.trice peut être plutôt directif.ve en expliquant les buts à atteindre mais souple quant aux moyens pour y arriver .

Il est important de vérifier la compréhension du but de l'animation et les attentes des participant.e.s face à celle-ci. Il est bien d'allouer du temps pour qu'ils et elles puissent se trouver des objectifs personnels. Après les avoir trouvés, l'animateur.ice peut leur demander de partager leurs objectifs personnels avec le groupe s'ils ou elles le désirent. Ceci permet à l'animateur.trice et aux autres participant.e.s d'être conscients de ce que les individus sont venus chercher dans l'animation en question.

**Il faut revenir aux objectifs tout au long de la rencontre car ce sont ces objectifs qui sont au centre de l'animation.**

*Trucs :* Dessiner une cible sur une affiche et la coller sur le mur. Les participant.e.s écrivent leur.s objectif.s personnels sur un papier ou sur un «post-it» et les collent sur les murs un peu partout dans la salle. Au fur et à mesure qu'ils et elles progressent dans l'atelier et dans l'atteinte de leur.s objectif.s, ils avancent leur bout de papier en direction de la cible jusqu'à ce qu'ils atteignent leurs objectifs et la cible, soit à la fin de l'atelier.

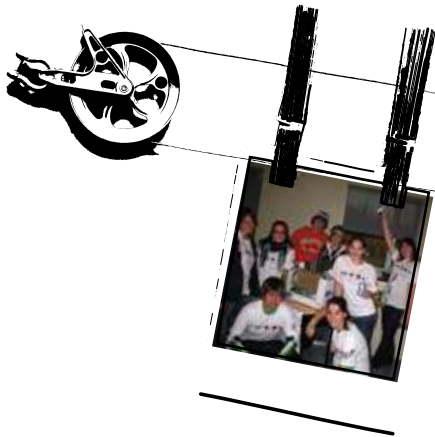




Un objectif doit être **SMART** soit :

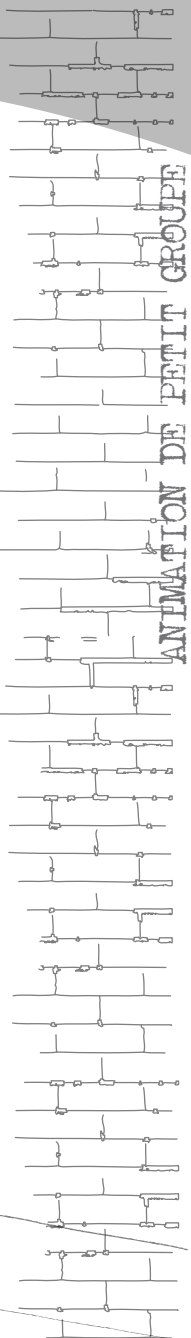
- **Simple** : L'objectif doit contenir un élément seulement. Il est possible d'écrire plusieurs objectifs afin de refléter plusieurs éléments. De plus, il doit être facile à comprendre et ne doit pas porter à confusion.
- **Mesurable** : Il doit posséder des indicateurs de qualité et/ou de quantité et/ou de performance qui permettront de savoir que l'objectif a été atteint : « Je veux revenir à mon école avec trois nouvelles idées d'activités » plutôt que « Je veux revenir à mon école avec des nouvelles idées d'activités. »
- **Atteignable** : il doit pouvoir être accompli et être raisonnable.
- **Réaliste** : l'objectif doit tenir compte de l'engagement personnel à réussir.
- **Temporel** : en fonction de la nature de l'objectif, une échéance sera fixée dans le temps.

*« Celui qui n'a pas d'objectifs ne risque pas de les atteindre. »  
Sun Tzu, Philosophe chinois*



### **Le réchauffement**

En général, les participant.e.s doivent se familiariser avec le sujet de la rencontre avec de se lancer dans une discussion ou avant de trouver des solutions. Il faut les préparer à réfléchir au sujet, à en comprendre ses éléments et à se mettre dans un esprit créatif.



*Truc* : Des exercices tels que faire un dessin, nommer le plus de mots ou encore trouver la meilleure définition de thème de la rencontre préparent les participant.e.s à parvenir à un état d'esprit créatif.

## La tâche

Une fois l'énergie mobilisée, le groupe peut entreprendre la tâche confiée. L'animateur.trice peut, par différentes techniques, faciliter la réalisation des objectifs. Par exemple, faire travailler les membres du groupe de façon individuelle, deux par deux, en sous-groupes, par remue-méninges, grâce à des tours de table, etc.

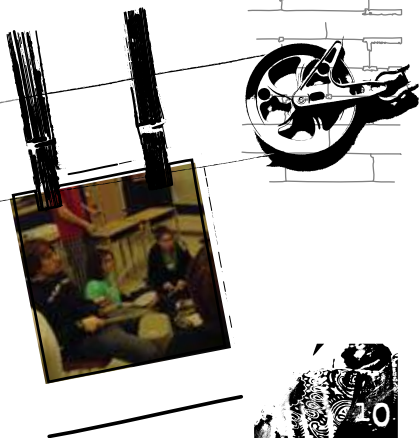
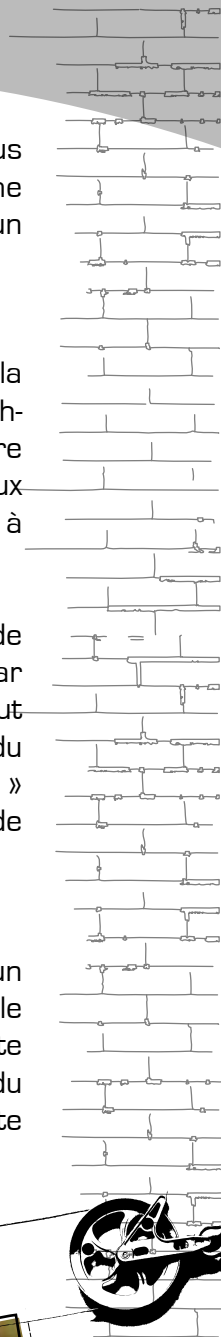
Il faut s'assurer de garder en tête la tâche à accomplir et de ne pas se distancer de la raison d'être de la rencontre. Par contre, il est vrai qu'à certains moments, la réflexion peut porter sur d'autres sujets qui vont enrichir la production du groupe. [Voir « Quelques variantes du remue-méninges » dans la section « Outils d'animation » pour avoir des idées de remue-méninges qui encouragent la créativité.]

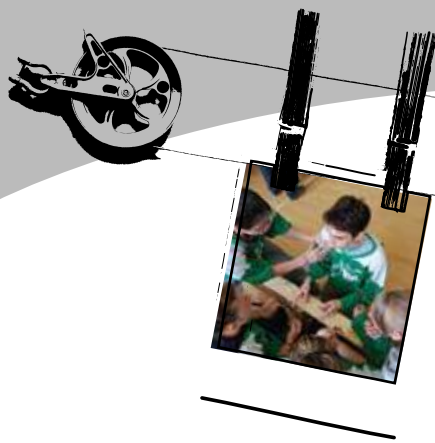
## La synthèse

Régulièrement, il est très utile que l'animateur.trice fasse un bilan ou un compte rendu, c'est-à-dire qu'il ou elle résume le chemin parcouru et présente les étapes de travail qu'il reste à accomplir. Il est bon que le groupe se rende compte du progrès qu'il a fait et qu'il remarque le chemin qu'il lui reste à parcourir.

L'animateur.trice peut aussi dresser le lien entre les différents blocs qui ont été couverts et l'objectif de l'animation.

*Truc* : En écrivant des phrases clés sur des affiches, il est plus facile de faire la synthèse des blocs et de se souvenir des moments importants de la rencontre.





## La pause

La pause est, elle aussi, très importante pour que le groupe reste productif. Elle est nécessaire lorsque les gens sont fatigués ou subissent un manque d'énergie. Lorsqu'il y a beaucoup de tension, la

pause est un incontournable! Le groupe doit s'entendre sur la durée de la pause afin qu'il soit prêt à recommencer à temps.

## Les activités de débourdissement

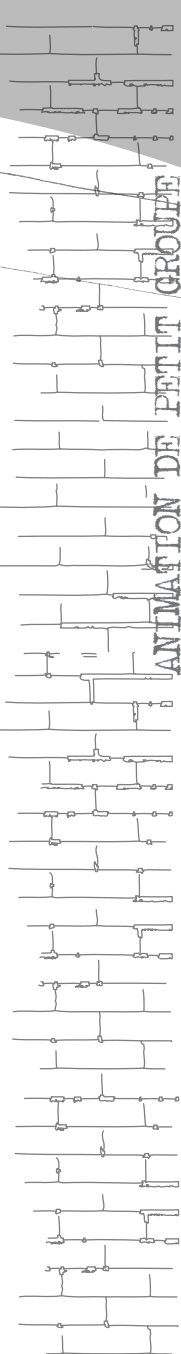
Une autre solution à un groupe présentant de la fatigue ou un blocage est de faire une activité de débourdissement. Un petit jeu peut efficacement changer l'atmosphère et la dynamique d'un groupe. Un simple « Zip zap » peut faire toute la différence. (Voir « Les jeux brise-glace et les jeux de débourdissement » dans la section « Outils d'animation » pour plus d'exemples)

## Engagement post-animation

Il est possible, et même bénéfique, de planifier un moment à la fin de la rencontre où les participant.e.s doivent réfléchir à une façon de partager et de mettre en pratique ce qu'ils ou elles ont appris. Ils ou elles doivent s'engager à passer à l'action grâce à ce qu'ils ont appris ou découvert lors de l'animation. Les participant.e.s peuvent, par exemple, s'écrire une lettre que l'animateur.trice enverra à leur domicile quelque temps après la rencontre, se donner un objectif à atteindre avant la prochaine rencontre ou s'engager à poser une action suite à la rencontre.

## Activité de clôture

Cette partie de l'animation peut être combinée avec l'engagement post-animation. Il est important de bien terminer une expérience de groupe. Le genre d'expérience que le groupe a vécu ainsi que de la durée de l'animation détermi-



ANIMATION DE PETIT GROUPE



nent la durée de l'étape de clôture. Par exemple, quinze minutes suffisent à un groupe qui a participé à un court atelier de discussion de deux heures, tandis qu'un bloc plus long doit être consacré à un groupe qui a vécu ensemble pendant une fin de semaine.

Quand un.e animateur.trice planifie l'étape de clôture, il doit viser certains objectifs. Voici quelques objectifs qui pourraient être poursuivis :

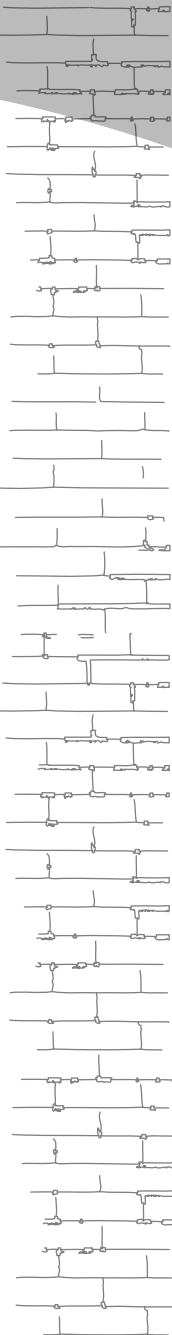
- Faire un retour avec les participant.e.s, c'est-à-dire une évaluation verbale de l'animation;
- Énumérer ce qui a été appris pendant l'atelier;
- Donner et recevoir des rétroactions en mettant l'accent sur la rétroaction constructive;
- S'assurer que les membres se disent au revoir comme il se doit;
- Faire en sorte que les membres identifient ce que le groupe leur a apporté et ce qu'ils ont apporté au groupe.

*(Pour des idées d'activités de clôture, voir « L'animation d'une activité de clôture » dans la section « Outils d'animation »)*

## Évaluation

Une fois l'animation terminée, il est important de faire une évaluation de l'activité. L'évaluation est importante afin de toujours s'améliorer et d'avoir une idée générale des éléments de l'animation qui sont à répéter. Est-ce que les objectifs ont été atteints ? Les participant.e.s sont-ils et sont-elles satisfait.e.s ? Qu'est-ce qu'ils et elles ont retenu de l'activité ? (Voir « Exemple d'évaluation » dans la section « Outils d'animation »)

*Trucs :* Toujours prévoir assez de temps pour l'évaluation à la fin de l'atelier. C'est un des moments les plus importants pour l'animateur.trice. Faire un retour sur l'horaire et les accomplissements du groupe avant l'évaluation afin que les participant.e.s aient un bon souvenir de toute l'animation.



## Célébration des efforts

Ne jamais négliger cette dernière étape. Un esprit d'équipe s'est développé durant la rencontre et il est important de se féliciter et de célébrer tous ensemble de ce qui a été accompli.

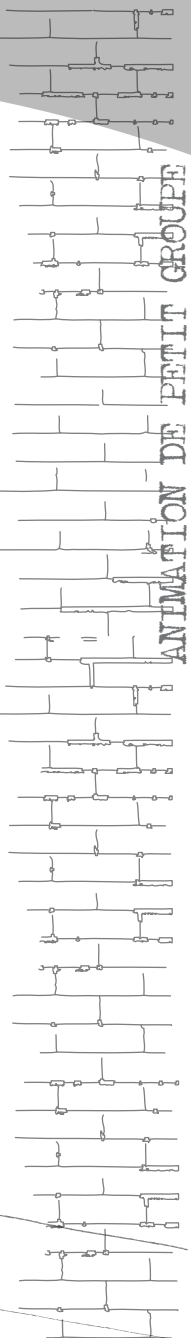
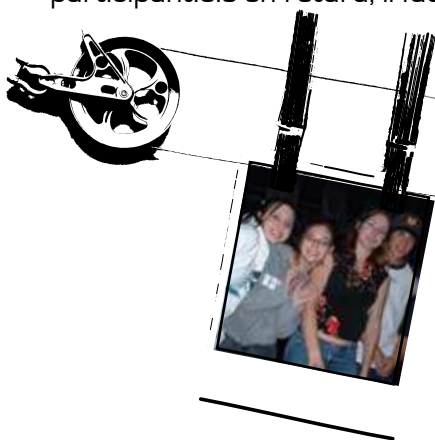
## Les 14 rôles de l'animateur.trice

Comme vu au début du fascicule, l'animateur.trice est essentiel.le lors d'une animation de groupe puisque celui-ci ou celle-ci doit assumer certains rôles. Voici certains rôles importants : Accueillir, questionner, Reformuler et faire définir, Ramener, Écouter, Sensibiliser au temps, Distribuer la parole, Stimuler et modérer, Suggérer des façons de procéder, Provoquer, Détendre, Réduire la tension, Favoriser un climat d'échange et Faire des liens.

### Accueillir

L'animateur.trice doit faire en sorte que chaque personne trouve sa place et se sente intégrée dans le groupe. Pour ce faire, il ou elle peut les saluer lorsqu'elles entrent, les inviter à se présenter lorsque tout le groupe est présent et essayer de répondre à leurs objectifs durant la rencontre. S'il y a des participant.e.s en retard, il faut bien les inclure en les présentant et en résumant ce qui a déjà été accompli.

*Trucs* : L'animateur.trice peut : Revenir plus tard à un exemple qu'un.e participant.e a présenté auparavant. Le ou la remercier après son commentaire; Se servir des noms des participant.e.s dans un exemple fictif et permettre aux participant.e.s de lais-



ser une trace matérielle de leur participation dans le local d'animation.

## Questionner

L'animateur.trice doit questionner le groupe afin de prendre son pouls, de s'assurer qu'il ou elle et les participant.e.s comprennent bien ce qui a été dit, et afin d'approfondir la réflexion. Pour ce faire, une question doit être claire, simple, courte et positive.

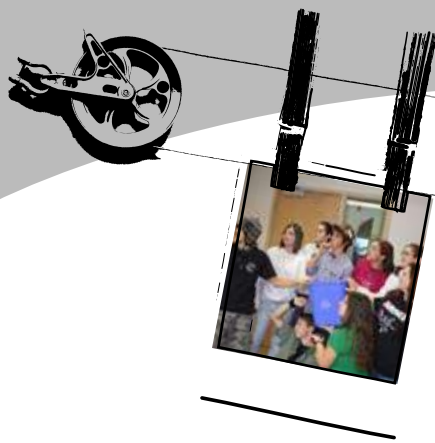
Il y a différentes formes de question qui demandent chacune un différent type de réponses :

- Les questions fermées se répondent vite, soit par « oui », par « non », ou en un seul mot. Ce genre de question permet de prendre une position, de répondre rapidement et d'avoir des réponses claires  
Par exemple :
  - o « Pensez-vous que...? »;
  - o « Feriez-vous ça si...? »;
  - o « Trouver deux mots qui représentent ce que vous ressentez quand...? »;
  - o « Est-ce qu'il y en a ici qui sont en accord avec ce qui vient d'être dit? ».
- Les questions ouvertes se répondent en élaborant une idée ou une opinion. Ce type de question permet aux participant.e.s de mieux s'exprimer et de mieux réfléchir, et il permet à l'animateur.trice d'apprendre à connaître davantage les participant.e.s.

Par exemple :

- o « Que pensez-vous de...? »;
- o « Comment vous sentez-vous quand...? »;
- o « J'aimerais savoir ce qui t'es arrivé quand... »;
- o « Merci Sabine pour ton opinion, maintenant j'aimerais entendre les vôtres... »





*Trucs* : L'animateur doit laisser le temps au groupe de répondre (ne pas répondre à sa place). Il ou elle peut compter jusqu'à douze après avoir posé une question afin de bien laisser le temps au groupe de penser... quelqu'un

brisera le silence et répondra. L'animateur.trice peut aussi continuer de questionner le groupe lorsqu'il ou elle n'a pas la réponse à une question.

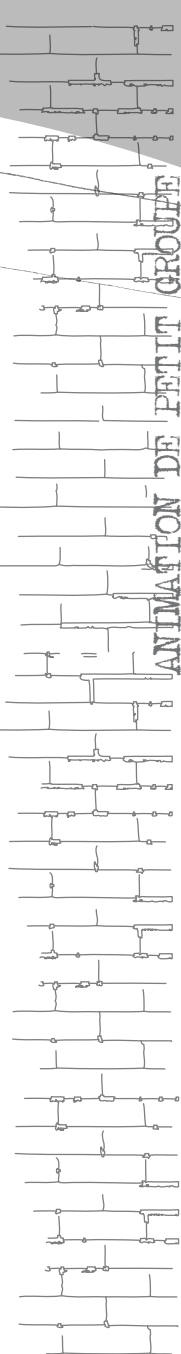
### **Ramener**

L'animateur.trice s'assure que le groupe se dirige dans la bonne direction. Il ou elle ne doit pas hésiter à rappeler aux membres du groupe quels sont les objectifs de la rencontre, quel est le sujet de la discussion ou quelle est la tâche à accomplir. L'animateur.trice ne doit pas laisser le groupe dévier trop du thème central car il sera difficile par la suite de revenir au sujet principal. Il est important de mentionner qu'il y a un temps pour discuter afin de créer un esprit d'équipe et un temps pour discuter du sujet de la rencontre.

*Truc* : On peut dessiner un réfrigérateur et l'afficher sur le mur. Lorsque un.e participant.e a une idée « hors sujet », il ou elle peut l'écrire sur un bout de papier et coller le papier sur le frigidaire. Ainsi, le groupe évite de s'éloigner du sujet principal et l'idée de ce ou cette participant.e. est gardée au frais pour pouvoir en discuter plus tard, lorsque le temps le permettra.

### **Écouter**

Il faut comprendre pour ensuite se faire comprendre. Pour accomplir cela, l'animateur.trice doit avoir une attitude corporelle ouverte et donner de la rétroaction positive (sourire, faire le contact des yeux, se pencher vers l'avant, hocher la tête) et être assis.e ou debout au même niveau que le groupe.



Il faut toujours écouter à 100% la personne qui parle. Un bon animateur.trice saura quand vérifier s'il ou elle comprend bien l'affirmation qui vient d'être énoncée. Il est important de ne pas faire semblant d'avoir compris lorsqu'en fait on ne comprend pas. On peut toujours demander des clarifications ou des précisions sans perdre la confiance du groupe.

*Truc* : L'animateur.trice peut mentionner au participant.e de ne pas garder son bras en haut lorsqu'il ou elle veut parler, car en gardant le bras élevé, il ou elle pense à ce qu'il ou elle veut dire plutôt que d'écouter ce que les autres ont à dire.

### **Sensibiliser au temps**

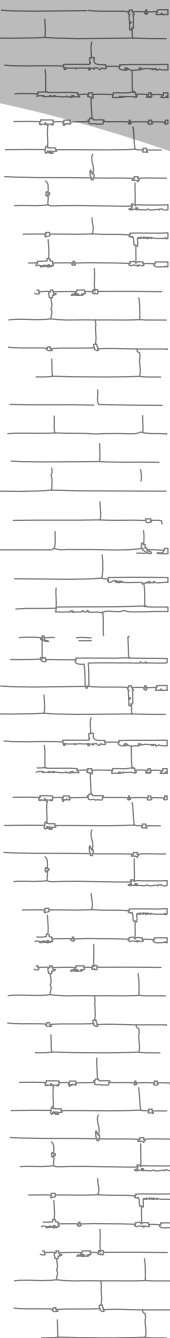
Il faut toujours rester conscient du temps. Avant de commencer l'animation, l'animateur.trice peut présenter brièvement les différents blocs de la rencontre. Au fur et à mesure que l'animation progresse, l'animateur.trice peut décider si l'horaire est flexible ou non.

On peut sensibiliser au temps pour situer et pour responsabiliser, sans toutefois brusquer; on veut retirer le plus possible de l'animation.

On peut annoncer des repères temporels qui vont donner au groupe une notion du temps qu'il reste avant de passer à la prochaine étape. Par exemple :

- o « Pour les prochaines 15 minutes, on abordera ... »;
- o « Une dernière intervention et on passe au prochain bloc. »;
- o « On prend une pause de huit minutes exactement. »

*Truc* : Planifier toujours plus de temps que nécessaire aux blocs et aux déplacements lorsqu'on prépare un horaire pour prévenir les retards inévitables à toute animation. Il faut être flexible dans son horaire tout en notant quels sont les blocs les plus importants. On doit inclure dans l'horaire des blocs inessentiels que l'on peut couper si on manque de temps et des blocs supplémentaires en réserve au cas où l'animation se déroulerait plus rapidement que prévu.





## Distribuer la parole

Il est important que tous.tes les participant.e.s puissent s'exprimer lors de l'animation. L'animateur.trice ne devrait pas toujours se fier aux plus bavards pour trouver les solutions. Il ou elle devrait aussi tenter d'entendre l'opinion de ceux et celles qui sont plus silencieux.ses.

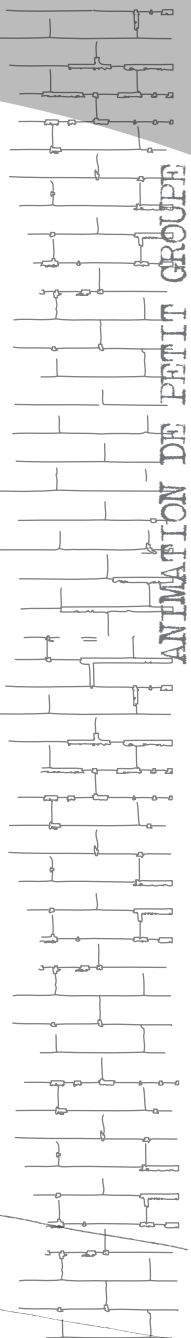
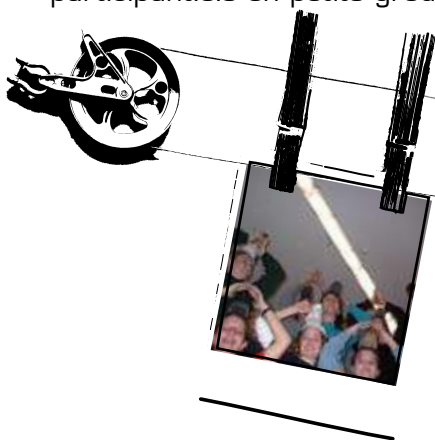
*Trucs* : On peut faire un tour de table pour entendre l'opinion de ceux qui parlent moins et pour diminuer le nombre d'intervention de ceux qui parlent plus. Lorsque plusieurs participant.e.s veulent s'exprimer, on peut leur donner un chiffre pour indiquer l'ordre des interventions. Ainsi, ils ou elles ne gardent pas la main levée et ne sont pas distraits.

## Stimuler et modérer

Pour maximiser la participation des membres du groupe, il faut stimuler les personnes silencieuses ou timides et modérer les « verbomoteur.trice.s » qui prennent plus de place.

- *Stimuler* : Ne pas oublier de donner un temps de réflexion après avoir posé une question. Pour ce faire, il est possible de demander aux participant.e.s de penser à deux ou trois réponses et de les écrire. D'autres façons de stimuler sont de faire un tour de table ou de faire discuter les participant.e.s en petits groupes et de partager les réponses en grand groupe par la suite.

- *Modérer* : Il est possible de limiter les interventions, soit en donnant un temps limite pour répondre à la question ou en donnant la chance à chacun.e de dire une dernière phrase afin de conclure le bloc lorsque celui-ci s'éternise et lorsque le sujet semble être épuisé.



## Suggérer des façons de procéder

L'animateur.trice ne doit pas prendre toutes les décisions pour le groupe. Par contre, il ou elle peut faire des suggestions afin de faire débloquer le groupe, afin de respecter l'horaire ou afin de s'assurer que les objectifs soient atteints. Par contre, il est important de suggérer et non d'imposer.

## Provoquer

Provoquer est utile afin d'inciter la discussion, afin de trouver des idées ou des solutions nouvelles ou encore afin d'aller chercher des réactions authentiques. Ainsi, un groupe qui s'était entendu sur une solution, peut choisir de changer d'idée après avoir été provoqué. Lorsqu'un groupe ne fait qu'être d'accord avec un de leur membre, il est bon de le provoquer afin de chercher à savoir ce que pensent vraiment les autres participant.e.s. Par exemple :

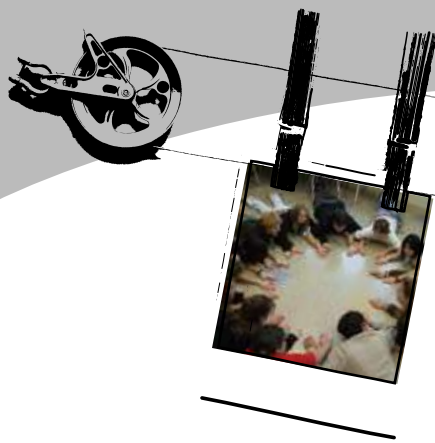
- o « Je vous défie de me trouver dix idées en six minutes. » ;
- o « J'ai déjà entendu des gens dire... Êtes-vous d'accord ? »

## Détendre

Il est important de savoir quand détendre l'atmosphère, car quelque fois les animations peuvent demander beaucoup de débats au sein d'un groupe surtout lorsqu'on aborde des sujets épineux. Il faut par contre s'assurer que l'humour utilisé pour détendre l'atmosphère soit constructif (éviter les blagues sexistes, racistes, etc.). Les pauses sont recommandées afin de prendre un répit avant de revenir en force. Lorsque le groupe semble fatigué ou distrait, il est temps de proposer des jeux de dégourdissement. [Voir « Les jeux brise-glace et les jeux de dégourdissement » dans la section « Outils d'animation »]

## Réduire la tension





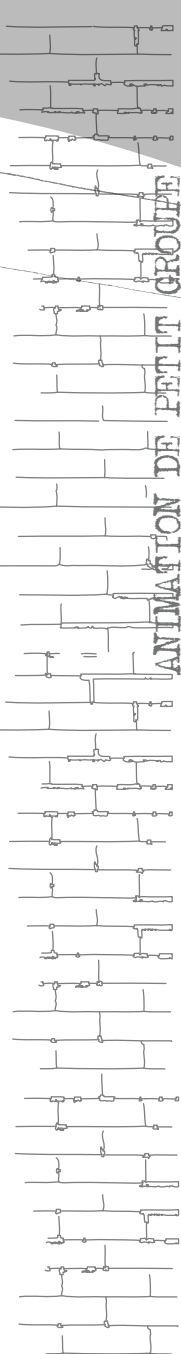
Si la tension devient trop intense entre les membres du groupe, plusieurs stratégies existent pour réduire la tension. L'animateur.trice peut : faire des jeux co-ops; faire ressortir les points communs entre les participant.e.s; préciser

que le groupe discute d'un sujet et non des personnalités (« On peut être en désaccord avec une opinion, par contre il ne faut pas attaquer les autres membres du groupe personnellement »). De même, les participant.e.s doivent comprendre que les autres peuvent être en désaccord avec une idée et qu'il faut accepter que la critique puisse être constructive. D'ailleurs, l'animateur doit permettre aux participant.e.s d'exprimer ce qu'ils et elles ressentent afin qu'ils et elles extériorisent leurs sentiments.

Il est aussi nécessaire dans certains cas de prendre une pause et de rencontrer certain.e.s participant.e.s afin de prendre le temps discuter de la situation avec quelques-uns d'entre eux. Ceci permet de sortir de la dynamique de groupe et d'adresser un problème ou un sujet qui ne concerne que quelques individus. *[Voir la section « Participants défi »]*

### **Favoriser un climat d'échange**

Afin de favoriser un climat d'échange, l'animateur.trice doit s'assurer que la glace est brisée entre les participant.e.s. [Voir « Les jeux brise-glace et les jeux de dégourdissement » dans la section « Outils d'animation »]. La rencontre doit être organisée afin de permettre aux gens d'échanger : soit deux par deux, en sous-groupe ou en grand groupe. L'animateur.trice doit assurer une variation dans les sous-groupes, afin que les participant.e.s apprennent à connaître chaque membre du groupe. Il faut laisser les gens s'amuser et rire, sans pour autant que cela nuise à l'animation et à l'atteinte des objectifs.



La salle doit aussi être physiquement disposée en prévision du type d'animation. Par exemple, on dispose la salle en cercle afin que les membres du groupe puissent tous se voir lors des échanges. Les meubles ou les objets qui pourraient nuire à la formation du groupe doivent être déplacés.

*Truc* : Lire le fascicule sur les défis de groupe afin d'avoir des idées pour construire un esprit d'équipe.

### **Reformuler et définir**

Il est important que l'animateur.trice et les participant.e.s comprennent les idées et les concepts de la même façon, ou du moins qu'ils et elles soient conscient.e.s de la définition des autres. Pour ce faire, il est possible de répéter dans ses propres mots ce qu'une personne vient de dire et de faire sortir l'idée principale d'une longue intervention.

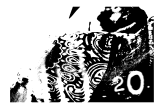
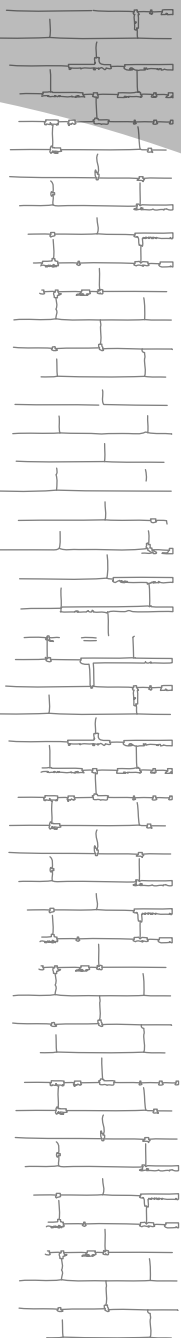
Dans certains cas, l'animateur.trice doit définir certains termes clefs pour l'animation. Il est aussi important de définir les idées et le sens des interventions du groupe, ses objectifs et le vocabulaire pour que tous.tes puissent comprendre.

### **Faire des liens**

Afin de bâtir un esprit de groupe, l'animateur.trice peut dresser des liens entre les commentaires des différents membres, entre leur vécu. Il ou elle peut aussi donner des exemples personnels pour illustrer certaines idées.

De plus, afin que le groupe soit conscient du déroulement de l'animation et afin qu'il garde en tête l'objectif principal, l'animateur.trice devrait faire des liens entre les différents blocs de l'atelier et cet objectif. De plus, des liens supplémentaires avec les objectifs personnels des participant.e.s ont comme effet de les impliquer personnellement dans le déroulement de l'animation.

Un bilan ou un résumé de chaque bloc devrait être fait avant de passer au bloc suivant ou après une longue pause.



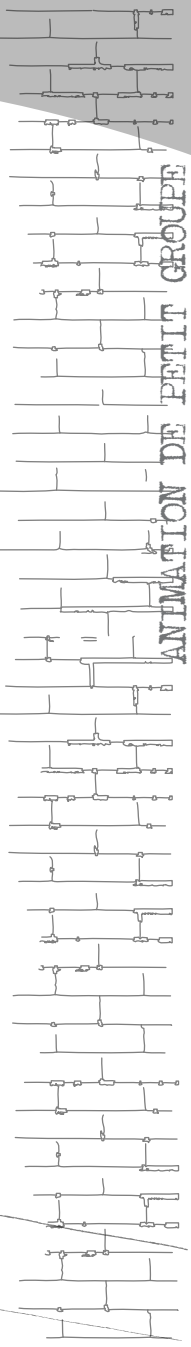
## La co-animation

Lorsqu'on anime un petit groupe, avoir un.e co-animateur.trice peut s'avérer très utile. Mais si les co-animateur.trice.s ne sont pas préparé.e.s, l'animation peut en souffrir. Pour que l'animation en bénéficie, les deux animateur.trice.s doivent s'être consulté.e.s préalablement afin d'apprendre à se connaître et comprendre le style d'animation de l'autre partenaire. Ils ou elles doivent aussi s'entendre sur la façon dont l'atelier sera partagé entre les deux, en révisant l'horaire ensemble. Il y a plusieurs façons de partager l'animation : ou on se divise les blocs (« moi je fais bloc n° 1, toi bloc n° 2 »), ou on co-anime tous les blocs. Il est suggéré par contre qu'un.e animateur.trice soit responsable de chaque bloc, même si on décide de co-animer tous les blocs.

Durant l'animation, pendant les pauses, ils ou elles continuent à se rencontrer afin de discuter du déroulement de l'animation. Si un.e d'eux ou d'elles a une inquiétude, il ou elle devrait la partager à l'autre animateur.trice (de façon objective), de manière à ce que le groupe ne ressente pas un malaise durant l'animation.

S'il y a vraiment des désaccords entre les co-animateurs.trices, il est important que l'animation n'en subisse pas les conséquences et que les animateur.trices les règlent sans intégrer le groupe.

À la fin de l'animation, ils ou elles se rencontrent de nouveau afin de partager leurs impressions de la co-animation de l'atelier. De plus, il est toujours intéressant de pouvoir discuter avec un.e autre ses impressions d'une animation.



*Trucs* : Choisir sa place dans l'atelier, les co-animateurs.trices ne devraient jamais être assis côte à côte pour ne pas intimider le groupe. Des places opposées dans le cercle sont suggérées. Ne jamais contredire le ou la co-animateur.trice devant le groupe. S'il y a une différente façon de procéder, attendre d'être seul.e avec l'autre pour en faire le commentaire. Ne pas oublier qu'il y a souvent différentes façons d'arriver au même résultat.

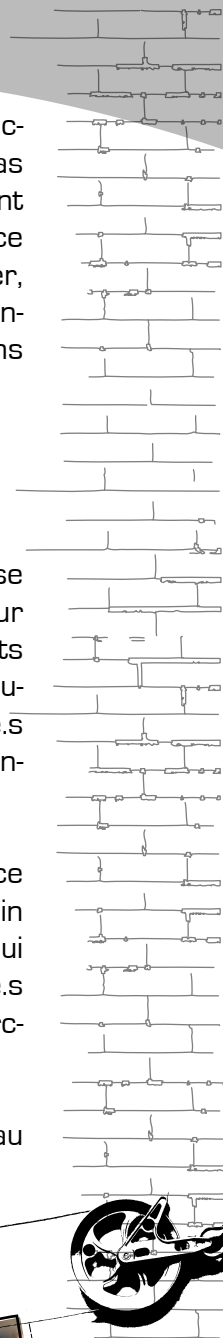
## Les participant.e.s défi

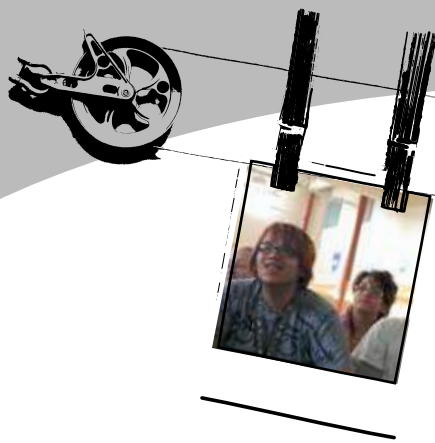
Les participant.e.s constituent la ressource la plus précieuse dans un groupe. Ils et elles amènent au groupe autant leur personnalité, leurs talents et leurs intérêts que leurs défauts et leurs limites. La dynamique d'un groupe change beaucoup selon les participant.e.s qui en font partie. Certain.e.s participant.e.s sont très actifs.ves, alors que d'autres ont tendance à jouer un rôle plus discret.

En somme, une animateur.trice peut se trouver en présence de plusieurs genres de participant.e.s qui ont chacun besoin d'un type d'attention différent. C'est donc avantageux pour lui ou elle de pouvoir identifier ces catégories de participant.e.s afin de savoir comment se servir au maximum des ressources des membres du groupe.

Or, il arrive que certain.e.s participant.e.s puissent nuire au groupe ou à l'atelier par leur comportement si la situation n'est pas gérée adéquatement.

Voici six types de personnalités qui reviennent fréquemment et qui peuvent représenter des défis. Il ne faut pas oublier que chacun.e des participant.e.s a quelque chose à contribuer au groupe et à l'animation. Il est important d'intégrer les participant.e.s à défi, mais il ne faut





pas pour autant délaisser l'ensemble du groupe.

### **Le ou la participant.e silencieux.se**

Il ou elle donne rarement son opinion, on peut même parfois oublier qu'il ou elle est là. Par contre, il ne faut

pas croire qu'il ou elle n'est pas intéressé.e à l'atelier.

*Interventions possibles :* L'animateur.trice peut faire des tours de table afin que tous.tes les participant.e.s aient la possibilité de s'exprimer. Il ou elle peut aussi demander l'opinion de la personne silencieuse, sans toutefois systématiquement le faire.

### **Le ou la participant.e nonchalant.e**

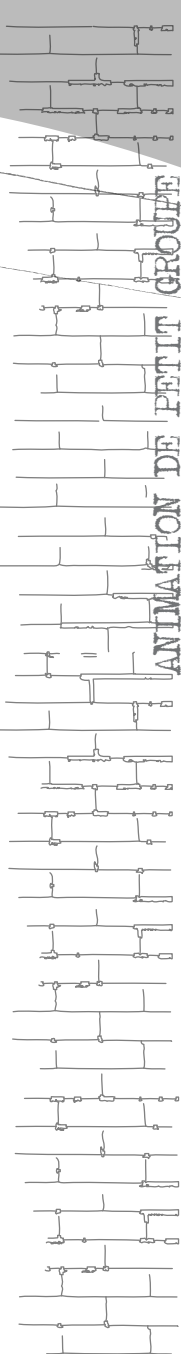
Ce type de personne dit souvent qu'elle est fatiguée. Elle s'implique peu ou pas dans l'activité. Elle va même jusqu'à dire qu'elle la trouve ennuyante.

*Interventions possibles :* Encore une fois, faire un tour de table n'est pas une mauvaise idée. Si le ou la participant.e trouve l'atelier ennuyant, l'animateur.trice peut lui demander de suggérer une façon de la rendre plus intéressante.

### **Le ou la participant.e négatif.tive**

Ce membre du groupe pense que les idées ne fonctionneront pas, il critique souvent sans apporter de solutions. Il peut même trouver que l'atelier, l'animateur.trice ou d'autres participant.e.s sont inutiles ou stupides.

*Interventions possibles :* L'animateur.trice peut lui expliquer que la rétroaction n'est bonne que lorsqu'il y a des solutions apportées et qu'il serait intéressant d'entendre ce qu'il ou elle a à dire pour que ça fonctionne.



## Le ou la petit.e comique

Ce ou cette participant.e veut toujours l'attention et fait parfois des farces qui blessent les autres membres. Il tente de distraire groupe par ses farces.

*Interventions possibles :* L'animateur.trice peut rappeler au groupe qu'il y a un temps pour faire des blagues et un temps pour être plus sérieux afin d'accomplir la tâche donnée.

## La pie qui placote

Elle fait souvent des commentaires en chuchotant avec son ou sa voisin.e. Elle rit durant l'animation lorsque ce n'est pas le temps. Elle peut agacer ou entraîner d'autres participant.e.s avec elle.

*Interventions possibles :* Encore une fois, il y a un temps pour parler et un autre pour être productif. L'animateur.trice peut demander à la pie qui placote de partager avec le groupe ce qu'elle racontait à son ou sa voisin.e, par contre, il faut le faire de façon respectueuse.

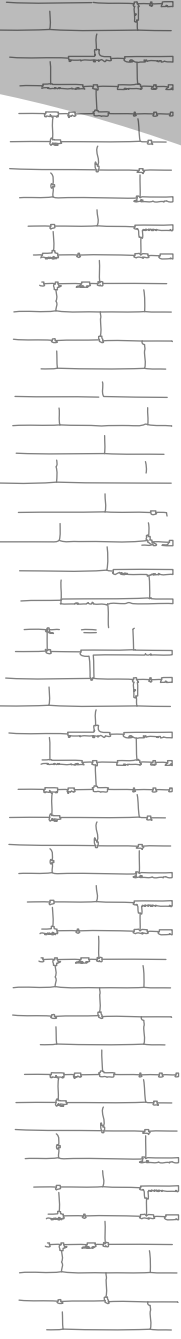
## Le ou la participant.e qui veut trop

Cet individu veut vraiment aider, mais prend trop de place. Il répond pour les autres, prend toutes les tâches et a toujours sa main levée. Le groupe peut alors commencer à dépendre de lui ou encore il commence à énerver les autres participant.e.s.

*Interventions possibles :* Faire un tour de table peut être une bonne idée afin de réduire le nombre d'intervention de ce ou cette participant.e. De plus, l'animateur.trice peut lui donner des tâches afin de le ou la tenir occupé.e. Par exemple : Prendre des notes sur une affiche.

## D'autres interventions possibles

Lorsque l'animateur.trice a de la difficulté à garder l'attention du groupe, il ou elle peut intégrer un objet de la parole dans le groupe. Il ou elle indique au groupe que seule la personne qui tient l'objet dans ses mains a le droit de parler. Ainsi, il





ne devrait y avoir qu'une personne qui parle à la fois dans le groupe. On peut intégrer cette stratégie dans un jeu, ce qui rend la chose plus intéressante et camoufle un peu son côté autoritaire.

Lorsqu'il y a des participant.e.s défi qui dérangent le groupe, c'est toujours une bonne idée de repasser les principes de base avec le groupe. Si des commentaires blessants sont dits, l'animateur.trice peut demander au groupe comment il se sent par rapport aux commentaires.

Il est toujours possible d'aller rencontrer le ou la participant.e à défi durant une pause afin d'apprendre à mieux le ou la connaître et pour essayer de voir comment améliorer la situation.

*Truc :* Il faut faire en sorte qu'une situation ne demeure pas inconfortable. Pour ce faire, l'animateur.trice peut décider d'en discuter avec le groupe, de rencontrer la ou les personnes concernée.s ou encore demander au groupe ce qu'il veut faire avec cette situation.

## Donner et recevoir de la rétroaction

Donner de la rétroaction est une façon d'aider une autre personne qui désire changer un comportement pour qu'elle soit en mesure d'atteindre ses objectifs personnels. Voici quelques critères à respecter pour qu'une rétroaction soit constructive.

**Elle est descriptive plutôt qu'évaluative**

L'émetteur de la rétroaction décrit un comportement ou une attitude modi-

fiable sans porter de jugement. C'est une description du comportement. Le fait de ne pas utiliser un langage évaluatif réduit le besoin de l'autre de réagir de façon défensive. Par exemple, « Tu parles trop » est évaluatif, tandis que « Tu as parlé pendant trente minutes » est descriptif.

### Elle est spécifique plutôt que générale

Lorsqu'on donne de la rétroaction, dire que « tout était bon » n'est pas tellement utile. En termes plus spécifiques, il faudrait dire ce qu'on a apprécié et ce qui pourrait être amélioré en précisant pourquoi.

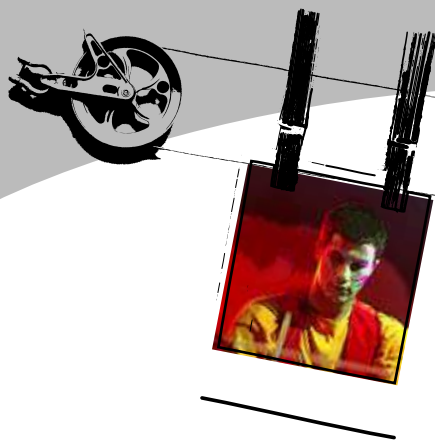
### Elle est personnalisée

L'émetteur.trice parle de ses sentiments et de sa façon de voir les choses, plutôt que de poser un jugement ou un diagnostic. Par exemple : « J'ai apprécié lorsque... »; ou « Je crois que tu devrais plutôt... ».

### Trucs variés

- Il faut faire attention de ne pas jouer avec des objets qui pourraient distraire pendant une animation (p. ex., stylo, crayon feutre, etc.);
- Il faut un bon éclairage, surtout en après-midi;
- L'animateur.trice doit préparer le matériel d'animation en avance (écrire d'avance les différentes feuilles géantes, couper et coller des morceaux de ruban gommé à l'avance...);
- Il est à suggérer de ne pas animer devant une fenêtre (les participant.e.s pourraient être distrait par ce qui se déroule à l'extérieur);
- L'animateur.trice doit parler autant pour les yeux que pour les oreilles; utiliser du visuel;
- Il ou elle n'est pas obligé de tout prendre sur ses épaules, il ou elle peut déléguer des tâches aux





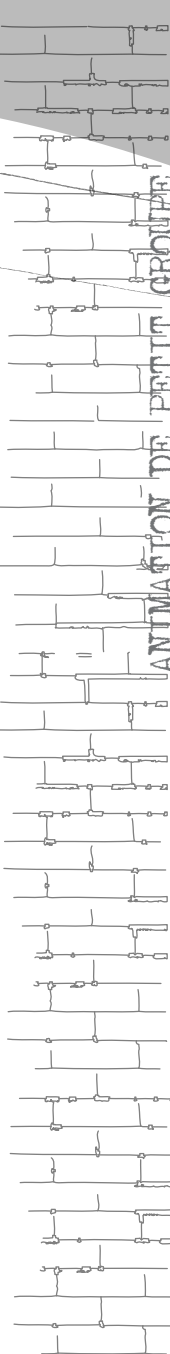
membres du groupe (p. ex., prendre des notes, coller des feuilles géantes);

- Il est important que l'animateur.trice participe aux jeux et aux activités avec les participant.e.s afin de créer un esprit d'équipe.

## Mot de la fin

Il n'existe pas d'animateur.trice ou d'animation parfait.e, ni de recettes magiques pour animer un groupe. Plutôt, il y a quelques lois indispensables à respecter pour pratiquer efficacement l'animation des groupes. Les habilités d'un.e animateur.trice se développent avec l'expérience et à force d'auto-évaluation. Pour acquérir ces qualités, l'animateur.trice devra s'interroger sur sa façon d'animer, il ou elle devra être en mesure de reconnaître ses forces et ses limites et être disposé.e à se perfectionner. Voici donc 13 lois d'animation, qui résument bien comment animer un petit groupe.

1. Ton outil principal en animation, c'est toi-même et ta préparation.
2. Tu as le droit de te tromper... Mais dis-le au groupe!
3. Tu peux donner des exemples personnels.
4. Tu n'as pas toutes les réponses... Mais le groupe les a sans doute.
5. Ton sourire et ta bonne humeur, c'est contagieux dans un groupe!
6. Tu es au service du groupe; ce n'est pas le groupe qui est à ton service.
7. Tu ne dois pas oublier qu'un groupe est toujours plus intelligent que tu ne le penses.
8. Tu ne peux pas demander à un groupe de faire ce que tu n'es pas prêt à faire toi-même.
9. Tu es là pour poser les questions, et non pour y répondre.



10. Tu as seulement le pouvoir que le groupe te donne.
11. Tu ne dois pas seulement te fier sur ton talent : chaque animation est un nouveau défi.
12. Tu veux que ton groupe soit efficace et qu'il s'amuse!
13. Sois deux fois plus énergique et dynamique que ce que tu attends de ton groupe.

En gardant en tête les 13 lois en animation et les éléments couverts dans les pages précédentes (soit les principes de base, le déroulement d'une animation, les 14 rôles de l'animateur.trice, la co-animation, les participant.e. défi, donner et recevoir de la rétroaction et les trucs variés), on devrait maintenant être plus outillé pour animer un petit groupe.

De plus, il y a d'autres fascicule de la FESFO qui complètent l'information couverte dans le présent fascicule, soit : Animation d'une réunion, Animation d'une foule, Jeux coop, Défi de groupe, Esprit d'école et FEL (Formation en leadership).

## **Outils d'animation**

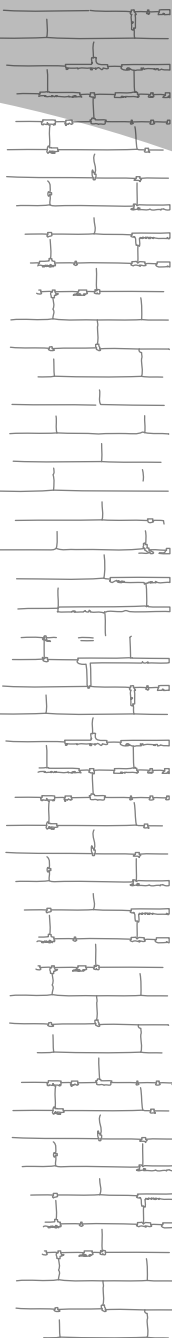
### **Les 7 étapes d'organisations d'une activité**

#### **L'exploration**

C'est l'étape où l'idée se développe et où on évalue les différentes possibilités qui se présentent. Il est donc important de répondre à plusieurs questions : quoi, pourquoi, pour qui, avec quoi, avec qui.

#### **La planification**

C'est le moment de tout prévoir dans les moindres détails. Il s'agit de mettre les idées sur papier afin d'éviter de brûler des étapes, d'oublier des éléments ou de commettre des erreurs de parcours. Il faut revoir les objectifs, on élabore un plan d'action, etc.



## L'organisation

Le succès de l'activité repose sur la force de l'organisation. On répartit les tâches et on partage les responsabilités (s'il y a un co-animateur.trice).

## La coordination

La roue tourne, le projet avance... On veut alors éviter tout oubli ou dédoublement. Si on anime avec quelqu'un, c'est à ce moment que la communication devient un élément clé auquel il faut prêter une attention particulière.

## La tenue de l'activité

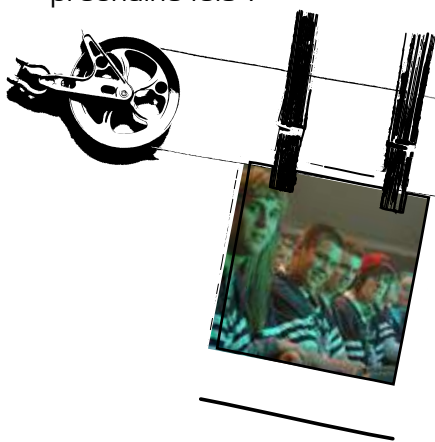
Le grand jour est enfin arrivé... Le projet prend vie! Il reste encore de petits détails à régler : s'assurer que tout est en place et que chacun.e sait ce qu'il ou elle a à faire dans un cas de co-animation, être attentif.tive aux réactions des participant.e.s. Après l'activité, il ne faut pas oublier le rangement et le nettoyage.

## L'évaluation

On se rend compte qu'il faut prendre un temps d'arrêt afin d'évaluer l'activité : la planification, l'organisation, le déroulement et le travail d'équipe. Est-ce que ça s'est bien déroulé. Qu'est-ce qu'on garde ? Qu'est-ce qu'on devrait changer la prochaine fois ?

## Célébrons nos efforts

L'esprit d'équipe, c'est important! Voilà pourquoi il faut prendre le temps de s'offrir des moments de plaisir et de détente. Le succès d'une activité réside souvent dans le plaisir qu'on a eu à l'organiser. Célébrons nos efforts et nos succès et ce, même si on est le ou la seul.e. animateur.trice!



## Les éléments à considérer lors de la conception d'une activité

### 1. Connaître les participant.e.s

- Âge
- Sexe
- Besoins et attentes
- Le degré de connaissance du sujet
- La participation : est-ce une obligation ou un choix libre?
- Le degré de familiarité entre les participant.e.s

### 2. Le temps

- Quelle est la durée de l'atelier ?
- Des pauses sont-elles prévues ?
- Des moments de réflexion et d'intégration sont-ils prévus ?
- La répartition du temps est-elle réaliste ?
- Y a-t-il un plan B en cas de retard d a n s l'atelier et un plan C au cas où le groupe prend de l'avance.

### 3. Le déroulement de votre atelier

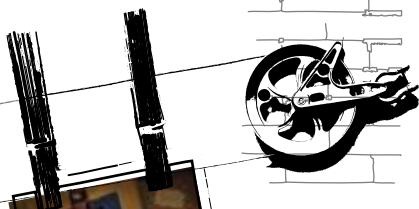
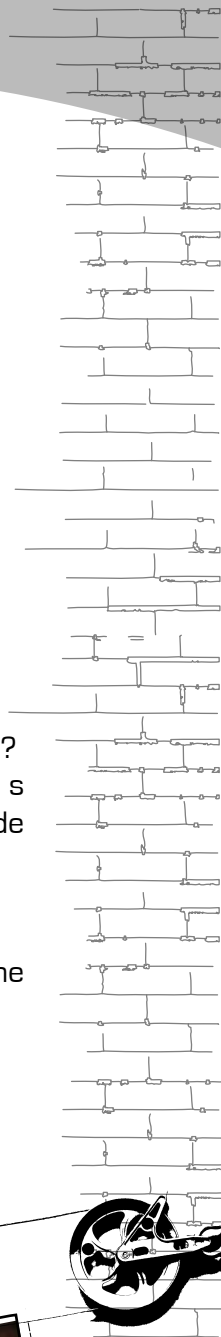
- L'atelier a-t-il un début, un milieu et une fin ?
- Y a-t-il une suite logique dans l'enchaînement des différentes activités ?

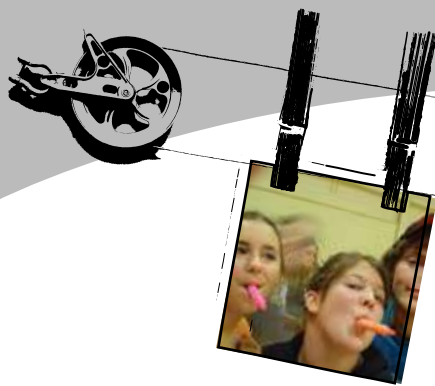
- Y a-t-il un équilibre à l'intérieur des activités ?

[sérieux/détente, assis/en mouvement, réflexion/discussion, exposés/expériences pratiques, petits groupes/plénières]

### 4. La variété

L'animateur.trice doit aller chercher le groupe de différentes façons. Que ce soit avec des activités de groupe, de sous-





groupe ou de réflexion personnelle. De plus il faut savoir que chaque personne a son propre style d'apprentissage. Il faut avoir recours au visuel, à l'auditif ainsi qu'à l'expérience pratique.

## 5. Partage des attentes entre l'animateur.trice et les participant.e.s

### 5. Partage des attentes entre l'animateur.trice et les participant.e.s

- Présenter les objectifs de la session
- Rendre public l'horaire de la journée (en précisant qu'il est flexible)
- Donner l'occasion aux participant.e.s de communiquer leurs besoins et attentes
- Vérifier si les objectifs fixés répondent aux besoins des participant.e.s
- Apporter des corrections nécessaires (ajustements)

## 6. Avoir du plaisir

Il est certain que le but principal de l'animateur.trice est d'accomplir l'objectif fixé, par contre, il est bien plus facile d'accomplir quoi que ce soit lorsqu'on s'amuse.

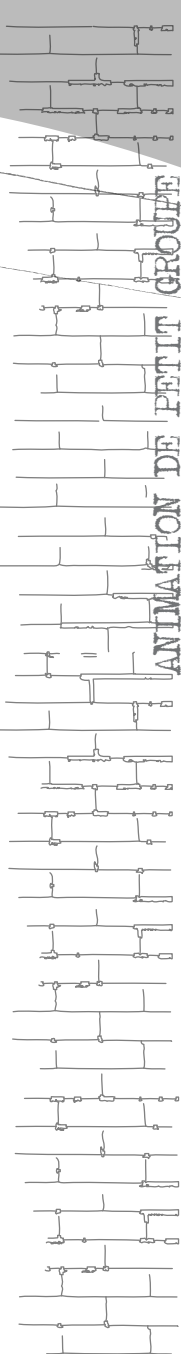
## 7. Créer un climat de coopération

- Ne pas chercher à identifier des gagnant.e.s et des perdant.e.s.
- Ne pas stimuler la compétition à l'intérieur du groupe.
- Lors des moments de détente, faire appel à des activités de coopération.

## 8. Créer un climat de travail

L'animateur.trice doit se préoccuper lorsque c'est possible...

- ...de l'espace physique (le lieu, la grandeur, etc.)
- ...du mobilier (qui est disponible, amovible)
- ...du confort physique (chaises, coussins, tables, etc.)
- ...de l'éclairage
- ...de la température



ANIMATION DE PETIT GROUPE

...de l'ambiance générale (décor, couleurs)  
...de l'accessibilité  
... de la musique d'ambiance

## 9. Le rythme de la démarche

Trop lent, c'est ennuyant! Trop vite, c'est décourageant! Trop de contenu crée la confusion, pas assez de contenu provoque un désengagement!

L'animateur.trice doit être attentif.ve à son rythme et à celui des participant.e.s.

## Les jeux brise-glace et les jeux de dégourdissement

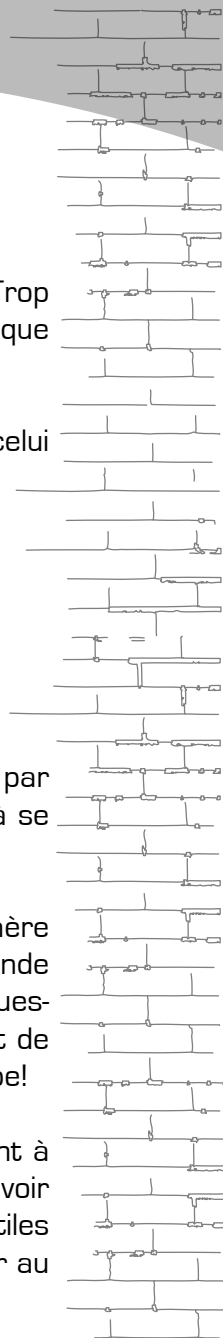
Un petit jeu léger est idéal pour briser la glace! C'est par l'entremise de ces jeux que le groupe peut apprendre à se connaître tout en se dégourdissant un peu!

Le but d'un jeu brise-glace est de créer une atmosphère d'ouverture à l'intérieur d'un groupe pour que tout le monde se sente à l'aise d'émettre son opinion, de poser des questions, bref, de participer. C'est pourquoi il est important de prévoir un jeu brise-glace qui réponde au besoin du groupe!

Pour ce qui est des jeux de dégourdissement, ils servent à changer l'atmosphère. Ils permettent de bouger afin d'avoir plus d'énergie pour continuer l'animation. Ils sont aussi utiles pour libérer de l'énergie afin qu'un groupe puisse revenir au sérieux et reprendre l'animation.

## Tour de table

Souvent, le débit d'un jeu est vite et il est difficile de retenir tous les noms des participant.e.s. En faisant un simple tour de table où les gens se nomment, on réussit à ralentir le débit et à faire un bon lien pour débiter la session.





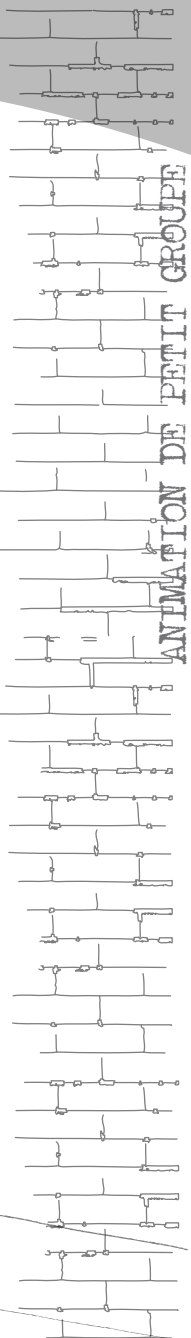
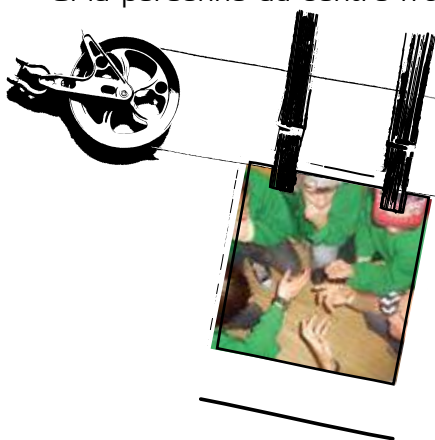
- *Variante 1* : À tour de rôle, chacun se nomme et partage avec le groupe quelque chose qu'elle ou il aime.
- *Variante 2* : On peut faire un tour de table en se présentant avec un geste. Ensuite, la deuxième personne répète le geste et le nom de la première personne avant de se nommer. On continue ainsi. La dernière personne doit nommer tout le monde en faisant le geste de chacun.
- *Variante 3* : Chacun.e se nomme et indique un de ses objectifs de la session.
- *Variante 4 (avec de la musique)* : Les participant.e.s doivent se nommer ensuite écrire chaque lettre de leur nom avec leur corps, et cela, tout en respectant le rythme de la musique.

## Zip zap

Voici un jeu qui peut être de très courte durée. Les participant.e.s forment un grand cercle et s'assoient par terre. Quelqu'un se place au centre du cercle. La personne choisit quelqu'un dans le cercle et lui dit soit zip ou zap. Lorsqu'on dit zip, le ou la participant.e pointé.e doit nommer la personne à sa droite, zap est pour celle ou à la gauche. Si le ou la participant.e hésite ou se trompe, il ou elle doit changer de place avec celui ou celle qui est au centre.

Si la personne au centre n'arrive pas à se faire remplacer, elle peut crier Zip zap et tout le monde doit changer de place.

Il est très important de marquer les places dans le cercle avec soit un soulier ou un bout de papier pour que tout le monde puisse retrouver une place dans le cercle en laissant une personne au centre qui devra dire zip ou zap.



## Jeu de mémoire

Le groupe se place en cercle. Quelqu'un commence en disant « Je m'appelle Judith ». La personne assise à sa gauche dit : « Je m'appelle Gilles et je vous présente Judith ». La personne suivante dit « Je m'appelle Éric et je vous présente Gilles et Judith » et ainsi de suite pour tout le monde. Il va sans dire que les derniers ont le plus de travail puisqu'ils devront répéter le nom de toutes les personnes précédentes. On peut ensuite demander à un.e volontaire de nommer tout le groupe dans le sens inverse.

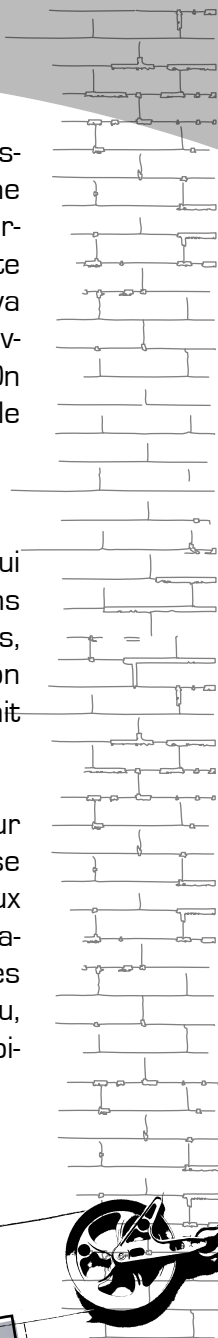
## Défense de rire

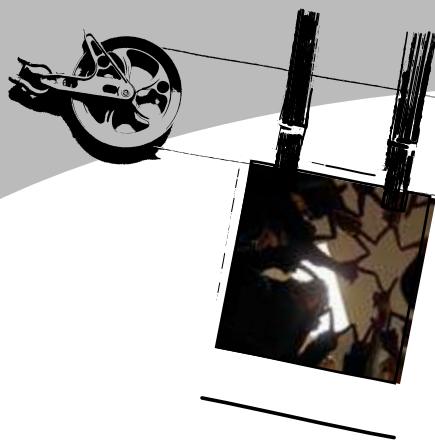
Ce jeu se déroule très vite mais fait rire tout le monde, ce qui permet aux participant.e.s de se sentir à l'aise plus vite dans le groupe. Il faut former des couples placés en deux rangs, dos à dos. Chaque personne tient un bout de ficelle entre son nez et sa lèvre supérieure retroussée, comme si elle avait une moustache.

Lorsque le signal est donné, tout le monde fait demi-tour pour se retrouver face à face. On doit dire aux participant.e.s de se regarder droit dans les yeux et de se tenir la tête droite. Ceux et celles qui ne sauront pas garder leur sérieux perdront naturellement leur moustache. Les personnes ainsi éliminées ont le droit de faire rire ceux et celles qui sont encore en jeu, jusqu'à la dernière personne qui sera proclamée « championne des gens sérieux ».

## Lancer des noms

Ce jeu permet aux participant.e.s d'apprendre le nom des autres tout en se dégourdisant et en riant un peu. L'animateur.trice demande au groupe de former un cercle. On fait un premier tour et tout le monde se nomme. Ensuite, l'animateur.trice lance une balle de tennis à quelqu'un d'autre en la nommant, la personne qui reçoit la balle doit la lancer à quelqu'un d'autre en nommant son nom et ainsi de suite. Une même





personne ne peut recevoir la balle deux fois dans la même ronde. La dernière personne doit donc lancer la balle à l'animateur.trice, qui relance la balle à la personne qu'il ou elle a nommé au début.

Lorsque le groupe a bien maîtrisé cette partie du jeu, on peut ajouter des balles et accélérer le débit du jeu. Il est aussi possible d'ajouter des balles d'une autre couleur. Les balles de couleur font la suite à l'envers.

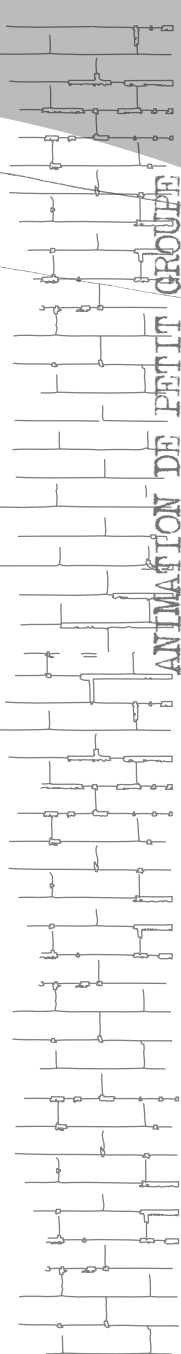
### Gang debout

Voici un véritable jeu de coopération! Pour les participant.e.s, le but du jeu est de réussir ensemble à se lever (ou presque). D'abord, les participant.e.s, assi.e.s par terre, forment deux lignes qui se font dos à dos. Ils et elles s'accrochent par les coudes avec les participants à côté d'eux et leurs dos sont collés avec les participants derrière eux. Au signal, le groupe tente de se lever. Il faut que tous.tes participant à 100%!

### Les smarties

L'animateur.trice explique qu'il ou elle veut vraiment créer un beau groupe solide. La façon la plus rapide et la plus simple de faire ceci, c'est de manger ensemble. Ensuite, il ou elle fait circuler des smarties autour du cercle et chaque personne doit en prendre tant qu'il veut à condition que chaque membre du groupe en ait. Il ne faut pas les manger tout de suite. Après que chaque membre du groupe a ses smarties, l'animateur.trice explique qu'avant de déguster les bonbons, chaque personne doit nommer une de ses caractéristiques pour chaque smartie qu'elle a prit.

Ce jeu brise-glace peut être fait avec des morceaux de papier



de toilette, les billes, des bouts de ficelle, etc.

### **Cartes à jouer**

C'est un jeu très simple qui peut être très long avec un grand groupe ou très court avec un plus petit groupe. Il s'agit de couper des cartes à jouer en deux et de les distribuer aux participant.e.s. Ces derniers doivent retrouver leur partenaire.

Il est possible de diviser des sous-groupe grâce à ce jeu ou encore de demander aux participant.e.s de discuter afin de mieux se connaître. Les couples reviennent par la suite en grand groupe et doivent présenter trois informations intéressantes qu'ils ou elles ont retenus de la discussion.

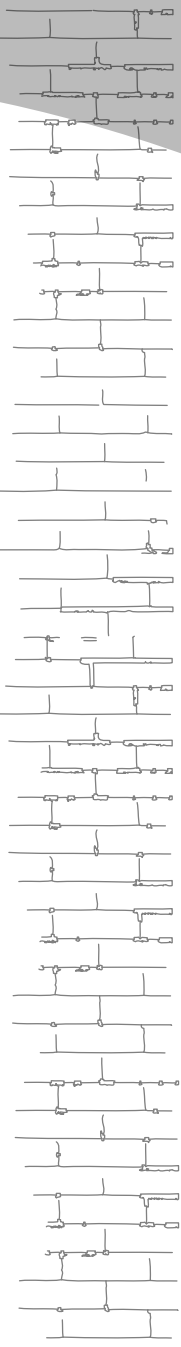
### **Cartes aux noms**

L'animateur.trice donne un petit carton à chaque participant.e. Sur ce carton, les participant.e.s écrivent leur nom et un secret. Ensuite, tout le monde se promène dans la salle et se présente aux autres. À toutes les fois qu'une personne se présente, elle doit échanger son petit carton et devenir la personne sur le nouveau petit carton et ainsi de suite.

Après environ dix minutes, l'animateur.trice arrête le jeu et chacun.e garde le petit carton qu'il ou elle a entre les mains. À tour de rôle, chacun.e lit le secret écrit sur le carton à haute voix et le groupe doit essayer de deviner à qui il appartient. On peut aussi demander aux participant.e.s d'écrire d'autres informations sur le carton, tel que l'endroit d'où ils et elles viennent, la raison de leur présence à la rencontre, etc.

### **Première impressions**

Ce jeu est idéal pour une animation de longue durée. Il s'agit de coller une feuille dans le dos de chaque participant.e (il faut s'assurer que leur nom y est inscrit). Ensuite, ils et elles se promènent dans la salle et écrivent sur le dos des autres quelles sont leurs premières impressions d'eux et elles. Par la suite, l'animateur.trice ramasse les feuilles et les garde afin que personne ne les lise. À la fin de l'animation, l'animateur.



trice remet les feuilles sur le dos des participant.es [de l'autre côté]. Cette fois, ils et elles doivent écrire leurs dernières impressions.

### 10-9-8-7-6-5-4-3-2-1

Ce jeu de dégourdissement est idéal lorsque le groupe a besoin de bouger. L'animateur.trice demande aux participant.e.s de se lever. Ensuite, il ou elle s'assure que chaque participant.e. puisse compter jusqu'à dix à reculons et qu'ils ou elles ont assez de place pour bouger. C'est alors que le décompte commence. On secoue d'abord dix fois le bras droit (en criant haut et fort les chiffres), ensuite on secoue dix fois le bras gauche, puis la jambe droite, puis la jambe gauche.

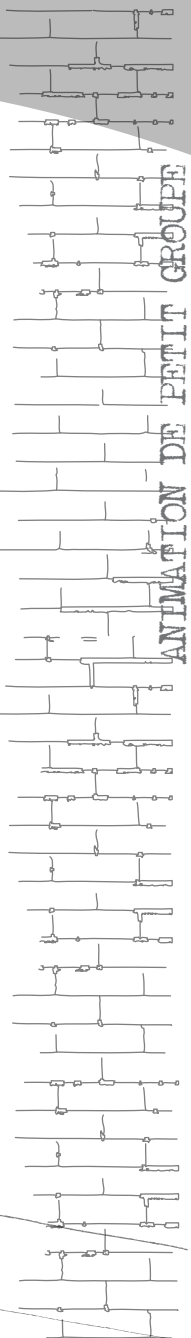
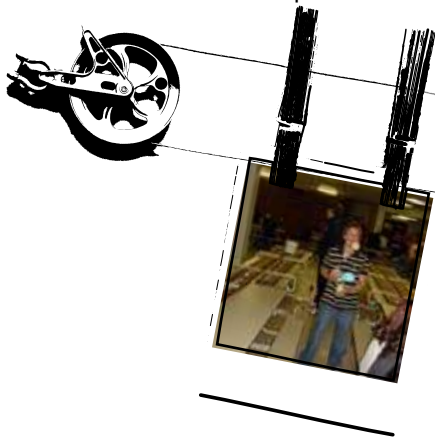
On continue ensuite avec un décompte de 9 à 1, en commençant encore avec le bras droit, puis le gauche, ensuite la jambe droite et la gauche. Le jeu de dégourdissement se termine lors que chaque membre du corps n'a été secoué qu'une seule fois.

### Trois chiffres pour trois bruits

L'animateur.trice demande aux participant.e.s de se mettre deux par deux. Chacun.e doit maintenant dire un chiffre de 1 à 3. Par exemple : Mélanie : « 1 », Joël : « 2 », Mélanie : « 3 », Joël : « 1 », Mélanie : « 2 », et ainsi de suite pendant environ une minute. C'est plus difficile que ça le semble.

Ensuite, l'animateur.trice demande de remplacer le chiffre 1 par un geste et un bruit. Donc la suite recommence : Mélanie : « Bouing », Joël : « 2 », Mélanie : « 3 », Joël : « Bouing », Mélanie : « 2 », et ainsi de suite pendant environ une autre minute.

Puis l'animateur.trice demande de garder le bruit



et le geste pour le chiffre 1 et de changer le chiffre 2 pour un bruit et un geste encore plus intense. À la fin, tout ce qui reste ce sont trois bruits et gestes très intéressants. Mélanie : « Bouing », Joël : « Pong », Mélanie : « Shui », Joël : « Bouing », Mélanie : « Pong »...

## Quelques variantes du remue-méninge

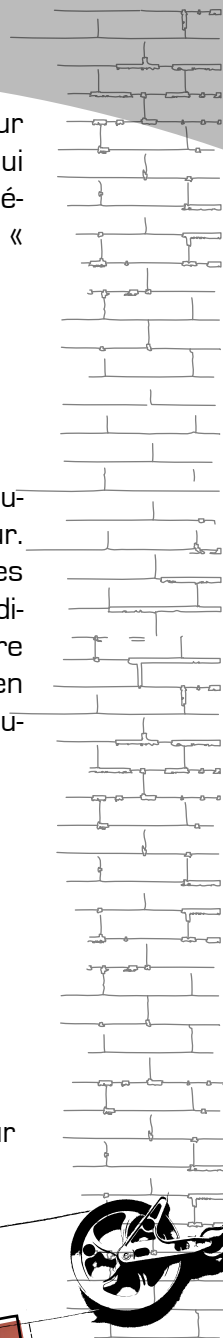
### Le remue-méninges

Le remue-méninges est un outil très utile pour trouver plusieurs bonnes idées. C'est une technique que l'animateur/trice peut utiliser lorsqu'il ou elle cherche de nouvelles idées d'activités ou lorsqu'il ou elle veut renouveler des idées traditionnelles. Avec cet outil, un groupe peut réussir à produire le maximum d'idées et de solutions à un problème tout en limitant autant que possible la critique et l'évaluation des solutions. C'est aussi un échange très dynamique et original.

### Pendant l'assaut d'idées

- Il n'est pas permis d'évaluer les idées émises
- On doit écrire toutes les idées émises
- On doit éviter les détails
- Il faut accepter les idées qui complètent les idées déjà émises
- Il ne faut pas censurer ses idées, mais bien les émettre toutes, même les plus folles
- Il ne jamais oublier que c'est la quantité qui prime sur la qualité!

Il est très important de se donner un temps limite pour trouver des idées. Le remue-méninge doit durer plus de 7 minutes, mais moins de 15 minutes. C'est pendant les premières minutes que les idées connues ressortent. Cependant, c'est durant les minutes qui suivent que les idées les plus folles et les plus originales sont émises! C'est pourquoi il est





très important de prendre le plein 15 minutes pour l'activité.

### **Le dépouillement :**

Il y a plusieurs moyens par lesquels le groupe peut réduire le nombre des idées émises durant

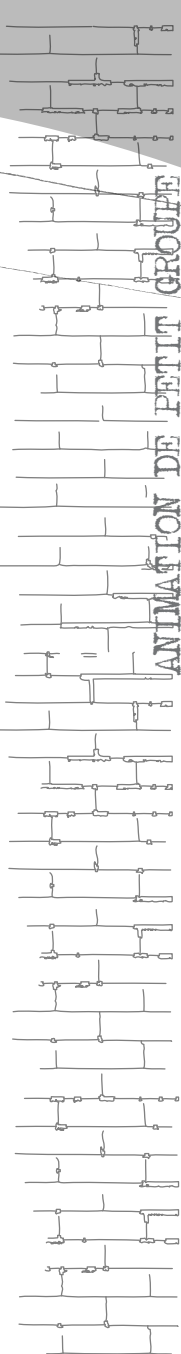
l'assaut d'idée pour en choisir une ou deux à développer. Il s'agit d'être le plus original possible tout en gardant en tête les objectifs et les limites du projet. Voici trois possibilités de dépouillement :

- Le groupe fixe des critères précis. Ensuite, il passe à travers toutes les idées en les expliquant et les évaluant pour ne retenir que la meilleure ou les meilleures.
- L'animateur.trice demande au groupe s'il y a des idées qui ont besoin d'être expliquées et ensuite, on invite chaque personne à faire 3 crochets à côté des idées qu'elle juge les meilleures. On analyse ensuite seulement les idées les plus populaires.
- Une autre option est de diviser les participant.e.s en sous-groupes. Chaque sous-groupe reçoit une feuille sur laquelle des idées trouvées lors de l'assaut d'idées sont écrites. Il dépouille en suite ces idées pour retenir seulement la meilleure. Ensuite, on revient en grand groupe pour discuter des idées retenues pour trouver la meilleure!

*Truc :* Le groupe devrait garder ses affiches ou les idées par écrit! Ainsi, il peut s'en servir pendant plusieurs rencontres. Les idées d'un remue-méninges peuvent être très utiles pour une autre activité.

### **L'antithèse**

Après l'assaut d'idées, l'animateur.tice invite les participant.e.s à faire un X à côté des idées du remue-mé-



ninges qui sont vraiment impossibles ou n'ont aucun sens. Alors que les participant.e.s penseront que ce sont ces idées qui seront rejetées, on élimine plutôt les autres idées et on garde les idées farfelues. Il s'agira alors d'être créatif et de faire appel à son imagination.

L'animateur.trice peut faire des sous-groupes de 2 ou 3 personnes et leur demander de créer une activité à partir des idées retenues. Lorsque c'est fait, les participant.e.s reviennent en grand groupe pour mettre en commun les solutions.

### **Modification partielle**

Ce sont souvent des activités connus et aimés qui sont choisis par les participant.e.s. Afin d'apporter du changement, les participant.e.s peuvent noter trois éléments de l'activité qui peuvent être modifiés. Par exemple, le lieu, le thème, le style et l'aménagement de la salle. Le groupe peut faire un remue-méninges sur chacun de ces thèmes pour ensuite garder des idées les plus folles. Ça risque de créer une activité familière, mais très intéressante !

### **Le groupe gagne un million..**

L'animateur.trice annonce à un comité de travail qu'il vient de gagner 1 million de dollars et qu'il peut le dépenser comme il le veut (en ne versant aucun salaire aux membres du comité). Le remue-méninges qui suit sera sans doute plein d'idées très originales.

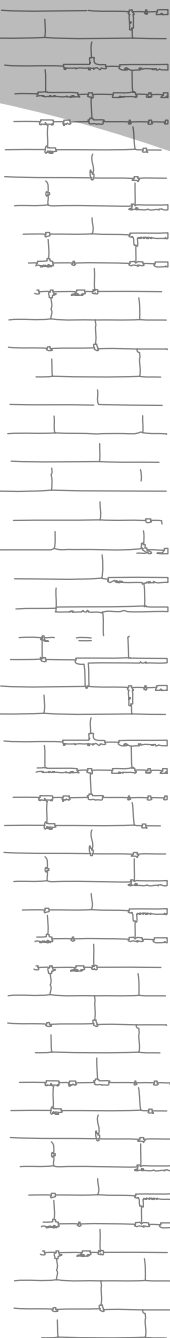
Ensuite, lors du dépouillement, l'animateur.trice annonce au groupe que leur million a été coupé à seulement mille dollars. Il s'agit maintenant de développer les mêmes idées, mais avec un budget limité de mille dollars ou même moins.

### **Liste d'activités de clôture**

*(Extrait de « Le répertoire de l'animateur de groupe »)*

### **Contrats**

Chaque participant.e s'engage face à un.e autre à poser une





action avant une date donnée. Ces deux personnes sont maintenant redevables et doivent communiquer entre elles afin de s'assurer que son ou sa partenaire respecte sa part du contrat.

### Boîte aux lettres

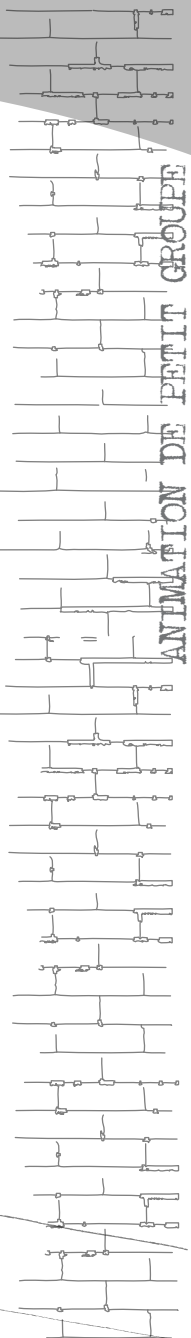
Sur différents bouts de papier, chaque participant.e rédige un dernier message à l'intention de chacun des membres du groupe. Lorsque tous.les participant.e.s ont écrit leurs messages, ils et elles enlèvent leurs souliers, inscrivent leur prénom sur une fiche et la pose devant leur soulier. Ils et elles déposent ensuite leurs messages dans les souliers des participant.e.s à qui ils sont destinés.

### La ficelle

L'animateur.trice a un rouleau de ficelle et demande aux participant.e.s de former un cercle debout. Il ou elle explique ensuite qu'après tout ce temps passé ensemble, le groupe forme maintenant un réseau. Elle prend alors le bout de la ficelle et lance le rouleau à un ou une participant.e et explique au reste du groupe pourquoi ce ou cette participant.e l'a marqué pendant l'animation. La personne qui a reçu le rouleau de ficelle doit à son tour garder un bout de ficelle dans sa main et lancer le rouleau à une autre et expliquer pourquoi cette personne l'a marqué durant l'atelier. Les participant.e.s ne peuvent recevoir le rouleau de ficelle qu'une seule fois. Ainsi de suite jusqu'à la dernière personne qui doit lancer le rouleau à la personne qui a commencé.



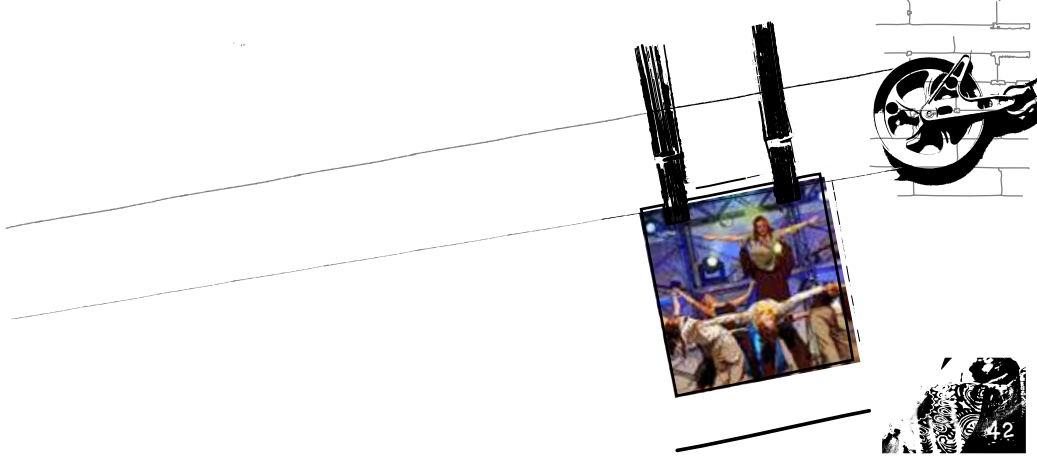
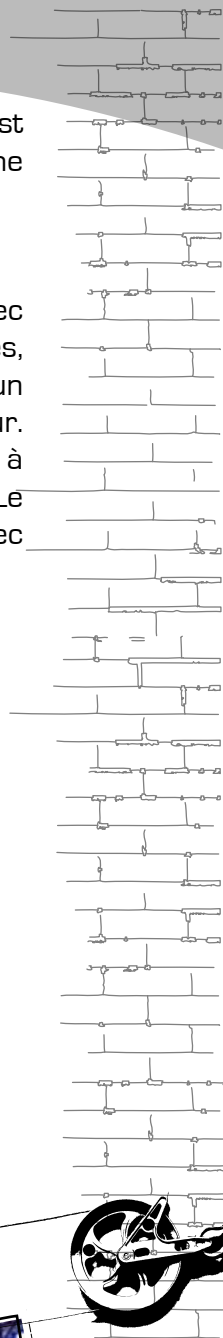
À la fin de l'exercice, le cercle ressemble à une immense toile d'araignée. L'animateur.trice peut ex-

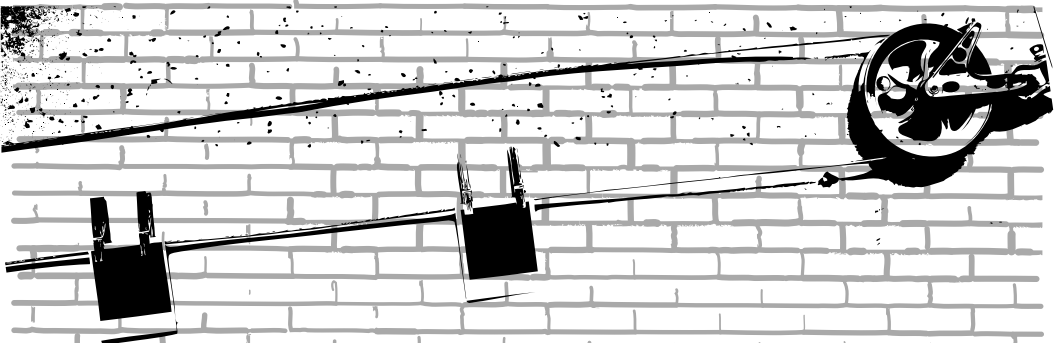


pliquer au groupe que maintenant le réseau qu'il a formé est visible. Ainsi, on peut voir que si une seule personne lâche son bout, tout le réseau en souffre.

### **Cadeau symbolique**

Afin que tou.s.tes les participant.e.s partent de l'atelier avec un objet qui va leur rappeler les bons moments passés, l'animateur.trice peut distribuer à chacun.e une roche, un ficelle, une chandelle ou un autre objet. Ensuite, l'animateur.trice explique que chaque personne doit donner son objet à une autre personne qui l'a marqué durant l'animation. Le but de l'exercice c'est que tous.tes sortent de l'atelier avec un cadeau symbolique.





# fesfo

fédération de la jeunesse franco-ontarienne

The logo symbol for Fesfo, a stylized geometric design composed of multiple overlapping triangles forming a larger, complex shape.