



Les

FASCICULES

de la FESFO

ANIMATION

Les 
FASCICULES
de la FESFO

ANIMATION

*Tous droits réservés FESFO
Ce document ne peut pas être reproduit ni en partie ni intégralement
sans la permission écrite de la FESFO.
ISBN : 978-1-7777245-0-4*

*Ce projet a été rendu possible grâce à la contribution financière du ministère de l'Éducation de l'Ontario
dans le cadre des Fonds pour les priorités et les partenariats (FPP).*

*À noter que le contenu n'engage que ses auteurs et ne traduit pas nécessairement le point de vue du
ministère de l'Éducation de l'Ontario ni du Centre de leadership et d'évaluation inc.*

Fédération de la jeunesse franco-ontarienne Inc (FESFO)

www.fesfo.ca
Téléphone : 613-260-8055
info@fesfo.ca

Dans ce fascicule...

C'est quoi l'animation ?	4
Les principes de base	5
Les 5 rôles en animation	6
La co-animation	10
Techniques d'animation	11
... pour briser la glace.....	11
... pour s'activer.....	14
... pour distribuer la parole.....	16
... pour générer des idées.....	18
... pour prendre une décision collective.....	21
... pour faire une évaluation.....	23
... pour changer l'énergie du groupe.....	25
... pour clôturer l'animation.....	28
Combiner ces techniques pour créer une animation complète	30
Engager différents types de participation	32
Gérer des situations inconfortables	41
L'animation de foule	41
6 tactiques pour dynamiser une animation de foule	42

C'est quoi l'animation ?

L'animation de groupe, également connue sous le nom de facilitation, est une méthode dynamique qui vise à engager chaque membre d'un groupe dans la réalisation d'objectifs communs. Contrairement à l'enseignement ou une présentation magistrale, où l'information est souvent unidirectionnelle, l'animation de groupe est une approche interactive et collaborative. Chaque participant.e est encouragé.e à prendre part activement à la discussion, à partager des idées, et à contribuer à la résolution de problèmes.

Dans ce guide, vous découvrirez des outils et des stratégies pour animer des réunions, des ateliers ou des formations de manière dynamique et engageante. Les bon.ne.s animateur.trice.s n'ont pas besoin d'avoir une expertise dans le sujet abordé ; leur rôle n'est pas de diriger de façon autoritaire en imposant leurs idées. Au contraire, l'animation c'est d'être au service du groupe, appuyant chaque membre pour maximiser leur potentiel.



Principes de base

Les principes de base sont des lignes directrices et des engagements collectifs que le groupe adopte, afin de créer un climat positif pour échanger, réfléchir et participer tout au long de la conception et la livraison de l'activité de collecte de fonds. Pour que les principes de base soient efficaces, ils ne sont pas imposés. Plutôt, c'est au groupe de choisir de les adopter, et avoir l'option d'ajouter ou d'enlever des principes selon leurs besoins. Puisque les participant.e.s ne sont peut-être pas habitué.e.s à établir ce genre de cadre, la FESFO propose quelques principes pour faciliter le déroulement des discussions :

« JE »

Je parle pour moi-même, je ne présume pas que le reste du groupe a la même réalité ou opinion que moi (en évitant les « on pense »).

ÉCOUTE ACTIVE

J'écoute avec attention, sans interrompre et sans réfléchir à ma réponse. Je démontre que j'écoute avec des gestes et en posant des questions de clarification.

FRANÇAIS / LSQ

Le français et la langue des signes québécoise (LSQ) sont des langues qui nous rassemblent et que nous avons en commun. Je reconnais que les différents accents et façons de s'exprimer en français sont valides et contribuent à la richesse de notre langue. Je profite de cette opportunité de pouvoir vivre une activité en français.

RESPONSABLE DE MON PROPRE APPRENTISSAGE

Je décide qu'est-ce que je veux retenir de cette expérience, sans nuire à l'apprentissage des autres. J'assume la responsabilité de ma participation, de mes contributions ou de mon silence.

RESPECT

Je respecte les autres ; chaque personne a une place dans le groupe et est acceptée comme telle. Je respecte l'environnement et les lieux ; je prends soin de l'espace dans lequel je me trouve. Je me respecte moi-même ; je reconnais mes besoins et mes limites.

OUVERTURE

Je garde une ouverture d'esprit envers de nouvelles expériences, réalités et opinions. La diversité de nos vécus et de nos savoirs est une force pour le groupe.

ICI, MAINTENANT

(optionnel, selon la nature des discussions)


Je respecte la confiance des autres et la confidentialité. Je m'assure que ce qui est partagé ici reste entre nous.

***Le groupe peut également décider quelle est leur définition personnelle de ces concepts, dans le but de se les approprier. La personne responsable des activités peut revenir aux principes de bases, lorsque le groupe ne tient pas aux engagements collectifs. ***

Les 5 rôles en animation


C'est quoi le rôle de l'animateur.trice dans une animation de petit groupe ? En animation, il faut jongler plusieurs rôles essentiels en même temps : inclure, guider, écouter activement, poser des questions et gérer l'énergie !


Inclure

 **But** : Créer un espace sécuritaire « *safe space* » où tout le monde peut participer.

Comment :


- Accueillir les participant.e.s dès leur arrivée, même ceux et celles qui arrivent en retard ;
- Faire un effort pour apprendre et utiliser les noms des participant.e.s ;
- Avoir une énergie positive et un sourire ;
- S'assurer que la disposition de la salle et les activités proposées sont accessibles pour tou.te.s les membres du groupe ;
- Faire partie du groupe physiquement, être assis.e ou/debout au même niveau que les participant.e.s ;
- Placer le groupe en cercle pour éviter une séparation ou des cliques, et permettre le contact visuel entre tou.te.s les membres du groupe ;
- La neutralité réelle en animation est impossible ; viser au lieu la transparence et l'honnêteté avec le groupe ;
- Reconnaître ses propres biais et admettre ses erreurs au groupe si on se trompe ;
- Faire preuve de compassion et d'empathie envers le groupe, surtout quand c'est difficile ou qu'on n'est pas en accord avec les participant.e.s ;
- Donner des exemples personnels pour inciter le partage et faire preuve de vulnérabilité ;
- Encourager un débat d'idées sain entre les membres du groupe, en évitant les attaques personnelles ;
- Proposer différents types d'activités pour rejoindre les différents types de personnes. (Voir *Techniques d'animation* à partir de la page 11)

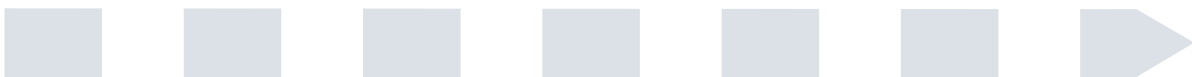
 **Rappel** : Tu peux seulement demander à un groupe de faire ce que tu es à l'aise de faire toi-même !

 **But** : Structurer l'expérience pour aider le groupe à atteindre leurs objectifs.

Comment :

- Débuter l'animation en adoptant des principes de base permet de clarifier les attentes dès le départ, et de donner la possibilité au groupe de s'adhérer à des lignes directrices communes ;
- Suggérer des façons de procéder, sans les imposer ;
- Être sensible au temps, même si l'horaire a une certaine flexibilité, il faut s'assurer d'avoir assez de temps pour les activités prévues les plus essentielles ;
- Distribuer la parole, pour éviter que tout le monde parle en même temps, et pour encourager tou.te.s les membres du groupe de s'exprimer, surtout les personnes plus réservées en utilisant différentes techniques (*voir section Techniques d'animation pour distribuer la parole à la page 16*) ;
- Créer des sous-groupes de façon à encourager les participant.e.s à collaborer et échanger avec de nouvelles personnes ;
- Rappeler et synthétiser ce qui a été dit, décidé ou réalisé par le groupe ;
- Écrire les points clés sur un tableau ou des grandes feuilles (flipchart), à la fois pour servir de rappel, mais également pour aider les personnes qui apprennent mieux avec des appuis visuels :
 - *Cette tâche peut aussi être déléguée à un.e participant.e ;*
- Ramener le groupe, en leur rappelant les objectifs ou les tâches à accomplir :
 - *Créer un espace « frigo » et y mettre les sujets de discussions qui ne sont pas pertinents à ce moment-là, pour garder les idées « au frais ». De cette façon on peut y revenir plus tard, sans perdre les idées, et en donnant une place pour les discussions importantes pour le groupe.*

 **Rappel** : La préparation avant l'animation est essentielle, même si chaque animation est un nouveau défi et il y aura toujours des imprévus !



Écouter activement

3

But : Donner la place au groupe de partager et se sentir valorisé.

Comment :


- Écouter attentivement quand les participant.e.s parlent, sans préparer sa réponse ;
- Avoir un contact visuel avec la personne qui parle ;
- Donner de la rétroaction (*feedback*) verbale et non-verbale (ex : *hocher la tête, « mm-hmm »*) ;
- Observer le langage non-verbal de la personne qui parle ainsi que le reste du groupe ;
- Synthétiser et reformuler ce que la personne a dit, pour assurer la clarté et la compréhension (ex. « *Donc si j'ai bien compris, tu suggères que...* » ou « *Merci d'avoir partagé ton idée de...* ») ;
- Faire des liens, en faisant référence à ce qu'un.e participant.e a dit plus tôt ;
- Éviter des distractions qui pourraient empêcher son écoute active, ou celle du groupe (ex : *se placer devant une fenêtre avec plein d'action à l'extérieur, jouer avec un objet qui fait du bruit*).

!! Rappel : Passe plus de temps à écouter qu'à parler !




Poser des questions

4

 **But** : Orienter la discussion et donner la chance au groupe de participer activement.


Comment :

- L'animateur.trice est là pour poser des questions, et non pour y répondre ;
- Préparer ses questions d'avance ;
- **Poser des questions de clarification :**
 - « *Qu'est-ce que tu veux dire par... ?* »
 - « *Est-ce que j'ai bien compris que... ?* »
- **Poser des questions pour mieux connaître le groupe :**
 - « *Vous voulez ressortir de cette rencontre avec quoi ?* »,
 - « *Qu'est-ce que vous connaissez déjà de ce sujet ?* »,
 - « *Avez-vous déjà... ?* »,
 - « *Est-ce que d'autres personnes ont vécu une expérience semblable ?* »
- **Poser des questions pour approfondir sur un sujet :**
 - « *Peux-tu nous en dire plus sur cette idée ?* »,
 - « *Pourquoi as-tu dit que... ?* »,
 - « *Est-ce que quelqu'un aurait une opinion différente sur ce sujet ?* »
- **Poser des questions de réflexion :**
 - « *Comment vous sentez-vous quand... ?* »,
 - « *Qu'est-ce que vous feriez si... ?* »
- **Poser des questions pour évaluer les besoins du groupe :**
 - « *Avez-vous besoin d'une pause ?* »,
 - « *Êtes-vous prêt.e.s à passer à la prochaine activité, ou voulez-vous continuer de discuter de ce sujet ?* »
- Donner le temps aux membres du groupe d'y réfléchir et répondre, sans être inconfortable par le silence ;
- Donner la chance aux autres participant.e.s de répondre à une question, même si elle a été adressée à l'animateur.trice :
 - « *Est-ce que quelqu'un d'autre dans le groupe aurait une idée/réponse ?* »

 **Rappel** : Tu n'as pas toutes les réponses, mais le groupe les a sûrement ;
l'intelligence collective du groupe peut te surprendre !

Gérer l'énergie

5

 **But** : Maintenir un climat positif et engageant durant l'animation, pour que le groupe soit efficace et qu'il s'amuse.

Comment :

- Monitorer l'énergie du groupe et adapter son approche pour augmenter ou baisser l'énergie du groupe ;
- Varier les types d'activités dans l'horaire pour garder un dynamisme ;
- Si le groupe a besoin de bouger, on peut jouer un jeu, ou changer la technique d'animation utilisée pour qu'elle soit plus physique et mouvementée ;
- Si le groupe est agité ou les émotions sont fortes, c'est peut-être le temps d'une pause ou de passer à une prochaine activité plus mollo, ou de réflexion personnelle ;
- Au besoin, pendant la pause, avoir une conversation individuelle avec certaines personnes si ils et elles ont besoin d'adresser une situation ou des émotions fortes qui sont arrivées dans le bloc précédent.

 **Rappel** : L'énergie que tu dégages sera reflétée par le groupe !

La co-animation

Il peut être très difficile de jongler les 5 rôles de l'animation en même temps. C'est pourquoi la co-animation est une formule gagnante !

Voici quelques consignes pour faciliter l'animation en équipe :

Avant l'animation, distribuer les tâches entre les animateur.trice.s pour chaque bloc de l'horaire d'animation ;

Ex : si une personne distribue la parole et pose les questions, l'autre personne peut prendre les notes, monitorer l'énergie et le langage non-verbal du groupe et gérer le temps.

Varié les rôles entre les blocs pour avoir une distribution égale et pour dynamiser l'animation ;

S'asseoir sur des côtés opposés du cercle, pour permettre un contact visuel entre les membres de l'équipe d'animation pendant les discussions ;

Être solidaire comme équipe d'animation ; s'il y a un problème ou un conflit, le régler en pause ou après l'animation, et non devant le groupe.

Techniques d'animation pour briser la glace

Tour de table + question intéressante



Intention

Apprendre à connaître les participant.e.s et leurs noms.

Matériel

Aucun

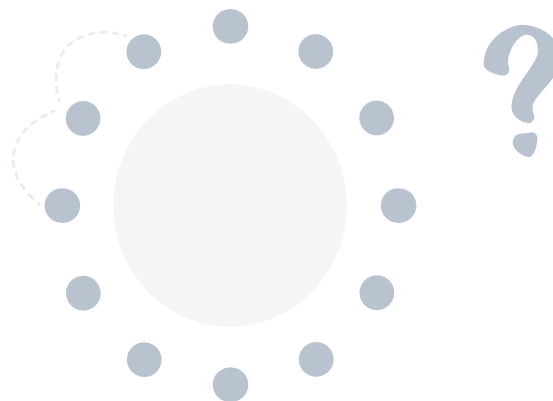
Déroulement

1. Former un cercle ;
2. À tour de rôle, chaque participant.e partage son nom (et son pronom pour ceux et celles qui le souhaitent), présente quelques détails pertinents à leur sujet (année scolaire, école, etc.) et répond à une question inhabituelle*. Ex. :
 - Si tu pouvais avoir un super pouvoir, lequel choisirais-tu ?
 - Si tu pouvais rencontrer n'importe quel individu de l'histoire, qui voudrais-tu rencontrer ?
 - Quel est ton plat préféré ?

***Assurez-vous que la question reste légère et amusante. Éviter des questions trop personnelles ou inappropriées.**

Variante

Au lieu de poser une question intéressante, on peut demander à chaque personne de se fixer un objectif pour la journée.



Présentez vos voisin.e.s



Intention

Apprendre à connaître les noms. Créer de nouveaux liens entre les participant.e.s. Pratiquer l'écoute active.

Matériel

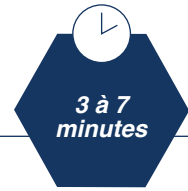
Aucun

Déroulement

1. Demander aux participant.e.s de trouver une personne dans la salle qu'ils et elles ne connaissent pas (*dans le cas d'un groupe qui se connaît déjà, on peut demander de trouver une personne avec laquelle ils et elles ont moins collaboré*) ;
2. Donner une ou deux questions pour orienter la discussion. Ça pourrait être une question à leur sujet, ou les raisons qui les motivent à participer à cette animation ;
3. Lors du moment de discussion, rappeler les participant.e.s lorsque la moitié du temps est écoulé, pour que les deux personnes aient la chance de parler ;
4. Retour en grand groupe dans un cercle. À tour de rôle, chaque personne présente leur partenaire et ce qu'ils et elles ont appris à leur sujet.



Zip zap



Intention

Apprendre les noms. Changer la disposition du groupe. Se dégourdir.

Matériel

Aucun

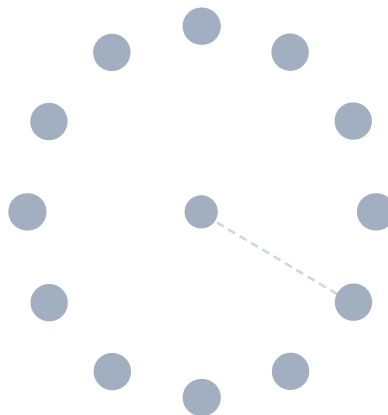
Déroulement

1. Former un cercle ;
2. Faire un tour de table pour que tout le monde puisse partager leur nom une fois ;
3. Une personne se place dans le centre du cercle ;
4. La personne dans le milieu pointe à quelqu'un dans le groupe, en disant « Zip » ou « Zap ». Si c'est Zip, la personne désignée doit donner le nom de la personne à sa droite, si c'est Zap, elle doit donner le nom de la personne à sa gauche ;
5. Si la personne désignée se trompe, ou prend trop de temps, elle doit remplacer la personne dans le milieu du cercle ;
6. Si la personne dans le milieu dit « Zip Zap » tout le monde doit changer de place, afin de se retrouver à côté de deux nouvelles personnes.

Variante

Une fois que le groupe connaît les règles du jeu, on peut proposer de faire un « Zip Zap » à n'importe quel point dans l'animation lorsque ça serait bénéfique de faire bouger les participant.e.s et/ou changer la disposition du groupe.

Zip



Zap

Constellation



Intention

Évaluer le niveau d'expérience du groupe et leurs connaissances sur le sujet abordé.

Matériel

Chaise (ou autre objet)

Déroulement

1. Placer une chaise (ou autre objet) dans le centre de la salle ;
2. Lire une série d'énoncés en lien avec la thématique de l'atelier ;
3. Pour chaque énoncé, les participant.e.s se positionnent selon s'ils et elles pensent que c'est vrai ou faux. Plus ils et elles sont proches de la chaise, plus ils et elles pensent que c'est vrai. Plus ils et elles s'éloignent de la chaise, plus ils et elles pensent que c'est faux. S'ils et elles sont indécis.e.s, ils et elles peuvent aussi se placer entre les deux ;
4. Si le groupe a des réponses vraiment mixtes, prendre quelques commentaires de personnes avec des réponses différentes pour voir pourquoi ils et elles pensent que c'est vrai ou faux. Les autres membres du groupe peuvent se réajuster s'ils et elles changent d'idée ;
5. Si les participant.e.s se trompent, ne pas donner la « bonne » réponse pendant l'exercice, mais plutôt, noter s'il y a des points à démystifier lors de futurs blocs, surtout basé sur les raisons données pour leurs prises de position.

1-2-4-8



Intention

Arriver à une définition, un objectif ou une vision collective.

Matériel

- Stylos
- Feuilles ou grands post-its

Déroulement

1. Distribuer des stylos et quelques post-its ou feuilles à chaque participant.e ;
2. Poser une question claire au groupe, qu'on peut répondre en une phrase ;
3. Individuellement, chaque participant.e répond sur leur feuille ;
4. Former des groupes de 2 (*un groupe de 3 si c'est un nombre impair*). Chaque participant.e présente sa réponse à l'autre personne. Ensemble, ils et elles discutent et doivent trouver une réponse collective pour leur sous-groupe et l'écrire sur une nouvelle feuille ;
5. Combiner deux équipes ensemble et répéter l'exercice jusqu'à ce qu'il ne reste que deux équipes. Chaque équipe présente sa réponse et ensemble, on arrive à une réponse collective pour l'ensemble des participant.e.s ;
6. Écrire la réponse finale sur une grande feuille.

Variante

*Le type de question posée change beaucoup l'exercice et il faut bien y réfléchir avant l'animation. **Voici quelques exemples de question, selon le résultat souhaité :***

Vision : *Où est-ce que vous voyez votre équipe / groupe / conseil dans X années ?*

Définition : *Que veut dire X pour toi ?*

Objectif : *Qu'est-ce que vous voulez accomplir aujourd'hui / cette fin de semaine / cette année ?*

Techniques d'animation pour distribuer la parole

Bâton de parole

5 à 20
minutes

Intention

Distribuer la parole également, assurer l'écoute active et permettre à tout le monde de partager.

Matériel

Un item qui représente le bâton de parole (*peut être un marqueur*)

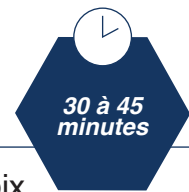
Déroulement

1. Former un cercle ;
2. Poser une question qui cherche l'opinion ou le ressenti personnel des membres du groupe, afin d'encadrer la discussion ;
3. Expliquer que seule la personne avec le bâton peut prendre la parole, afin de donner à tout le monde la chance de partager, sans interruption. Préciser s'il y a un temps limite par personne ;
4. Passer le bâton à la personne à sa gauche pour qu'il ou elle prenne la parole et passe le bâton à la prochaine personne par la suite ;
5. Les animateur.trice.s doivent aussi respecter les règles et peuvent seulement parler lorsque c'est leur tour. Au besoin, utiliser des gestes pour remercier les personnes pour leur partage, rappeler aux autres membres du groupe d'écouter ou d'encourager une personne de passer le bâton lorsque son temps est dépassé ;
6. Si une personne ne souhaite pas partager, il ou elle peut passer le bâton à la prochaine personne sans prendre la parole ;
7. Au besoin, le bâton peut circuler plus d'une fois

Variante

On peut également utiliser cet outil pour clôturer une activité, ou pour gérer une situation inconfortable où les émotions sont trop fortes pour permettre un tour de table régulier.

Bocal de poisson



Intention

Permettre à plusieurs personnes de discuter sur un enjeu sans qu'une voix forte domine la discussion et en laissant le groupe s'auto-animer.

Matériel

Chaises

Déroulement

1. Placer trois chaises en triangle dans le centre du cercle ;
2. Inviter deux personnes à s'asseoir dans le centre du cercle, et le restant du groupe autour ;
3. Poser une question pertinente pour orienter la discussion ;
4. Expliquer qu'à n'importe quel moment, une 3e personne peut venir se joindre à la discussion en occupant la chaise vide. À ce moment-là, une des deux autres personnes doit volontairement quitter la discussion et rejoindre le grand cercle ;
5. Les personnes dans le grand cercle doivent écouter en silence. S'ils et elles veulent poser une question, répondre à une question ou donner une opinion, ils et elles doivent aller prendre une place dans le triangle au centre ;
6. Donner un temps limite, ou mettre fin à la discussion une fois que tout le monde a eu la chance d'y contribuer.

Variante

Augmenter le nombre de chaises dans le milieu à 4 ou 5 selon la taille du groupe.



Techniques d'animation pour générer des idées

Remue-méninges

7 à 15 minutes

Intention

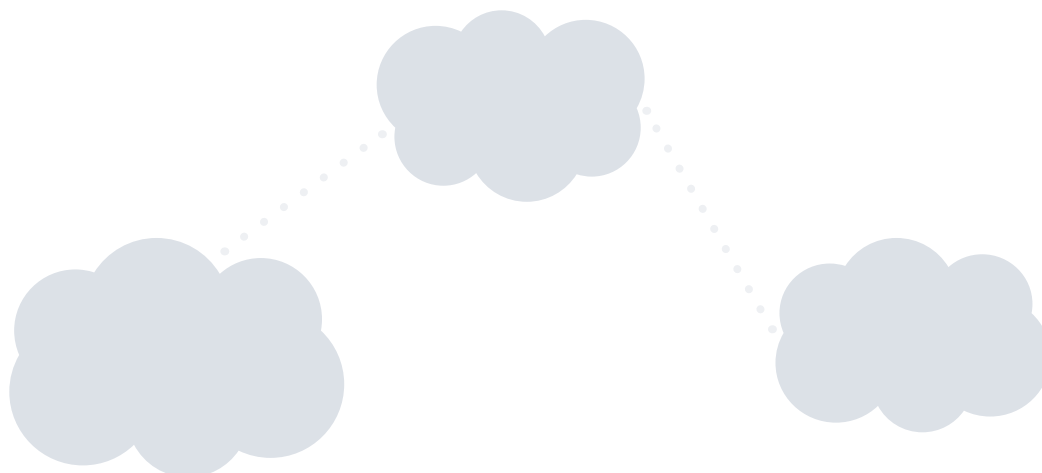
Sortir le plus d'idées possible pour répondre à un besoin ou résoudre un problème.

Matériel

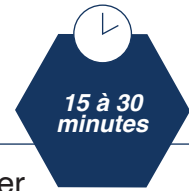
- Flipchart
- Marqueurs

Déroulement

1. Commencer en posant une question « Comment peut-on ... » afin de cadrer la discussion. On cherche des solutions qui peuvent être mises en action par les membres de ce groupe ;
2. Écrire toutes les idées partagées, sans jugement et sans évaluation. On cherche la quantité, non la qualité. À cette étape, toutes les idées sont bonnes ;
3. Éviter d'entrer trop en détail sur une seule idée à cette étape ;
4. Généralement, les idées les plus familières ou préconçues vont ressortir au début. Il faut donner assez de temps au groupe pour passer ensuite à des idées plus créatives ;
5. Une fois que les idées sont ressorties, on peut passer à la prochaine étape : évaluer les idées et faire un choix (*voir section Techniques d'animation pour prendre une décision collective à la page 21*).



8 magique



Intention

Permettre à tou.te.s les participant.e.s de générer plusieurs idées. Pousser les participant.e.s à aller au-delà des solutions faciles et évidentes.

Matériel

- Feuilles de papier
- Marqueurs

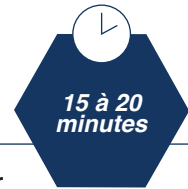
Déroulement

1. Chaque participant.e reçoit une feuille de papier et la plie trois fois, afin de former une grille de 8 carrés ;
2. Pose une question « Comment peut-on... » qui identifie clairement le défi à surmonter ;
3. Expliquer que tout le monde aura une minute par case pour dessiner ou écrire une solution ou idée pour répondre à la question ;
4. Commencer la minuterie, et encourager le groupe à changer de case après chaque minute ;
5. C'est normal que les gens trouvent l'exercice un peu inconfortable, mais c'est en les sortant de leur zone de confort qu'ils et elles vont trouver les idées les plus créatives ;
6. À la fin des 8 minutes, faire un tour de table pour que les gens puissent partager leurs idées. On partage les idées sans jugement, car même si une idée n'est pas réaliste, elle peut inspirer des nouvelles idées plus plausibles ;
7. Par la suite, demander à chaque personne d'identifier une idée à élaborer, que ça soit la leur, une idée de quelqu'un d'autre, ou une nouvelle idée inspirée du partage.

Variante

Au lieu d'avoir une minuterie, on peut jouer de la musique et changer la chanson après une minute pour signaler le temps de changer de case.

Triage thématique



Intention

Trier des idées après un remue-méninges, organiser les idées et ressortir les grandes thématiques partagées.

Matériel

- Post-its
- Stylos
- Espace sur un mur

Déroulement

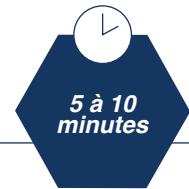
1. Commencer en posant une question afin de cadrer la discussion ;
2. Distribuer une pile de post-its et des stylos à tou.te.s les participant.e.s ;
3. Individuellement ou en sous-groupe, les participant.e.s écrivent des réponses sur les post-its :
 - **Très important** : écrire seulement une réponse par post-it.
4. De retour en grand groupe, demander aux participant.e.s de lire, à tour de rôle, leur(s) post-it(s) et venir le(s) coller sur le mur. En groupe, décider si un post-it est identique ou similaire à un autre. :
 - S'ils sont identiques, les coller un par-dessus l'autre ;
 - S'ils sont semblables, les coller un à côté de l'autre ;
5. Une fois que tous les post-its ont été placés, demander au groupe s'ils et elles sont d'accord avec cette catégorisation et décider d'un titre pour chaque section. Ces titres représentent les grandes thématiques.

Variante

Faire un jeu où les participant.e.s doivent crier « Bingo ! » lorsqu'ils et elles ont un post-it qui dit la même chose qu'une autre personne.

Techniques d'animation pour prendre une décision collective

Vote par points



Intention

Permettre à tout le monde dans le groupe d'exprimer leurs préférences, sans qu'une voix forte domine tout le processus.

Matériel

- Autocollants
- Papiers
- Marqueurs

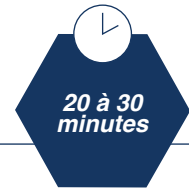
Déroulement

1. Identifier clairement les options sur lesquelles le groupe vote, en donnant le temps au groupe de bien expliquer et détailler chaque option ;
2. Distribuer à chaque participant.e 3 autocollants ;
3. Expliquer que chaque personne reçoit 3 votes, à distribuer de la façon de leur choix. On peut voter pour une idée qu'on a proposée nous-mêmes, on peut voter pour 3 idées différentes, ou mettre ses 3 votes sur la même idée si elle est vraiment prioritaire ;
4. Les participant.e.s peuvent ensuite aller coller les autocollants pour exprimer leurs votes ;
5. Compter le total des votes et identifier les idées les plus prioritaires.

Variante

Si on n'a pas d'autocollants, on peut inviter chaque participant.e à tracer une étoile ou un cercle sur la feuille. Si c'est important que le choix soit entièrement anonyme, on peut écrire un numéro à côté de chaque idée, et ensuite donner trois post-its de la même couleur à chaque participant.e qui serviront de ballots de votes. Une fois que les ballots complétés ont été remis, compiler les votes secrets, en écrivant les totaux des votes sur chaque feuille.

Cartographie impact effort



Intention

Aider le groupe à évaluer et prioriser les idées ressorties lors d'un remue-méninges.

Matériel

- Post-its
- Stylos
- Flipchart
- Marqueurs

Déroulement

1. Après avoir généré des idées, s'assurer d'écrire une seule idée par post-it ;
2. Sur un flipchart, créer un graphique cartésien en dessinant une ligne verticale et une ligne horizontale dans le milieu de la feuille :
 - *La ligne horizontale représente **l'impact** que l'idée peut avoir sur notre objectif. **Gauche = peu d'impact, Droite = beaucoup d'impact** ;*
 - *La ligne verticale représente **l'effort** requis pour mettre en œuvre cette idée. Effort peut inclure le temps, l'argent et l'énergie nécessaires pour la réalisation. **Bas = beaucoup d'efforts. Haut = peu d'efforts.***
3. En groupe, placer chaque post-it d'idée sur la carte. Discuter ensemble sur combien d'efforts seront requis, et quel est l'impact potentiel de l'idée ;
4. Les idées qui se trouvent dans le coin supérieur droit sont celles qui seront les plus faciles à mettre en œuvre et contribuent le plus à l'objectif.

Variante

On peut faire cet exercice avec différentes étiquettes sur le graphique cartésien, exemple : urgence et importance.

Techniques d'animation pour faire une évaluation

Continuer, arrêter, commencer

45 à 60 minutes

Intention

Évaluer un projet, une activité, ou une situation.

Matériel

- Post-its
- Stylos
- Flipchart
- Marqueurs

Déroulement

1. Diviser un grand flipchart en trois colonnes : continuer, arrêter, commencer ;
2. Individuellement, chaque participant.e répond à la première question : *qu'est-ce qu'on devrait garder ou continuer à faire ?* Il est important d'écrire une seule réponse par post-it, et de donner assez de temps de réflexion ;
3. Partager les idées en grand groupe (voir la technique *Triage thématique* à la page 20). Discuter de chaque idée brièvement et coller le post-it dans la colonne Continuer ;
4. Répéter avec les deux prochaines colonnes :
 - *Qu'est-ce qu'on devrait arrêter de faire ?*
 - *Qu'est-ce qu'on devrait commencer à faire ?*
5. À la fin du partage, garder du temps pour une discussion et réflexion en groupe.

Variante

À la fin de l'exercice, vous pouvez faire une priorisation des top trois actions pour chaque catégorie, en utilisant la technique *Vote par points* à la page 21 par exemple. Vous pouvez également commencer un plan d'action pour leur mise en œuvre.

Mon plus grand défi



Intention

Évaluer le travail collectif d'un groupe qui collabore régulièrement.
Permettre à chaque personne de contribuer concrètement à la discussion.

Matériel

- Feuilles
- Flipchart
- Stylos
- Marqueurs

Déroulement

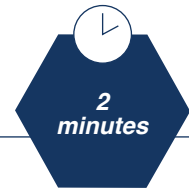
1. Donner une feuille de papier à chaque participant.e ;
2. Chaque participant.e écrit sur le haut de la feuille quel a été leur plus grand défi avec le travail d'équipe de ce groupe ;
3. Demander au groupe de passer leur feuille à la personne à leur gauche. Ensuite, prendre quelques minutes pour réfléchir individuellement et en silence à la problématique et ensuite écrire une action ou solution potentielle en dessous du défi identifié. Ça doit être des actions qui peuvent être prises par les membres du groupe ;
4. Demander au groupe de passer leur feuille à la personne à leur gauche, qui doit trouver une autre action ou solution potentielle au nouveau défi qu'il ou elle vient de recevoir. Répéter l'exercice au moins 5 fois. Au besoin, rajouter une deuxième feuille de papier ;
5. Demander au groupe de passer leur feuille à la personne à leur gauche, et à tour de rôle, chaque personne lit le défi et les solutions potentielles identifiées sur la feuille reçue. En lisant le défi de quelqu'un d'autre, ça permet de dépersonnaliser le partage et éviter qu'une discussion devienne trop négative ou concentrée sur les défis sans passer aux solutions ;
6. Au besoin, on peut poser des questions de clarification sur les actions ou solutions identifiées afin de mieux comprendre, sans évaluer ou juger les idées individuelles ;
7. Chaque personne retrouve leur feuille originale et identifie une solution qu'ils et elles aimeraient que le groupe mette en œuvre. Si le restant du groupe accepte, ça devient un engagement collectif ;
8. On peut écrire une liste des engagements collectifs pris par le groupe sur un flipchart, et y revenir à une prochaine rencontre.

Variante

On peut également adapter cette technique pour générer des idées, en posant une question différente.

Techniques d'animation pour changer l'énergie du groupe

1-2-3-4-5-6-7



Intention

Dégourdir et réenergiser le groupe rapidement.

Matériel

Aucun

Déroulement

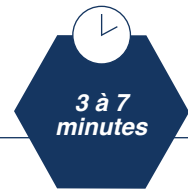
1. S'assurer que tout le monde est debout et a assez de place pour bouger ;
2. Tout le monde secoue leur bras droit 7 fois en comptant 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 à voix haute ;
3. Répéter avec le bras gauche, ensuite le pied droit et finalement le pied gauche, en comptant à 7 chaque fois ;
4. Recommencer avec le bras droit, mais cette fois-ci on compte jusqu'à 6, en répétant avec les autres parties du corps ;
5. Après chaque ronde, réduire le compte et l'activité termine lorsqu'on arrive à zéro.

Variante

Selon les besoins du groupe, on peut commencer le compte à 5 ou à 10. S'il y a des participant.e.s à mobilité réduite, on peut choisir différentes parties du corps pour permettre à tou.te.s d'y participer.

Consultez également le fascicule **JEUX COOPS** pour d'autres idées pour changer l'énergie du groupe !

4 debout



Intention

Faire bouger le groupe, de façon silencieuse. Pratiquer l'écoute active.
Augmenter la collaboration et l'esprit d'équipe.

Matériel

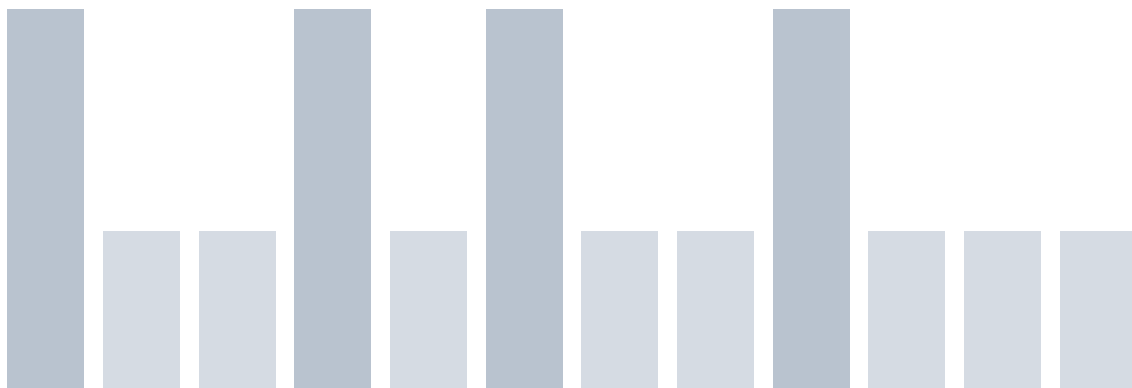
Aucun

Déroulement

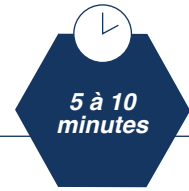
1. Former un cercle.
2. Donner les consignes suivantes :
 - 4 personnes doivent être debout en tout temps ;
 - Chaque personne peut seulement rester debout pour un maximum de 10 secondes ;
 - Les participant.e.s ne peuvent pas communiquer avec des paroles, ni avec des gestes.
3. Une fois que le groupe a trouvé un bon rythme et a maîtrisé l'exercice, arrêter le jeu ;
4. Faire un tour de table pour voir comment on a trouvé l'expérience et comment on a pratiqué l'écoute active en silence.

Variante

S'il y a des participant.e.s à mobilité réduite, on peut choisir de lever la main plutôt que de se lever.



La pause



Intention

Donner la chance au groupe d'assimiler l'activité précédente et réfléchir.
Détendre. S'étirer. Répondre à nos besoins corporels.

Matériel

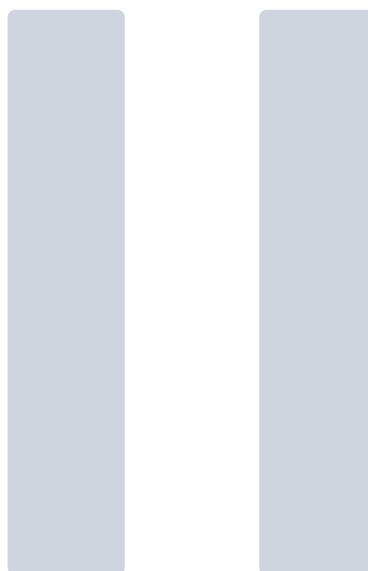
Aucun

Déroulement

1. Avant de relâcher le groupe, spécifier clairement le temps prévu pour la pause et le moment où tout le monde doit être de retour ;
2. Être conscient.e de ce qui se passe à l'extérieur de votre salle, par exemple est-ce qu'il y a d'autres groupes que les participant.e.s vont déranger s'ils et elles font du bruit dans le corridor ?

Variante

Jouer de la musique pendant une pause est une bonne façon de détendre l'atmosphère. Arrêter la musique lorsque la pause est terminée pour signaler aux participant.e.s de revenir en groupe.



Techniques d'animation pour clôturer l'animation

Cercle de clôture



Intention

Faire un rappel des moments marquants. Donner à chaque personne la chance de partager.

Matériel

Aucun

Déroulement

1. Former un cercle ;
2. À tour de rôle, chaque personne partage un mot qui résume leur journée.

Variante

Selon le montant de temps alloué, on peut poser différentes questions de clôture, par exemple :

- *Partagez un moment marquant de l'animation.*
 - *Qu'est-ce que vous avez appris ?*
- *Quel est l'engagement que vous allez prendre une fois de retour*
 - *à la maison / à l'école / dans vos communautés ?*



Boîte aux lettres



30 à 45
minutes

Intention

Offrir un souvenir tangible de l'animation. Valoriser les connexions humaines.

Matériel

- Papiers
- Post-its
- Crayons

Déroulement

1. Chaque participant.e rédige un dernier court message pour chaque autre membre du groupe, ex :
 - *J'ai aimé quand tu as ...*
 - *Tu es une personne ...*
 - *J'espère que tu ...*
 - *Merci pour ...*
2. Lorsque les messages sont finalisés, les participant.e.s enlèvent leurs souliers, inscrivent leurs noms sur un post-it et le colle à leurs souliers.
3. Les participant.e.s livrent leurs messages dans les souliers.

Variante

Réduire la taille des morceaux de papier utilisés pour les lettres pour réduire le temps de rédaction et pour éviter que les participant.e.s écrivent des messages trop longs. Créer une grille avec du ruban-cache pour désigner les « boîtes aux lettres » pour éviter d'enlever les souliers.



Toile d'araignée



Intention

Valoriser les contributions individuelles de tou.te.s les membres du groupe.
Renforcer l'esprit d'équipe et la solidarité.

Matériel

Rouleau de ficelle

Déroulement

1. Former un cercle ;
2. Lancer le rouleau de ficelle à un.e membre du groupe (idéalement pas une personne directement à côté), en gardant un bout de ficelle ;
3. Remercier cette personne pour sa contribution à l'animation, en étant spécifique ;
4. Cette personne doit garder un bout de ficelle, et lancer le rouleau à un.e autre membre du groupe en la remerciant ;
5. Chaque personne peut seulement recevoir la ficelle une fois, et tout le monde doit la recevoir ;
6. À la fin, expliquer comment la toile d'araignée formée par cette ficelle représente le réseau et les connexions qu'on a créés ensemble lors de l'animation.

Combiner ces techniques pour créer une animation complète

Lorsqu'on planifie une animation, c'est important de réfléchir à :

- *Qui sont les participant.e.s ?*
- *Quel est l'objectif à atteindre ?*
- *Combien de temps est prévu pour l'activité ?*
- *Comment est-ce que les activités s'enchaînent et est-ce qu'il y a une logique dans le déroulement ?*
- *Est-ce qu'il y a une variété dans les activités et le rythme de l'animation ?*
- *Comment est-ce qu'on peut modifier notre animation si les activités prévues ne fonctionnent pas ou ne répondent pas à l'objectif du groupe ?*

Voici un exemple d'une façon qu'on peut enchaîner ces différentes techniques pour créer une animation complète pour appuyer un groupe dans l'organisation d'une activité.

Intentions			Techniques
Briser la glace + apprendre les noms	➔	Zip zap	
Présenter l'ordre du jour, adopter les principes de base, et autres consignes	➔		<i>Pas une technique spécifique, mais très important pour bien démarrer une animation !</i>
Réchauffement + identifier un objectif collectif	➔	1-2-4-8	<i>Question à poser : quel résultat est-ce qu'on veut atteindre avec notre activité ?</i>
Générer les idées	➔	Remue-méninges + triage thématique	<i>Question à poser : comment peut-on atteindre ce résultat ?</i>
Changer l'énergie	➔	Pause	
Prendre une décision collective	➔	Vote par points	<i>Question à poser : quelle idée voulez-vous mettre en œuvre ?</i>
Mise en oeuvre de l'idée sélectionnée par le groupe	➔		<i>Aucune ! Des fois en animation, c'est important de laisser le groupe s'auto-animer et d'apprendre par l'expérience</i>
Évaluation de l'activité	➔	Continuer, arrêter, commencer	<i>Question à poser : si on avait à refaire une activité semblable dans le futur, qu'est-ce qu'on devrait continuer à faire, arrêter de faire et commencer à faire ?</i>
Changer l'énergie	➔	1-2-3-4-5-6-7	
Clôturer l'animation	➔	Cercle de clôture	<i>Question à poser : qu'est-ce que vous avez le plus apprécié de cette expérience ?</i>

Engager différents types de participation

En animation, on doit adapter notre approche pour permettre à chaque personne dans le groupe de participer et de contribuer. Chaque membre du groupe a des forces et en tant qu'animateur.trice, on peut les aider à développer leur propre style de leadership. Cependant, si on n'engage pas tous ces différents types de participation, ça peut nuire à la dynamique du groupe.

Voici quelques types de participation que vous pouvez croiser en animation, et des stratégies pour les engager.

Méduse



Comportements

- *Reste souvent silencieux.se ;*
- *Partage rarement son opinion ;*
- *Ne démontre pas toujours son intérêt.*

Impact sur le groupe

- *Risque d'oubli ou d'exclusion par le reste du groupe ;*
- *Les animateur.trice.s peuvent présumer par erreur qu'il y a un manque d'engagement.*

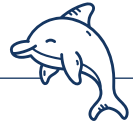
Contributions potentielles

- *Être modèle d'écoute active ;*
- *Avoir un bon pouls du groupe ;*
- *Offrir des contributions qui sont bien réfléchies et percutantes*

Stratégies pour encourager la participation

- *Proposer des options non-verbales de contribution, ex : écriture, gestes, activités physiques (voir les techniques [8 Magique](#) à la page 19, [Mon plus grand défi](#) à la page 24, ou [Boîtes aux lettres](#) à la page 29) ;*
- *Donner plus de temps et même du silence pour réfléchir avant de répondre ;*
- *Utiliser une boîte à questions pour une participation anonyme ;*
- *Faire des tours de table pour assurer une opportunité équitable de parler ;*
- *Créer un environnement de sécurité linguistique, valorisant la diversité des expressions, sans jugement et sans correction.*

Dauphin



Comportements

- *Chuchotements avec les voisin.e.s ;*
- *Rires à des moments inopportuns ;*
- *Parle en même temps que les autres.*

Impact sur le groupe

- *S'éloigner des objectifs ;*
- *Distraction des autres membres du groupe ;*
- *Dévaloriser les personnes interrompues.*

Contributions potentielles

- *Renforcer les liens sociaux dans le groupe ;*
- *Créer un esprit d'équipe ;*
- *Se soucier du bien être des autres ;*
- *Aider à intégrer les personnes nouvelles ou timides*

Stratégies pour encourager la participation

- *Demander directement son avis ;*
- *Changer la disposition du groupe pour que tout le monde s'assoie à côté de nouvelles personnes (voir la technique Zip Zap à la page 13) ;*
- *Créer des sous-groupes pour mélanger les gens et changer les dynamiques.*



Perroquet



Comportements

- Recherche l'attention du groupe ;
- Fait souvent des blagues ;
- Interrompt les autres.

Impact sur le groupe

- Distraction des autres membres du groupe ;
- Risque de blesser les autres avec ses blagues.

Contributions potentielles

- Contribuer à une ambiance conviviale ;
- Avoir une influence positive sur les autres ;
- Aider les membres plus réservés.e.s à s'ouvrir.

Stratégies pour encourager la participation

- Canaliser l'énergie de façon constructive ;
- Lui donner des responsabilités comme animer un jeu ;
- Proposer des activités où l'humour et la performance sont utiles, par exemple l'improvisation des saynètes qui démontrent des concepts appris ;
- Intervenir lorsque les blagues sont méchantes ou discriminatoires, sans humilier ou attaquer (Voir la section [Gérer des situations inconfortables](#) à la page 41).



Chien



Comportements

- *Veut toujours aider ;*
- *Lève la main en premier ;*
- *Prend beaucoup de place.*

Impact sur le groupe

- *Limiter la participation des autres ;*
- *Désengagement du restant du groupe.*

Contributions potentielles

- *Être un appui pour l'équipe d'animation ;*
- *Briser la glace ;*
- *Être un exemple de participation active pour les autres ;*
- *Aider le groupe à rester concentré sur leur objectif.*

Stratégies pour encourager la participation

- *Lui donner des tâches pour contribuer sans enlever la place aux autres, tel que prendre des notes pendant la discussion ;*
- *Lui demander son aide à encourager la participation des membres plus silencieux.se du groupe ;*
- *Créer des sous-groupes de discussion pour permettre à plus de personnes de contribuer ;*
- *Demander l'opinion des personnes qui n'ont pas encore parlé.*



Lapin



Comportements

- *Exprime des inquiétudes ;*
- *Pose beaucoup de questions.*

Impact sur le groupe

- *Peut empêcher de passer à l'action ;*
- *Distraire l'animateur.trice ;*
- *Peut augmenter le niveau de stress de tout le groupe.*

Contributions potentielles

- *Exprimer des préoccupations partagées par les autres membres du groupe ;*
- *Soulever des points importants ;*
- *Assurer une compréhension commune pour le groupe.*

Stratégies pour encourager la participation

- *Prendre le temps pour les questions ou permettre au groupe d'y répondre ;*
- *Clarifier les consignes et les attentes ;*
- *Fournir plus de contexte pour les activités ;*
- *Présenter l'ordre du jour de toute la journée ;*
- *Si c'est une consultation, préciser de quelle façon l'information sera utilisée et partagée par après*



Girafe



Comportements

- *Désir de participer et de suivre les consignes ;*
- *Maladresse sociale dans ses interactions avec les autres membres du groupe ;*
- *Manque de conscience des malaises causés.*

Impact sur le groupe

- *Risque de créer des cliques ou un sentiment d'exclusion ;*
- *Risque de créer des situations inconfortables.*

Contributions potentielles

- *Briser la glace ;*
- *Favoriser un climat de participation ;*
- *Contribuer une perspective différente lors des discussions.*

Stratégies pour encourager la participation

- *Rappeler les principes de base ou les objectifs de l'activité ;*
- *Assigner les équipes pour éviter qu'une personne soit exclue du groupe ;*
- *Avoir une conversation en privé si nécessaire pour adresser des comportements problématiques (Voir la section [Gérer des situations inconfortables](#) à la page 41).*





Comportements

- *Énergie négative ;*
- *Critique sans donner des suggestions constructives.*

Impact sur le groupe

- *Décourager la participation ;*
- *Risque de blesser avec ses commentaires ;*
- *Empêcher le groupe de progresser.*

Contributions potentielles

- *Identifier des obstacles potentiels ;*
- *Encourager la résolution de problème créative ;*
- *Analyser et contribuer à des plans d'action détaillés.*

Stratégies pour encourager la participation

- *Poser des questions qui dirigent le groupe vers des solutions :*
 - *Dans un monde idéal quel serait le résultat souhaité ?*
 - *Qu'est-ce qu'on veut voir de plus ou de différent ?*
 - *Quelles actions est-ce qu'on peut prendre pour atteindre ce résultat ?*
 - *Qu'est-ce qu'on peut changer qui est dans notre contrôle ?*
- *Rappeler de débattre des idées pas des personnes ;*
- *Avoir une discussion privée à la pause si son humeur continue et nuit au groupe*



Koala



Comportements

- Manque d'énergie ou d'intérêt ;
- Se plaint ou se moque des activités proposées ;
- Ne s'implique pas.

Impact sur le groupe

- Leur influence peut décourager la participation des autres.
- Perte de confiance des animateur.trice.s

Contributions potentielles

- Proposer des nouvelles façons de procéder qui répondent mieux aux besoins du groupe ;
- Aider à équilibrer l'énergie du groupe.

Stratégies pour encourager la participation

- Dialoguer pour trouver des suggestions pour rendre l'activité plus intéressante ;
- Offrir une alternative moins énergétique, telle qu'une activité de réflexion personnelle; chaque personne est responsable de son propre apprentissage ;
- Identifier des facteurs externes qui contribuent au manque d'énergie (ex. éclairage faible, manque de sommeil, faim), soit de façon individuelle, ou avec l'ensemble du groupe si tout le monde démontre un comportement koala.



Éléphant



Comportements

- *A toujours une réponse ;*
- *Manque d'ouverture aux idées des autres ;*
- *A déjà tout fait et tout essayé.*

Impact sur le groupe

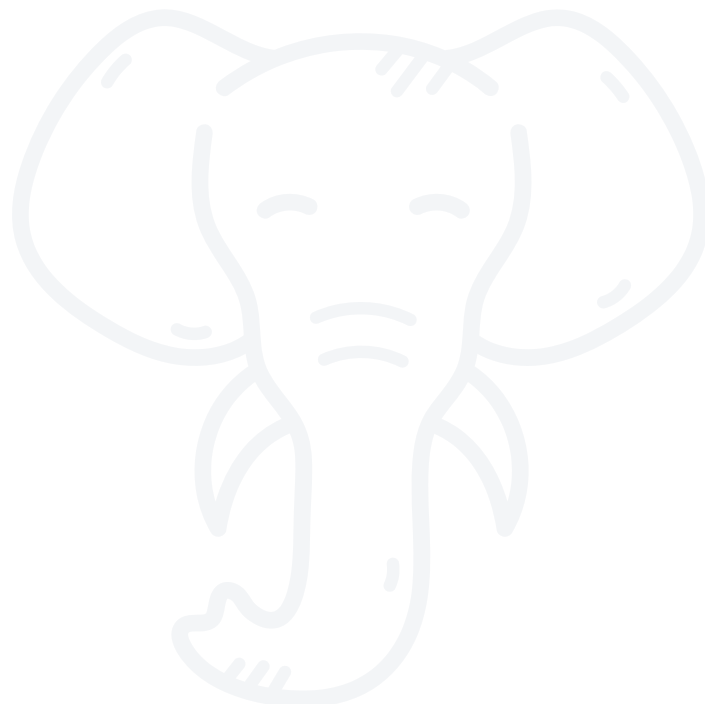
- *Prendre toute la place ;*
- *Empêcher l'intelligence collective ;*
- *Décourager la participation des autres.*

Contributions potentielles

- *Contribuer son expérience ;*
- *Être un.e mentor.e pour les autres ;*
- *Appuyer l'équipe d'animation.*

Stratégies pour encourager la participation

- *Poser des questions pour l'encourager à voir et comprendre les points de vue des autres ;*
- *Reconnaître son expérience et donner des tâches pour lui permettre de contribuer différemment ;*
- *Utiliser des sous-groupes ou des tours de table pour assurer une participation des autres membres du groupe ;*
- *Utiliser des techniques de prise de décision collective (voir page 21).*



Gérer des situations inconfortables

Il arrive quelques fois en animation qu'une situation devienne inconfortable. Par exemple, lors d'un débat d'idées qui a commencé sainement, un commentaire devient une attaque personnelle. Ou quelqu'un fait une blague discriminatoire.

Dans le cas d'un commentaire inapproprié ou d'une micro-agression, n'oubliez pas qu'il y a trois groupes de personnes qui nécessitent un suivi après l'incident : les personnes qui ont dit le commentaire, les personnes ciblées par le commentaire, et les personnes qui ont témoigné cette interaction. Il se peut que chaque groupe nécessite un type de suivi différent ou individuel, d'où l'utilité de co-animer avec une autre personne.

Chaque situation est unique, et l'équipe d'animation doit décider comment réagir selon l'intensité de la situation, les réactions et les intentions des personnes concernées.

Parfois c'est mieux de réagir tout de suite pour désamorcer une situation inconfortable, et d'autres fois, c'est mieux de faire des suivis par après quand les émotions sont moins fortes et l'équipe d'animation est mieux préparée.

On peut toujours demander de l'aide externe lorsqu'on ne se sent pas outillé.e pour gérer une situation inconfortable.

L'animation de foule

L'animation de foule est une autre sorte d'animation de groupe, toujours avec l'intention d'appuyer le groupe à atteindre un objectif, tout en ayant une expérience positive. Les objectifs à atteindre peuvent être très différents, par exemple :

- *Augmenter l'esprit d'école ;*
- *Créer un sentiment d'appartenance ;*
- *Ou tout simplement de se divertir.*

Les jeux coops et les cris de ralliement sont d'excellents moyens d'aider le groupe à atteindre ces objectifs.

Consulter le fascicule **JEUX COOPS** de la FESFO pour des idées !

On peut animer une foule lors d'un ralliement, une activité scolaire spéciale, ou même pendant un temps mort dans l'autobus ou à la cafétéria. Cette section abordera des tactiques pour adapter son animation à plus grande échelle.

6 tactiques pour dynamiser une animation de foule



Être visible

Voir (et savoir) qui parle aide le groupe à mieux écouter.

Comment :

- Selon la taille du groupe, se placer en cercle. Si tu fais partie du cercle (et non dans le milieu du cercle), tout le monde pourra te voir et voir ton visage ;
- Si un cercle n'est pas une option, on peut se placer plus élevé que le groupe, par exemple, sur une scène, en haut d'escaliers, ou même sur une table. Il faut juste s'assurer que c'est une surface solide et sécuritaire !
- Éviter les items qui bloquent la ligne de vision avec le groupe (un podium, une colonne, un rideau, etc.).



Attirer l'attention

Capter l'attention pour obtenir le silence du groupe avant de commencer.

Comment :

- Utiliser un grand bruit ou une façon de surprendre la foule ;
- Utiliser des trucs moins bruyants, ex. :
 - « Si vous m'entendez, tapez des mains 1 fois. Si vous m'entendez, tapez des mains 2 fois... (augmenter jusqu'à ce que tout le monde tape des mains)... Si vous m'entendez : silence » ;
 - Dire « Oyé ! », les participant.e.s les plus proches répondent « Hého ! », et répéter jusqu'à ce que tout le monde participe. (Ça marche seulement s'il y a déjà quelques personnes dans le groupe qui sont familier.ère.s avec cette technique).
- Attention, si on commence à animer pendant que la moitié du groupe discute encore, il y a de bonnes chances que les gens continuent à parler et manquer les consignes.



Parler pour les yeux, autant que pour les oreilles

Un groupe contient des personnes qui sont plus visuelles et d'autres qui sont plus auditives.

Comment :

- Gesticuler ! Les gestes corporels accentuent et animent la parole pour la rendre plus claire et dynamique, surtout quand on voit moins bien le visage de la personne qui parle ;
- Utiliser du matériel visuel, comme des gros cartons ou des flipcharts ;
- D'autres membres de l'équipe d'animation peuvent aider dans les démonstrations avec certains gestes ou actions, surtout quand c'est plus facile de montrer que d'expliquer une idée.



Maintenir l'engagement du groupe

Une fois que l'attention est captée, il faut la garder pendant toute l'animation.

Comment :

- *Regarder le groupe directement et évaluer leurs réactions ;*
- *Si on perd l'attention du groupe à mi-chemin, il faut la reprendre avant de continuer ;*
- *Préparer les messages d'avance pour qu'ils soient concis et clairs, pour éviter le décrochage lors de trop longues explications ;*
- *Chercher la rétroaction collective du groupe pour s'assurer que tout le monde a compris, par exemple avec des pouces ou des mains en l'air, en demandant un « OK » ;*
- *Créer des moments actifs pour le groupe de participer et pas juste d'écouter. Par exemple, en faisant des gestes ou des applaudissements rythmiques, avec des cris de ralliement, en répondant à des questions comme « avez-vous hâte ? ». Assurez-vous que ces activités sont accessibles à toutes les personnes dans le groupe.*



Plus le groupe est grand, plus il faut parler lentement

Parler lentement aide à surmonter des barrières de communication, comme la distance et les autres bruits.

Comment :

- *Parler plus lentement que dans une conversation normale, en énonçant et en articulant clairement les mots ;*
- *Projeter, en évitant de crier. Quand on projette sa voix, on respire profondément du ventre et on utilise tout notre corps pour résonner et augmenter son volume. Quand on crie, c'est un bruit aigu et désagréable qui vient de la gorge et peut fatiguer ou même abîmer la voix ;*
- *Répéter les explications importantes, et de différentes façons, afin d'assurer la compréhension de tou.te.s ;*
- *Éviter la monotonie dans le ton de voix, en variant l'intonation, le rythme, et l'emphase.*



Avoir une énergie contagieuse

L'énergie que tu dégages sera reflétée par le groupe !

Comment :

- *Pour que le groupe s'amuse, l'animateur.trice doit y injecter beaucoup d'énergie et de positivité ;*
- *Cependant, si on exagère trop, un groupe peut se sentir infantilisé. On n'a pas besoin de jouer un personnage, juste montrer qu'on a du plaisir, en évitant de partager son stress ou sa fatigue avec le reste du groupe ;*
- *Sourire ! Même si la foule ne voit pas le visage, il peut entendre le sourire dans la voix.*



FESF 
fédération de la jeunesse franco-ontarienne