



# Le Mag Anim'

# #5

# ÉDITO

En FAn, nous t'apprenons à mettre en place, avec ton groupe, des règles de vie respectueuses de tous et décidées par tous. Cela fait partie d'un des fondements pédagogiques de notre Mouvement et de la Méthode scout : cela s'appelle la cogestion.

La cogestion associe progressivement les jeunes au choix des objectifs, des moyens et des responsables, ainsi qu'au processus d'évaluation. Par des petits jeux, lors de grandes assemblées ou pendant quinze jours en camp, nous visons ainsi le bien vivre ensemble.

Nous avons voulu illustrer dans ces pages ce principe par des exemples et des conseils bien-traitants qui te parleront certainement de ton vécu d'Animateur ou d'Animatrice.

Bonne lecture de ce Mag Anim'... cogéré, évidemment !

## DE L'ASSEMBLÉE GÉNÉRALE ...



## ... À L'ASSEMBLÉE DE SECTION

L'Assemblée générale, c'est le moment pour les Animateurs de prendre les décisions pour notre Mouvement, sa manière de fonctionner, les projets, les enjeux pédagogiques. C'est le lieu de concertation par excellence. Tout comme toi, tu as peut-être représenté ton Unité à l'Assemblée générale, les enfants et les jeunes que tu animes peuvent aussi être ambassadeurs d'un mieux-être dans leur Section. Mais où peuvent-ils témoigner de leurs envies de fonctionnement ? Comment transmettre leurs opinions à leurs Animateurs ?

Un lieu existe bel et bien dans chaque Branche : les Castors appellent ce moment la "Souche de Vérité" ; à la Meute, c'est "l'Assemblée Louveteaux" ; les adolescents (scouts, guides ou pionniers) se réunissent en "Assemblée de Troupe" ou "de Relais".

Par et dans cet espace d'écoute, eux aussi peuvent s'exprimer sur ce qui va, ne va pas, ce qu'il est possible d'améliorer... Après tout, ils sont les premiers concernés.

Mais comment ne pas tomber dans le cliché "J'ai tout aimé" ? Tu peux par exemple leur demander d'expliquer trois points positifs et trois points négatifs sur l'activité. Ou faire une Assemblée à thème. Si les enfants n'osent pas dire ce qu'ils pensent vraiment de peur de blesser, n'hésite pas à changer radicalement la forme de ton Assemblée : chaque enfant dessine ou écrit anonymement ce qu'il a pensé de la journée. Tu peux aussi mettre en scène leurs émotions par des saynètes.

Ouvre ton esprit à ce qu'ils te disent, écoute-les et gagne en qualité d'animation. C'est ça aussi la bientraitance ... À toi de jouer !

Justine ■

spécial cogestion



## ADAPTER SON CAMP AUX JEUNES ET NON L'INVERSE

Un des slogans de notre Mouvement c'est "Vivre les différences". Et nous essayons de le faire aussi souvent que possible. Cependant, il est des moments où on l'oublie un peu cette différence. Ou, je devrais plutôt dire, on la simplifie. Le grand camp en est un exemple type. Souvent, vivre les différences en camp se résume à avoir un menu adapté à tous, ce qui est déjà très bien ! Mais on peut faire beaucoup mieux. On a tendance à considérer que ce qui est bon pour la majorité convient à tous. C'est oublier que notre groupe est formé d'individus, chaque jeune ayant ses habitudes, son rythme, ses envies mais aussi ses peurs, ses appréhensions et ses dégoûts...

### PETIT MILIEU PERSONNEL

Pour un animateur, il paraît plus facile d'imaginer et de proposer des activités et une vie quotidienne de camp au groupe entier que de mettre en place une différenciation. Pourtant, être attentif aux besoins et aux désirs de chacun, c'est s'assurer une bonne ambiance de groupe et une participation positive des jeunes à la vie de camp.

Dans une journée type de camp, certains jeunes auront besoin de moments en retrait du groupe, d'avoir un peu de calme et d'intimité. Pour respecter ce besoin, il suffit de leur permettre de rejoindre leur Petit Milieu Personnel à des moments prévus à cet effet ou encore lorsqu'il en fait explicitement la demande. Pour en savoir un peu plus sur le PMP, rendez-vous à la fiche A27 de l'Animer Spi.

### UN TEMPS ET UN LIEU POUR CHACUN(E)

De même, le jeune peut avoir besoin d'un espace personnel pour sa toilette. Il suffit de prévoir un espace plus intime dans le coin "douche", isolé par une bâche.



Mon expérience m'a montré qu'au final peu de jeunes ont besoin de s'isoler et que leur donner la permission de le faire participe à l'efficacité du moment "douche". Cela prend moins de temps car personne ne traîne pour se laver plus à son aise.

Tous les enfants n'ont pas besoin du même temps de sommeil, ni du même temps pour se réveiller. Proposer un réveil progressif permet à chacun de se lever du bon pied et de prendre le temps nécessaire pour être prêt à commencer les activités. Plusieurs avantages (un tour de rôle entre animateurs, par exemple) et la certitude de ne plus devoir attendre pendant de longues minutes que tous les jeunes arrivent au rassemblement matinal.

### ADAPTER LES ACTIVITÉS

Certaines activités du camp sortent un peu de l'ordinaire et peuvent mettre des jeunes mal à l'aise. Je pense, par exemple, aux jeux de crépuscule ou à des jeux salissants. Dans ce cas-là, il est utile de penser à des solutions qui permettent à chacun de trouver sa place au sein de l'activité. On peut adapter la dynamique de jeu ou proposer un rôle différent au jeune qui ne veut pas participer (celui d'arbitre, d'aide matériel ou de reporter-photo).

La vie de groupe ne doit pas se résumer à une série de contraintes désagréables. En tenant compte des individus, on améliore le bien-être de chacun et la vie de groupe. Et ça, ça facilite le travail des animateurs !

Pour aller plus loin, consultez le Staff Pass et la plaquette "Vivre les différences avec ta Section".

Lune ■

# LES PETITS JEUX

Pour lancer une réunion, pour stimuler les jeunes avant une activité ou après un repas, pour clore une journée, pour relancer une dynamique ou apaiser des tensions, pour meubler un temps mort, les petits jeux sont des outils indispensables à l'Animateur.

Il y a les jeux où tout le groupe joue ensemble et ceux où on joue tour à tour, ceux qui sont plus physiques et ceux qu'on fait assis, les jeux d'intérieur et ceux d'extérieur ...

L'Animateur les a en tête ou sous la main dans un carnet. Faciles à mettre en place (disposition, matériel, consignes), il peut les "dégainer" au besoin mais toujours en choisissant le jeu le plus approprié à la situation !

**NB** : tu trouveras dans les Fiches techniques du Mag'Anim # 2 des petits jeux "pour faire connaissance".

## TU CONNAIS PEUT-ÊTRE DÉJÀ :

<b>+ dynamiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le chat et la souris dans le labyrinthe</li> <li>- Le cache-cache sardines</li> <li>- La poule et ses poussins</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chameau-chamois</li> <li>- Le renard qui passe</li> </ul>
<b>+ statiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pan !</li> <li>- Coco est bien assis ?</li> <li>- Roméo et Juliette</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Qui suis-je ? (avec un post-it sur le front)</li> <li>- Ceci est un œuf, ceci est une poule</li> <li>- Le carte aspirée</li> </ul>

# ESPRIT D'ÉQUIPE

CERTAINS "PETITS JEUX" PEUVENT ÊTRE DES ÉPREUVES DANS UN JEU À POSTES ...

## LA TOUR DE GOBELETS

(3 ou 4 joueurs à la fois ou en relais)

Chaque joueur reçoit une tour de 20 à 30 gobelets empilés. Le premier est marqué d'un signe particulier (ou d'une couleur différente).

Au top départ, chacun doit prendre le gobelet du dessus pour le mettre en dessous et ainsi le plus vite possible, faire réapparaître le gobelet marqué.



## LE SERPENT À BALLONS

(au minimum 2 groupes en compétition)

Dans chaque groupe, les joueurs se placent en file indienne et ont entre eux un ballon gonflé. Le but est de réaliser un parcours le plus rapidement possible sans qu'aucun ballon de la file ne tombe !



## LE BUTIN DES PIRATES

(équipes de 6 max)

Un équipage pirates vient de mettre la main sur un magnifique butin mais l'un d'eux a été blessé. Ils décident donc de ramener le pirate blessé et tout le butin en un seul trajet car ils sont poursuivis !!

La première équipe qui arrive a gagné.

**NB** : Prévoir un beau gros tas d'objets divers pour rendre la tâche comique ... !

## L'ŒUF OU LA POULE ?

Tous les joueurs sont en cercle.

Le joueur A a deux objets quelconques qui seront par exemple l'"œuf" et la "poule" ;

**A** donne l'œuf à la personne à sa gauche (le joueur **B**) en lui disant : « Ceci est un œuf. »

**B** demande : « Un quoi ? » **A** répond : « Un œuf. »

**B** donne l'œuf au joueur **C** à sa gauche en lui disant : « Ceci est un œuf. »

**C** demande à **B** : « Un quoi ? »

**B** demande à **A** : « Un quoi ? »

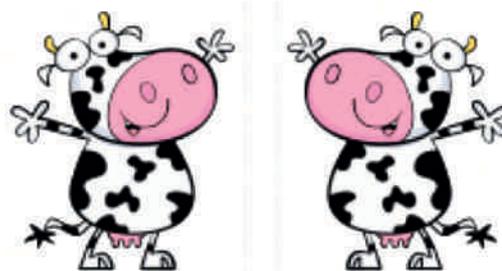
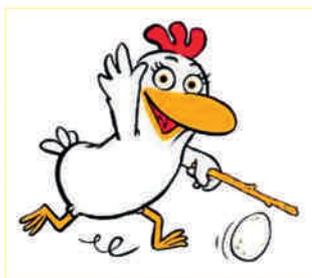
Le joueur **A** répond : « Un œuf » et **B** peut alors répondre à **C** : « Un œuf ».

Le joueur **C** donne alors au joueur **D** à sa gauche et ainsi de suite.

MAIS ... le joueur **A** fait la même chose de l'autre côté avec la "poule" !! À un moment tout se croise.

## VARIANTE

Prendre deux objets quelconques en rapport par exemple avec le thème d'un camp ... ou mélanger le nom de deux animaux, par exemple, c'est un crocodile et un hippopotame.



## LA VACHE SANS TACHE QUI TACHE

Tout le monde se met en cercle. Un participant commence le jeu en disant "Moi, [prénom], la vache sans tache qui tache, appelle [prénom], la vache sans tache qui tache".

Lorsque quelqu'un prononce ton prénom, tu dis la même phrase mais en appelant quelqu'un d'autre. Celui qui se trompe dans la phrase attrape une tache (on utilise le bouchon de liège brûlé ou un pot de peinture) et recommence. Mais il ne prononce plus la même phrase car maintenant son visage est marqué d'une tache.

Il dit dans ce cas : "Moi, [prénom], la vache avec UNE tache qui tache appelle [prénom], la vache sans tache (sauf si la personne qu'on appelle a une, deux, trois... taches) qui tache".



## LA BATAILLE DE CHENILLES

On forme plusieurs chenilles en se tenant par les épaules (3 ou 4 par chenille).

La première personne de la file est la tête de la chenille et la dernière, sa queue. Le but est de former la plus longue chenille. Pour cela, la tête d'une chenille doit toucher la queue d'une autre.

Une fois touchée, la personne va dans l'équipe adverse. Et ainsi de suite ...

## PERCUSSIONS CORPORELLES

### Du rythme pour souder le groupe ou se réveiller !

Tu pourras trouver sur Internet plusieurs démonstrations de "Hand clapping Game" de différentes traditions, en différentes langues, qu'on peut "clapper" aussi sans chanter. Quelques exemples à taper dans un moteur de recherche : Bim Bum, Hand Clap Skit, Bahay Kuybo, Rythmopathes ...

Ces derniers ont d'ailleurs créé un langage pédagogique qui attribue une onomatopée à chaque façon de frapper sur son corps.

Si certains rythmes sont plus complexes que d'autres, il s'agit d'apprendre au groupe à coordonner ses gestes et à se synchroniser. Cela demande de l'écoute réciproque et un réel esprit d'équipe pour former un ensemble homogène.

Alors, qui postera sur Facebook la plus belle vidéo de "Hand clapping Game" ?

