

Conseils et astuces pour bien élaborer un projet d'animation

PAR NICOLAS MERCIER

Qui dit accueil collectif de mineurs dit inévitablement activités ! Elles occupent en effet une place centrale dans la vie de ces structures. D'une diversité quasi infinie, elles offrent un immense champ des possibles aux animateurs. Pour autant, sont-elles réellement exploitées à la hauteur de ce qu'elles pourraient l'être ? Et à quoi servent-elles réellement ?

Bien souvent cantonnées à un rôle occupationnel, les activités sont pourtant un formidable support au service des intentions éducatives de l'ACM. Ce dossier est précisément à son humble niveau une invitation à vous interroger sur votre rôle, sur ce que vous souhaitez apporter, en tant que directeur ou animateur, aux publics que vous accueillez dans vos structures.



C'est en agissant non pas sur une activité isolée mais sur un ensemble d'animations que l'on peut véritablement mener à bien des intentions éducatives. Différents outils qui prennent la forme de projets permettent d'œuvrer en ce sens. Présentation.



Vous avez dit projet ?

ans le monde de l'animation, on entend souvent parler de planning d'activités, de projet d'animation ou d'activité, ou encore de thématique ou de fil conducteur. De quoi s'y perdre, d'autant que certains découlent des autres et que les différences entre eux peuvent être ténues. Il est donc essentiel de bien distinguer ces différents termes pour mieux comprendre leur utilité et leur complémentarité.

LE PLANNING D'ACTIVITÉS

Le planning d'activités prend souvent la forme d'un tableau récapitulatif de l'ensemble des activités programmées sur une période donnée. Il permet de fixer des repères temporels (jour, horaire et durée) et offre une vue d'ensemble rapide,

ce qui en fait un outil de communication adapté en règle générale aux demandes des familles.

LE PROJET D'ANIMATION

Le projet d'animation est la transposition du projet pédagogique dans un programme d'activités. C'est donc entre autres la concrétisation des intentions éducatives émises dans les projets précédents (éducatif et pédagogique - voir encadré).

On résume assez souvent ce projet à un planning d'activités, or il en est plutôt l'extension qui précise la réflexion générale de l'équipe d'animation concernant l'ensemble des activités programmées. Ainsi on va y détailler le choix des activités, leur articulation les unes avec les autres, les raisons qui ont poussé à programmer telle activité à tel moment plutôt qu'à un

autre ainsi que la continuité éducative dans les différentes activités. Sans oublier l'évolution du niveau de prise en compte des objectifs pédagogiques.

Ces éléments sont rarement demandés aux animateurs tout du moins à l'écrit. Et lorsque les directeurs font référence au projet d'animation, il s'agit souvent davantage de l'ensemble des fiches techniques d'activités que d'un document ou outil permettant de s'interroger sur le fil conducteur pédagogique global.

LE PROJET D'ACTIVITÉ

Lorsqu'on va détailler plus spécifiquement une activité, on fera alors référence au projet d'activité, qui peut être assimilé à la fiche technique d'une activité. On y décrira entre autres le déroulement de l'activité, les moyens à disposition (humains et matériels), ainsi que le nombre d'enfants et leur âge.

LA THÉMATIQUE

On observe dans la plupart des accueils de loisirs la mise en place d'une thématique centrale dans le programme d'activités. Celle-ci est censée donner « une coloration » particulière au projet d'animation, être un fil conducteur mettant en cohérence l'ensemble des activités du planning. Elle a également vocation à orienter et donc faciliter (en théorie) le travail de l'animateur, ainsi que la communication aux familles d'informations sur les activités proposées. La thématique a donc toute sa place et son utilité dans un projet d'animation. Cependant le risque est que cette thématique se substitue complètement ou en grande partie aux objectifs du projet pédagogique. Or le projet d'animation est avant tout la mise en œuvre concrète du projet pédagogique à l'aide d'un programme d'activités. Si les objectifs pédagogiques n'y sont pas ou peu déclinés, le projet perd une grande partie de son sens et donc de son intérêt.

THÉMATIQUE ET FIL CONDUCTEUR

On a parfois tendance à confondre les deux. Mais en réalité le fil conducteur découle généralement de la thématique.

Il permet de relier de manière cohérente les activités les unes aux autres avec dans certains cas une finalité commune.

Ainsi par exemple lorsque le thème est « *les Indiens* » (comme dans le projet présenté et commenté dans les fiches pratiques qui suivent), le fil conducteur peut être une histoire sur la thématique des Indiens faisant le lien entre les activités : certains animateurs sont des Indiens qui ont perdu la mémoire ; on tente de la leur faire retrouver, à travers différentes activités caractéristiques des Amérindiens proposées tout au long de la semaine. ▶

Le fil conducteur découle de la thématique. »

Les projets

Il existe quatre projets principaux en ACM :

- **Le projet éducatif** précise les valeurs et principes défendus par l'organisateur de l'ACM. Il est rédigé par ce dernier. Exemple : « *l'écocitoyenneté* ».
- **Le projet pédagogique** traduit sous forme d'objectifs pédagogiques à atteindre les grandes valeurs du projet éducatif. Il découle donc directement de ce dernier. Le projet pédagogique est rédigé par le directeur et son équipe d'animation. Exemple d'objectif en lien avec l'écocitoyenneté : « *sensibiliser notre public au développement durable* ».
- **Le projet d'animation** est la transposition du projet pédagogique dans un programme d'activités. C'est donc la concrétisation des intentions éducatives émises dans les projets précédents. Il est élaboré par les animateurs. Exemple : des animations sur le tri sélectif et l'économie d'énergie.
- **Le projet d'activité** rédigé par un animateur précise le détail d'une activité du projet d'animation. Exemple : la fiche technique d'un jeu sur le tri sélectif.

Un projet d'animation sous la loupe

Afin de rendre ce dossier concret et pratique, nous avons choisi de nous appuyer sur un projet d'animation assez classique sur le thème des Indiens d'Amérique, qui a réellement été proposé en accueil de loisirs. Après vous l'avoir présenté, nous l'analyserons sous différents angles dans les pages suivantes : l'intention éducative, la structuration des activités, et la cohérence des activités entre elles.

- Ce projet d'animation a été sélectionné parmi plusieurs autres sur le même thème, car il était le plus représentatif de l'ensemble des propositions. Pour mieux comprendre le contexte lié à ce projet, voici quelques éléments relatifs au contexte dans lequel il a été mis en œuvre.
- Il a été élaboré dans le cadre d'une journée de préparation à un accueil de loisirs extrascolaire se déroulant lors des vacances de la Toussaint 2014. Il cible 21 enfants de 6 à 8 ans encadrés par deux animateurs. À leur disposition, une salle de classe, un préau, une cour bitumée et un parc public à proximité.
- La thématique choisie par l'équipe d'animation est « *Les Indiens d'Amérique* ». Cette thématique a été retenue car elle inspirait les animateurs et semblait adaptée et attractive pour les enfants de 6 à 8 ans.
- Les animateurs n'ont pas participé à l'élaboration du projet pédagogique et aucune orientation ni directive ne leur

a été fournie concernant des objectifs pédagogiques à atteindre.

- Dans cet accueil de loisirs, les journées sont toutes structurées de la manière suivante :

- 7 h 30-9 h : accueil des enfants. Des jeux calmes sont mis à disposition (coloriage, scoubidou, perles jeux de société).
- 9 h-11 h : activité de la matinée.
- 11 h-11 h 30 : temps libre.
- 11 h 30-12 h : retour au calme – passage aux toilettes.
- 12 h-12 h 45 : repas.
- 12 h 45-13 h 30 : temps calme.
- 13 h 30-15 h 45 : activité.
- 15 h 45-16 h : installation du goûter.
- 16 h-16 h 30 : goûter.
- 16 h 30-17 h : temps libre.
- 17 h-18 h : activité calme.
- 18 h-18 h 30 : arrivée des parents.

Lundi 27 octobre Matin

9 h-11 h : création de coiffe d'Indien avec des plumes/maquillage indien.

- Les enfants sont divisés en deux groupes avec un animateur chacun : au bout de 45 minutes les enfants changent de groupe.
- Création de coiffe d'Indien avec des plumes : les enfants réalisent leur coiffe avec du papier crépon et des plumes. Ils ont le choix des couleurs et de la forme. À eux de faire parler leur imagination.
- Maquillage à la façon indienne : les enfants vont être maquillés chacun leur tour par l'animateur. Des traits sur chaque joue. Les enfants ont le choix des couleurs.

Après-midi

13 h 30-15 h 45 : à la recherche du totem sacré !

- Il s'agit d'un jeu de piste qui va se faire au parc public. Un esprit a volé le totem sacré des Indiens (les

animateurs déguisés). Les enfants répartis par équipe vont tenter de les aider à le retrouver. L'équipe qui le trouvera en premier sera récompensée par un trésor.

17 h-18 h : coloriage indiens

- Les enfants ont à leur disposition des coloriages en lien avec le thème des Indiens. Les coloriages finis seront affichés dans la salle pour la décorer.

Mardi 28 octobre Matin

9 h 15-10 h : langage indien

- Les enfants apprennent à dire quelques mots en langue indienne (que nous avons inventés) et qui remplaceront pendant la semaine des mots courants comme bonjour, merci, au revoir, s'il te plaît, etc. Les enfants sont assis en rond et les animateurs leur apprennent des mots qu'ils doivent répéter. Puis ils les écrivent sur une affiche pour s'en souvenir.

10 h-11 h : fabrication d'attrape-rêves indiens

- Les enfants encadrés par les deux animateurs vont créer chacun leur propre attrape-rêve. Ils auront à disposition des plumes, des perles, des chenilles de différentes couleurs ainsi que du fil et des petits cerceaux en cartons (à découper) qui feront office de cadres. Chaque enfant crée son attrape-rêve qu'il ramènera le soir même chez lui.

Après-midi

13 h 30-15 h 45 : fabrication de tipis grandeur nature

- Les enfants vont chercher dans une forêt à proximité les éléments pour réaliser les tipis (branches, feuillages). Puis retour au centre pour construire les tipis dans la cour. Les tipis y seront laissés le temps des vacances et les enfants pourront y jouer lors des temps calmes et libres.

CONSEILS ET ASTUCES POUR BIEN ÉLABORER UN PROJET D'ANIMATION



17 h-18 h : histoires d'Indiens

- Les enfants s'installent dans les tipis sur des tapis et les animateurs leur racontent des contes et légendes indiens.

Mercredi 29 octobre Matin

9 h 15-9 h 45 : apprendre la chanson Nagawika

- Les enfants apprennent à l'aide des animateurs la chanson *Nagawika* qui parle d'un petit Indien.

9 h 45-11 h : bracelets indiens.

- Les enfants créent leur propre bracelet indien à l'aide de fils de laine. Des modèles imprimés sur Internet sont mis à disposition. Il y a également un petit métier à tisser.

Après-midi

13 h 30-14 h 45 : fabrication d'arcs et de flèches

- Les enfants partent en forêt pour trouver le matériel nécessaire à la fabrication des arcs, des flèches et des cibles.

14 h 45-15 h 45 : concours d'adresse au tir à l'arc

- Une fois les arcs fabriqués, un concours d'adresse est organisé pour les tester dans la cour de l'accueil de loisirs.

17 h-18 h : visionnage d'un épisode du dessin animé Yakari

- Les enfants regardent un épisode du dessin animé *Yakari* qui raconte les aventures d'un jeune Indien.

Jeudi 30 octobre Matin

9 h-11 h : le livre des Indiens

- Les enfants créent une histoire avec des Indiens puis ils fabriquent un livre dans lequel ils rédigent l'histoire. Ils l'illustrent avec des dessins et des coloriages qu'ils collent à l'intérieur.

Après-midi

13 h 30-15 h 45 : Indiens contre cowboys !

- Des jeux sportifs adaptés (ballon prisonnier, douaniers-contrebandiers, l'épervier) avec des déguisements pour les deux équipes. Les règles du

Les Indiens...

un thème souvent retenu, mais gare aux clichés !

jeu restent les mêmes que dans les versions classiques.

17 h-18 h : jeu des 7 tribus indiennes

- Ce jeu reprend le principe du jeu des 7 familles où il faut être le premier à posséder les 7 cartes de la même famille. Ici les familles sont remplacées par des tribus indiennes. Pour chaque tribu, chaque carte représente les rôles importants qui caractérisaient la société amérindienne (sachem, chaman, etc.).

Vendredi 31 octobre Matin

9 h-9 h 30 : chants indiens

- Les enfants répètent la chanson *Nagawika* et apprennent une nouvelle chanson sur les Indiens.

9 h 30-11 h : lecture indienne

- Les enfants des deux tranches d'âge sont regroupés. Ceux qui ont réalisé le livre des Indiens la veille lisent >>>

>>> l'histoire aux plus petits et leur montrent les illustrations. Puis ils leur apprennent la chanson *Nagawika*, avant de l'interpréter ensuite tous ensemble.

Après-midi

13 h 30-14 h 30 : grand jeu quiz sur les Indiens

• Les enfants sont répartis en deux équipes. L'équipe qui répond correctement aux plus de questions sur les Indiens remporte le totem d'or !

14 h 30-15 h 45 : la pétanque indienne

• Le principe ressemble à la pétanque mais au lieu de lancer des boules, on lance des flèches. Il faut avoir la flèche la plus proche d'une ligne délimitée au sol pour gagner. Les enfants sont en individuel, chacun joue pour soi.

17 h-18 h : mise en place expo photos

• Les enfants aident les animateurs à installer une expo photo à destination des familles, qui retrace les différentes activités de la semaine.

L'intention éducative

Examinons dans un premier temps ce projet au regard des intentions éducatives qu'il est censé porter.

Thématique et intentions éducatives

• C'est incontestablement l'un des points faibles du projet présenté précédemment et ce malgré la volonté apparente de l'équipe d'animation de bien faire. En effet, l'intention éducative est en définitive peu mise en avant dans les activités proposées et cela s'est malheureusement vérifié dans les autres projets étudiés.

Intention éducative : les points à vérifier

- Définir des objectifs pédagogiques (si possible avec l'équipe d'animation) à atteindre à travers le projet.
- Les formuler de manière à ce qu'ils soient clairs et précis.
- Établir des critères d'évaluation objectifs et mesurables.
- Faire prendre conscience aux animateurs que les objectifs pédagogiques sont des outils facilitateurs de leur travail et non des contraintes.
- Réfléchir à la façon dont l'activité proposée répond aux objectifs pédagogiques définis.
- L'intention éducative ne s'arrête pas aux activités, elle se décline également dans la vie quotidienne du centre.
- La thématique du projet d'animation ne doit pas se substituer aux objectifs pédagogiques. Elle peut être formulée sous la forme d'un objectif pédagogique supplémentaire à atteindre pour renforcer son impact.
- Une activité ne peut être pensée de façon isolée mais bien dans le cadre d'un projet comportant un ensemble d'activités.

• Cela s'explique probablement en partie par le manque d'objectif fixé à ce sujet par les équipes de direction. Et dans la plupart des cas la thématique choisie s'est complètement substituée à des objectifs pédagogiques non formulés. Pour autant, cela ne signifie pas que l'intention éducative est nécessairement absente dans ce cas de figure, car la thématique peut revêtir un véritable intérêt pédagogique en soi.

• Pour cela il est nécessaire de s'interroger sur l'utilité de la thématique et de la manière de la formuler. Pourquoi choisir ce thème, quelles en sont les finalités ? Qu'est-ce que nous souhaitons apporter aux participants à travers ce choix ? Avons-nous des connaissances sur le sujet ou à défaut avons-nous la possibilité de les acquérir ou de faire appel à des ressources extérieures ? Autant de questions qu'il est nécessaire de se poser avant de décider d'une thématique.

• Deuxième élément important, il convient de formuler le thème retenu de manière à le transformer en un objectif pédagogique à atteindre et ainsi insister sur « *la commande éducative par un biais ludique* » faite aux animateurs.

Un exemple concret

• « *Faire découvrir aux enfants différentes cultures amérindiennes* » : ainsi formulé le thème prend tout son sens et permet de donner une véritable ligne directrice aux animateurs dans leur préparation. D'autant plus que chaque mot a son importance et donne une orientation au projet d'animation.

• « *Faire découvrir aux enfants* » sous-entend que l'on va apporter de nouvelles connaissances à notre public sur ce thème. Bien évidemment, il convient de sortir des stéréotypes et de s'interroger sur ce que les enfants

CONSEILS ET ASTUCES POUR BIEN ÉLABORER UN PROJET D'ANIMATION

connaissent déjà et sur la manière d'aller plus loin tout en restant dans une logique ludique.

- La formulation « **différentes cultures amérindiennes** » nous apporte une précision essentielle : employer le pluriel n'est pas un hasard car il existait une multitude de tribus amérindiennes avec certes des points communs mais également de nombreuses spécificités propres à chacune d'entre elles. Il s'agit donc ici d'apporter des connaissances sur ce qui reliait et différençait ces tribus, de se situer dans une vérité historique et de s'éloigner des stéréotypes généraux d'usage.

- L'absence de l'article « *les* » (en effet, il aurait pu être écrit « *les différentes cultures amérindiennes* ») suggère que cette découverte n'a pas à être exhaustive et peut se focaliser uniquement sur quelques tribus.

- Le mot « **cultures** » peut revêtir un sens assez large et permettre plus facilement à l'équipe d'animation de trouver de la matière pour apporter du contenu aux enfants. En effet, il peut concerner le mode de vie, l'organisation sociale ou encore les croyances et distractions des différentes tribus.

Approfondir l'aspect éducatif Une coiffe, pour quoi faire ?

- On retrouve dans ce projet d'animation des activités habituelles sur ce thème des Indiens : fabrication de coiffes, d'attrape-rêves, de bracelets, de tipis, etc. Ces activités ne sont pas dénuées d'intérêt et sont caractéristiques de la thématique choisie. Pour autant il manque l'intention éducative : en quoi ces activités nous renseignent-elles sur la culture amérindienne, le mode de vie des Indiens ?

- La création d'une coiffe est un des grands classiques lorsqu'il s'agit de décliner le thème des Indiens. Mais comme c'est le cas ici, il est malheureusement rare qu'un savoir soit associé à

cette activité. C'est dommage lorsqu'on sait l'importance sociale et mystique que présentait cet accessoire pour les tribus indiennes.

- Cette connaissance pourrait s'axer sur la manière dont étaient fabriquées ces coiffes et/ou leur signification. En effet, la taille de la coiffe, le nombre de plumes, les ornements et couleurs utilisés donnaient une indication sur les faits d'arme et la bravoure du guerrier qui la portait ainsi que son rang social, car les deux étaient intimement liés chez les Indiens.

- L'autre question que l'on peut légitimement se poser par rapport à cette activité de création est : « *À quoi vont servir ces coiffes ?* » On se doute

que les enfants vont les porter mais à quel moment, pour quoi faire ? Les ramèneront-ils chez eux ? Restent-elles au centre pour que chaque jour ils se glissent dans le rôle d'un Indien ? Serviront-elles pour un spectacle, une exposition ?

Un dessin animé, et après ?

- Un autre exemple significatif est la programmation du dessin animé *Yakari*. On comprend naturellement immédiatement le lien avec la thématique puisqu'il raconte les aventures >>>

*Une coiffe indienne, oui,
mais pour quoi faire,
et avec quelle visée éducative ?*



>>> d'un petit Indien. Mais ce lien avec le thème n'est pas nécessairement un gage d'intention éducative.

- Dans le cas présent, on peut faire deux remarques : si l'objectif est d'apporter des connaissances sur le thème des Indiens à partir d'un support vidéo, ce dessin animé n'est peut-être pas le plus approprié car il reste avant tout une fiction romancée. L'autre possibilité est de se servir de ce dessin animé comme d'une base attrayante pour les enfants et d'aller ensuite plus loin d'un point de vue éducatif dans des activités en lien.

- Apporter une connaissance sur une culture, une société est une chose. Tenter de la comprendre et de se l'approprier en est une autre d'autant plus enrichissante. Ainsi on pourrait imaginer, dans le cas d'une thématique sur les Indiens, l'instauration de temps de conseils où chaque enfant a la possibilité d'exprimer son opinion librement, comme c'était le cas dans les tribus amérindiennes.

Outre le contenu et le sens des activités proposées, leurs modalités de mise en œuvre doivent être pensées avec précision en équipe.



L'ossature du projet

Dans un second temps, il apparaît intéressant de s'attarder sur ce que l'on pourrait appeler l'ossature des activités.

La durée des activités

- Il apparaît qu'un certain nombre d'activités dans le projet, comme les chansons ou le maquillage indien, n'ont pas été a priori bien estimées au niveau de leur durée. C'est compréhensible car il n'est pas toujours aisé d'évaluer la durée d'une activité, mais c'est pourtant essentiel pour en assurer la réussite.

- En effet, si l'activité est trop longue, les enfants ont de fortes chances de s'en désintéresser. Si elle est trop courte, il sera quasiment impossible de l'achever correctement, ce qui générera de la frustration ou de la

déception chez les participants. Sans parler dans les deux cas de l'incidence sur le planning d'activités prévu.

- Alors comment trouver le bon équilibre ? Comme toujours il n'y a pas de recette miracle, mais tout de même quelques pistes de réflexion utiles.

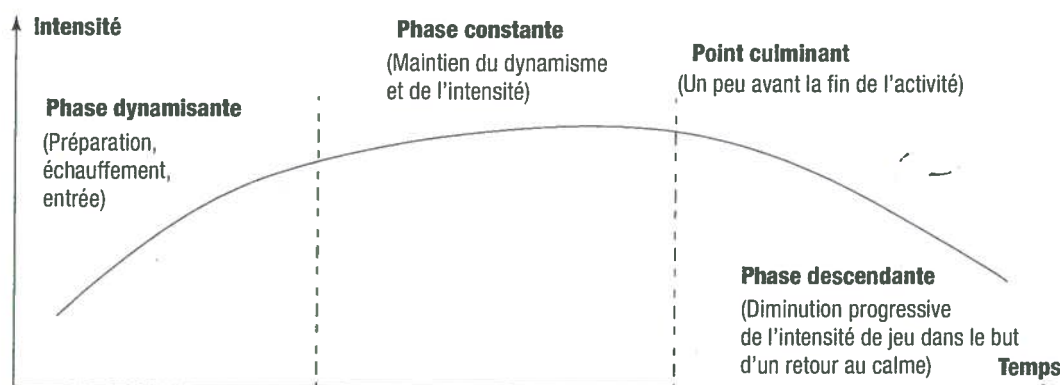
- Les animateurs ont tendance à réfléchir à une animation dans sa globalité, or elle est en règle générale composée de différentes parties dont il faut évaluer séparément la durée. Il est important d'inclure également dans le calcul les étapes en amont de l'activité dont on néglige souvent la durée : le temps éventuel de déplacement jusqu'au lieu d'activité, le passage aux toilettes, l'installation du public, voire l'aménagement de l'espace ou la préparation du matériel si cela n'a pas été fait au préalable.

- L'introduction à l'activité est elle aussi souvent omise dans le calcul de la durée. Notamment le temps d'expliquer les règles, de s'assurer que les participants les aient bien comprises. S'ensuit le cœur de l'activité, son déroulement. Dans la mesure du possible, tester l'activité en amont permet de se faire une idée plus précise de sa durée. Si l'activité est tirée d'une fiche technique, sa durée peut être indiquée.

- On peut aussi réfléchir à des activités modulables, qui comportent une base et des variantes ou adaptations à choisir en fonction du temps dont vous disposez. Dans l'absolu, il est toujours préférable de prévoir un laps de temps supplémentaire pour garder une marge de manœuvre

- À la fin de l'activité, il est important de prendre le temps de clôturer l'animation, éventuellement de ranger, nettoyer.

- Bien entendu la durée à estimer pour une activité est aussi liée à l'âge des participants, leurs difficultés éventuelles, et au nombre d'encadrants.



Le rythme de l'animation

• Un élément intimement lié à la durée d'une activité est son rythme. Comme la durée, il est difficile à évaluer dans la lecture d'un projet d'animation. C'est pourtant l'un des ingrédients indispensables à la réussite d'une activité et le maîtriser en tant qu'animateur est un exercice plus difficile qu'il n'y paraît parfois.

• Un premier outil qui peut nous aider dans la gestion de ce rythme est la fameuse courbe d'intensité d'une animation souvent évoquée en formation Bafa (voir le schéma ci-dessus).

• Il est aussi intéressant de se poser la question de la proportion entre temps de jeu et temps d'inactivité/d'attente dans l'animation pour chacun des participants. Le fait de s'interroger non pas pour le groupe mais pour chaque participant n'est pas anodin. Il permet de se poser les bonnes questions quant à la structuration et l'organisation à adopter pour l'activité ainsi que pour sa durée.

• L'exemple le plus flagrant dans le projet d'animation examiné dans ce dossier est probablement celui de l'activité maquillage. En effet, proposer ce type d'atelier sur une durée de 45 minutes n'est pas en soi incohérent, mais lorsqu'on s'attarde

sur l'organisation de l'activité, on s'aperçoit que les participants vont se faire maquiller les uns après les autres. Il semble alors évident que l'animation va manquer cruellement de rythme et que l'inactivité des enfants risque d'être très forte.

• En somme, maîtriser le rythme d'une animation c'est aussi faire preuve d'une grande capacité à jauger son public, à choisir la bonne organisation, à anticiper dans la préparation et s'adapter durant l'animation.

La cohérence des activités entre elles

• La plupart des activités du programme sont reliées à la thématique des Indiens. Pour autant, il manque un fil conducteur, une finalité commune pour véritablement articuler avec cohérence les activités les unes avec les autres et ce tant à l'échelle d'une journée que sur la semaine entière.

• On pourrait imaginer plusieurs types de fils conducteurs pour ce projet : >>>

Organisation de l'activité : les points à vérifier

- Réfléchir à la manière dont va s'organiser l'activité est tout aussi important que le choix de l'activité elle-même.
- Évaluer dans la préparation le temps d'activité/d'inactivité de l'enfant durant l'animation et lors des activités collaboratives, le degré potentiel d'implication de chaque enfant.
- Penser à prendre en compte la fameuse courbe d'intensité d'une animation.
- Pour définir la durée totale d'une activité, il faut penser à toutes les étapes qui la constituent.
- Anticiper les problématiques éventuelles qui peuvent survenir dans l'activité.
- Tester les activités avant de les proposer au public.

>>> – Il est évoqué une exposition photo des activités le vendredi, or on aurait aussi pu proposer une exposition des différentes créations réalisées par les enfants dans la semaine. Cette exposition composée des créations et d'apports éducatifs aurait pu faire découvrir aux familles la culture amérindienne. Sa réalisation aurait été l'objectif transversal de la semaine.

– Une autre solution, plus classique, aurait été d'inventer une histoire en lien avec les Indiens qui intégrerait les différentes activités programmées tout au long de la semaine à la manière d'un scénario.

La prise en compte de l'âge des enfants

• Globalement les animations proposées durant cette semaine sont visiblement adaptées à la tranche d'âge des 6-8 ans. Il manque toutefois quelques activités sportives, sachant qu'un public de cet âge a un réel besoin de se dépenser physiquement.

La structuration de l'activité

• La structuration désigne le mode d'organisation de l'activité. C'est un des éléments les plus importants à prendre en considération dans la préparation d'une animation. Si elle ne fait pas la réussite d'une activité à elle seule, la structuration peut en revanche assurément mener à son échec si elle n'est pas choisie de façon judicieuse.

• Le choix de la structuration dépend de beaucoup de facteurs et également du type d'activité proposé.

• Dans le cas du projet d'animation sur les Indiens, une activité se prête bien à l'analyse à ce sujet, il s'agit de l'écriture de l'histoire qui figurera dans le livre lui aussi élaboré par les enfants. L'intention et la bonne volonté ne sont pas à remettre en question,

en revanche on peut s'interroger sur la manière dont cette activité va être mise en place :

– Comment les enfants vont-ils être tous impliqués et actifs dans la réalisation de cette histoire ?

– Comment les animateurs vont-ils se positionner ?

• Ces deux questions essentielles peuvent être posées pour l'ensemble des activités pour choisir la structuration la plus appropriée.

Comment adapter sa pratique ?

Quelles pistes de réflexion et d'action ressortent de l'analyse de ce projet d'animation ?

• Les différents questionnements abordés dans les pages précédentes montrent à quel point il n'est pas aisé d'élaborer des activités, surtout quand on vise une démarche qualitative et éducative. De plus, les projets d'ani-

mation et d'activité sont composés d'une multitude d'éléments à prendre en compte. Il est particulièrement difficile pour les animateurs de se saisir de tous ces paramètres, au vu notamment des temps de préparation souvent réduits dont ils disposent.

• Pour cette raison, le rôle de l'équipe de direction est donc prépondérant dans les périodes de préparation des animations. Mais quel est ce rôle ?

• Les différents diplômés formant aux fonctions de directeur d'ACM insistent sur le rôle formateur du directeur et sur la nécessité d'élaborer le projet pédagogique avec son équipe d'animation, mais rien n'est précisé spécifiquement sur l'accompagnement des animateurs dans l'élaboration de leur programme d'activités. Cela laisse donc beaucoup de latitude aux directeurs et engendre des fonctionnements à ce sujet particulièrement hétéroclites.

Faut-il exiger un document écrit ?

• D'un simple planning à un document écrit complet, les exigences des directeurs à ce niveau sont très variables.

• En effet, entre d'un côté le travail salutaire d'écriture qui permet de

Le rôle de l'équipe de direction dans le projet d'animation

• Réfléchir à l'organisation des temps de préparation des animateurs.

• Donner les moyens à l'équipe d'animation d'atteindre les objectifs définis en :

- ayant une commande claire,
- se situant dans une démarche d'accompagnement,
- prenant en compte la durée des temps de préparation,
- priorisant les exigences liées au projet.

• Établir des critères d'évaluation pour analyser le projet qui sont en lien avec les objectifs fixés, impartiaux et mesurables.

CONSEILS ET ASTUCES POUR BIEN ÉLABORER UN PROJET D'ANIMATION

préciser sa réflexion et ses intentions, et de l'autre le temps (souvent compté) que cela requiert et les difficultés voire le blocage que ce type de travail entraîne chez certains animateurs, l'équilibre à trouver n'est pas simple.

- Dans un certain nombre d'ACM, l'exigence se situe davantage sur le projet d'activités que sur le projet d'animation. En effet, il est demandé aux animateurs certes d'élaborer un planning mais surtout de rédiger des projets d'activités (fiches techniques des différentes activités proposées), qui permettent de s'interroger et de préciser les éléments essentiels de chacune de ces activités (prise en compte des objectifs pédagogiques, moyens matériels et humains nécessaires, lieu, sécurité, etc.).

- C'est donc un outil très utile. Mais il est nécessaire en amont de se pencher sur le planning pour vérifier la cohérence et la complémentarité des activités proposées ainsi que la prise en compte du rythme des enfants.

Prendre en compte le contexte de la préparation

- Force est de constater que les temps de préparation notamment en accueil de loisirs sont souvent bien trop courts pour permettre aux animateurs de peaufiner le programme d'activité. De plus, on constate que les animateurs passent la plus grande partie de leur temps de préparation dans la recherche d'activités et non dans la préparation de ces dernières, ce qui n'est pas sans conséquence.

- Dès lors, que faire ? Certains directeurs estiment que le travail lié à la préparation des animations est du ressort unique de l'équipe d'animation et que c'est aux animateurs de trouver les ressources dont ils ont besoin, démontrant ainsi leur autonomie, leur capacité de travail et d'investissement, quitte à devoir finaliser ces prépara-



Les animateurs doivent disposer d'un temps de préparation suffisant et d'un soutien efficace de l'équipe de direction.

tions sur des temps personnels non rémunérés... Une démarche qui n'est pas acceptable.

- D'autres directeurs sont davantage dans l'accompagnement et proposent des organisations pour que les animateurs optimisent leur temps de préparation : cela peut passer par la mise à disposition de ressources en lien direct avec la commande de l'équipe de direction. Pour reprendre l'exemple du projet d'animation sur les Indiens, on pourrait imaginer des supports écrits (livres, etc.) qui donnent directement accès à des activités et à une connaissance de la culture amérindienne.

- Bien sûr, ce type de fonctionnement nécessite un travail en amont de l'équipe de direction pour récupérer et sélectionner ces ressources. Mais cet investissement n'est-il pas nécessaire à des animations de qualité et porteuses d'un véritable contenu éducatif ?

- Quel que soit le mode de fonctionnement adopté par l'équipe de direction, il est indispensable que les consignes données aux animateurs soient claires et précises. Qu'ils comprennent rapidement ce que l'on attend d'eux et quelles sont les priorités du directeur.

Une question de priorisation

- En effet, le directeur d'un ACM se doit d'être exigeant sur les activités qui vont être proposées aux publics accueillis. Mais il est également important de prendre en compte les conditions de travail des animateurs. Cela ne signifie pas qu'il doit accepter de l'animation au rabais, mais bel et bien qu'il lui faut arbitrer, faire des choix, en d'autres termes prioriser ses attentes et exigences concernant le programme d'activités. ▀