

SYNTHESE DE LA JOURNEE D'INTERVENTION

Public

Bénévoles et/ou responsables associatifs investis sur des missions auprès d'enfants (accompagnement à la scolarité, accompagnement des familles, vie locale, entre autres).

Objectifs

- Appréhender le jeu comme une situation d'apprentissage parmi d'autres
- Analyser l'intérêt et les apports du jeu en accompagnement à la scolarité.
- Adapter les activités d'apprentissage en vue des vacances d'été

Programme de la formation

- Jeux de dynamisation, présentation de la formation.
- Débat mouvant : l'intérêt pédagogique du jeu
- Atelier-découverte : les jeux de société, l'éveil musical, l'expression culturelle
- Préparer une activité ludique



BILAN QUALITATIF ET QUANTITATIF

10 participants.es sur 15 inscrit.es

6 heures de formation sur 1 journée

4 associations de 4 arrondissements de Paris (13e, 15e, 18e, 19e)

10 évaluations recueillies, 100% de satisfaction (voir détail évaluation en fin de compte-rendu)

Soutien

Cette formation a pu être réalisée grâce au soutien de la Direction départementale de la cohésion sociale (DDCS) de Paris et la Caisse d'allocations familiales (CAF) de Paris dans le cadre du Contrat Local d'Accompagnement à la Scolarité (CLAS).

Présentation: Carine Véron Lounis propose des animations pour le parc de la Villette depuis 4 ans, et travaille comme formatrice pour le Réseau Môm'artre. L'association Réseau Môm'artre s'articule autour de 13 lieux Môm'artre sur 3 régions (IDF, PDL, PACA) et d'un réseau d'artistes-animateurs professionnels, de bénévoles, de volontaires en service civique, de stagiaires BAFA et de salariés qui proposent : un mode de garde collectif et artistique pour les 4-11 ans, après l'école et pendant les vacances ; des interventions artistiques dans les écoles ; des formations à l'animation et à la pédagogie par les arts et des événements pour petits et grands favorisant la vie de quartier.

Pour plus d'informations, voir <https://momartre.net/>

Pour contacter Carine par mail : carine.veronlounis@hotmail.fr

I. Activités d'animation

1^{ère} activité : Tour de présentation

On déambule dans la pièce de manière aléatoire. La formatrice tape dans ses mains, et on se présente dans une situation bien précise. Exemples :

Deux amis qui ne se sont pas vus depuis longtemps

Une personne doit 10 000 euros à l'autre

Une personne est une star de cinéma, l'autre un fan qui veut un autographe.

Il s'agit d'un exercice de présentation mais surtout d'aide à la mémorisation des prénoms.

2^{ème} activité : Le point sur les activités ludiques

La formatrice distribue des post-it, et pose la question « C'est quoi pour vous une activité ludique ? ». En effet, lorsqu'on entend « jeu » c'est très vaste. La DASCO (Direction Des Affaires SCOLaires) et le réseau Môm'Artre ont répertorié les activités ludiques en 6 groupes :

Eveil créatif

Eveil musical

Activités ludiques

Education alimentaire

Détente et temps calme

Activité théâtrale/expression corporelle

C'est donc un champ qui s'étend au-delà des jeux

3^{ème} activité : Intérêts pédagogiques selon les âges

3 catégories d'âge sont proposées :

3-5 ans

6-7 ans

8-11 ans

La formatrice propose alors des activités, que les participant.es doivent classer selon les tranches d'âges. Exemple d'activité : la découverte du monde animal et végétal par la peinture.

On se rend compte que même si certaines activités semblent mieux pour une catégorie d'âge, tout est une question d'adaptation : Quels moyens je vais utiliser ? Quels supports je vais prendre ? Quelles consignes je vais donner ?

SOMMAIRE

THÈME ① LA DÉTENTE ET LES TEMPS CALMES

Fiche n°1 - La relaxation
Fiche n°2 - Mandala
Fiche n°3 - Conter avec les doigts

THÈME ④ LES ACTIVITÉS LUDIQUES

Fiche n°10 - Memory avec des objets
Fiche n°11 - La chasse aux couleurs
Fiche n°12 - Les écureuils en cage

THÈME ② L'ÉVEIL CRÉATIF

Fiche n°4 - Papier déchiré
Fiche n°5 - La fleur magique
Fiche n°6 - Mon personnage de conte

THÈME ⑤ L'EXPRESSION CORPORELLE

Fiche n°13 - L'histoire du corps humain
Fiche n°14 - La chaise magique
Fiche n°15 - Découverte des mouvements

THÈME ③ L'ÉDUCATION ALIMENTAIRE

Fiche n°7 - La peinture aux épices
Fiche n°8 - La fleur alimentaire
Fiche n°9 - Le mini jardin

THÈME ⑥ L'ÉVEIL MUSICAL

Fiche n°16 - Le chef d'orchestre
Fiche n°17 - Fabrication d'instruments de musique
Fiche n°18 - Les rythmes simples

Les conseils du réseau Môm'Artre : il semble important de faire participer tout le monde à la vie collective. Que ce soit sur le rangement, le choix des activités. On peut voter en début d'activité pour qui rangera le matériel à la fin par exemple.

4^{ème} activité Les aventures de Patouffèt'

Patouffèt' est un petit garçon, pas très grand mais très débrouillard. Sa maman veut faire à manger, mais elle se rend compte qu'elle n'a plus de safran. Patouffèt' propose d'y aller, mais sa maman refuse : « *Tu es trop petit pour y aller* ».

Patouffèt' pleure, crie, il se roule par terre. Finalement, la maman cède et donne une pièce à Patouffèt'. Patouffèt' s'en va faire les courses fièrement, en faisant claquer ses sabots très fort et en chantant :

« Patim Patam Patoum, Messieurs Mesdames baissez vos têtes, Patim Patam Patoum, ne marchez pas sur Patouffèt' »

Patouffèt' arrive à l'épicerie. Il demande à l'épicier pour un sou de safran. L'épicier ne comprend pas car il entend une voix mais ne voit personne. Patouffèt' arrive à acheter le safran.

Très fier de lui, il rentre en chantant :

« Patim Patam Patoum, Messieurs Mesdames baissez vos têtes, Patim Patam Patoum, ne marchez pas sur Patouffèt' »

Sa maman est très fière. Elle finit le repas, et il faut l'amener au papa de Patouffèt', qui est bucheron dans la forêt. Une fois encore, Patouffèt' veut s'en charger, mais sa maman refuse. Une fois encore, Patouffèt' pleure, crie, se roule par terre. La maman cède, met le riz dans le panier et le donne à Patouffèt', qui se dirige vers la forêt.

Il traverse le potager. En chemin, il se met à pleuvoir. Pour Patouffèt', des gouttes de pluie, c'est énorme. Il trouve un grand chou, et se cache dessous. Mais il n'a pas vu le gros bœuf goulou, qui mange tout ce qui passe. Evidemment, il mange le gros chou, et Patouffèt' avec.

Ses parents, qui n'ont pas de nouvelles, s'inquiètent : ils partent dans la forêt, ils crient « PATOUFFET' ». Ils aperçoivent le bœuf et entendent une petite voix qui émane de lui :

« Patim Patam Patoum, Messieurs Mesdames baissez vos têtes, Patim Patam Patoum, ne marchez pas sur Patouffèt' »

Comment faire ressortir quelque chose qu'on a mangé ? Par l'entrée, ou par la sortie ? Les parents donnent au bœuf tous les légumes du potager à manger. Carotte, chou, navet, radis, pomme de terre, épinard. Le bœuf a trop mangé, tout part dans les tuyaux, quand soudain... POUF PAF PIF PATOUFFET' RESSORT.

Les parents sont très contents, Patouffèt' aussi, il a pu voyager à l'intérieur du bœuf. Les parents le lavent, le parfument et le mettent au lit. Patouffèt' s'endort, tout content.



(Présentation en exclusivité de Patouffèt')

Cette histoire est pratique, car il ne faut pas grand-chose niveau accessoire. On délimite un espace, un espace « histoire » et cet espace restera toujours l'espace « histoire ». On peut fabriquer soi-même les accessoires. On peut faire avec des vrais légumes du marché pour améliorer la connaissance des légumes. Tranche d'âge : 3-7 ans voir même 8-9 ans.

Les contes sont universels. Surtout, il en existe de différentes catégories, comme les contes énumératifs pour faire travailler la mémoire.

Pour plus de détails, voir aussi le [compte rendu de la formation sur le conte dans l'accompagnement à la scolarité](#).

5^{ème} activité Le Mandala

On commence en se mettant en cercle, on l'agrandit. C'est un jeu de coordination, d'organisation dans l'espace. Il se déploie sous diverses formes car chacun rajoute quelque chose à son tour. Cela peut être fait avec des gommettes, des stylos, des lego, sur une feuille, avec des fruits et légumes, etc.



6^{ème} activité Massage

Activité par deux, qui peut être utile en début de séance d'accompagnement, pour bien marquer la coupure avec l'école, et pour détendre les enfants. On suit le cheminement d'une plantation. Chaque étape est une manière de masser différente.

On creuse les sillons
On fait des petits trous
On plante la graine
On la recouvre de terre
La pluie tombe
Le soleil chauffe
La fleur pousse
On cueille
On fait un bouquet
On remercie avec un câlin

C'est un exercice de confiance il faut que l'enfant se sente à l'aise dans le groupe, et aussi avec son binôme.

7^{ème} activité : Météo des émotions

Ce petit jeu est utile pour « prendre la température » avec les enfants, sans leur demander directement.

Tout d'abord, on fabrique les petits cartons émotion/météo (comme sur la photo). Puis on demande aux enfants d'exprimer leur humeur avec. Exercice utile en fin de semaine lorsque les enfants sont fatigués.



8^{ème} activité : Chansons d'activation

La formatrice propose une chanson d'activation qui lui a été apprise par Marie-Laure Potel, professeur de chant prénatal et chant « maman-bébé ». Marie-Laure Potel propose aussi un accompagnement individuel et des formations en "psychophonie". pour plus d'informations, voir son site web : <http://www.envie-de-chanter.com/-/>).

Cet exercice peut se faire soit en début de séance, entre l'école et l'accompagnement à la scolarité, pour réveiller un peu l'enfant. Soit en fin de séance, quand il a accumulé toutes les activités de la journée. Chaque phrase de la chanson permet de toucher une partie du corps.

*Je vois avec mes yeux
J'entends par les oreilles
Je goute avec ma bouche
Et je sens par le nez.*

*Je marche avec mes pieds
Je touche avec mes mains
Je pense avec ma tête
Et j'aime avec mon cœur*

*Je suis très bien bâti
Et si je suis petit
Ça n'a pas d'importance
Je grandis sans faire de bruit*

Voilà, l'enfant devient un homme/une femme

Il grandit, grandit, sans faire de bruit.

Autre chanson d'activation, **la chanson du parapluie**. Cette chanson a été transmise à Carine lors d'une formation organisée par Marie-Laure Potel et menée par Jean-Armel Maignier (pour plus d'informations, voir le site web : <http://www.envie-de-chanter.com/-/>).



Nous sommes tous en cercle autour d'un parapluie, lorsque l'animateur.trice dit une couleur, la ou les personnes qui portent un vêtement avec cette couleur va ou vont danser autour du parapluie.

Si tu as du rouge, danse autour du parapluie,

Comme une goutte de pluie...

Si tu as du bleu, danse autour du parapluie,

Comme une goutte de pluie...

II. Construire soi-même une activité d'animation

Distribution du document Psaadrafra, il s'agit de fiches méthodologiques sur les activités ludiques.



RÉUSSIR VOS ACTIVITES : PSAADRAFRA

Pourquoi ? Par qui ?	<ul style="list-style-type: none"> • Quelle activité souhaitez-vous mettre en place ? • Pourquoi mettre en place cette activité ? (Mieux connaître le groupe, découvrir les environs du centre, etc...) • Cette activité tient-elle compte des besoins et intérêts du public visé ? De l'environnement ? • Qui gère l'animation ? • Quelle préparation ? Récupération du matériel ?
Sensibilisation	<ul style="list-style-type: none"> • Comment comptez-vous informer les participants du lieu et de l'heure de RDV, ainsi que de la tenue et de l'équipement qu'ils doivent prévoir pour se rendre à votre jeu ? (Affichage, invitation) • Comment comptez-vous susciter l'envie des participants, attiser leur curiosité ? (Sketch d'un personnage déguisé pendant un repas, parade, chant, danse)
Aménagement	<ul style="list-style-type: none"> • Quel espace comptez-vous investir pour votre activité ? Est-il suffisamment sécurisé et balisé ? • Comment comptez-vous le décorer ? Est-il cohérent avec votre imaginaire ? • Comment allez-vous organiser cet espace ? Qui va se charger de l'installation des stands et du matériel ? • Avez-vous anticipé les temps de déplacements pendant l'activité ? Sont-ils sécurisés et balisés ?
Accueil	<ul style="list-style-type: none"> • Comment comptez-vous organiser efficacement le regroupement des participants ? (Regrouper les enfants, quitter à rejoindre l'activité quelques minutes plus tard) • Comment comptez-vous constituer, équilibrer et positionner les équipes, le public, les animateurs ? (Afin de chacun puisse voir, comprendre et participer) Quels animateurs s'en chargent ? • Les informations concernant l'heure et le lieu de RDV sont-elles suffisamment claires et visibles ? • Gardez à l'esprit votre imaginaire, restez dans votre personnage (l'un des personnages du jeu peut représenter l'autorité aux yeux des enfants).
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> • Comment comptez-vous lancer votre activité ? (Donner une forte impulsion dès le départ et veiller à respecter votre imaginaire et son thème historique, géographique, cinématographique...) • Quelle répartition des rôles et des responsabilités au sein de l'équipe ? (1 arbitre, 1 présentateur, etc.) • Vos règles de jeu sont-elles claires, précises et équitables et les conditions de sécurité optimales ? • Comment comptez-vous expliquer les règles et les consignes afin qu'elles soient comprises et acceptées par tous ? (Illustrez vos règles par des exemples, une démonstration) • Comment allez-vous arbitrer le jeu ? (Évitez les frustrations comme les éliminations et les gages) • Comment prévoyez-vous de réagir en cas de tricherie ou de non-respect des règles ? Qui tranche ? Des pénalités sont-elles prévues ? • Comment comptez-vous superviser et dynamiser les participants et valoriser leurs réussites ? (Revenir régulièrement sur les

© Toute reproduction interdite

Môm'Formation - Réseau Môm'Artré - 204 rue Crimée - 75019 Paris
Tel : 09 72 44 46 64 / Mail : contact@mom-formation.com

	<ul style="list-style-type: none"> scores, cri de ralliement, encouragement, etc.) Comment prévoyez-vous de vous adapter si le jeu ne suscite pas – ou peu – d'intérêt ? (Évitez l'improvisation, préférez l'adaptation) Comment prévoyez-vous de vous adapter si la météo est défavorable ?
Rythme	<ul style="list-style-type: none"> Votre activité respecte-elle le rythme de l'enfant et celui du groupe ? Votre activité - selon quand et comment vous l'organisez - s'inscrit-elle correctement sur la courbe d'intensité de la journée ? Du séjour ? Votre activité respecte-elle sa propre courbe d'intensité ? Quels enchaînements prévoyez-vous entre les différentes étapes de votre activité ? Quels temps de récupération et de pause prévoyez-vous au cours de l'activité ?
Animation	<ul style="list-style-type: none"> Quel est le fil conducteur de votre jeu ? Est-il en lien avec votre thème ? Comment comptez-vous inclure votre imaginaire dans chaque étape de l'activité ? (Depuis la sensibilisation, l'aménagement, les personnages, l'accueil, le déroulement jusqu'à sa fin) Comment comptez-vous tenir votre imaginaire ? (Chacun doit rester dans la peau de son personnage et respecter son rôle dans le jeu, en gardant toutefois à l'esprit ses fonctions d'animateur)
Fin Annoncée	<ul style="list-style-type: none"> Comment comptez-vous anticiper la fin de votre activité ? (Les participants doivent savoir à l'avance quand est-ce que l'activité se termine) Combien de temps comptez-vous faire durer votre activité ? (Grand jeu : 4 – 6 ans = 40 minutes puis 10 minutes par année complémentaire // Veillée : 4 – 6 ans = 30 minutes / 6 – 12 ans = 45 minutes / 12 – 14 ans = 1h / 14 – 18 ans = 1h30) Comment comptez-vous conclure votre activité ? (Enoncer les points et les perdants/gagnants, distribuer les récompenses, etc.) Comment comptez-vous organiser votre retour au calme ? (chant, musique, relaxation, etc.)
Rangement	<ul style="list-style-type: none"> Comment comptez-vous organiser le rangement et le nettoyage des stands et/ou du matériel ? (Décors, accessoires, déguisement, éclairage, etc.) Qui va s'en charger ? Comptez-vous y investir les participants ? Si oui, comment ? (L'étape du rangement ne doit ni gêner, ni parasiter la fin de l'activité)
Analyse	<ul style="list-style-type: none"> Les objectifs que vous vous étiez fixés ont-ils été atteints ? (Totalement, partiellement) En équipe, dressez les points forts de l'activité et identifiez les possibilités d'amélioration Conservez une trace écrite de votre travail pour une prochaine expérience

©Toute reproduction interdite

Môm'Formation - Réseau Môm'Artre - 204 rue Crimée - 75019 Paris
Tel : 09 72 44 46 64 / Mail : contact@mom-formation.com

En amont de n'importe quelle activité, il faut toujours tenir compte des besoins. On pense aux intérêts suivant l'âge. Il est important de passer par une phase de sensibilisation : quelques jours avant l'activité, on fait une sorte de teaser, on attise la curiosité des enfants. Il est important de faire soi-même l'activité, pour bien tenir compte du temps que cela prend. Pensez également à un plan B, si l'activité ne marche pas vraiment.

Travail en groupes.

Les stagiaires se divisent en groupes, et doivent imaginer à plusieurs une activité en prenant en compte toutes les étapes de la fiche PSAADRAFRA.

Groupe 1

Découverte des mouvements. Pour tout public, on s'adapte selon les âges.

On dessine des images au préalable, et on fait des mouvements en rapport avec les images. Cela fait travailler la coordination, l'équilibre, l'éveil, l'observation.

Matériel : pas grand-chose, un drap, des coussins, un fond musical de détente.

Support pédagogique : images symboles, et photos d'acrosport pour inspirer.

Déroulement des étapes :

E1 : accueil des enfants, météo des émotions

E2 : présentation des activités, sans détails

E3 : définition des règles, préparation de la salle avec les enfants

E4 : on commence par un exemple, les enfants sont en cercle.

E5 : on s'appuie sur les images pour faire les mouvements. On s'adapte selon les âges.

E6 : on les laisse faire leur propre mouvement, créer leurs mouvements eux-mêmes.

E7 : détente
E8 : rangement

Durée : 15-20 min



Groupe 2

Le « débate » pour débat artistique. Œuvre créative collective à travers l'expression personnelle sous la forme d'un débat. Pour un public 10-14 ans.

On propose un débat autour d'une thématique où chacun prend la parole tout en créant une œuvre collective. Chaque prise de parole, chacun explique un argument. Sur une grande affiche, on met une gommette. Chaque gommette correspond à une prise de parole. Il y a deux couleurs de gommettes différentes : une couleur pour le « pour », une couleur pour le « contre ». A la fin, on relie les gommettes sur la grande affiche.

Matériel : une grande affiche, des gommettes, des feutres. Les enfants sont debout, l'affiche au mur.
Support pédagogique : un cd/dvd, un extrait de film, un extrait de livre, un extrait de l'actualité, pour faire réagir les enfants. On peut même aller plus loin : assister à un événement en lien avec la thématique.

Déroulement des étapes :

E1 : achat, récupération de matériel

E2 : sensibilisation des jeunes, via sms par exemple, ou les réseaux sociaux : on envoie une photo du matériel acheté sans rien dire de plus.

E3 : aménagement, installation.

E4 : accueil, on leur propose des blouses blanches.

E5 : explication des consignes

E6 : exposition du support pédagogique

E7 : déroulement de l'activité : 30 min débat-15 min création

E8 : ressenti, temps de discussion sur l'activité, sur la création

E9 : rangement (ensemble)

Durée : 1h environ

Groupe 3

Modèle des chaises magiques/savantes. C'est de l'expression corporelle tout public. On peut s'adapter à toutes les tranches d'âge.

On demande à un enfant de mimer une émotion, une situation. Il est devant les autres qui sont spectateurs. Le mime doit être identifié par les autres, ils doivent deviner de quoi il s'agit.

L'idée est que les enfants comprennent que le corps est un moyen d'expression

Matériel : tabouret/chaise

Support pédagogique : cartes émotions, que l'on peut construire avec eux au préalable. Avec les plus grands, plutôt que les émotions, on peut travailler sur des situations (faire du skate, tomber, exprimer la douleur.

Déroulement des étapes :

E1 : installer le public, réserver un espace

E2 : explication

E3 : choix de l'enfant qui commence le mime

E4 : l'enfant se place

E5 : début du spectacle

E6 : réactions diverses

E7 : l'enfant qui trouve va faire un mime à son tour

E8 : rangement/goûter

Durée : 45min-1h

Groupe 4

Mandala collectif- 2 groupes de 6

Activité créatrice et artistique, pour les 7-11 ans. L'objectif est de développer la motricité, l'harmonie des couleurs, le travail collectif, le respect des idées des autres.

Matériel : beaucoup de matériel, tout ce qu'on peut récupérer

Support pédagogique : photos d'autres mandalas, expliquer pourquoi cela existe, l'histoire etc.

Déroulement des étapes :

E1 : récupérer le matériel, un à deux jours avant

E2 : préparer le matériel, dans les récipients, par terre

E3 : délimiter le sol

E4 : préparer la documentation

E5 : préparer les deux groupes

E6 : montrer les images (le support pédagogique)

E7 : en cercle, faire le mandala

E8 : photos

E9 : rangement

E10 : impression des photos, qu'on peut donner aux enfants.

E11 : montrer les photos aux parents

Durée : 45min-1h

Retour en plénière des activités et de la journée de formation.

Synthèse des évaluations

10 évaluations recueillies sur 10 participant(e)s à la formation

1/ Par quel moyen avez-vous été au courant de cette formation ?

- « Par mail et par la responsable »
- « Newsletter et info par Tous Bénévoles (mail) »
- « Par le CLAS »

2/Avez-vous trouvé la formation intéressante ?

100% Oui

Un point que vous avez trouvé particulièrement intéressant

- « L'animation, la détente »
- « Animation création de fiches d'activité »
- « Transmission des outils »
- « Mise en situation échange avec les participants. »
- « Mise en pratique »

3/ Pensez-vous que cette formation vous sera utile à l'avenir ? (9 réponses sur 10)

100% Oui

Un point que vous pensez pouvoir transférer dans vos pratiques :

- « Utiliser le jeu de manière plus décomplexé »
- « Apporter un aspect plus ludiques aux activités que je fais déjà »
- « Exercice rapide style Mandala »

4/ Les apports de l'intervenant vous ont-ils semblé pertinents ?

100% Oui

- « Mise en situation très réussie »

5/ Pensez-vous partager les connaissances acquises lors de cette formation ?

A d'autres bénévoles ?

85% Oui

A Vos responsables associatifs ?

90% Oui

Comment ?

- « En mettant ensemble des activités, en partageant le compte rendu »
- « Proposer des idées d'animations à mettre en place »
- « Via le guide et le compte rendu »

6/ Souhaitez-vous que Tous Bénévoles organise d'autres formations ?

100% Oui

Sur quels thèmes ?

- « Accueil des enfants et des jeunes, la bienveillance, la communication. »
- « Informatique »
- « Activités liées aux ados »
- « Ludique et éducatif »

7/ Etes-vous satisfait des démarches d'inscription aux formations

100% Oui

- « Bon retour par mails, disponibilité et facilité d'échange. »

8/ Etes-vous satisfait du format des formations

100% Oui

- « Seul petit bémol, pour le samedi, difficile d'assister à toutes les formations »