

EN ROUTE VERS LE STAGE!

Quelques rappels

- ◆ Tu peux consulter les « à retenir » et les *Annexes* pour te préparer au stage. Tu peux notamment consulter les ressources complémentaires suggérées à l'annexe 7.
- ◆ Tu peux te connecter sur le portail du DAFA www.programmeDAFA.com pour consulter ton carnet de notes, t'inscrire à une formation stage (au besoin), accéder aux outils d'animation et aux ressources complémentaires, consulter le guide de l'animateur et pour imprimer ta carte de l'animateur DAFA une fois que ta formation est complétée!
- ◆ En cas d'échec à un ou plusieurs modules ou au stage, tu peux demander une reprise à ton Cadre responsable de la formation.
- ◆ Consulte le *Guide du stage* sur le portail du DAFA si tu dois te trouver un milieu de stage.
- ◆ N'oublie pas de t'abonner au Programme DAFA sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Pinterest, Instagram, etc.)
- ◆ Tu peux t'inscrire à des formations complémentaires offertes aux animateurs DAFA (animation scientifique, participation citoyenne, activités physiques, etc.) en consultant le site Web du Programme ou encore en communiquant avec le Conseil québécois du loisir.

Animer en loisir, une expérience à vie!

L'expérience d'animation en loisir est déterminante dans le cheminement des jeunes animateurs. Prendre en charge l'animation d'un groupe d'enfants permet d'accroître son autonomie, sa capacité d'adaptation et de développer son sens des responsabilités. « *Je sais l'impact que ça a sur une vie!* », dit Vincent Bolduc (comédien et personnalité publique). « *Ça change ta perception des enfants, ça te donne confiance en toi et envie d'avancer dans la vie* », ajoute-t-il. Bref, découvrir l'univers de l'animation, c'est appartenir à une équipe de travail dynamique, développer sa créativité et apprendre à toujours se dépasser.



« L'animation, c'est l'école de la vie! Parce que le contact avec les enfants, la proximité avec les animateurs, l'activité physique et le plaisir au quotidien, ça transforme une personne! En plus, ce que tu développes en animant, par exemple la patience, la créativité, la débrouillardise, la générosité et la solidarité, ça va te servir, peu importe le domaine professionnel que tu choisis! »

- Animatrice DAFA

« Depuis que je suis animatrice, j'ai compris que j'avais besoin de jouer, même en tant qu'adulte! »

- Animatrice DAFA



« Si tu suis la formation, que tu révises tes jeux, que tu apprends tes chansons et que tu souris, ça devrait bien aller! Bonne chance! »

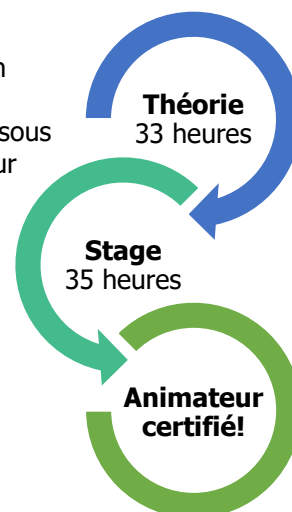
- Animateur DAFA



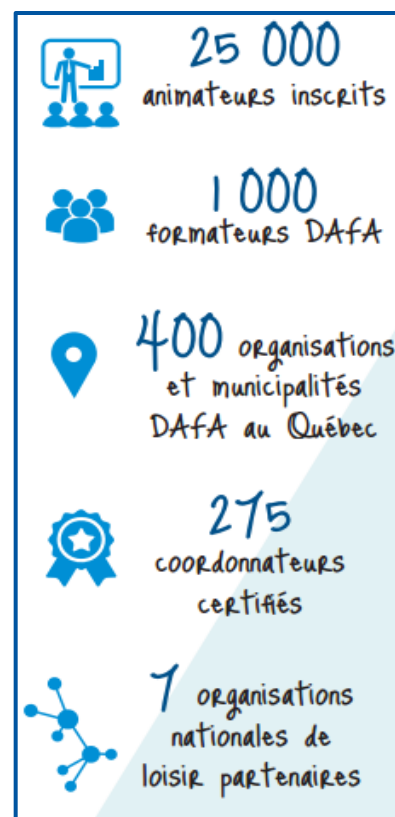
Chapitre 1.1 : Programme DAFA

En bref

- La formation de base en animation (Animateur DAFA), s'adresse à toute personne qui veut encadrer un groupe de jeunes entre 5 et 17 ans dans un contexte de loisir.
- La réussite de la formation donne accès à la certification DAFA, disponible sous la forme d'une carte qui s'imprime directement à partir du profil d'animateur dans le site Web du Programme DAFA (www.programmeDAFA.com)
- Le Programme DAFA est reconnu, il est notamment lauréat du Prix international de l'innovation en loisir 2016.
- Dans son cadre de référence, le Programme DAFA s'est doté de fondements qui sont transversaux dans la formation. Ce sont :
 - ✓ Le droit au loisir
 - ✓ Le développement global de l'enfant
 - ✓ Apprentissage des saines habitudes de vie
 - ✓ Prévention et lutte à la violence, à l'intimidation et la discrimination
 - ✓ Participation citoyenne
 - ✓ Éducation au loisir
 - ✓ Le jeu
 - ✓ Le jeu libre
 - ✓ L'approche loisir
 - ✓ Inclusion sociale
 - ✓ Développement durable



L'animateur certifié possède les outils nécessaires pour véhiculer les fondements lorsqu'il anime et agit comme modèle auprès d'un groupe. Que ce soit par ses savoirs, son savoir-faire (ses activités, sa programmation, son milieu de vie) ou encore par son savoir-être (attitudes, empathie, écoute, etc.), l'animateur doit favoriser le développement global des enfants et des adolescents dont il a la responsabilité. Il accompagne le jeu et le groupe de façon à faire des choix et ainsi permettre son éducation aux loisirs. Il est conscient et encourage, entre autres, les saines habitudes de vie, la préservation de l'environnement, la participation citoyenne. L'animateur incarne aussi un leadership auprès de son groupe et, par conséquent, il doit connaître et reconnaître les dynamiques de pouvoir qui peuvent exister. Il décèle, notamment les comportements en lien avec l'intimidation et la discrimination. Ainsi, il agit en fonction de ces dynamiques pour favoriser le bien-être des participants, en plus de participer à la création d'une société ouverte, inclusive et égalitaire.



(septembre 2016)



CHAPITRE 1.2 : LE LOISIR

En bref

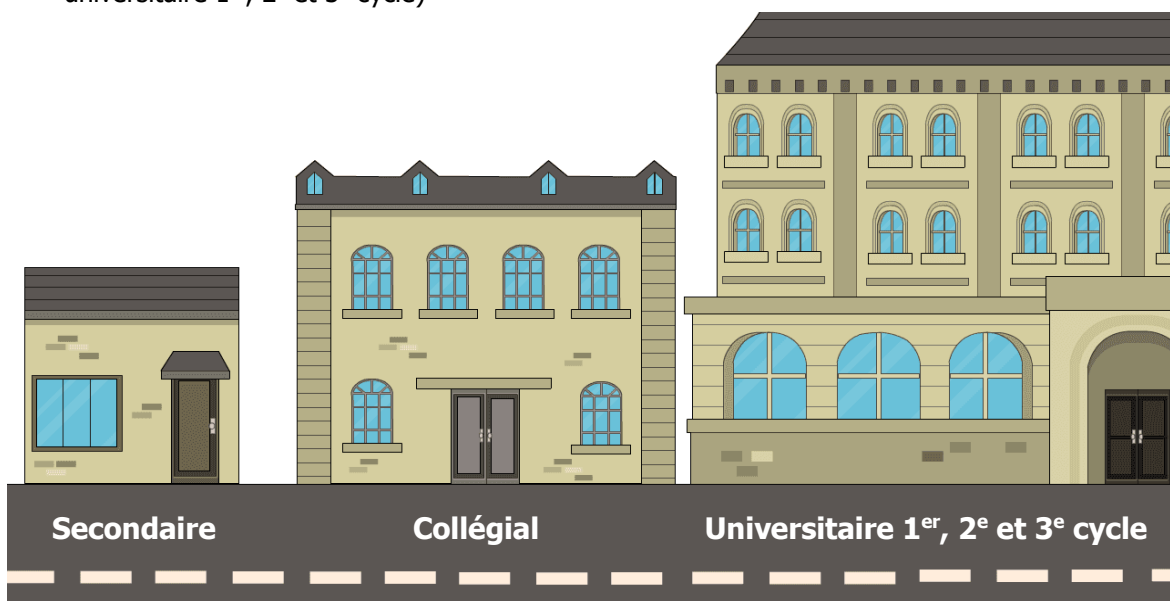
- Le loisir comporte 3 dimensions : le temps libre – les activités – la liberté de choix.
- L'animateur en loisir, avec sa connaissance du milieu, contribue directement à créer les conditions pour favoriser une meilleure qualité de vie individuelle et collective.

Le bien-être des individus

Le développement des
environnements naturels
et bâtis

Le bien-être des
communautés

- L'organisation du loisir est vaste, variée et possible grâce à l'engagement de milliers de bénévoles en plus des travailleurs salariés.
- Des formations en loisir sont offertes à tous les niveaux scolaires (secondaires – collégial – universitaire 1^{er}, 2^e et 3^e cycle)



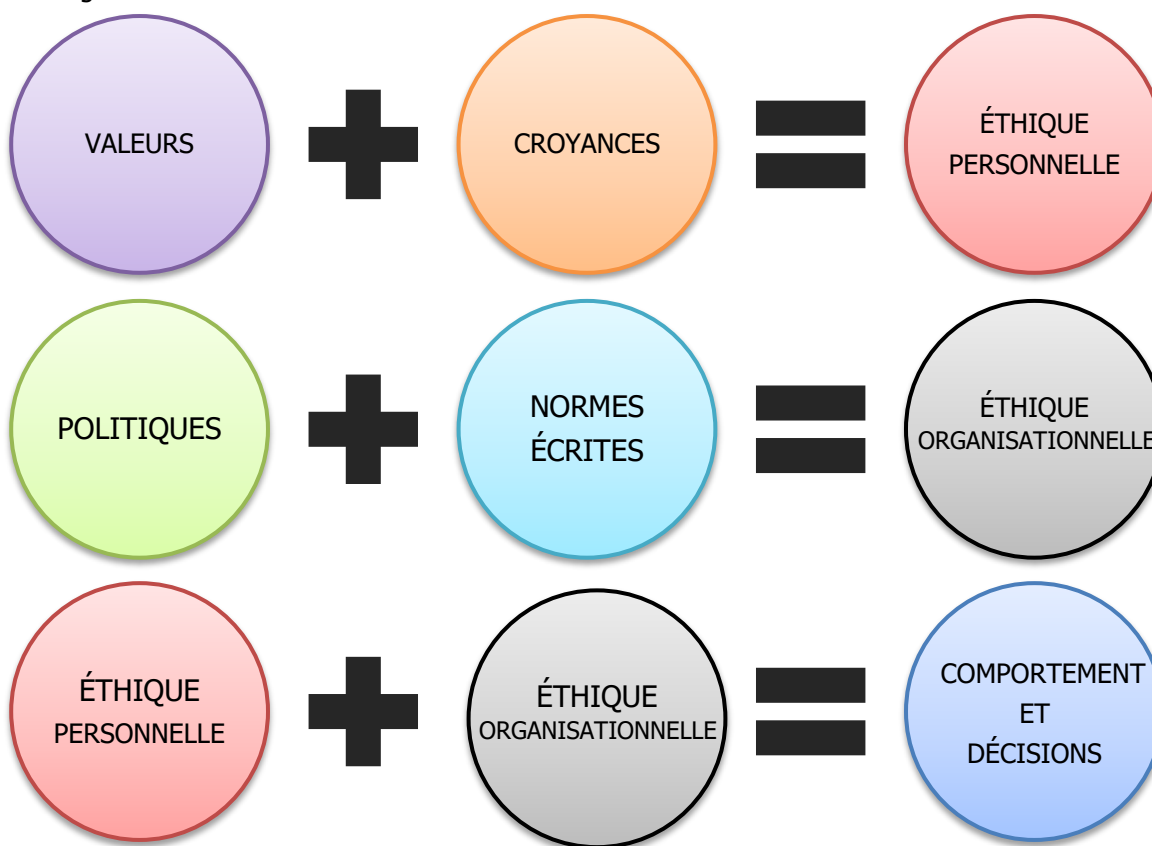
En secondaire 4, l'animateur peut être certifié DAFA.	Un diplôme d'études collégiales de 3 ans permet de devenir un technicien d'intervention en loisir.	Programmes universitaires de 1 ^{er} cycle pour être professionnel en loisir (récréologue)	Des maîtrises et doctorats sont possibles en loisir pour être chercheur/expert
--	---	---	---



CHAPITRE 1.3 : RÔLES ET RESPONSABILITÉS DE L'ANIMATEUR

En bref

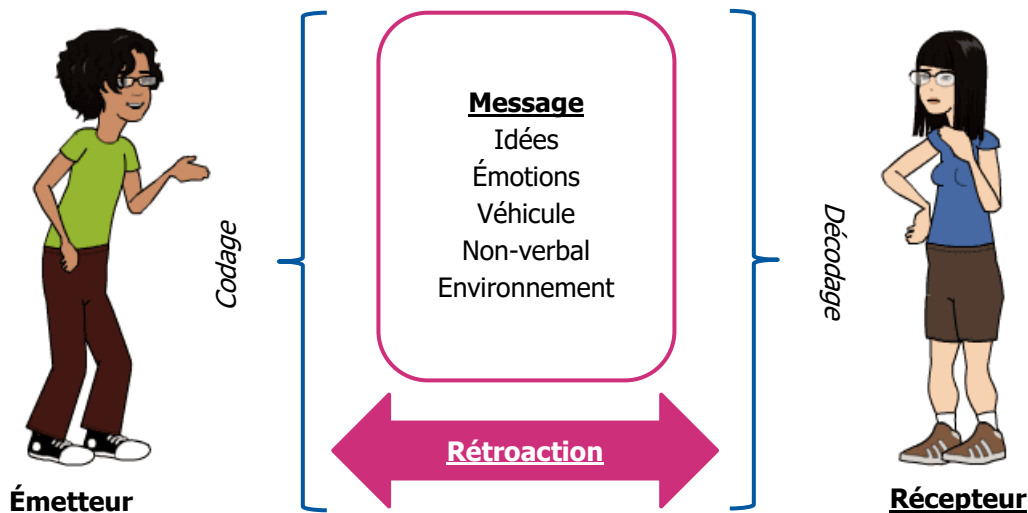
- Le comportement et les décisions de l'animateur est le résultat de l'éthique personnelle et organisationnelle.



- Dans le cadre d'un travail, rémunéré ou non, il est important d'adopter une attitude professionnelle. Tout au long de la formation DAFA, des savoirs, savoir-être et savoir-faire sont développés et permettent à l'animateur d'adopter une attitude professionnelle.
- L'animateur a des responsabilités a assumé et il peut dépasser les attentes. Les attentes ou responsabilités sont par rapport à soi-même, l'organisation, les collègues, les participants et les parents.
- Les tâches de l'animateur concernent : Les activités, les activités spécialisées, les sorties à l'extérieur, les repas, le groupe, les participants, l'équipe de travail, l'organisation et les premiers soins.



CHAPITRE 1.4 : COMMUNICATION



RESPECT – ATTENTION – ÉCOUTE – PATIENCE – COMPRÉHENSION – CONSTANCE – OUVERTURE



L'animateur doit se poser au minimum ces deux questions :

- ✓ Est-ce le bon moment?
- ✓ Est-ce le bon endroit?

Si les réponses à ces questions sont positives, il est ensuite important d'adopter une approche et une attitude qui favoriseront une communication efficace.

Quelques conseils généraux

- ✓ Être naturel
- ✓ Adopter le niveau de langue qui convient à l'interlocuteur
- ✓ Chercher à se présenter sous un jour nouveau
- ✓ S'exprimer avec calme, confiance et assurance
- ✓ Entretenir des communications brèves et organisées



En bref

- L'accueil des personnes est très important pour développer des relations et établir une confiance. L'accueil est composée de 3 éléments essentiels : La prise de contact – l'ouverture et l'attitude – La réponse aux besoins de l'interlocuteur.
- Il est important d'adapter sa communication en fonction de son interlocuteur.
- Autant avec un enfant, un collègue ou un parent, il est important de faire sentir à son interlocuteur qu'il est réellement écouté. Cela permet d'établir une relation de confiance, de faire sentir une sincère intention de communiquer et surtout de bien comprendre les propos de la personne. Voici quelques principes de l'écoute attentive :
 - ✓ Maintenir la communication du regard, le contact visuel.
 - ✓ Faire usage de la gestuelle, par exemple, faire face à l'orateur, se rapprocher, se pencher vers l'avant.
 - ✓ Renforcer ce qui est dit en acquiesçant de la tête, en répétant et en citant des points précis.
 - ✓ Poser des questions pour élucider et clarifier des points.
 - ✓ Éloigner volontairement les distractions.
 - ✓ S'impliquer, s'engager à comprendre ce qui nous est adressé, même si cela nous froisse, nous humilie ou nous met en colère intérieurement.
- La communication non verbale, plus subtile et plus sujette à interprétation, est tout aussi importante que la communication verbale. Voici des moyens de communication non verbale:
 - ✓ Les mouvements du corps : posture, gestes, orientation du corps.
 - ✓ Le toucher : poignée de main, tape dans le dos.
 - ✓ L'apparence : cheveux, vêtements, accessoires.
 - ✓ L'utilisation de l'espace, de l'environnement et d'autres éléments du décor.
- Pour mettre en valeur le message à communiquer, l'animateur peut moduler sa voix en modifiant : le volume – le débit – le registre – l'articulation.
- Pour accueillir une plainte convenablement, l'animateur doit respecter 3 principes de communication de bases :
 1. Conserver son calme
 2. Savoir écouter
 3. Réagir avec empathie



CHAPITRE 1.5 : TRAVAIL D'ÉQUIPE

En bref

Cible commune

- Avoir des objectifs connus et communs.
- Connaître et reconnaître ses forces et ses limites.
- Définir les rôles et les tâches, et bien connaître le mandat de chacun.
- Impliquer activement tous les membres dans le processus afin de favoriser la participation.

Tâches à réaliser

- Faire confiance aux autres.
- Soutenir les initiatives positives des membres de son équipe.
- Connaître les responsabilités, les droits et les obligations de chacun.
- Collaboration lors de la réalisation des tâches.

Relations

- Savoir créer une ambiance décontractée.
- Être attentif aux autres, féliciter, encourager et remercier.
- Être disponible pour les autres.
- Échanger d'égal à égal.

Communication

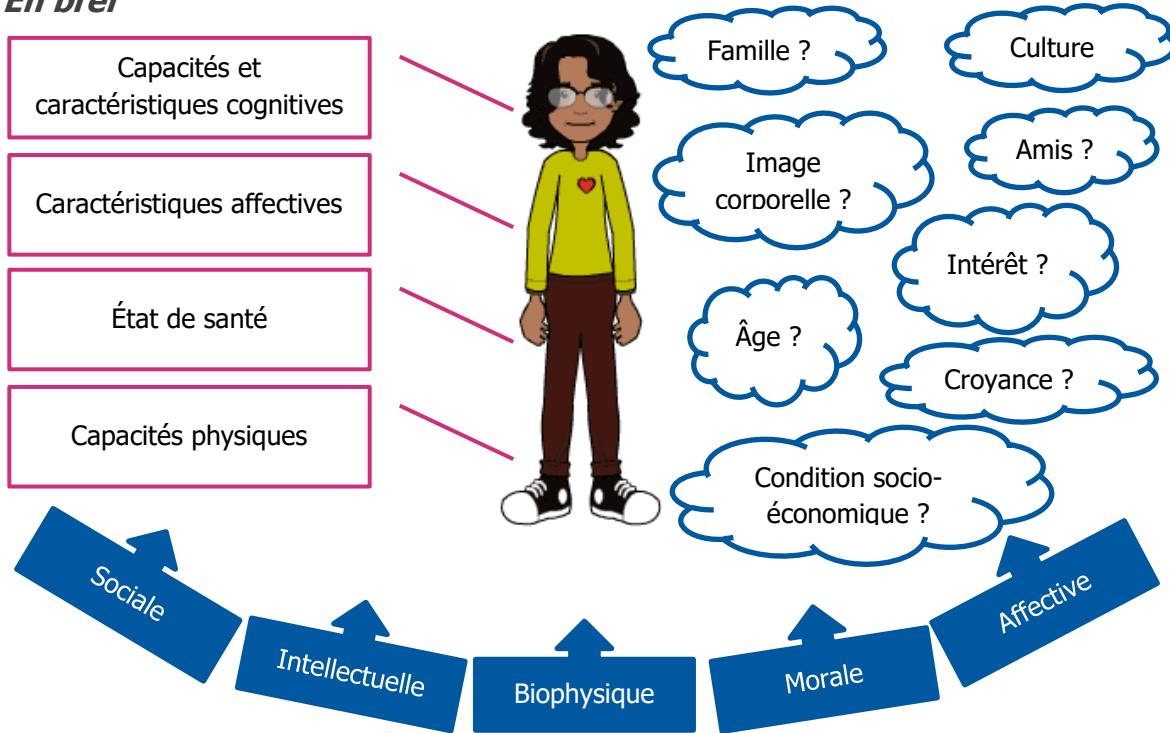
- Faire connaître ses émotions.
- Favoriser l'utilisation du « je » pour s'exprimer.
- Être clair et précis dans ses propos, pas de sous-entendus.
- Choisir les mots judicieux et appropriés aux circonstances.

- Pour un travail d'équipe agréable et pour une bonne entente, il est important de tenir compte de certains critères qui influencent personnellement chaque individu. Exemples :
 - ✓ Ouverture d'esprit
 - ✓ Stéréotypes
 - ✓ Compétences et complémentarité
 - ✓ Provenance socio-économique
 - ✓ Intérêts et disponibilités
 - ✓ Expériences
 - ✓ Personnalité
 - ✓ Motivations
- Le partage des tâches est un élément et un apprentissage essentiel à la vie d'une équipe. Voici quelques éléments pour faciliter le partage des tâches :
 1. S'assurer que la tâche a été clairement définie et partagée.
 2. S'assurer qu'un échéancier a été déterminé.
 3. Si le travail ne progresse pas, il faut chercher à savoir pourquoi et trouver une solution.
 4. Expliquer la tâche et demandez qui aimerait la réaliser.
 5. Attribuer les tâches selon les talents, compétences et intérêts.
 6. Éviter de faire tout soi-même.
 7. Partager une longue/grosse tâche
 8. Éviter les prétextes.



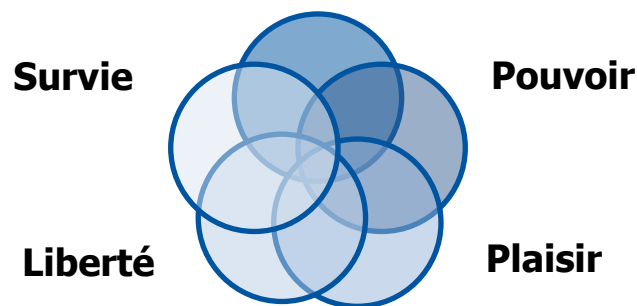
CHAPITRE 2.1 : BESOINS ET CARACTÉRISTIQUES

En bref



- La connaissance des besoins de la personne est essentielle pour animer et intervenir de façon adéquate.

Appartenance



- La motivation du jeune influence l'attention et l'effort qu'il mettra dans l'activité proposée. Il est toujours préférable de répondre aux motivations qui viennent des participants (motivations intrinsèques, internes)
- Une émotion est une réaction psychologique et physique à un besoin. Pour favoriser le développement global de l'enfant, l'animateur peut :
 - ✓ Apprendre aux jeunes à reconnaître les signaux d'une émotion.
 - ✓ Aider les jeunes à nommer les émotions ressenties.
 - ✓ Amener les jeunes à s'exprimer avec des mots et non avec des gestes.
- Les jeunes de 5 à 17 ans sont à la fois identiques et différents.

Identiques parce qu'ils ont tous besoin d'attention, d'affection et de sécurité. Identiques parce qu'ils ont tous besoin de s'affirmer, de s'amuser, de jouer, de créer, de crier et de chanter.

Différents parce que les développements physique, psychologique et social changent avec l'âge. Donc, selon l'âge, chaque enfant a des besoins spécifiques et, pour chacun de ses besoins, on trouve des activités davantage susceptibles de les satisfaire.



CHAPITRE 2.2 : COMPORTEMENT ET INTERVENTION

En bref

- Un comportement est : un ensemble des réactions observables chez un individu placé dans son milieu de vie et dans des circonstances données. Les besoins physiques et psychologiques influencent le comportement des personnes. Le comportement est aussi déterminé par d'autres facteurs, par exemple, le niveau d'anxiété, d'impulsivité, d'agressivité, d'attachement du participant.
- Un comportement plus difficile n'est pas nécessairement un trouble de comportement. En aucun cas, l'animateur est autorisé à poser un diagnostic sur un enfant.
- L'animateur
- Pour éviter de mettre des étiquettes sur les enfants, l'animateur doit éviter de prendre pour acquis les commentaires d'un animateur sur un enfant, offrir une chance à l'enfant de bâtir une relation sur une base nouvelle, faire preuve d'ouverture d'esprit et essayer de se faire sa propre opinion des jeunes de son groupe avant de consulter leur dossier ou de demander des informations à ses collègues.
- L'hyperactivité est caractérisée par : L'hyperkinésie, l'inattention, les troubles d'apprentissages et les changements d'humeur.

Hyperactivité

Intervention à privilégier

- Planifier des activités de courte durée.
- S'assurer que l'enfant a bien compris les consignes avant de commencer l'activité. L'animateur peut lui demander de reformuler les consignes.
- Faire vivre des réussites.
- Maintenir une proximité physique avec l'enfant pour le soutenir.
- Encourager par des paroles ou des gestes les comportements adéquats.
- Offrir des périodes de relaxation lorsque c'est possible.
- Réduire le nombre de stimuli.
- Donner des choix précis à l'enfant.
- Être affirmatif plutôt qu'interrogatif dans la demande d'exécution d'une tâche.
- Formuler les demandes en mode positif.
- Encourager l'enfant à exprimer ses besoins en parlant plutôt qu'en criant.
- Offrir de l'aide lorsqu'il le demande, et ce, sans aller aux devants afin de ne pas miner son autonomie.
- Les activités physiques individuelles doivent être fortement encouragées.
- Permettre un court temps de retrait si nécessaire.

- L'inhibition est caractérisée par : le doute, l'opposition, l'insécurité et la fuite de la réalité.

Inhibition

Intervention à privilégier

- Éviter le rappel direct ainsi que la contrainte abusive.
- Éviter de mettre l'accent sur le comportement lorsqu'il s'agit de la passivité pour s'opposer.
- Développer une relation significative avec l'enfant, lui présenter une image stable à laquelle il peut s'identifier. Lui transmettre sans hésitation les valeurs importantes.
- Pour l'aider à se détendre, l'animateur peut utiliser les interventions avec un contact physique, mais seulement si la relation est établie avec les jeunes.
Par exemple, une main sur l'épaule, un déplacement main dans la main, un regard yeux dans les yeux sont toutes des possibilités à envisager pour intervenir dans un cas d'inhibition ou de passivité.
- Utiliser l'humour.

- La colère est une émotion. L'agressivité et la violence sont des manifestations de l'émotion.

Agressivité et violence

Intervention à privilégier

- Exiger le respect vis-à-vis les personnes *en ne tolérant pas les comportements agressifs.*
- Encourager l'expression acceptable des désaccords ou des frustrations *en lui donnant des trucs concrets et en valorisant leur utilisation.*
- Que le jeune sache qu'aucune manifestation inacceptable ne sera tolérée *en instaurant un fonctionnement de groupe adéquat.*
- Qu'il y ait conséquence si des gestes inacceptables sont posés *en appliquant ces conséquences avec constance et justice.*

Aider à exprimer sa colère, ses frustrations et ses besoins derrière les gestes ou paroles.

- Le refus de l'autorité se traduit par le fait de ne pas suivre les directives, de ne pas porter attention aux demandes ou de faire l'inverse, et d'être provocant ou irrespectueux.

Refus de l'autorité et des règles

Intervention à privilégier

- Informer les jeunes des règlements afin qu'ils sachent qu'ils sont là pour être respectés.
- Rappeler leur engagement vis-à-vis les règles du groupe.
- Offrir une solution, si possible, dans le contexte.
- Adopter un système d'émulation.
- Maintenir les exigences lorsque c'est nécessaire et faire preuve de souplesse quand il le faut.
- Évaluer la raison du refus ou du non-respect des règlements.

- Il existe deux formes d'intimidation : directe et indirecte. Dans l'intimidation directe, le jeune qui intimide est en présence de sa victime et s'adresse directement à elle. Dans l'intimidation indirecte, le jeune qui intimide ne s'adresse pas directement à sa victime. Il lui fait du tort en s'adressant à d'autres jeunes ou en l'ignorant. Pour intervenir, l'animateur doit :
 - ✓ Mettre fin à la situation
 - ✓ Éviter d'étiqueter les enfants
 - ✓ Être disponible et à l'écoute
 - ✓ Avoir des conséquences appropriées
 - ✓ Porter son attention aux sports et aux jeux en équipe
 - ✓ Utiliser les leaders
 - ✓ Outiller l'enfant qui est victime
 - ✓ Outiller l'enfant qui intimide
 - ✓ Outiller l'enfant qui est témoin
- L'animateur peut agir en adaptant, accommodant et mettant en place des facilitateurs liés à l'environnement physique et social, qui soutiennent la participation pleine et entière de la personne handicapée. Il doit aussi ajuster le matériel et la programmation.

Attitudes aidantes en intervention

- Autant que possible, intervenir auprès d'un jeune en privé.
 - Être conscient de ce qui dérange le plus (comment on perçoit une situation va jouer sur comment on agit ou réagit).
 - Ignorer les comportements non-souhaités (parfois).
 - Être calme et en contrôle de ses émotions (ne pas personnaliser les comportements de l'enfant).
 - Utiliser le langage du « je » et un vocabulaire adapté à l'enfant.
 - Valoriser les actions positives. Utiliser le recadrage (changer le négatif en positif).
 - Nommer le comportement recherché plutôt que celui qui est inadéquat. Exemple : « Est-ce que tu pourrais participer à l'activité? », plutôt que « Arrête de niaiser ».
 - Donner des solutions de rechange à l'enfant.
 - Être prévisible le plus possible, annoncer en avance les attentes et les conséquences en cas de non-respect du fonctionnement.
 - Appliquer les conséquences au moment de l'intervention, pour un meilleur impact.
 - Faites parler à l'écart le jeune le plus agressif.
- Il est important de faire une intervention graduée pour donner une chance à l'enfant de corriger lui-même son comportement.
 1. Donner des responsabilités
 2. L'ignorance intentionnelle
 3. L'intervention par un signe quelconque
 4. La proximité physique
 5. La participation émotive de l'adulte
 6. L'utilisation de l'humour
 7. L'appel direct
 8. La réorganisation des sous-groupes
 9. La réparation
 10. La limitation de l'espace et du matériel
 11. Le retrait du groupe
 - La crise évolue graduellement et il est possible pour l'animateur de reconnaître les signes précurseurs. (calme – point de tension – agitation – accélération – sommet – descente – récupération)



CHAPITRE 2.3 : CRÉER ET INTERVENIR DANS UN GROUPE

En bref

PRINCIPES À RESPECTER POUR INFLUENCER LA SYNERGIE DU GROUPE	MOYENS POUR INFLUENCER LA SYNERGIE DU GROUPE
<ul style="list-style-type: none">• Les participants ont des moments pour développer des liens.• Aucun participant n'est favorisé au détriment des autres, et aucun ne participant est préféré.• Adopter un système d'émulation.• Intervenir positivement en soignant le type d'humour utilisé.• S'assurer que, même avec les autres collègues, aucune phrase négative n'est utilisée devant les enfants. « <i>Kaboum, tes plongeurs sont tellement pochés!</i> »• Vérifier que les règles du groupe sont claires.• Prendre le temps d'observer le jeu des enfants pour comprendre les dynamiques qui s'installent dans le groupe.• Favoriser les propositions d'idées d'activités par les participants et valoriser la prise de décision collective.• Avoir une attitude positive face à l'activité physique et parler des sports et activités de plein air pratiqués.• Axer davantage sur le plaisir et la santé que sur la performance.	<ul style="list-style-type: none">• Jeu de présentation (brise-glace).• Conseils de coopération.• Jeux coopératifs.• Projets collectifs.• Tournois intergroupes.• Développement du sentiment d'appartenance au groupe (nom d'équipe, drapeau, signe distinctif, etc.) et au milieu de loisir (chandail de l'organisation, zone d'affichage des dessins réalisés à l'entrée, mur de photos, etc.)• Système d'émulation.• Afficher les règles de respect.• Stratégies variées pour séparer les équipes.

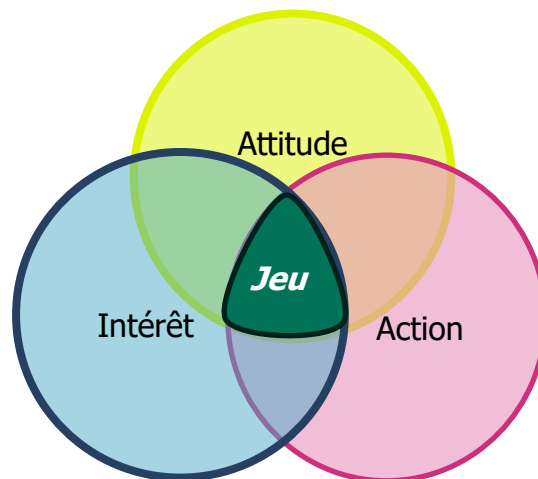
- Il est important que le système d'émulation représente un défi pour les jeunes, qu'il serve à les valoriser. Il existe trois types de systèmes d'émulation : individuel, d'équipe et de l'organisation.
- Dès la prise en charge du groupe, l'animateur doit établir des règles de fonctionnement et un code de vie de groupe.
- Pour intervenir lors des situations conflictuelles, l'animateur doit d'abord comprendre s'il s'agit d'un malentendu, d'un différent, d'une dispute ou d'un conflit. Lors d'un conflit, il intervient selon ces 5 étapes :
 1. Définir le problème
 2. Trouver des solutions possibles
 3. Évaluer les solutions
 4. Choisir une solution
 5. Résoudre le conflit



CHAPITRE 3.1 : LE JEU ET LES ACTIVITÉS

En bref

- Le L'animateur doit veiller à entretenir le « jeu » à l'intérieur des activités pour que les enfants éprouvent du plaisir.



- L'animateur doit varier les formes de jeux qu'il propose aux participants.
 - ✓ Brise-glace
 - ✓ Coopératif
 - ✓ Sportif
 - ✓ Physique
 - ✓ De rythme
 - ✓ Sensoriel
 - ✓ Éducatif
 - ✓ De création
 - ✓ Grands jeux
 - ✓ Jeu libre
 - ✓ Activité de divertissement



CHAPITRE 3.2 : LA PROGRAMMATION

En bref

- L'objectif est d'avoir une programmation :
 - ✓ Diversifiée
 - ✓ Participative
 - ✓ Favorisant l'initiation et la découverte
 - ✓ Éducative
 - ✓ Adaptée
- L'animateur doit faire vivre une programmation qui offre des formes de jeux et des modes de réalisation variés (individuel, petit groupe, grand groupe).

UNE BONNE PLANIFICATION PERMET :	UN ANIMATEUR PRÉPARÉ EST :
<ul style="list-style-type: none">• De diminuer le stress• D'éviter les temps morts• De faire moins de discipline• De maximiser le jeu et le plaisir des participants• De favoriser le bien-être des participants	<ul style="list-style-type: none">• Plus présent de corps et d'esprit pour tous les participants de son groupe. Il n'a plus à chercher ce qu'il va faire.• En mesure d'improviser des activités selon ce qui était prévu, car planifier ne veut pas dire d'éliminer les improvisations du moment... au contraire, elle les favorise.

- Pour planifier et préparer les activités de sa programmation, l'animateur doit considérer :
 - ✓ Le nombre de participants
 - ✓ L'âge des participants
 - ✓ L'horaire
 - ✓ Le matériel
 - ✓ Le lieu physique
 - ✓ L'originalité
 - ✓ Les variantes
 - ✓ L'ambiance
- Tout doit être prêt avant l'arrivée des participants.
- Un programme d'activités doit être souple afin de parer aux imprévus et répondre aux besoins et aux intérêts des participants



CHAPITRE 3.3 : RÉALISER SON ANIMATION

En bref

- L'animation doit favoriser le jeu, le plaisir et le bien-être des participants. Elle doit aussi être cohérente avec les principes fondamentaux du Programme DAFA.
- Un bon animateur saura utiliser des techniques d'animation variées et adaptées aux besoins du groupe



- Il est important de terminer le jeu au bon moment, c'est-à-dire juste avant que la motivation des jeunes commence à décroître, car ils voudront alors y jouer une autre fois.
- L'animateur doit disposer de différentes techniques pour exercer ses fonctions. Par exemple :
 - ✓ Trucs de dénombrement
 - ✓ Disposition du groupe (demi-cercle, rang, sous-groupes, etc.)
 - ✓ Obtenir l'attention (cris de silence, signe distinctif, etc.)
 - ✓ Déplacements animés
 - ✓ Enchaînement de jeux
 - ✓ Formation des équipes

- De façon générale, un animateur doit être en mesure d'adapter son style d'animation en fonction des besoins des enfants, du groupe et de l'activité.

FAIRE JOUER	MOTIVER	DIRIGER
<i>Anime de façon adaptée aux participants</i>	<i>Compte sur la réussite des participants</i>	<i>Est en mesure d'organiser</i>
Capacités initiales des participants considérées, objectifs adaptés, animation variée. L'animateur sait situer les participants et les oriente vers leur prochaine étape de développement d'apprentissage. Il laisse la liberté d'explorer.	Activités dynamiques, originales, accessibles, adaptables, porteuses de défis qui stimulent les participants. Présentation, explications claires...	Groupe structuré opérationnellement, équipement et espace adaptés
<ul style="list-style-type: none"> • Pour explorer du nouveau matériel. • Pour animer une activité où les niveaux de maîtrise des enfants sont variés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pour animer une nouvelle activité. • Pour développer le sentiment d'appartenance au groupe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pour assurer la sécurité des participants • Pour favoriser une efficacité / participation maximale
<i>Bricolage</i> <i>Activité spécialisée (science, cirque, etc.)</i> <i>Activité sportive</i>	<i>Création d'un spectacle</i> <i>Grand jeu</i> <i>Activité de groupe</i> <i>Jeu coopératif</i>	<i>Feu de camp</i> <i>Canot</i> <i>Déplacements</i>

- Pour animer une activité, l'animateur doit :
 - ✓ Ajuster sa posture selon le besoin du groupe (arbitrer, participer, observer)
 - ✓ S'occuper des « à côté » (sécurité, participation, initiatives, variantes, etc)
 - ✓ Terminer correctement l'activité
- Lors d'un déplacement, l'animateur doit avant tout assurer la sécurité des participants et ensuite utiliser des techniques diversifiées pour animer les participants, telles que :
 - ✓ Raconter une histoire
 - ✓ Inventer des anecdotes
 - ✓ Chanter
 - ✓ Petits jeux, quiz
 - ✓ Etc.



CHAPITRE 3.4 : LES THÉMATIQUES

En bref

- La thématique est à la fois récréative et éducative. La dimension éducative est fondée sur la transmission de valeurs (comme l'amitié, le respect, la justice, la coopération) et de connaissances.
- Exemples d'application de thématiques :
 - ✓ Estivale
 - ✓ Hebdomadaire
 - ✓ Quotidienne
 - ✓ Pour une journée de pluie
 - ✓ Pour une activité spéciale
- Les éléments à considérer lors de l'élaboration d'une thématique sont les ressources, l'histoire et les participants.
- Pour créer une thématique originale, l'animateur peut utiliser les diverses techniques de créativité, telles que la matrice de découverte, l'analogie personnelle, l'association forcée et la technique de concassage.
- Nommer des responsables de l'actualisation de la thématique, car durant son déroulement, il est possible que le plan initial nécessite des réajustements pour mieux répondre aux besoins des participants.
- Éviter de faire venir des personnages trop souvent, car les participants s'y habituent et n'y trouvent plus d'intérêt.
- Éviter de faire parler les personnages mystérieux trop près des participants, ils pourraient reconnaître la personne déguisée et n'embarqueraient plus dans l'histoire. De plus, ils ont tendance à vouloir maltraiter les vilains personnages quand ils sont complètement envahis par la thématique.
- Ne pas utiliser les costumes de la thématique pour une autre animation que celle-là; les participants se souviennent de l'habillement des personnages et peuvent comprendre que la thématique correspond à un mensonge (ce qui ne doit pas arriver!).
- Essayer le plus possible d'éliminer toute trace qui pourrait identifier l'animateur.

À bannir de votre thématique

- *Les histoires de peur : les participants peuvent rester marqués pendant des années et ne pas dormir durant plusieurs nuits; les plaintes des parents sont souvent nombreuses à ce sujet.*
- *Toute violence verbale ou physique.*
- *Toute discrimination ou stéréotype envers un type de personne. (Attention à l'appropriation culturelle!)*
- *Toutes les sortes d'armes.*



CHAPITRE 3.5 : RASSEMBLEMENTS ET LES CHANTS

En bref

- Les rassemblements servent :
 - ✓ À l'appartenance au groupe et à l'organisme
 - ✓ À motiver les jeunes
 - ✓ À s'amuser
 - ✓ À mobiliser
 - ✓ À marquer le début et la fin de la journée
 - ✓ À créer une ambiance favorable à la participation et au plaisir
- L'animateur doit considérer certains facteurs pour faire un rassemblement :
 - ✓ Le lieu
 - ✓ La durée
 - ✓ Le moment de la journée et la fréquence
 - ✓ La disposition des participants
- Plusieurs éléments peuvent faire partie d'un rassemblement :
 - ✓ Une histoire;
 - ✓ La chanson thème;
 - ✓ Les chansons d'équipe;
 - ✓ Les cris de ralliement;
 - ✓ Des chants;
 - ✓ Des bans mimés;
 - ✓ Des sketches;
 - ✓ Des jeux éclairs, etc.
- L'animateur principal et l'animateur de soutien n'ont pas les mêmes responsabilités lors du rassemblement. Chacun doit assumer son rôle pour que le rassemblement fonctionne.
- Le chant est une partie intégrante de la culture de l'animation en loisir. Presque tous les moments sont bons pour chanter avec un groupe.
- Les chansons choisies doivent être de bon goût, voici les indications à suivre :

À PRÔNER	À ÉVITER
Dynamisme et joie	Morbide, avec violence, sexe, sacres, etc.
Respect	Diminuer quelqu'un ou quelque chose. Le non-respect des valeurs de l'organisation.
Diversité et créativité (Changer les paroles, ajouter des gestes, une danse, etc.)	Chanter la ou les mêmes chansons tout l'été.

- L'animateur est encouragé à faire connaître plusieurs catégories de chants aux participants.
 - ✓ Chant
 - ✓ Chanson
 - ✓ Chanson-thème
 - ✓ Cris de ralliement / de groupe
 - ✓ Bans
 - ✓ Canon
 - ✓ Rengaine



CHAPITRE 3.6 : LES SAINES HABITUDES DE VIE

En bref

- Pour transmettre les valeurs inhérentes aux saines habitudes de vie, il faut d'abord que l'animateur évalue son propre positionnement et qu'il réalise un autoportrait et comprenne son positionnement par rapport aux saines habitudes de vie.
- Par son comportement, son attitude et ses messages, l'animateur a une grande influence sur les jeunes; il est un modèle important pour les participants. Dans le cadre de ses fonctions d'animation, il sera amené à faire différents choix, que ce soit en lien avec :
 - ✓ Sa communication
 - ✓ Sa programmation
 - ✓ Son choix de matériel
 - ✓ Ses activités
 - ✓ Ses thématiques
 - ✓ Ses personnages
 - ✓ Son animation
 - ✓ Ses règlements

- Pour favoriser le développement d'un mode de vie physiquement actif, l'animateur doit :
 - ✓ Favoriser l'engagement moteur et l'accès au matériel pour tous les enfants.
 - ✓ Limiter les jeux d'exclusion, les temps morts, les files d'attente.
 - ✓ Modifier les espaces, le nombre d'équipes, la quantité de matériel.
 - ✓ Activités et variantes adaptées selon une progression logique du développement et de la maturité de chacun des enfants.
 - ✓ Varier les activités (toucher à tout).
 - ✓ Fréquence et régularité des activités.
 - ✓ Avoir une attitude positive face à l'activité physique.
 - ✓ Être vêtu convenablement pour pouvoir bouger aisément.
 - ✓ Parler de sports et des activités de loisir ou de plein air que vous pratiquez.
 - ✓ Participer et s'impliquer dans les jeux et activités des enfants.

- Pour favoriser le développement d'une saine alimentation, l'animateur doit :
 - ✓ Être à l'écoute des besoins physiologiques
 - ✓ Prendre plaisir à cuisiner et manger
 - ✓ S'alimenter de façon équilibrée
 - ✓ Mettre en valeur la qualité des aliments
 - ✓ Prendre son temps pour manger
 - ✓ Reconnaître les influences défavorables
 - ✓ Varier les aliments
 - ✓ Faire preuve d'originalité dans sa nourriture

- Pour favoriser la construction d'une image corporelle positive, l'animateur doit :
 - ✓ Se questionner sur ses croyances et préjugés concernant le poids et se rendre compte de leurs incidences sur sa façon d'animer ou d'agir avec les jeunes.
 - ✓ Démontrer des attitudes telles que l'ouverture d'esprit pour favoriser l'inclusion sociale et aider les jeunes à s'accepter tels qu'ils sont.
 - ✓ Intervenir lorsqu'on est témoin que les jeunes entretiennent des préjugés à l'égard du poids et démystifier leurs croyances en s'attaquant au mythe du corps idéal.
 - ✓ Être un modèle de santé ne signifie pas être parfait ni avoir un corps parfait. Il s'agit plutôt d'inspirer les jeunes en étant authentique et en adoptant un mode de vie sain et actif.
 - ✓ Miser sur l'importance d'accomplir l'activité ou la tâche le mieux possible, en ne misant pas sur la performance ou l'excellence, mais plutôt sur la coopération et le dépassement de soi.
 - ✓ Intervenir, individuellement ou en groupe selon les circonstances, lorsqu'un jeune est victime de moqueries ou reçoit des commentaires sur son poids en abordant les répercussions de ce manque de respect.
 - ✓ Faire respecter le plan de lutte contre l'intimidation du milieu de vie, s'il y en a un.
 - ✓ Éviter les commentaires concernant l'apparence physique (positifs ou négatifs)

- Pour développer la capacité de relaxation et de détente, l'animateur doit :
 - ✓ Conserver sa patience, même si les jeunes ont de la difficulté à se calmer. Prendre une voix douce et réduire le nombre de consignes.
 - ✓ Organiser l'horaire afin d'éviter le plus possible d'avoir à presser les jeunes.

- ✓ Insérer des périodes de jeux calmes et des moments plus calmes (ex : pauses assises pour discuter).
- ✓ Diminuer la luminosité et le bruit. Faire jouer une musique douce ou « écouter le silence ».
- ✓ Utiliser des jeux et activités pour calmer le groupe.



CHAPITRE 4.1 : FACTEURS DE RISQUES, RÉELS OU POTENTIELS

En bref

	EXPLICATIONS	EXEMPLE
Défis	C'est un risque connu du participant qu'il accepte de prendre.	<i>Sauter de la balançoire en mouvement, grimper par la glissade, marcher dans le ruisseau.</i>
Danger	C'est un risque non connu du participant. Il ne le voit pas et ne peut pas l'imaginer.	<i>Il y a un espace entre la plateforme et le début de la glissade, un cordon pourrait s'y prendre et retenir un enfant. Il y a un danger d'étranglement. Seul un appareil spécifique peut valider l'existence de ce danger.</i>

- Pour savoir quelles mesures préventives mettre en place, il est important d'identifier les facteurs de risques associés à une activité.

Humains (comportementaux)	Techniques (équipements)	Environnement physique	Environnement social
État de santé, handicap, condition physique et psychologique L'âge L'attitude et les comportements, Le niveau de difficulté de l'activité	Équipements non sécuritaires	Conditions météorologiques Configuration des lieux	Nombre de participants Agressions et négligences



CHAPITRE 4.2 : MOYENS DE PRÉVENTION

En bref

- La stratégie de l'animateur doit résider dans la combinaison de mesures qui agissent sur le comportement des pratiquants, ainsi que la sécurité des équipements et de l'environnement qui les entoure. Chaque mesure de prévention produit un effet multiplicateur sur les autres, ce qui aide à « tisser un filet » qui saura protéger davantage le participant en cas d'imprévu. N'oubliez pas qu'en cas de doute, il est toujours mieux d'arrêter ou de reporter une activité.
- En cas de doute, il est toujours mieux d'arrêter ou de reporter une activité.
- L'animateur doit mettre en place des éléments des moyens de prévention en variant les approches possibles.
 - ✓ Approche éducative
 - ✓ Approche organisationnelle
 - ✓ Approche règlementaire



CHAPITRE 4.3 : SITUATIONS D'URGENCE

En bref

- Face à une dénonciation, l'animateur doit être en mesure d'accueillir convenablement le participant, il doit :
 - ✓ Croire l'enfant
 - ✓ Écouter l'enfant calmement sans intervenir
 - ✓ Rassurer l'enfant
 - ✓ Prendre notes des faits
 - ✓ Signaler immédiatement le cas à son supérieur
- Il est absolument nécessaire de reconnaître la charge émotive encourue par une dénonciation. L'animateur doit chercher le réconfort auprès de ses collègues, de sa famille et de son organisation, tout en respectant la confidentialité.
- Il est important d'accepter que des situations imprévues ou d'urgence puissent survenir. L'animateur peut s'y préparer en suivant des formations et en connaissant les mesures d'urgence de son organisme. Avec ces connaissances, il sera outillé pour mieux réagir et trouver différentes solutions aux problèmes.
- L'animateur doit remplir un rapport d'accident le plus rapidement possible après une intervention, même s'il n'y a pas eu de transport à l'hôpital.
- L'animateur doit s'assurer de préserver la sécurité des gens selon l'ordre de priorité suivante :
 - Sa propre sécurité;
 - La sécurité du reste du groupe;
 - La sécurité des personnes avoisinantes;
 - La sécurité de la personne en détresse.
- Malgré le désir de sauver rapidement quelqu'un en danger, la situation ne sera qu'empirée si l'animateur ou quelqu'un d'autre se blessent lors du sauvetage ou de l'intervention.



CHAPITRE 4.4 : L'ANIMATEUR FACE À LA LOI

En bref

- Le Code civil assure donc à tout citoyen un moyen de réparation pour des dommages qui lui sont causés par la faute d'un tiers (responsabilité civile). Par conséquent, l'animateur doit :
 - ✓ Agir en personne prudente et diligente.
 - ✓ Prévoir ce qui est prévisible.
 - ✓ Agir comme toute personne prudente et raisonnable le ferait dans pareille situation.
- L'animateur doit respecter les termes de son contrat; dès que l'animateur contrevient à une obligation prévue dans un contrat, la faute est prouvée.
- L'animateur est tenu d'agir comme un parent. Ainsi, la norme applicable sera aussi sévère envers un animateur chargé d'un enfant que celle imposée à un parent, car sa responsabilité devient identique à celle d'un parent prudent.
- L'animateur qui encadre des mineurs doit aussi s'assurer de leur comportement. Il devra prendre tous les moyens raisonnables pour éviter qu'une faute soit commise par le mineur.
- Les dommages peuvent être de nature :
 - ✓ Matériels (pour compenser la perte d'un bien matériel).
 - ✓ Corporels (reliés à l'intégrité physique de la personne).
 - ✓ Moraux (reliés à l'intégrité psychologique de la personne).
 - ✓ Exemplaires (afin de dissuader toute personne de contrevenir à la loi).
- L'animateur de moins de 18 ans a les mêmes responsabilités vis-à-vis du groupe de participants qu'un animateur majeur.
- Voici des exemples de fautes possibles :
 - ✓ Les exercices imposés ne sont pas appropriés à l'âge ni à la condition du participant (un animateur exige d'exécuter des exercices qui dépassent les capacités physiques du participant).
 - ✓ Un participant reçoit un équipement défectueux ou inadéquat (on le fait grimper dans un endroit non sécuritaire).
 - ✓ Les mesures de sécurité prises sont inadéquates (l'animateur autorise les jeunes à ne pas porter leur VFI lorsqu'ils sont en canot).
 - ✓ Un animateur donne des directives inadéquates au participant (un animateur qui omet de donner des instructions sur la récupération des flèches au tir à l'arc).
 - ✓ Un animateur n'avise pas ses participants des risques inhérents à un sport (un animateur n'explique pas les risques particuliers de l'escalade).
 - ✓ Un animateur ne supervise pas adéquatement son activité (l'animateur ne surveille pas suffisamment ses participants qui sont au sentier d'hébertisme).
 - ✓ Un animateur ne connaît pas les procédures d'urgence ou de premiers soins (un animateur n'intervient pas auprès d'un participant qui s'est blessé pendant l'activité).