ANIMATEURS EN ACTION
OUTILS POUR UN CAMP DE JOUR RÉUSSI!

CE GUIDE EST UNE 1ÈRE VERSION DÉVELOPPÉE DANS LE CADRE D'UN PROJET PILOTE,
DANS LES CAMPS DE JOUR DE LA MRC DE RIVIÈRE-DU-LOUP, À L'ÉTÉ 2024.
EN ESPÉRANT QU'IL SAURA T'INSPIRER!

Création du contenu
Joël Pelletier (Atchoum), enseignant, Centre de services scolaire du Fleuve-et-des-Lacs

Comité d'idéation, de suivi et de correction
Caroline Thibault, travailleuse sociale, CISSS du Bas-Saint-Laurent
Claudia Bourgoin, agente de relations humaines en santé mentale positive, CISSS du Bas-Saint-Laurent
Kaden Viel, directeur adjoint, Camp Richelieu Vive la Joie
Sonia Michaud, coordonnatrice, COSMOSS MRC de Rivière-du-Loup
Virginie Ruel, agente de développement rural, MRC de Rivière-du-Loup

Municipalités et Villes participantes
Cacouna, Rivière-du-Loup, Saint-Antonin, Saint-Arsène, Saint-Modeste

Graphisme : Jérôme Joncas

Pour citer ce guide : Pelletier, J. (2024). Animateurs en action, outils pour un camps de jour réussi! cosmoss.qc.ca/riviere-du-loup/actions

Grâce à la contribution financière de :

MRC RIVIÈRE-DU-LOUP COSMOSS Pour que chaque jeune développe son potentiel

LOISIR et SPORT BAS-SAINT-LAURENT

TABLE DES MATIÈRES

Section 1 - Pour devenir un bon animateur

Section 2 - Prépare-toi à animer

Section 3 - Défis à l'horizon

Section 4 - Recettes du succès

CRÉER UN LIEN AVEC LES ENFANTS 1/4

Voici des attitudes aidantes pour créer un lien solide avec les enfants. Cela permet de mieux intervenir et de favoriser un sentiment d'appartenance au sein du groupe.

ACCUEILLIR LE JEUNE

Montre de l'intérêt : Engage des conversations sur ses centres d'intérêt. Par exemple, si un enfant aime les dinosaures, demande-lui quel est son dinosaure préféré et pourquoi.

Mets en avant ses forces : Lors d'une activité, valorise les compétences spécifiques du jeune. Par exemple, « Tu es vraiment doué pour les casse-têtes, peux-tu nous aider à trouver la bonne pièce? » Cela renforce son sentiment de compétence et d'appartenance.

S'ÉCOUTER

Prends un moment pour respirer : Lorsque tu ressens une émotion forte (colère, frustration), fais une pause de 10 secondes pour respirer profondément avant d'intervenir. Cela aide à maintenir le contrôle de la situation.

Pratique l'auto-évaluation : À la fin de chaque journée, prends un moment pour réfléchir à ce qui a déclenché des émotions chez toi. Note tes réflexions pour mieux comprendre et ajuster tes réactions futures.

CRÉER UN LIEN AVEC LES ENFANTS 2/4

SE CONNAÎTRE

Fais une liste de tes forces et faiblesses : Identifie trois de tes qualités et trois aspects à améliorer en tant qu'animateur. Par exemple, si tu es patient mais que tu as du mal à gérer les situations bruyantes, cela peut orienter ton approche.

Recherche du soutien : Si un déclencheur t'affecte particulièrement, discutes-en avec un collègue ou un responsable pour trouver des stratégies.

ÊTRE SOLIDAIRE

Encourage l'entraide : Crée des binômes ou des petits groupes où les enfants peuvent s'entraider. Par exemple, demande à un enfant qui a bien compris une activité de l'expliquer aux autres.

Exprime ton soutien : Dis régulièrement aux enfants que tu es là pour les aider. Par exemple : « Je suis là pour toi si tu as besoin d'aide, n'hésite pas à venir me voir. »

CRÉER UN LIEN AVEC LES ENFANTS 3/4

PRÉVENIR

Observe : Avant une activité, observe l'humeur des enfants et ajuste ton approche. Par exemple, si un enfant semble fatigué, offre-lui un rôle plus passif dans le jeu.

Clarifie les règles : Avant de commencer une activité, assure-toi que les règles sont claires pour tout le monde. Utilise des phrases comme « Est-ce que tout le monde a compris ce qu'il faut faire ? ».

RESPECTER LE JEUNE

Interviens discrètement : Si un enfant a un comportement inapproprié, aborde-le en privé plutôt qu'en public. Cela évite l'humiliation et favorise une meilleure écoute et participation du jeune.

Focus sur le comportement, pas sur l'enfant : Par exemple : « Ce comportement n'est pas acceptable » plutôt que « Tu te comportes mal ».

CRÉER UN LIEN AVEC LES ENFANTS 4/4

SOULIGNER LE POSITIF

Renforcement positif : Utilise des compliments spécifiques et sincères. Par exemple : « J'ai vu que tu as aidé ton ami, c'est vraiment gentil de ta part. »

Mises en lumière régulières : À la fin de la journée, nomme un moment positif que chaque enfant a vécu ou créé.

ÊTRE UN MODÈLE POSITIF

Comportement exemplaire : Sois ponctuel, respectueux et poli. Montre l'exemple en respectant les règles que tu imposes.

Habitudes de sécurité : Porte toujours un équipement de sécurité lorsque nécessaire. Par exemple : à vélo, porte un casque.

RÔLES 1/4

Différents rôles peuvent être joués par l'animateur.
L'animation permet de créer et de maintenir l'intérêt de son groupe.

Lorsqu'il y a plus d'un animateur dans un groupe ou que plusieurs groupes sont rassemblés, des rôles différents peuvent être donnés à chacun afin d'être complémentaire.
Par exemple :

- L'animateur principal
- L'animateur de soutien
- L'animateur de foule

Il est important que ces rôles soient attribués avant le début de l'activité.

RÔLES 2/4
L'ANIMATEUR PRINCIPAL

L'animateur principal est le chef d'orchestre de l'activité. Il fixe des balises qui permettent aux jeunes d'apprendre et d'évoluer.
Lorsque l'animateur est seul avec son groupe, c'est le rôle par défaut qui lui est attribué.

SON RÔLE

- **Initier et diriger : Explique le déroulement de l'activité, ses règles, le matériel utilisé, etc. Gère le groupe et favorise les initiatives des jeunes pour que le jeu soit dirigé par les enfants.**
- **Observer et anticiper : Repère les besoins des enfants et les difficultés potentielles. Favorise la participation de tous.**
- **Être attentif : Veille constamment à la sécurité des participants et démontre qu'il est intéressé et concerné par ce que les jeunes accomplissent ou présentent comme idées.**
- **Gérer la logistique : Avant l'activité, prépare le matériel nécessaire. À la fin de l'activité, s'assure qu'il est rangé.**

COMMENT LE FAIRE?

- **Ajuste ta contribution : En cours d'animation, adapte ta contribution, en étant arbitre, observateur ou joueur.**
- **Adapte l'animation : Apporte des modifications en cours de jeu, si besoin. Par exemple : ajoute du matériel, modifie les règles du jeu, ajoute une variante au jeu.**
- **Intensité et durée : En considérant la courbe d'animation, termine le jeu au bon moment, c'est-à-dire juste avant que la motivation des jeunes commence à décroître.**

RÔLES 3/4
L'ANIMATEUR DE SOUTIEN

L'animateur de soutien est crucial pour assurer le bon déroulement des activités et aider l'animateur principal lors d'un sketch, d'une animation d'équipe ou d'un grand jeu.

SON RÔLE

- **Soutenir l'animateur principal : Aide à la gestion du groupe et intervient en cas de besoin.**
- **Observer et anticiper : Repère les besoins des enfants et les difficultés potentielles.**
- **Gérer les comportements : Aide à désamorcer les conflits et à maintenir un environnement positif.**
- **Encourager et motiver : Apporte un soutien moral aux enfants et à l'animateur principal.**
- **Assister dans les tâches logistiques : Aide à préparer et ranger le matériel nécessaire aux activités.**

COMMENT LE FAIRE?

- **Gérer un jeune en crise : Lorsqu'un enfant commence à pleurer ou se met en colère, l'animateur de soutien peut l'accompagner, à l'écart, pour discuter calmement pendant que l'animateur principal continue l'activité.**
- **Encourager les jeunes en difficulté : Lors d'une activité sportive, l'animateur de soutien peut encourager les jeunes qui ont du mal à suivre, en leur donnant des conseils ou en adaptant le jeu pour qu'ils se sentent inclus.**
- **Intervenir discrètement : Si un groupe commence à perdre de l'intérêt, l'animateur de soutien peut introduire un mini-jeu ou une blague pour raviver l'énergie sans perturber le déroulement principal de l'activité.**

RÔLES 4/4
L'ANIMATEUR DE FOULE

L'animateur de foule joue un rôle clé lors des rassemblements de camp avant le début d'une animation ou d'un sketch monté par l'équipe d'animation.

SON RÔLE

- **Capter l'attention : Crée un lien instantané avec les jeunes pour capter leur attention dès le début.**
- **Créer une ambiance positive : Utilise de la musique, des chants ou des jeux rapides pour dynamiser le groupe.**
- **Préparer le terrain : Introduit l'activité ou le sketch en créant une anticipation et en stimulant l'enthousiasme.**
- **Coordonner les transitions : Facilite le passage entre les différentes parties de l'animation (ex : changement de costume) en maintenant l'énergie du groupe.**
- **Réagir aux imprévus : S'adapte rapidement aux situations inattendues pour éviter que l'attention ne se perde.**

COMMENT LE FAIRE?

- **Introduction dynamique : Avant un sketch, l'animateur de foule peut faire chanter une chanson entraînante ou lancer un cri de camp pour capter l'attention de tous les enfants.**
- **Mini-jeux d'attente : Si l'équipe d'animation n'est pas prête, l'animateur de foule peut organiser un jeu rapide comme « roche, papier, ciseau » géant pour garder les enfants engagés.**
- **Transition fluide : Après une activité intense, il peut calmer la foule avec un exercice de respiration ou une chanson douce avant de passer à l'activité suivante.**

EFFET MIROIR (ÊTRE UN MODÈLE)

L'effet miroir en animation repose sur l'idée que l'animateur agit comme un modèle pour les enfants. Son attitude, son comportement et son énergie influencent directement le groupe. Un animateur enthousiaste et confiant incitera les enfants à participer activement et avec joie.

DÉMONTRER L'EXEMPLE :

En étant toujours souriant et dynamique, l'animateur montre aux enfants l'importance d'une attitude positive.

ÊTRE ENTHOUSIASTE :

Commence chaque activité avec une énergie débordante. Cela crée une ambiance motivante et contagieuse chez les enfants.

AVOIR CONFIANCE EN SOI :

Affiche de la confiance en toi lors des explications ou des interventions. C'est en étant convaincu qu'on est convaincant !

ENCOURAGER :

Valorise chaque effort des enfants. Cela renforce la confiance de chacun favorisant ainsi une meilleure participation.

LANGAGE ET POSTURE :

Fais attention à ton langage et à ta posture. Montre ce que tu attends des enfants. Ils auront tendance à imiter les comportements de leur animateur.

L'ACCUEIL DES ENFANTS

Il est important, lors de l'accueil du matin, d'évaluer comment les enfants se sentent pour avoir une idée de l'énergie du groupe. Voici quelques exemples de phrases que tu peux utiliser lors de l'accueil. Ces questions te permettront d'adapter tes activités en fonction de l'énergie et de l'humeur du groupe dès le début de la journée.

NIVEAU DE REPOS

As-tu bien dormi cette nuit?

NIVEAU D'ÉNERGIE

Qu'as-tu mangé pour le déjeuner ce matin?

ÉTAT GÉNÉRAL

Comment te sens-tu aujourd'hui?
Es-tu prêt pour une journée d'activités?

DÉMONTRER DE L'INTÉRÊT

As-tu fait quelque chose de spécial hier soir ou cette fin de semaine?

Carole-Anne Veilleux, psychoéducatrice.
https://soutiensolutions.com/produit/je-me-sens-2/

QUOI METTRE DANS UNE PROGRAMMATION 1/2

DE LA VARIÉTÉ!

- Activités sportives (soccer, basket, etc.)
- Activités culinaires
- Jeux d'eau et jeux animés avec de l'eau
- Lecture individuelle ou animée
- Apprendre une chanson
- Grands jeux (pour tout le camp ou 2 groupes)
- Jeux coopératifs
- Moments de transition
- Sorties au parc
- Activités en forêt
- Sketchs ou improvisations
- Relaxation, méditation, visualisation
- Yoga, Zumba
- Activités de philosophie pour enfants
- Rétroaction de "mi" et fin de journée
- Activités scientifiques
- Activités saines habitudes de vie
- Bricolage individuel ou collectif
- Contes et légendes
- Jeux de parachute

QUOI METTRE DANS UNE PROGRAMMATION 2/2

DE LA VARIÉTÉ!

- Créer des variantes de jeux avec le groupe
- Activité cobaye en testant un nouveau jeu
- Parcours moteur ou course à relais
- Jeux ou activités thématiques
- Jeux de kermesse ou de foire
- Jeux en station ou en rotation
- Chasse au trésor avec énigmes
- Atelier musical avec les jeunes
- Jeux de société
- Jeux de rôle
- Randonnée pour identifier des arbres et des feuilles
- Chansons de camps
- Modifier les paroles d'une chanson
- Jeux brise-glace ou teams building
- Créer une poignée spéciale, un cri d'équipe
- Jardiner
- Danser
- Préparer un spectacle

PLANIFIER AVEC LA LITTÉRATURE 1/2

La planification avec la littérature est une façon de stimuler l'imagination. Intégrer la lecture d'un album jeunesse en début de journée, et ensuite des activités liées au thème, à un personnage ou à la morale de l'histoire, est une façon créative de planifier une journée.

IDÉES D'ACTIVITÉS :

- Lecture interactive
- Atelier de bricolage
- Jeux de rôle
- Créer de nouveaux personnages
- Inventer une nouvelle fin
- Jeux collectifs thématiques
- Discussion et partage
- Chasse au trésor
- Course à relais
- Pièce de théâtre ou théâtre de marionnettes

PLANIFIER AVEC LA LITTÉRATURE 2/2

Exemple de planification
Livre : Le vilain petit canard par Hans Christian Anderson
Thème : L'acceptation de soi et la découverte de ses forces intérieures

LECTURE INTERACTIVE

Lis l'histoire en insistant sur les émotions des personnages. Utilise des voix différentes pour chaque personnage.

CRÉATION D'UN MASQUE

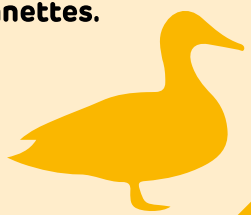
Les enfants fabriquent un masque moitié canard et moitié cygne pour montrer les deux étapes de la transformation du canard.

JEUX COLLECTIFS THÉMATIQUES

Cache des plumes de couleurs dans un lieu prédéfini. Les enfants doivent trouver toutes les plumes pour aider le vilain petit canard à devenir un cygne.

DESSINE TON CYGNE

Les enfants dessinent leur propre version du cygne. Les cygnes peuvent être découpés et collés sur des bâtonnets pour faire des marionnettes.



LES FAUX JEUX LIBRES 1/2

Souvent, les jeux libres apportent désorganisation, comportements perturbateurs, conflits ou intimidation. En plus, lorsqu'un conflit éclate en contexte de jeu libre, bien souvent l'animateur n'est pas témoin ou est déjà en intervention.

PRÉPARATION

Choisir des zones de jeux (maximum 5) où les enfants y sont en jeux libres dirigés. (Exemple visuel disponible au verso).

EXPLICATION

Nommer les zones de jeux libres et les consignes. Chaque enfant devra choisir une zone et les changements de zone devront être autorisés par un animateur.

RÔLE DES ANIMATEURS

Surveiller une zone plutôt qu'animer. Ce qui permet de mieux encadrer les enfants. En faux jeux libres, l'enfant est libre de faire un choix de zone. Par contre, il doit faire l'activité autorisée dans la zone, sans flânage.

QUAND

Pause du dîner, service de garde du matin et service de garde du soir.

LES FAUX JEUX LIBRES 2/2

ZONE 1

Terrain de soccer (ballon autorisé)

ZONE 2

Terrain asphalté (bac de craies)

Animateur en surveillance

ZONE 3

Module de jeux (pas de matériel)

ZONE 4

Balançoires (pas de matériel)

ZONE 5

Table de pique-nique (jeux de cartes)

Animateur en surveillance

Animateur qui autorise les changements de zone

Animateur en surveillance

Adapter le nombre de zones selon le nombre d'animateurs et d'enfants.

LE POINT DE RASSEMBLEMENT

Le point de rassemblement est une stratégie qui vise à rassembler efficacement son groupe pour réduire la désorganisation, favoriser l'autonomie et faciliter le comptage des jeunes.

ZONES DE RASSEMBLEMENT

Définir des zones de rassemblement avec le groupe pour les différents moments de la journée. Ex : nous prenons toujours la collation près du grand arbre, c'est donc notre point de rassemblement pour la collation. Il peut être utile d'en avoir pour l'accueil, la collation, la crème solaire, le dîner, et surtout en cas d'urgence.

DÉPLACEMENT SUR COURTE DISTANCE

Sur une courte distance, définir un point de ralliement qui est visible. Ex : à l'arrivée au parc, le point de ralliement du groupe sera la première table de pique-nique.

CRI DE RALLIEMENT

Un cri de ralliement personnalisé pour le groupe indique aux enfants qu'ils doivent venir te rejoindre. Ex : « Lorsque j'hurle le mot canard, vous devez venir me rejoindre en imitant le cri et la démarche du canard. »

LES DÉPLACEMENTS

Les déplacements entre les activités doivent être ludiques pour maintenir l'engagement et éviter les distractions.
Ex : les enfants doivent se rendre du parc à la salle à manger pour le dîner.

L'IMAGINAIRE

S'imaginer être :

- des espions qui marchent à petits pas;
- un gros mille-pattes qui zigzague;
- des explorateurs dans une forêt où il y a des troncs et des roches qu'il faut contourner.

JEUX D'OBSERVATION

- Trouver ce que l'animateur décrit.
- Chercher des lettres d'alphabet sur les panneaux.
- Trouver un objet d'une couleur précise.

MARCHE SPORTIVE

Introduire des façons différentes de marcher durant le trajet :

- sur la pointe des pieds;
- à reculons;
- à pas de géants;
- les jambes écartées;
- comme un soldat.

LA CHANSON

- Favoriser les chansons à répondre.
- Chanter en canon.

LES TRANSITIONS - TEMPS MORTS 1/2

Lors de temps morts imprévus, il est crucial de garder les enfants occupés pour éviter le chaos.
Ex : L'autobus pour la sortie est en retard de 15 minutes l'animateur attend que tous soient prêts pour la baignade.

POUSSE-POUSSE

Face à face et pieds collés à une longueur de bras, les enfants ne peuvent utiliser que les mains en poussant sur les mains de l'autre pour le déséquilibrer.

MAGIE BELGE

Montre des tours et des jeux avec les mains comme simuler d'enlever un doigt, faire des noeuds avec les doigts, faire changer un doigt de main, etc.

CHANSON AVEC MOUVEMENTS

Montre une chanson avec des mouvements.
Une fois apprise par les jeunes, la faire en silence avec seulement les mouvements.

LES TRANSITIONS - TEMPS MORTS 2/2

APPRENDRE UNE CHANSON

Assois les jeunes en cercle et sors ton cahier de chansons pour en essayer une qu'ils ne connaissent pas.

JEUX EN CERCLE

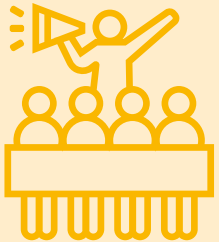
Initie un jeu en cercle que tu connais : Ninja, It Chi Ni San, combat de coqs, le détective, l'assassin, la machine à boules, le chat et la souris avec ballon, etc.

JEU DESCRIPTIF

Place des objets au centre du cercle (souliers, gourdes, sacs, etc.). Choisis deux enfants en duel et décris un des objets présents dans le cercle. Le premier enfant qui le prendra gagnera le duel.

CAPTER L'ATTENTION 1/2

L'objectif est de capter l'attention plutôt que d'attendre le silence (ce qui peut-être long, surtout avec des tout-petits). Dès que tous les regards sont sur l'animateur, les consignes ou les explications du jeu peuvent être données.



CRI DU CAMP/GROUPE

Lance un cri de camp que les enfants connaissent bien (chips, chocolat, gomme... peanuts!). Il est important d'indiquer aux enfants qu'à la fin du cri, ils doivent être à l'écoute.

EXTRAIT DE CHANSON

Chante un début de chanson que les enfants complètent. Indique d'un geste de la main que c'est la fin de la chanson et commence à donner tes consignes.

CLAP RYTHMIQUE

Tape un rythme spécifique que les jeunes doivent reproduire. Une fois que tout le monde le fait, commence à ralentir jusqu'au silence.

CAPTER L'ATTENTION 2/2

ANIMAL MASCOTTE

Choisis un animal, lorsque tu cries son nom, les enfants doivent l'imiter et se taire ensuite.
Ex : Canard! Les enfants imitent le cri et les mouvements du canard.

LE TOTEM

Utilise un objet symbolique comme un bâton ou un totem. La personne qui le tient est la seule à parler, les autres écoutent.

DÉCOMPTE AMUSANT

Fais un décompte inversé avec un geste amusant. Ex : 3, 2, 1, fige comme une statue!

GESTE ET POSTURE

Lève une main et place un doigt sur la bouche en signe de silence. Demande aux enfants qui sont prêts de faire la même chose.

LES GRANDS JEUX

Les grands jeux sont parfaits pour rassembler les jeunes et les animateurs autour d'une même activité. Ce type d'animation est également idéal pour dynamiser les journées où le nombre d'enfants est réduit; cela permet de créer une dynamique de groupe qui favorise l'inclusion en mélangeant tous les jeunes.

PLANIFIER À L'AVANCE

Assurez-vous que tous les animateurs connaissent les règles, le déroulement du jeu et leur rôle. Préparez tout le matériel nécessaire.

ADAPTER LE JEU AUX ÂGES

Choisissez un jeu qui peut facilement être adapté aux différentes tranches d'âge, avec des défis ou des rôles spécifiques pour chaque groupe.

DIVISER LES ÉQUIPES

Formez des équipes équilibrées en mélangeant les jeunes de différents âges pour encourager l'entraide.

DONNER DES RÔLES SPÉCIFIQUES

Chaque enfant peut avoir un rôle adapté à ses capacités (exemple : un jeune enfant peut être le messager, tandis qu'un plus âgé pourrait être le leader de l'équipe).

PRÉVOIR DES PAUSES

Intégrez des moments de pause ou de réhydratation, surtout si le jeu est long ou demande beaucoup d'énergie.

FAIRE UN RETOUR

À la fin du jeu, prenez quelques minutes pour discuter avec les enfants de ce qu'ils ont aimé ou appris.

EXPLICATIONS D'UN JEU

Voici différentes façons d'expliquer un jeu pour s'assurer de la compréhension des enfants et réduire l'intervention.

SIMPLIFIER LE LANGAGE

Adapte tes mots au niveau de compréhension des enfants, surtout pour les plus jeunes. Des phrases courtes et claires.

Exemple : « Quand tu touches un autre joueur, tu dois dire " gelé " et tu restes immobile jusqu'à ce qu'un autre te libère en te touchant. »

RENDRE INTERACTIF

Pose des questions pour vérifier la compréhension. Ex : demande aux enfants de reformuler les règles ou de donner un exemple.

Exemple : « Est-ce que quelqu'un peut m'expliquer ce qu'on fait quand on attrape le ballon? »

FAIRE UNE DÉMONSTRATION

Montre les actions principales du jeu ou utilise des enfants comme modèles (ceux plus « clowns » sont excellents). Il est aussi possible de faire un tour de pratique du jeu en exemple.

Exemple : « Jacob, svp, vient nous montrer comment passer la balle sans bouger tes pieds! »

RÉPÉTER L'ESSENTIEL

Mets l'accent sur les règles principales et répète-les plusieurs fois de manière concise.

Exemple : «Rappelez-vous, quand vous attrapez le ballon, vous ne pouvez pas bouger. Vous devez rester sur place. »

ADAPTE LE JEU, ADAPTE TON RÔLE!

COMMENCER EN TANT QU'ARBITRE

Lors des premiers tours, joue le rôle de l'arbitre pour t'assurer que tout le monde comprend et suit les règles. Cela permet de repérer les ajustements nécessaires.

OBSERVER ET AJUSTER

Reste attentif à la dynamique du groupe et aux difficultés rencontrées. Ajuste l'activité en fonction des observations. Au besoin, intègre de nouveaux règlements.

DEVENIR UN JOUEUR

Une fois que tout est en place et que les enfants sont à l'aise avec le jeu, deviens un joueur tout en gardant un regard sur l'ensemble. Cela renforce l'engagement des enfants et peut équilibrer les équipes.

ANIMER EN FONCTION DE L'ÂGE 1/3

Un même jeu peut être transformé en fonction du groupe d'âge des enfants. Les plus jeunes peuvent jouer en développant leur imagination et les plus grands en développant des compétences plus spécifiques. Voici un exemple avec le soccer.

SOCCER : 9-12 ANS (VERSION OFFICIELLE)

EXPLICATION

Nous allons jouer un vrai match de soccer avec des équipes et des règles officielles. Vous devez essayer de faire plus de buts que l'équipe adverse en suivant les règles du jeu.

*2 équipes et 1 ballon

RÈGLES

1. Le ballon doit être touché seulement par les pieds, sauf pour le gardien qui peut utiliser ses mains.

2. Les fautes sont sanctionnées par des coups francs selon l'endroit où la faute est commise.

3. Le match dure 20 minutes, avec une pause au milieu.

4. Le respect des autres joueurs et de l'arbitre est essentiel.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES

- Utiliser un langage plus technique et précis.
- Introduire plus de règles, comme les fautes et les pénalités.
- Encourager la stratégie et le travail d'équipe.

ANIMER EN FONCTION DE L'ÂGE 2/3

LES CHEVALIERS DU ROYAUME : 7-8 ANS (INTÉGRATION D'IMAGINAIRE)

EXPLICATION

Vous êtes des chevaliers courageux qui défendent leur royaume en protégeant leur cristal magique (le ballon) et qui essaient de récupérer celui des autres équipes. Le royaume est en danger, et seuls les plus vaillants pourront le sauver!

*2 équipes et 2 ballons

RÈGLES

1. Chaque équipe est un groupe de chevaliers qui doit protéger son cristal tout en essayant de récupérer celui des autres.
2. Les chevaliers ne peuvent déplacer le cristal qu'avec leurs pieds (magnétisme des pieds).
3. Si un chevalier touche le cristal avec les mains, il doit aller toucher l'arbre ou le mur de la guérison.
4. Quand un cristal est capturé et ramené dans le château (le but), l'équipe doit crier « Vive le royaume! » pour marquer le point.
5. Le roi (animateur) annonce la fin de la partie (temps écoulé, récupération de 2 cristaux, etc.).

AUTRES CARACTÉRISTIQUES

- Intégrer des éléments d'imaginaire comme les chevaliers, les cristaux magiques et le magnétisme.
- Encourager la collaboration et l'esprit d'équipe.
- Introduire des règles qui sont faciles à comprendre, mais qui ajoutent un défi amusant.

ANIMER EN FONCTION DE L'ÂGE 3/3

LE TRÉSOR DES DRAGONS : 4-6 ANS (SIMPLE ET COOPÉRATIF)

EXPLICATION

Vous êtes des dragons gardiens de trésors magiques (les ballons). Votre mission est de protéger votre trésor et d'aider vos amis à déplacer leurs trésors dans les bons coffres (cerceaux ou zones). Mais attention aux monstres qui rôdent (animateurs ou autres enfants)!

*1 ballon par enfant ou par mini-équipe

RÈGLES

1. Chaque dragon gardien (enfant ou mini-équipe) a un trésor (ballon) qu'il doit faire rouler avec ses pieds jusqu'au coffre (zone désignée ou cerceau).
2. Si un monstre (animateur) approche, les dragons gardiens doivent faire un mouvement rapide (ex : tourner sur eux-mêmes) pour devenir invisibles, ce qui empêche le monstre de prendre le trésor.
3. Une fois que tous les trésors sont dans les coffres, les dragons gardiens peuvent faire la fête et danser en sautant autour des coffres.
4. Si un trésor sort du coffre, le dragon gardien le remet en place.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES

- Utiliser un langage imagé et des éléments de conte de fées.
- Mettre l'accent sur les compétences motrices (faire rouler le ballon, changer de direction, etc.).
- Pas de compétition directe : le but est de réussir ensemble.

TRAVAILLER L'IMAGINAIRE 1/4

L'imaginaire est un outil puissant en animation de camps de jour, car il permet aux enfants de plonger dans des mondes fantastiques où tout devient possible.
Utiliser l'imaginaire dans les activités a plusieurs bénéfices :

STIMULATION DE LA CRÉATIVITÉ

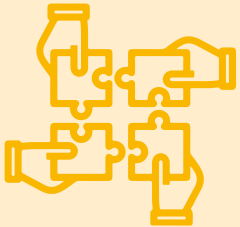
Les enfants développent leur capacité à penser de manière créative et à trouver des solutions innovantes.

DURÉE PLUS LONGUE DES ACTIVITÉS

En ajoutant une touche de magie, les enfants restent engagés plus longtemps, car ils sont immergés dans une histoire qui les intrigue.

RENFORCEMENT DE L'ENGAGEMENT

Les enfants participent activement lorsqu'ils se sentent investis dans un récit ou une mission.



DÉVELOPPEMENT DE LA COOPÉRATION

Les histoires et les jeux imaginaires favorisent le travail d'équipe et la communication entre les enfants.

TRAVAILLER L'IMAGINAIRE (EXEMPLES) 2/4

SCÉNARIO CLASSIQUE : UNE CHASSE AU TRÉSOR.

LA CHASSE AU TRÉSOR DES PIRATES!

Les enfants deviennent des pirates à la recherche du trésor perdu. Crée une carte au trésor mystérieuse, parsemée de défis.
Ex : traverser des rivières imaginaires (sauter sur des cerceaux), éviter des crocodiles (marcher en équilibre sur une poutre), etc. Ajoute des personnages (ex : un capitaine pirate ou des matelots) qui donnent des indices ou défient les enfants dans des mini-jeux pour avancer.

SCÉNARIO CLASSIQUE : UN PARCOURS D'OBSTACLES.

LE PARCOURS DES SUPER-HÉROS

Les enfants sont des super-héros avec une mission spéciale. Les obstacles deviennent des défis pour sauver la ville : grimper (glissade, chaise ou banc) pour échapper aux flammes, ramper sous des lasers (cordes tendues), ou sauter au-dessus de bâtiments (cerceaux). Les enfants doivent collaborer pour réussir leur mission, ajoutant une dimension de coopération à l'activité.

TRAVAILLER L'IMAGINAIRE (EXEMPLES) 3/4

SCÉNARIO CLASSIQUE : LE SOCCER.

LE MATCH DE QUIDDITCH

En s'inspirant de l'univers d'Harry Potter, crée un match de Quidditch au sol. Les enfants sont répartis en équipes, avec les rôles de poursuiveurs, gardiens ou attrapeurs. Utilise des ballons de différentes tailles pour représenter le Souafle et les Cognards. Les animateurs peuvent jouer le rôle d'arbitres-magiciens, en lançant des défis magiques ou en ajoutant des règles spéciales en cours de partie.

SCÉNARIO CLASSIQUE : UNE PROMENADE OU UN DÉPLACEMENT.

LE VOYAGE INTERGALACTIQUE

Transforme le déplacement en une mission spatiale. Les enfants sont des astronautes explorant une nouvelle planète. Découpe le voyage en étape (ex : atteindre un arbre spécifique, se rendre au banc). Ces étapes deviennent des stations de recherche où ils doivent résoudre des énigmes ou accomplir des tâches pour « collecter des échantillons ». Un animateur peut incarner un commandant de mission, transmettant des messages de type radio.

TRAVAILLER L'IMAGINAIRE (EXEMPLES) 4/4

SCÉNARIO CLASSIQUE : UNE MARCHE EN FORÊT OU DANS UN PARC.

LA FORÊT ENCHANTÉE

Transforme la promenade en une quête à travers une forêt enchantée. Chaque arbre devient une créature magique qui a besoin de l'aide des enfants. Par exemple, un vieux chêne pourrait « parler » aux enfants (à travers l'animateur) et leur demander de trouver des feuilles spécifiques pour préparer une potion magique. Les enfants peuvent aussi rencontrer des fées ou des lutins (joués par des animateurs) qui leur donnent des tâches pour sauver la forêt des ténèbres.

SCÉNARIO CLASSIQUE : JEU DE SABLE.

EXPÉDITION AU CENTRE DE LA TERRE

Les enfants deviennent des explorateurs géologues, équipés d'outils (pelles, râteaux, ...) capables de détecter des trésors anciens. Chaque objet déterré peut être un fragment d'un ancien temple. Un animateur peut jouer le rôle de chef de l'expédition, documentant les découvertes et expliquant l'histoire des objets trouvés.

RETOUR AU CALME APRÈS UN JEU ACTIF 1/3

Voici des idées pour revenir au calme après un jeu actif, puisque les enfants peuvent être encore surexcités à la fin du jeu. Cela permet une meilleure transition vers la prochaine activité et un meilleur contrôle du groupe.

Aucune stratégie ne fonctionnera pour tous. Il est donc important d'en essayer plusieurs et de les pratiquer à plusieurs reprises. Tu peux t'inspirer d'applications ou de sites web.

LA MER CALME

Allongés sur le dos, les enfants imaginent qu'ils flottent sur l'eau, en écoutant les vagues se calmer progressivement.

ÉTIREMENTS DOUX

Propose des mouvements lents, contrôlés, accompagnés de respirations profondes et avec les yeux fermés.
Ex : serrer les poings fort, puis relâcher en bougeant lentement les doigts.

RETOUR AU CALME APRÈS UN JEU ACTIF 2/3

MÉDITATION GUIDÉE

Assois les enfants en cercle et guide-les à travers une courte méditation, en les invitant à fermer les yeux, à respirer profondément, et à se concentrer sur une image ou une sensation apaisante. Tu peux donner des exemples : « Je suis assis sur la plage et sens le sable chaud entre mes orteils. »

VISUALISATION

Demande aux enfants d'imaginer qu'ils sont dans un lieu calme et paisible (ex : plage, forêt, etc.) en décrivant les sons, les odeurs et les sensations qu'ils pourraient ressentir. Propose un exemple guidé. Ex : l'action de manger un cornet de crème glacée à la vanille (sentir le froid, goûter la saveur, etc.)

RETOUR AU CALME APRÈS UN JEU ACTIF 3/3

LA CHAINE D'OBJETS

Chaque enfant décrit un objet calme qu'il imagine toucher ou tenir, comme une plume. Cela aide à recentrer l'attention.

LE PASSAGE SECRET

Fais marcher, très lentement, les enfants en file indienne. Comme s'ils traversaient un passage secret où il faut être très silencieux pour ne pas être découvert.

ÉCHAUFFEMENT ET ÉTIREMENT

Débuter la journée avec une séance d'échauffements et d'étirements permet aux enfants de dépenser de l'énergie et favorise ainsi une meilleure écoute et participation aux activités. Cela renforce le sentiment d'appartenance. En répétant cette routine quotidiennement, elle devient un moment attendu des enfants, créant un environnement d'énergie positive dès le début de la journée. Utilise l'imaginaire pour rendre la séance plus ludique (ex : l'équilibre sur une jambe devient le flamant rose.)

EXEMPLE DE SÉANCE

1. Course sur place : Courir sur place pendant 30 secondes pour activer la circulation sanguine.
2. Jumping jacks : Faire des sauts pour réchauffer tout le corps.
3. Talons-fesses : Courir en ramenant les talons aux fesses.
4. Montées de genoux : Lever les genoux le plus haut possible en courant sur place.
5. Moulins à vent : Tourner les bras en grands cercles, en avant et en arrière.
6. Flexions avant : Se pencher en avant pour toucher les orteils, jambes tendues.
7. Équilibre sur une jambe : Tenir en équilibre sur une jambe, puis l'autre, en levant le genou.
8. Étirements latéraux : Lever les bras au-dessus de la tête et s'étirer latéralement d'un côté, puis de l'autre.
9. Rotation des hanches : Faire des cercles avec les hanches, d'abord dans un sens, puis dans l'autre.
10. Petits pas chassés : Faire des pas chassés d'un côté puis de l'autre, en restant léger sur les pieds.

UTILISER LA CHANSON COMME OUTIL

EXEMPLES D'UTILISATION

TRANSITION

Les chansons aident à faire la transition entre des moments calmes et énergiques ou à rediriger l'attention des enfants.

RASSEMBLEMENT

Trouve une chanson spécifique pour réunir les enfants après une pause.

RANGEMENT

Choisis une chanson spécifique qui indique aux enfants de ranger rapidement avant de passer à la prochaine activité.

AMBIANCE

Débute ou clôture la journée en choisissant des chansons adaptées. Elles peuvent être plus dynamiques le matin et plus apaisantes en fin de journée.

APPARTENANCE

Chanter ensemble crée un sentiment d'appartenance au groupe. Avoir 2-3 chansons récurrentes avec son groupe que les enfants chantent par coeur.

PLANIFIER DES ACTIVITÉS POUR TRAVAILLER DES ENJEUX OU DES COMPORTEMENTS SPÉCIFIQUES

Au fil des jours ou des semaines d'animation, il est possible que tu observes des comportements ou des problèmes récurrents avec ton groupe. (Exemple : manque de collaboration entre les enfants, difficulté à perdre, ...)

Il devient alors important et pertinent d'intervenir.
L'idée d'utiliser le jeu pour simuler ou travailler la situation est une façon positive de faire vivre une expérience ou même une prise de conscience au groupe.

Voici quelques idées de jeux inventés ou inspirés de jeux connus qui permettent de travailler des attitudes ou des comportements attendus dans un groupe.

POSE-MÉMOIRE
ENCOURAGE LA COLLABORATION

Âge
5-6 ans, 7-8 ans, 9-12 ans

Matériel
Musique
Idées de poses

Objectif
Par deux, les enfants doivent exécuter différentes positions lorsque la musique s'arrête.

Déroulement du jeu
- Prévoir la musique à l'avance et des idées de poses.
- Jouer dans un endroit assez grand pour se déplacer et bouger.
- Lorsque la musique joue, les jeunes doivent se déplacer dans l'aire de jeux (marche, jogging, danse, reculons, pas chassés, etc.)
- Lorsque la musique s'arrête, l'animateur nomme l'une des poses. Les jeunes ont quelques secondes pour trouver leur binôme et essayer de réaliser la pose.
- Une fois que tout le monde a réussi la pose, la musique recommence et le jeu se poursuit.

Selon l'âge, commencer avec seulement 3 poses. Ajouter des poses en cours de jeu pour augmenter le niveau de difficulté.

Discussion/rétroaction après le jeu
- Bons coups et améliorations possibles.
- Inventer de nouvelles poses ou façons de se déplacer.

Variantes
- Devoir changer d'équipe à chaque fois que la musique s'arrête.
- Inventer et construire des poses à 3 ou 4 enfants.

SUITE...
PROPOSITIONS DE POSES

MIME, COURS, RESSENS
ENCOURAGE L'EMPATHIE ET L'OUVERTURE

Âge
5-6 ans, 7-8 ans, 9-12 ans

Matériel
3 cerceaux
3 images (1 stressé, 1 grognon, 1 heureux)
Liste d'activités quotidiennes
Jetons ou objets pour « voter »
Musique (facultatif)

Objectif
Apprendre que les émotions varient d'une personne à l'autre pour les mêmes activités.

Déroulement du jeu
- Place les cerceaux dans un espace suffisamment grand pour que les enfants puissent courir et bouger.
- Place une image de personnage à côté de chaque cerceau.
- Distribue un jeton ou un objet par enfant.
- Explique aux enfants que chaque cerceau représente une émotion différente.
- Choisis un enfant qui va mimer une activité du quotidien (adapte le niveau de difficulté en fonction de l'âge de l'enfant). Les autres doivent tenter de deviner.
- Lorsque l'activité est devinée, chaque enfant doit choisir l'émotion qu'il ressent lorsqu'il fait cette activité. Il doit ensuite se lever et courir déposer un jeton dans le cerceau représentant l'émotion choisie.

Discussion/rétroaction après le jeu
Bons coups et améliorations possibles.
Inventer de nouvelles façons de se déplacer.

Variantes
- Varier les émotions.
- Mettre de la musique et demander aux enfants de danser autour de l'espace.

SUITE...
EXEMPLES D'ACTIVITÉS À MIMER :

- Se réveiller
- Se brosser les dents
- S'habiller
- Se peigner les cheveux
- Déjeuner
- Jouer avec ses amis
- Regarder un livre
- Jouer seul
- Jouer dehors
- Partager ses jeux avec ses amis
- Aller se promener en automobile
- Souper en famille
- Prendre son bain
- Aller se coucher
- Visiter le dentiste
- Déballer un cadeau
- Passer l'Halloween
- Regarder la télévision
- Jouer sur l'ordinateur
- Aller au cinéma
- Visiter quelqu'un qui est à l'hôpital
- Tomber et se blesser
- Aller à une fête d'ami
- Dormir chez un ami
- Jouer aux quilles
- Patiner
- Journée à la plage
- Promenade dans la forêt

Exemples d'images

FOULARDS CONSÉQUENCES
ENCOURAGE À DEVENIR UN BON PERDANT

Âge
5-6 ans, 7-8 ans, 9-12 ans

Matériel
1 foulard pour chaque enfant
1 contenant avec une liste de conséquences (exemples au verso).

Objectif
Similaire au carré des foulards, toutefois au lieu d'être éliminé, l'enfant qui perd doit effectuer une conséquence pour revenir en jeu.

Déroulement du jeu

- Selon le nombre d'enfants, les séparer en 2 ou 4 équipes (2 équipes : face à face - 4 équipes : 4 lignes pour former un carré).
- Chaque enfant place le foulard dans son dos en ayant une moitié dans le vêtement et une moitié assez longue pour permettre un vol de foulard.
- Les équipes doivent avoir le même nombre de joueurs (l'animateur peut jouer si le groupe est impair).
- Chaque équipe attribue un numéro à chaque membre; par exemple Nathan est le joueur numéro 1 de la première équipe.
- L'animateur annonce un numéro, les jeunes ayant ce numéro doivent s'avancer. Ils seront les participants du duel de foulards.
- Une fois le duel de foulards terminé, l'enfant qui a perdu doit effectuer une conséquence pour avoir le droit de remettre son foulard et rester dans le jeu. Voir au verso les exemples de conséquences à faire piger.

Variantes

- Le principe des conséquences au lieu des éliminations peut être appliqué à d'autres jeux, il faut seulement que ce soit drôle et ludique pour l'enfant et non humiliant.

SUITE...

Discussion/rétroaction après le jeu

Discuter du principe de conséquence au lieu d'élimination. La conséquence permet au perdant de revenir au jeu. Le but principal est de s'amuser et d'avoir du plaisir.

EXEMPLES DE CONSÉQUENCES

- Faire une danse de la joie durant 10 secondes
- Imiter un animal de son choix durant 10 secondes
- Faire 3 pirouettes ou roulades
- Chanter une chanson courte
- Prendre une pose avec une grimace durant 10 secondes
- Montrer une poignée de main secrète
- Raconter une blague drôle ou pas drôle
- Faire 3 jumping jacks
- Marcher comme un robot durant 10 secondes
- Faire un rire exagéré de 10 secondes
- Dire 3 compliments à 3 autres enfants
- Faire 3 sauts de grenouille avec le bruit
- Sauter comme un kangourou durant 10 secondes
- Faire une pose de super-héros en criant victoire
- Montrer son meilleur mouvement de danse
- Imiter une poule durant 10 secondes
- Faire 5 tours sur place et marcher droit
- Faire la statue sans rire durant 15 secondes

TWISTER 3D EXPRESSIF - ENCOURAGE LA GESTION DE LA FRUSTRATION ET LA COLLABORATION

Âge
5-6 ans, 7-8 ans, 9-12 ans

Matériel
Environ 15 feuilles de papier
1 crayon

Objectif
Par équipe de 2, faire tenir le plus de feuilles possible tout en exprimant les émotions sur les feuilles.

Déroulement du jeu
- Préparer les feuilles d'avance en suivant les exemples au verso.
- Former des équipes de 2 joueurs.
- Une équipe pige une feuille de défi.
- Les enfants doivent positionner la feuille en suivant les instructions, par exemple, en plaçant la feuille entre la main du joueur 1 et le dos du joueur 2.
- Le but est de maintenir la feuille en place en utilisant uniquement les parties du corps indiquées.
- Lorsque le premier défi est réussi, en faire piger un deuxième.
- Lorsqu'une feuille tombe, l'équipe doit recommencer à zéro.
- Rendre l'atteinte de l'objectif impossible, en essayant de faire tenir jusqu'à 5 feuilles défis par équipe (amènera les enfants dans une situation de frustration).
- Terminer en faisant une grande équipe avec tous les jeunes et essayer de faire tenir toutes les feuilles (permettra de vivre une réussite en équipe).

Variantes
- L'animateur peut aider les équipes à placer les feuilles.
- Faire des feuilles plus complexes.
- Proposer des émotions à mimer sur chacune des feuilles.
- Former des équipes plus grandes.

SUITE...

Discussion/rétroaction après le jeu

- **Discuter du vécu avec ce jeu de défis difficiles, voire impossibles. Il peut être nommé qu'il est normal d'éprouver de la frustration, dans une situation de ce genre, mais qu'il existe différentes façons de gérer cette émotion. Par exemple : prendre une grande respiration pour rester calme, exprimer l'émotion "Je me sens frustré parce que...", chercher des solutions, demander de l'aide à l'animateur.**

EXEMPLES DE FEUILLES À CRÉER

1- Dos - Main / 2- Dos de la main - Tête / 3- Pied - Pied /
4- Coude - Genou / 5- Coude - Épaule / 6- Coude - Coude /
7- Tête - Tête / 8- Coude - Dos / 9- Coude - Ventre /
10- Genou - Genou / 11- Petit doigt - Pouce

Difficulté élevée : 12- Pied - Tête / 13- Épaule - Genou

DOS-MAIN

PRÉVENIR LES CONFLITS

Éviter d'avoir trop d'enfants dans un même espace surtout si c'est un petit local.

- Faire des sous-groupes.
- Créer un horaire d'utilisation des locaux.
- Prévoir les lieux en cas de pluie.

S'assurer d'avoir assez de matériel pour tout le monde et qu'il soit adapté pour l'âge des enfants avant l'activité.

- Regarder sa planification la veille ou le matin et rassembler son matériel dans un bac ou une boîte.

Tenir les enfants occupés.

- Prévoir des chansons, jeux, dessins, objets à manipuler ou un coin petits jeux.
- Éviter l'attente en silence ou en immobilité.

  * D'autres idées et outils se trouvent dans les fiches « Les transitions - temps morts ».

FAUX-CHOIX

Plus les options sont claires et limitées, plus il est facile pour les enfants de choisir sans s'opposer.
Exemples de questions comprenant 2 options :

QUESTIONS INDIVIDUELLES

- **Préfères-tu commencer ce jeu avec moi ou avec un autre enfant?**
- **Veux-tu jouer à ce jeu maintenant ou dans dix minutes?**
- **Est-ce que tu préfères être l'animateur de ce jeu ou un participant?**
- **Souhaites-tu essayer ce jeu pour cinq minutes ou dix minutes?**
- **Préfères-tu jouer à ce jeu ici ou à un autre endroit?**

QUESTIONS POUR LE GROUPE

- **Voulez-vous jouer à ce jeu en équipe ou individuellement?**
- **Voulez-vous que nous commencions avec les règles simples ou les règles avancées?**
- **Préférez-vous commencer avec la partie facile ou la partie difficile du jeu?**
- **Préférez-vous être dans l'équipe rouge ou dans l'équipe bleue?**

QUESTIONS OUVERTES

Utilise des questions pour ouvrir le dialogue avec l'enfant, surtout s'il refuse de participer.
Formule les questions de manière à encourager la participation et l'enthousiasme.

QUESTIONS INDIVIDUELLES

- Qu'est-ce qui te plaît le plus dans ce jeu?
- Comment pourrais-tu rendre ce jeu encore plus amusant?
- Que voudrais-tu ajouter à ce jeu pour le rendre meilleur?
- Quel rôle voudrais-tu jouer dans ce jeu?
- Avec qui aimerais-tu jouer à ce jeu aujourd'hui?
- Quels autres jeux aimerais-tu essayer après celui-ci?
- Quelle est ta partie préférée dans ce jeu?

QUESTIONS POUR LE GROUPE

- Quelles idées avez-vous pour rendre ce jeu encore plus amusant?
- Quels sont vos jeux préférés et pourquoi?
- Comment pouvons-nous améliorer ce jeu ensemble?
- Quelles nouvelles règles aimeriez-vous essayer dans ce jeu?
- Quels rôles aimeriez-vous jouer dans ce jeu?

SUGGÉRER DES MOTS / DES PHRASES

Souvent, les enfants ne savent pas comment exprimer verbalement leurs émotions, donc ils poussent, frappent, crient, etc.

Voici des exemples pour faciliter l'expression verbale.

- **Je veux jouer seul(e) pour un moment.**
- **Arrête, s'il te plaît, ça me fait mal.**
- **Ça me rend triste quand...**
- **J'ai besoin de calme.**
- **Je suis en colère parce que...**
- **Je suis frustré(e), peux-tu m'aider?**
- **Le bruit me dérange.**
- **Je n'aime pas ça quand tu fais ça.**
- **Je me sens fâché(e), mais je ne veux pas te faire mal.**
- **Peux-tu m'expliquer pourquoi tu as fait ça?**

LE RENFORCEMENT POSITIF 1/3

Le renforcement positif peut avoir un impact significatif sur le comportement des enfants et du groupe. Voici quelques exemples simples :

LES ÉLOGES SPÉCIFIQUES

Souligne un comportement positif d'un enfant, tel qu'un petit geste. Ex : « Bravo, tu as partagé ton jouet avec ton ami, c'est très gentil de ta part! »

Astuce : Sois précis dans tes éloges en décrivant exactement ce que l'enfant a bien fait. Cela aide l'enfant à comprendre quel comportement est apprécié.

LE TABLEAU DES ÉTOILES

Chaque enfant reçoit une étoile ou un autocollant pour chaque bon comportement, comme ranger ses affaires ou aider un ami.

Astuce : Fixe un objectif simple, comme obtenir 5 étoiles pour un privilège ou une activité spéciale. L'objectif à atteindre peut être individuel ou en groupe.

LE RENFORCEMENT POSITIF 2/3

LA BOÎTE À COMPLIMENTS

Les enfants et les animateurs écrivent des compliments ou des remerciements et les mettent dans une boîte. À la fin de la journée/semaine, lisez-les ensemble.

Astuce : Encourage les enfants à participer activement en observant les bons comportements des autres.

LES ENCOURAGEMENTS DE GROUPE

Après une activité où tout le groupe a bien collaboré, prends un moment pour féliciter l'ensemble du groupe : « Vous avez tous travaillé en équipe et respecté les règles, bravo! »

Astuce : Encourage l'esprit de groupe, renforce l'idée que chaque enfant contribue au succès du groupe. Tu peux utiliser les bans de félicitations.

LE RENFORCEMENT POSITIF 3/3

LES CARTES DE FÉLICITATIONS

Donne une carte de félicitations aux enfants qui montrent des comportements exemplaires. Personnalise les cartes avec le nom de l'enfant et le comportement spécifique reconnu.

Astuce : Les enfants peuvent ensuite les collectionner ou les échanger contre une récompense.

LES PETITS RITUELS DE RECONNAISSANCE

À la fin de chaque activité, demande aux enfants de dire ce qu'ils ont bien fait aujourd'hui. Ex : « Aujourd'hui, j'ai aidé mon ami à finir son dessin. »

Astuce : Ce rituel aide les enfants à prendre conscience de leurs bons comportements et les encourage à les répéter.

LISTE DE PRIVILÈGES

De bons comportements peuvent être soulignés en laissant l'enfant choisir un privilège.

Voici quelques exemples. Laisse libre cours à ta créativité et demeure ouvert aux propositions des enfants!

- Je reçois un certificat avec mention spéciale.
- J'ai une permission spéciale.
- Je peux me choisir un collant/tattoo.
- Je suis le chef (titre donné à l'enfant) de rang ou du jour.
- Je suis responsable d'apporter et de distribuer le matériel.
- Je peux aller dans le groupe des plus jeunes pour m'occuper d'eux.
- J'aide l'animateur (assistant/mini-animateur).
- Je peux m'assoir près de l'animateur en cercle.
- J'ai un moment libre.
- J'ai le droit de choisir une activité.
- Je peux présenter un jeu ou une partie des consignes.
- Je peux apporter un objet que j'aime et le présenter.
- J'obtiens un coupon de tirage.
- Je reçois des points ou jetons échangeables contre une récompense.
- J'ai le droit de donner un défi à un animateur. Ex : Faire 30 push-up, prendre les présences avec 5 biscuits soda dans la bouche.

ÉTAPES DE RÉSOLUTION DE CONFLIT

1

Se calmer
Ex : en respirant, en s'éloignant temporairement de la situation.

2

Se parler
Ex : faire un message clair, écouter le point de vue de l'autre.

3

Chercher des solutions
Ex : partager, consoler, s'excuser, réparer.

4

Trouver ensemble la meilleure solution et la mettre en pratique!

Pour que ce soit plus facile : Trouver un endroit calme, parler au "je", s'exprimer avec respect, écouter ce que l'autre dit sans l'interrompre, avoir une distance raisonnable de l'autre.

LISTE DE SOLUTIONS AUX CONFLITS

- Tirer au sort qui commence.
- Faire une autre activité.
- Réfléchir à une façon différente de faire pour éviter le conflit (rétroaction).
- Écouter le point de vue de l'autre.
- Choisir une activité plus simple si c'est trop difficile.
- S'éloigner quelques minutes.
- Partager.
- Faire une pause si la réaction semble due à la fatigue.
- Réparer, replacer ou faire un geste réparateur.
- Attendre chacun son tour.
- Faire un dessin pour exprimer son émotion.
- En parler avec quelqu'un.
- Utiliser un truc de retour au calme.

CONSÉQUENCES LOGIQUES 1

L'ENFANT REFUSE DE JOUER CORRECTEMENT OU N'ÉCOUTE PAS L'ANIMATEUR.

- Avertissement en nommant la conséquence qui sera donnée.

- Retrait temporaire du jeu. Au retour, lui faire choisir un geste de réparation qui sera approuvé par l'animateur.
  Ex : L'enfant choisit ou prépare un jeu (approuvé) et l'anime un temps donné.

CONSÉQUENCES LOGIQUES 2

L'ENFANT LANCE DES OBJETS

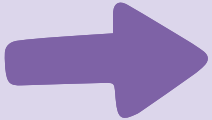
- Avertissement en nommant la conséquence qui sera donnée ou arrêter l'enfant (selon la gravité) pour le calmer.

- Lui permettre de s'expliquer.

- Retrait temporaire. Au retour, lui faire choisir un geste de réparation qui sera approuvé par l'animateur.

CONSÉQUENCES LOGIQUES 3

L'ENFANT SE CHICANE, SE BATAILLE OU BLESSE QUELQU'UN.



- Avertissement en nommant la conséquence qui sera donnée.

- Médiation afin que les enfants trouvent eux-mêmes une solution acceptable; tel un geste de réparation qui sera approuvé par l'animateur.

CONSÉQUENCES LOGIQUES 4

L'ENFANT EST IRRESPECTUEUX ENVERS LE MATÉRIEL OU COMMET UN BRIS.

- Constatation des faits.
- Si c'est possible (et sécuritaire), l'enfant doit nettoyer, ramasser ou remplacer ce qui a été brisé.
- Lui faire choisir un geste de réparation qui sera approuvé par l'animateur.
- Selon la gravité de la situation, informe ton coordonnateur et le parent.

CONSÉQUENCES LOGIQUES 5

L'ENFANT N'AGIT PAS DE FAÇON ADÉQUATE LORS DES DÉPLACEMENTS.

- Avertissement en nommant la conséquence qui sera donnée.
- Au besoin, réexpliquer le parcours.
- Au besoin, arrêt pour se calmer (donc perte de temps d'activité).
- Application de la conséquence en cours de route ou à l'arrivée (selon la conséquence retenue).
- Selon la gravité, lui faire choisir un geste de réparation qui sera approuvé par l'animateur.

CONSÉQUENCES LOGIQUES 6

L'ENFANT EST IMPOLI AVEC UN ANIMATEUR OU UN AUTRE JEUNE.

- Avertissement pour que l'enfant s'excuse immédiatement.
- Lui laisser un moment de réflexion pour se calmer.
- Lui faire choisir un geste de réparation au retour qui devra être approuvé par l'animateur.

CONSÉQUENCES LOGIQUES 7

L'ENFANT NE VEUT PAS RENTRER OU ÉTIRE LE TEMPS VOLONTAIREMENT.

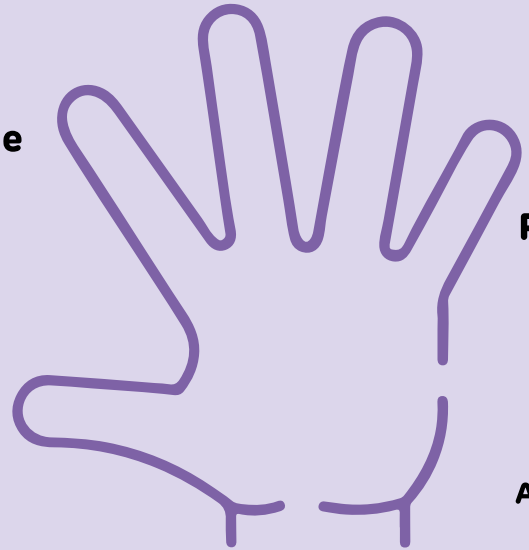
- Avertissement en nommant la conséquence qui sera donnée.
- L'enfant perd la même période de temps que son retard pour la prochaine occasion ou activité.
- Si la situation est récurrente, lui faire choisir un geste de réparation qui devra être approuvé par l'animateur.

PROGRESSION DES CONSÉQUENCES LOGIQUES

Avertissement 3
Sans colère, j'annonce la conséquence (dernière chance).

Avertissement 2
Sans colère, mais ferme (ordre).

Avertissement 1
Léger et bienveillant.



4
Conséquence à appliquer.

5
Retour avec l'enfant. On passe à autre chose.

Inspiration :
Alexandre Lavoie (Kazooie), formateur DAFA

GESTES RÉPARATEURS - EXEMPLES

Dans tous les cas, il est important que ce soit l'enfant qui répare son geste (ex : ramasse ce qu'il a lancé, nettoie son dégât, replace les objets déplacés, etc.). Ensuite, utiliser l'une des suggestions suivantes de gestes réparateurs en fonction de l'âge et de la situation.

4-7 ANS

- Partager un jouet ou un objet préféré avec l'autre enfant.
- Aider un ami ou son animateur.
- Faire un joli dessin pour l'autre.
- Offrir de jouer ensemble à un jeu que l'autre enfant aime.

8-12 ANS

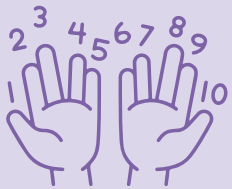
- Écrire une lettre d'excuses expliquant pourquoi il est désolé.
- Proposer de faire quelque chose de gentil pour l'autre enfant, comme l'aider dans une tâche.
- Travailler ensemble pour trouver une solution au problème et écrire un contrat de paix.
- Organiser une activité amusante pour l'autre enfant Ex : un jeu qu'il aime ou une petite surprise.
- S'entraider dans un projet/bricolage en commun.

MOYENS POUR REVENIR AU CALME 1/3 GÉNÉRAL

Ces moyens sont conçus pour être simples et faciles à mettre en place, aidant les enfants à gérer différentes situations et à retrouver leur calme.

Respirer, penser à quelque chose d'agréable.

Compter jusqu'à 10.



Aller dans le coin calme (tente, coin aménagé, ...).

Nommer ses sentiments.

Dessiner ou écrire.

Aller boire de l'eau.

Pleurer.

Utiliser une balle anti-stress.

Chercher visuellement un maximum d'objets de ta couleur préférée.

MOYENS POUR REVENIR AU CALME 2/3 COLÈRE

Dire ce que tu ressens à un adulte de confiance.

Serrer une peluche ou un objet réconfortant.

Faire un dessin de ce que tu ressens.

Fermer les yeux et imaginer un endroit paisible qui te fait du bien.

Aller dans un coin tranquille ou dans un espace calme déjà mis en place.

MOYENS POUR REVENIR AU CALME 3/3 SUREXCITÉ

Sauter sur place comme un kangourou.

Faire des mouvements d'étirements. Ex : flexions avant.

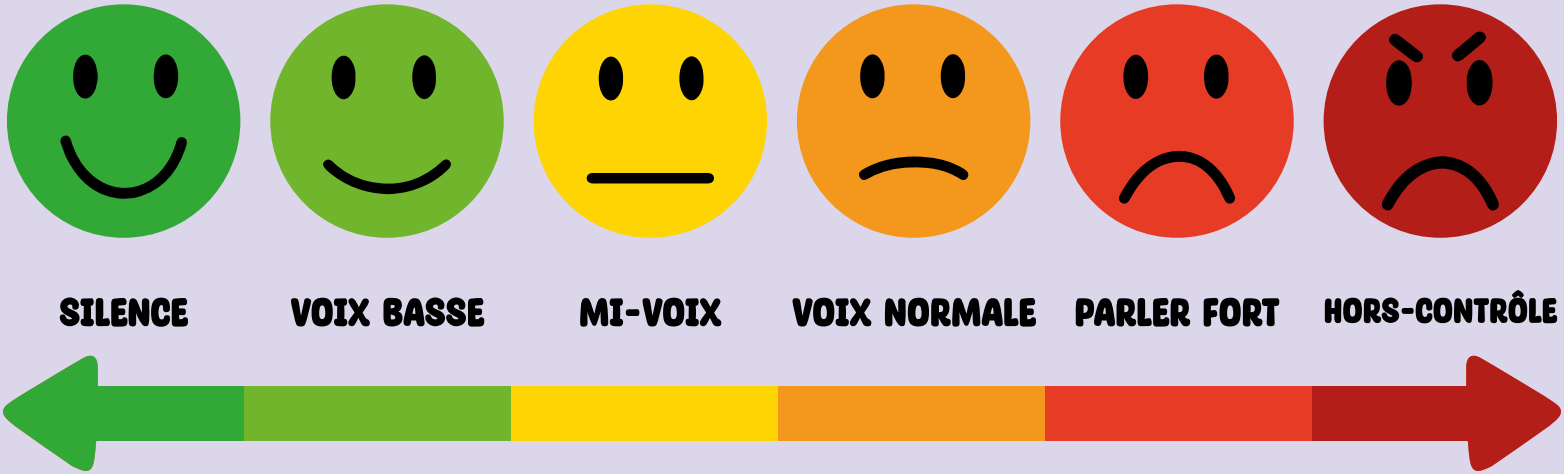
Dire un virelangue rapidement. Ex : ballon, panier, piano.

Fermer les yeux et écouter les sons autour de soi.

Serrer puis relâcher les poings lentement, en bougeant les doigts.

OUTILS
ÉCHELLE DU VOLUME DE LA VOIX

Explique cette échelle aux enfants lors d'un moment calme. Donne des exemples de situations du quotidien et identifie le niveau de voix attendu. Ensuite, l'échelle pourra être utilisée lors des situations où la voix utilisée est non adaptée au contexte.



SÉQUENCE COLLATION

ANNONCE

Informer les enfants qu'il est l'heure de la collation.

LAVAGE DES MAINS

Diriger les enfants vers les stations de lavage des mains.

DISTRIBUTION*

Distribuer les collations aux enfants ou leur dire d'aller chercher leur collation.

*En considérant les allergènes

TEMPS DE COLLATION

Accorder un temps précis pour manger la collation (ex : 10 minutes).

NETTOYAGE

S'assurer que les enfants jettent leurs déchets et nettoient leur espace.

SÉQUENCE
CRÈME SOLAIRE

ANNONCE

Informer les enfants qu'il est temps de mettre de la crème solaire.

DISTRIBUTION

Faire sortir la crème solaire. Adopter la politique en vigueur pour ceux qui n'en ont pas.

APPLICATION

Aider les plus jeunes à appliquer la crème solaire. Insister sur les zones importantes (visage, bras, cou, jambes).

VÉRIFICATION

Vérifier que tous les enfants ont bien appliqué la crème solaire.

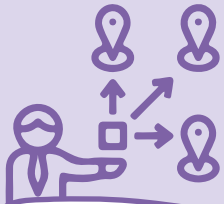
RÉVISION

Répéter le processus toutes les 2 heures ou selon les besoins et la météo.

SÉQUENCE CHASSE-MOUSTIQUES

ANNONCE

Informer les enfants qu'il est temps d'appliquer le chasse-moustiques.



DISTRIBUTION

Faire sortir le chasse-moustiques. Adopter la politique en vigueur pour ceux qui n'en ont pas.

APPLICATION*

Aider les plus jeunes à appliquer le produit.

*Si possible, aller à l'extérieur pour l'application.

VÉRIFICATION

Vérifier que tous les enfants ont bien appliqué le chasse-moustiques.

RÉVISION

Répéter le processus toutes les 2-3 heures ou selon les besoins.

SÉQUENCE
ALLER AUX TOILETTES

ANNONCE

Informer les enfants qu'il est temps d'aller aux toilettes.

REGROUPEMENT

Rassembler les enfants et « prioriser » les envies (ceux qui ont envie y vont).

SUPERVISION

Diriger les enfants vers les toilettes en considérant les installations en place (dyade, petits groupes, tout le groupe). Veiller à encadrer les autres jeunes.

LAVAGE DES MAINS

S'assurer que tous les enfants se sont lavé les mains après être allés aux toilettes.

RETOUR AUX ACTIVITÉS

Regrouper les enfants et retourner aux activités.

SÉQUENCE
PARTIR EN RANDONNÉE

ANNONCE

Informer les enfants que l'on part en randonnée.

Au besoin : Utiliser d'autres séquences pour être prêts à partir (ex : aller aux toilettes, appliquer de la crème solaire).

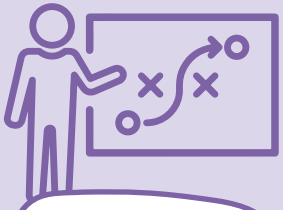
LISTE DE VÉRIFICATION

- ☐ eau
- ☐ chapeau
- ☐ crème solaire
- ☐ chasse-moustiques
- ☐ chaussures appropriées

Au besoin (animateur) : trousse de premiers soins.

SUPERVISION

Vérifier que chaque enfant a les éléments nécessaires dans un petit sac facile à transporter.



DERNIÈRES INSTRUCTIONS

Donner les consignes de sécurité et les instructions pour la randonnée.

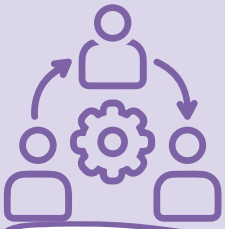
COMPTAGE ET DÉPART

Compter les enfants et partir en s'assurant que les consignes sont respectées. Recompter les jeunes en cours de randonnée.

SÉQUENCE
PARTIR AUX JEUX D'EAU

ANNONCE

Informer les enfants qu'il est temps de se préparer pour aller aux jeux d'eau.



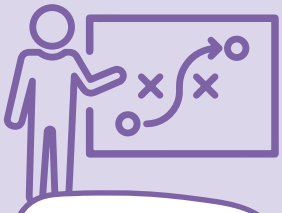
SUPERVISION

Définir et expliquer le fonctionnement pour que chaque enfant enfile son maillot. Jeux en cercle pour ceux qui attendent.

LISTE DE VÉRIFICATION

- ☐ maillot
- ☐ serviette
- ☐ crème solaire
- ☐ eau

Au besoin (animateur) : trousse de premiers soins.



DERNIÈRES INSTRUCTIONS

Donner les consignes de sécurité et les instructions pour les jeux d'eau.

COMPTAGE ET DÉPART

Compter les enfants et jouer en s'assurant que les consignes soient respectées.