

**Modules obligatoires**  
**Généraux pour le Badge de Bois**  
**et le nœud Cabestan violet**

- MVT – 0001** Structure et organisation du Mouvement scout
- MVT – 0002** Principes fondamentaux du scoutisme
- MVT – 0003** Programme des jeunes (Méthodologie)
- MVT – 0005** Adultes dans le scoutisme
- ANI – 0015** Les principes d'une communication efficace
- ANI – 0016** Le travail d'équipe
- GES – 0001** Attitudes et éthique de l'animateur et du gestionnaire
- GES – 0002** La sécurité, la prévention et la gestion des risques

**Modules obligatoires et spécifiques pour l'obtention du**  
**Badge de Bois**

- ANI – 0001** Pédagogie des 7-8 ans Garçons
- ANI – 0002** Pédagogie des 7-8 ans Filles
- ANI – 0003** Pédagogie des 9-11 ans Garçons
- ANI – 0004** Pédagogie des 9-11 ans Filles
- ANI – 0005** Pédagogie des 11-14 ans Garçons
- ANI – 0006** Pédagogie des 11-14 ans Filles
- ANI – 0007** Pédagogie des 14-17 ans
- ANI – 0008** Pédagogie des 18-25 ans
- ANI – 0009** Stage pratique en animation
- ANI – 0010** Créer et intervenir dans un groupe
- ANI – 0011** **Les intentions de l'animation**
- ANI – 0012** Réaliser et évaluer son animation
- ANI – 0013** Les thématiques
- ANI – 0014** Les rassemblements, les jeux et les chants
- ANI – 0015** Les principes d'une communication efficace
- ANI – 0016** Le travail d'équipe
- ANI – 0017** Pédagogie des techniques
- ANI – 0018** Méthodes et principes d'animation
- ANI – 0019** Activités animatives
- ANI – 0020** Camps et sorties
- MVT – 0004** Le monde du loisir
- MVT – 0006** Symboles et traditions
- GES – 0003** Les aspects légaux de la fonction d'animateur
- CPC – 0001** Les besoins et les caractéristiques des enfants et adolescents
- CPC – 0002** **Les enfants sont tous pareils dans leurs différences**
- CPC – 0003** Saines habitudes de vie et développement psychomoteur

**1 parmi les  
8 modules**

*30 modules requis pour obtenir un Badge de Bois,  
dont 5 optionnels*

**Modules obligatoires et spécifiques pour l'obtention du**  
**nœud de Cabestan violet**

- GES – 0004** Pouvoirs, rôles et responsabilités des administrateurs
- GES – 0005** Gestion des ressources adultes
- GES – 0006** Animation de réunions et procédures d'assemblée
- GES – 0007** Structure juridique et règlements généraux
- GES – 0008** Planification stratégique
- GES – 0009** Gestion des conflits
- GES – 0010** Bien s'outiller pour communiquer
- GES – 0011** Comment lire les états financiers d'un organisme
- GES – 0012** Planification financière – outils pour la gestion
- GES – 0013** Gestion d'un groupe et d'un district scout
- GES – 0014** Le financement des organismes à but non lucratif
- GES – 0015** Le marketing pour les organismes à but non lucratif
- GES – 0016** Recrutement et sélection des bénévoles
- GES – 0017** Motivation et encadrement des bénévoles
- GES – 0018** Stage pratique en gestion

*27 modules requis pour obtenir un Nœud de Cabestan violet,  
dont 4 optionnels*



## **CAHIER DU PARTICIPANT**

### **ANI-0011 Les intentions de l'animation**

### **Module de la série DAFA**



**Janvier 2012**

[www.scoutsducanada.ca](http://www.scoutsducanada.ca)

## Modules optionnels

<b>CPC – 0004</b>	Accueil et intégration de jeunes handicapés
<b>CPC – 0005</b>	Éduquer aujourd'hui
<b>CPC – 0006</b>	Jeunes en difficulté
<b>GES – 0019</b>	Organisation d'un rassemblement
<b>GES – 0020</b>	Matériel et équipement
<b>GES – 0021</b>	Publier un périodique scout
<b>MVT – 0007</b>	Coéducation enfants (7-11 ans)
<b>MVT – 0008</b>	Coéducation adolescents
<b>MVT – 0009</b>	Développement spirituel
<b>MVT – 0010</b>	Agent de développement spirituel
<b>MVT – 0011</b>	Histoire du Mouvement scout
<b>MVT – 0012</b>	Scoutisme international
<b>MVT – 0013</b>	Scoutisme et environnement
<b>MVT – 0014</b>	Scoutisme et parents
<b>MVT – 0015</b>	Recrutement et accueil des jeunes
<b>TEC – 0001</b>	Camping d'été
<b>TEC – 0002</b>	Activité d'hiver
<b>TEC – 0003</b>	Camping d'hiver léger
<b>TEC – 0004</b>	Camping d'hiver lourd
<b>TEC – 0005</b>	Secourisme
<b>TEC – 0006</b>	Orientation (carte, boussole et GPS)
<b>TEC – 0007</b>	Communication JSLO/JOTI
<b>TEC – 0008</b>	Nature : Flore et faune
<b>TEC – 0009</b>	Scoutisme marin

## Contenu du module

### Les intentions de l'animation

	Page
Préface	3
1. Connaître l'intention associée à l'activité	5
2. Connaître le processus de programmation	7
3. Les stratégies d'animation	27
4. Pédagogie	37
5. Évaluation formative du module	37
6. Références	38
7. Remerciements	39

**Note :** Pour alléger le texte et en faciliter la lecture, le genre masculin des noms de postes ou de fonctions inclut les genres féminin et masculin.

#### Avertissement

Les documents de l'Association des Scouts du Canada concernant le Programme national de formation sont destinés à la formation des jeunes et des adultes de l'Association. Bien qu'ils fassent référence à des politiques et à des règlements de l'Organisation mondiale du Mouvement scout et de l'Association des Scouts du Canada, **ils ne remplacent pas ces politiques et règlements officiels et ne sauraient être interprétés comme tels.**

Ce module de formation scout a été conçu à l'usage des membres, jeunes et adultes, de l'Association des Scouts du Canada engagés dans un processus de formation structuré.

Il peut être reproduit à des fins de formation ou de documentation pourvu que la source soit mentionnée.

©2011, Association des Scouts du Canada

## Où s'inscrit ce module dans les parcours de formation ?

Le module **ANI – 0011 / Les intentions de l'animation** s'inscrit à l'étape 2, dans le parcours de formation des animateurs. C'est un module obligatoire pour obtenir son nœud de Gilwell dans le parcours de formation menant au Badge de Bois. Ce module peut être utilisé comme module optionnel dans le cadre du parcours de formation en gestion. **Ce module est un des 14 modules de la série du DAFA. Dans les documents du CQL, il est la rencontre # 6 du module 3.1 (les techniques d'animation). Des éléments de son contenu se retrouveront dans l'examen théorique DAFA.**

### Objectif général

- **Saisir l'importance d'intégrer les saines habitudes de vie à sa réalité d'animation et découvrir des moyens faciles pour y arriver.**

### Objectifs particuliers

1. **Permettre à l'apprenant de décrire le lien entre la mission de son l'organisation et les activités ;**
2. **Permettre à l'apprenant de choisir les catégories d'activités en fonction des caractéristiques du groupe et de la courbe d'animation ;**
3. **Permettre à l'apprenant de formuler pour chacune de ses activités l'objectif à atteindre ;**
4. **Permettre à l'apprenant de reconnaître l'utilité de l'évaluation et appliquer les principes à ses propres actions ;**
5. **Permettre à l'apprenant d'élaborer une stratégie d'animation adéquate selon les objectifs formulés au départ ;**
6. **Permettre à l'apprenant de comprendre comment les intentions de l'animation constituent un aspect essentiel pour le succès de notre rôle en animation dans le scoutisme.**

**Temps minimalement requis pour dispenser le module ANI – 0011 / Les intentions de l'animation (4 heures – 240 minutes)**

Pour livrer de manière interactive, dynamique et intéressante la totalité du contenu du module **ANI – 0011 / Les intentions de l'animation**, le formateur devra prévoir au moins 4 heures, soit 240 minutes. En bas de ce temps, il sera impossible au formateur de passer au travers de l'ensemble du contenu. **Ce temps est le temps minimum exigé par le Conseil québécois du loisir (CQL) afin que ce module de formation puisse être reconnu pour l'obtention du DAFA.**

Il n'est pas nécessaire de donner le module en une seule séance, bien que cela soit davantage opportun pour faciliter la compréhension des apprenants. Si cela est nécessaire dans le cadre de l'organisation de la formation, le formateur peut fractionner en plusieurs rencontres la transmission de l'information.

L'Association des Scouts du Canada et le CQL pourraient remettre en question la validité de la réussite du module pour un apprenant si, après vérification, nous considérons que le temps pris pour transmettre les informations contenues dans le guide du formateur n'est pas proportionnel à la matière qui doit être transmise selon le temps qui est prédéterminé.



### Préface destinée aux apprenants ANI - 0011 / Les intentions de l'animation

Ce **cahier du participant** est le document de base et de référence destiné aux personnes qui suivent le module **ANI-0011 / Les intentions de l'animation** dans le Cadre du Programme national de formation de l'Association des Scouts du Canada.

Ce module est un des 14 modules de la série du DAFA. Dans les documents du Conseil québécois du loisir (CQL), il est la rencontre # 6 du module 3.1 (Les techniques d'animation). Des éléments de son contenu se retrouveront dans l'examen théorique DAFA. Pour que ce module puisse compter dans le cadre du DAFA, le formateur, à moins qu'il soit lui-même Cadre formateur DAFA, devra s'assurer qu'un Cadre formateur DAFA soit en mesure de reconnaître, auprès du CQL, la réussite du module par les participants, selon les balises et les paramètres émis par l'organisme.

Comme participant à cette formation, vous n'êtes pas tenue de le faire dans une démanche DAFA. Toutefois, si vous participez à cette formation avec l'objectif d'obtenir votre diplôme du DAFA et votre épinglette, selon les balises du Programme DAFA, vous devrez suivre les 14 modules théoriques du DAFA, réussir un examen théorique concernant les 14 modules rattachés au DAFA et réussir votre stage pratique à l'intérieur d'une période de 18 mois.

Ce cahier de l'apprenant, comme tous les autres, pour chacun des modules du Programme national de formation de l'Association des Scouts du Canada, contient dans l'ordre présenté, les éléments suivants :

- Où s'inscrit le module dans les parcours de formation de l'Association;
- L'objectif général du module;
- Les objectifs particuliers du module;
- Le temps requis pour dispenser le module;
- Le contenu du module;
- Les pédagogies complémentaires proposées;
- L'évaluation formative du module;
- Les références.

Pour chaque module de formation du Programme national de formation de l'Association des Scouts du Canada, il y a un cahier du participant. Dans ces cahiers vous y trouverez les principaux concepts clés que vous devez retenir.

**Étant donné que ce module fait partie de la série des 14 du DAFA, pour respecter les balises du programme DAFA, si vous suivez ce module en espérant obtenir votre diplôme DAFA et votre épinglette, le formateur devra également vous remettre le cahier du participant provenant du CQL. Il pourra vous le remettre en format papier ou électronique, par exemple sur un CD ou une clé USB. Il est possible aussi que le formateur vous propose, une fois votre inscription faite sur le site Web du CQL, de télécharger le module à partir du site Web du CQL.**



## ANI - 0011 / Les intentions de l'animation

Chaque page des cahiers des participants est divisée en 2 colonnes. Celle de gauche contient les éléments clés issus des guides des formateurs et la colonne de droite contient des lignes afin que les apprenants puissent bonifier leurs cahiers de leurs propres notes, à même les explications que fourniront les formateurs lors des sessions de formation.

La matière contenue dans les cahiers des apprenants, qui sont rattachés aux modules du DAFA, doit être considérée comme la matière qui est sujette à l'examen théorique du DAFA. **Ce sont les éléments qui sont surlignés en gris.** Ainsi, toutes les réponses relatives aux questions de l'examen théorique du DAFA se retrouvent dans 14 des 16 modules de l'étape 2 du parcours de formation en animation de l'Association des Scouts du Canada,

L'Association des Scouts du Canada, espère que vous apprécierez la qualité du contenu et des formateurs qui vous dispenseront le module **ANI-0011 / Les intentions de l'animation** de manière à ce que vous puissiez acquérir les connaissances nécessaires afin de mieux assumer vos responsabilités au sein de notre association. Lors des États généraux du scoutisme tenu en 2005 et 2006, tous ont convenu que la qualité de notre scoutisme passait, entre autres, par la qualité de nos sessions de formation et de nos adultes, en particulier des animateurs. Comme ce module s'inscrit spécifiquement dans le parcours de formation en animation (étape 2), au-delà des contenus de ce module, c'est surtout la manière d'animer les jeunes qui est un enjeu afin que ces derniers puissent trouver intéressante et pertinente leur adhésion au scoutisme. À titre d'animateur, vous devenez un acteur important afin de faire de notre Mouvement une organisation attirante pour les jeunes. Nul doute qu'à titre d'animateur vous devenez un modèle sur qui bon nombre de jeunes vont se référer.

D'avance l'Association des Scouts du Canada, vous remercie de votre dévouement et d'être à la hauteur de ce que nous attendons d'un animateur en offrant de manière dynamique, enjoué et avec passion, un service de qualité à tous les jeunes qui vous côtoieront.

Bonne formation.



# 1. Connaître l'intention associée à l'activité

## 1.1 Description d'un programme de loisir

On confond habituellement programme et programmation. Un programme de loisir est toujours constitué d'une programmation d'activités, mais il ne se limite pas à cette seule réalité. Outre les activités, on doit aussi considérer les équipements et le matériel nécessaire, les différents services disponibles (repas, infirmerie, etc.), le personnel requis et le budget dont on dispose. L'équipe d'encadrement du programme d'animation a donc la responsabilité d'optimiser les différentes ressources mises à sa disposition afin d'offrir un programme de loisir qui atteint les buts et objectifs de l'organisation pour une catégorie de participants donnée.

Un programme de loisir n'est donc pas un ramassis pêle-mêle d'activités mises ensemble. Il s'agit d'une sérieuse planification des ressources disponibles intégrée aux activités sélectionnées en fonction des participants et d'un lien logique (une thématique par exemple), et organisée de telle sorte qu'elle répond à la philosophie d'intervention de l'organisation ainsi qu'aux besoins des personnes et des groupes qu'elle tend à rejoindre.

Dans le cadre du scoutisme, la programmation d'activités est un élément clé lors de la planification des camps notamment.

Il faut réfléchir à tous les aspects logistiques de manière à prévoir le mieux possible toutes les situations et faire en sorte que le camp soit un succès.

Le même processus de programmation d'activités peut s'appliquer également au niveau de l'élaboration d'une année au sein d'une unité en particulier.

Même la planification d'une simple réunion fait appel à ce processus.

Les activités proposées dans le cadre des réunions devraient être signifiantes pour les jeunes du mouvement scout.

Horizontal lines for notes on the right side of the page.



## 1.2 La programmation par objectifs

Le travail de programmation en loisir est, dans plusieurs cas, un processus cyclique. Une fois qu'une programmation a été mise en place, elle peut se répéter sans cesse dans un cycle saisonnier. Pour bien comprendre le principe, on a qu'à penser au cycle de programmation d'une station de télévision. Les émissions se présentent habituellement dans un cycle de programmation d'hiver, d'été et d'automne. Une mise en garde mérite toutefois d'être faite.

Même s'il peut sembler facile de laisser aller les choses de cette manière (sans en modifier le contenu), il est de loin préférable d'y apporter une attention particulière de manière constante. Ainsi, de cette façon, il sera possible de raffiner la programmation, d'y introduire de nouvelles idées ou des mises à jour afin d'en conserver une saveur plus actuelle.

Certes, le programme scout comporte son lot d'activités récurrentes qui doivent être vécues chaque année (accueil des jeunes, promesse, progression, etc.), mais l'on devrait toujours chercher à renouveler nos façons de faire vivre ces activités aux jeunes. Quand on interroge des jeunes qui quittent le mouvement sur les raisons de leur départ, beaucoup répondent que le caractère répétitif des activités devient ennuyeux à la longue.

Le processus de programmation que nous détaillerons ici nous permettra de comprendre quelle peut être la contribution de l'animateur dans l'actualisation de celle-ci. Dans certains cas, l'animateur pourra être appelé à se joindre à une équipe d'animation déjà constituée et où tout ce travail aura déjà été réalisé. Il est alors de la responsabilité de ce dernier de s'appropriier personnellement les intentions générales de la programmation ainsi que de chacune des activités dont il aura la responsabilité. Toutes les personnes à l'animation ainsi que les gestionnaires et les employés ont le devoir de travailler dans le même sens.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## 2. Connaître le processus de programmation

Le processus de programmation est une suite d'étapes logiques qui assure à l'animateur une préparation efficiente, efficace et fiable. Il comprend cinq grandes étapes :

- Étape 1 : Comprendre et s'approprier la mission
- Étape 2 : Établir les objectifs
- Étape 3 : Préparer et planifier l'activité
- Étape 4 : Réaliser l'activité
- Étape 5 : Évaluer l'activité

### 2.1 Étape 1 : Comprendre et s'approprier la mission

Pour être efficace, l'animateur doit bien comprendre la mission de son organisation, la philosophie d'intervention, les grandes intentions qui encadrent l'offre de service.

En ce sens, tout adulte qui œuvre dans le Mouvement scout, devrait connaître la mission de l'Association, c'est à dire le pourquoi de notre action. Celle-ci s'arrime à la grande mission du scoutisme. Les actions des gestionnaires et des animateurs prennent tous leurs sens lorsqu'elles s'arriment à la mission.

Quelle est donc la grande mission du scoutisme? Le scoutisme a pour mission, en partant de valeurs énoncées dans la Promesse et la Loi scoutes, de contribuer à l'éducation des jeunes afin de participer à la construction d'un monde meilleur peuplé de personnes épanouies, prêtes à jouer un rôle constructif dans la société.

La mission de l'Association des scouts du Canada est la suivante :

Selon les lois et principes du mouvement scout, la mission de l'Association des Scouts du Canada est de promouvoir et de soutenir le développement intégral des jeunes canadiens francophones afin qu'ils atteignent leur plein potentiel comme individus, comme membres de leurs communautés et comme citoyens qui jouent un rôle actif dans la société.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Cette mission s'appuie sur une vision :

- Être reconnue comme un organisme qui contribue activement au développement de la jeunesse au sein d'une société moderne, ouverte, multiculturelle ;
- Être considérée par les jeunes comme un choix séduisant d'activité de loisirs et d'épanouissement personnel et social ;
- Être une organisation en croissance ;
- Être une organisation qui fait preuve d'unité et de solidarité à travers ses composantes dans ses actions.

Le mouvement scout est un mouvement de jeunes à qui le programme scout est destiné, et pour lequel des adultes s'investissent afin de les encadrer.

Pour réaliser la mission de l'OMMS et celle de l'Association des Scouts du Canada (ASC), nous :

- Proposons aux jeunes d'adhérer dans un processus d'éducation non-formelle;
- Utilisons une méthode originale selon laquelle chaque jeune est le principal artisan de son propre développement pour devenir une personne autonome, solidaire, responsable et engagée;
- Aidons les jeunes à se développer un système de valeurs basé sur les principes spirituels, sociaux et personnels exprimés dans la Promesse et dans la Loi.

Revenir à la base, réfléchir à notre mission est un exercice primordial afin de répondre aux exigences de la jeunesse et d'atteindre les objectifs que l'Association des scouts du Canada s'est fixés.

Sur le site Web de l'Association vous trouverez le texte intégral de la mission avec sa vision et ses valeurs. De plus, vous trouverez dans le module **MVT-0002 / Principes fondamentaux du scoutisme**, les éléments nécessaires afin de mieux comprendre l'origine et les fondements de notre mission.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





Après avoir bien saisi le pourquoi de notre action en comprenant et en adhérant à la mission, le travail consiste à :

- Réaliser un portrait de la situation, des participants, du projet actuel, de l'activité ;
- Identifier des idées (remue-méninges) ;
- Identifier une cible commune (thématique souhaitée) ;
- Identifier des moyens (activités désirées) ;
- Choisir les idées les plus appropriées.

### 2.2 Étape 2 : Établir les objectifs

Le travail consiste ici à traduire les intentions de l'organisation et les besoins des participants en objectifs concrets, observables et mesurables.

En d'autres mots, pourquoi devrait-on faire cette activité? Il s'agit de :

- Décrire l'idée projetée (quoi, quand, où, pour qui, par qui, comment);
- Fixer l'objectif à atteindre (l'intention);
- Spécifier l'activité qui répond aux objectifs;
- Identifier les risques possibles (on fait quoi si...);
- Prévoir des solutions de rechange.

#### A. De quels objectifs parle-ton?

Les objectifs apparaissent à deux niveaux : l'objectif général et l'objectif spécifique. L'objectif général décrit l'intention vers laquelle l'animateur veut orienter son activité.

L'objectif spécifique permet de préciser comment le résultat attendu sera atteint par les participants. Ultimement, il permettra d'indiquer si le résultat prévu a été atteint.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### B. L'objectif général

Pour simplifier l'exercice d'identification des objectifs, nous proposons aux équipes d'animation de travailler en fonction de cinq catégories d'activités touchant aux intérêts en loisir de la personne. Il s'agit des catégories d'activités suivantes :

1. Physique;
2. Sociale;
3. Intellectuelle;
4. Expression et création;
5. Divertissement.

Il faut vraiment faire la différence entre des catégories d'activités et les champs de développement que le scoutisme inclut dans les activités. Une activité peut nous permettre d'atteindre différents champs de développement.

Ces champs de développements sont des incontournables et sont associés aux objectifs terminaux et intermédiaires du scoutisme.

Les 6 champs de développement du scoutisme sont :

- Physique;
- Sociale;
- Intellectuelle;
- Affectif;
- Spirituel;
- Moral (caractère)

C'est d'ailleurs un des éléments qui fait l'originalité de la proposition scoutie en comparaison avec d'autres types de mouvement ou d'activités s'adressant à la jeunesse. Le scoutisme s'intéresse au développement de tous les aspects de la personne. C'est ce que nous appelons le développement intégral de la personne.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### 1. Les activités physiques

Cette catégorie est composée d'un ensemble d'intérêts reliés à une gamme très variée d'activités. Cependant, les intérêts physiques ont un caractère spécifique, un dénominateur commun : le besoin de bouger, de faire de l'exercice physique.

Le jeu est le premier éducateur dans le scoutisme. Bien plus que pour le simple plaisir de bouger, le jeu remplit une fonction indispensable pour les apprentissages que feront les jeunes dans le Mouvement.

### 2. Les activités sociales

Dans presque toutes les activités des autres catégories, l'individu est en relation avec d'autres personnes. Chaque activité implique presque toujours des relations sociales.

La méthode scout implique nécessairement des contacts sociaux. Le jeune est en relation avec des adultes qui le guide, l'encadre, le conseille. Le jeune vit aussi dans une unité (grand groupe) et dans un petit groupe (avec des appellations différentes selon l'unité).

En grand ou petit groupe, le jeune interagit avec d'autres, forge des amitiés, répond à des façons de faire et respecte certains principes régissant la vie de groupe.

### 3. Les activités intellectuelles

Ces activités sont provoquées par une aspiration d'origine plus rationnelle, par un besoin de découverte du réel. Elles font naître la curiosité intellectuelle.

La progression proposée aux jeunes du Mouvement scout cherche à répondre à ce besoin de découverte du réel. En tentant d'obtenir des icônes, gibiers, labels ou badges de progression technique, le jeune expérimente des projets, cherche à se dépasser dans la réalisation de défis à sa mesure.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## ANI - 0011 / Les intentions de l'animation

### 4. Les activités d'expression et de création

Cette catégorie est constituée des activités liées au plaisir d'exploitation, de transformation de la nature et de création esthétique. Ces activités aboutissent à une réalisation, qui peut être naturelle ou bien fabriquée à l'aide d'outils, grâce à l'utilisation de certaines techniques.

La Méthode scout propose des activités et des techniques correspondant à ce type d'activités. Bricolages, expériences, techniques, fleurs rouges, bivouacs ne sont qu'une infime partie de la proposition faite aux jeunes et qui répond à cet objectif.

### 5. Les activités de divertissement (passives)

Les activités de divertissement représentent tout l'inventaire des activités possibles où les participants y sont passifs, par exemple : regarder un film, assister à un spectacle. Il s'agit là d'activités qui nécessitent peu d'implication de la part du participant.

Pour les animateurs et gestionnaires scouts, au-delà des attentes des clients, que nous appelons dans notre Association les membres, c'est toute notre approche et notre philosophie d'intervention qui doivent être mises en valeur par une méthode d'animation globale basée sur les objectifs terminaux du scoutisme et les différents éléments qui font de notre méthode quelque chose de global.

Il ne pourrait y avoir de scoutisme, dans le sens le plus noble du terme, sans la présence de tous les éléments mentionnés précédemment. Bien qu'ils ne soient pas tous vécus simultanément, c'est grâce à une panoplie d'activités diversifiées et une programmation globale qui nous permet de toucher à tous ces aspects.

Cet élément des différents champs de développement est traité dans les modules **MVT - 0003 / Programme des jeunes (méthodologie)** et **MVT - 0002 / Principes fondamentaux du scoutisme**.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**C. Fixer l'objectif à atteindre**

L'objectif général fixe donc l'intention de l'activité choisie et non l'inverse.

L'animateur verra à privilégier un seul objectif général.

L'intention alors clairement précisée facilitera le travail de l'animateur dans le développement qu'il apportera à sa stratégie d'animation.

Vous devez toutefois comprendre que les activités que vous proposerez à vos participants doivent correspondre à la philosophie d'intervention de l'organisme qui vous emploie.

Nos activités dans le scoutisme doivent refléter notre philosophie et nos orientations. Certaines pratiques chères au Mouvement scout sont discutables et doivent être reconsidérées avec discernement. Prenons la pratique des feux par exemple. Le feu est une technique enseignée aux jeunes dans le scoutisme. Il peut servir lors de l'enseignement de techniques de survie (pour se réchauffer, cuire nos aliments et se rendre visibles), mais il est aussi souvent un élément central de certaines activités (rassemblements, fleurs rouges, bivouacs, etc.). Considérant le caractère très polluant des feux de bois, le scoutisme doit s'adapter pour répondre aux impératifs de protection de l'environnement. Faudrait-il choisir alors de faire nos feux moins souvent?

Du même coup, vous devez vous préoccuper de répondre aux attentes de votre groupe.

Les déceptions des participants proviennent souvent du fait qu'ils ont l'impression de ne pas avoir reçu ce qu'on leur avait promis. Il est donc important d'accorder toute l'attention nécessaire à la préparation d'une programmation solide. En d'autres mots, le slogan de votre équipe de travail devrait être : dites ce que vous faites et faites ce que vous dites!

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## ANI - 0011 / Les intentions de l'animation

La présence de l'activité la plus simple doit pouvoir trouver son sens au sein de la programmation d'ensemble. Chacune des activités doit être en lien logique avec cette programmation. Deux questions doivent venir à l'esprit de l'animateur qui collabore à l'élaboration de la programmation :

- Pourquoi cette activité permet-elle de traduire les intentions de l'organisation?
- Comment cette activité rejoint-elle les besoins ou les intérêts des participants?

Cette façon de constituer la programmation assurera à l'équipe d'animation une offre d'activités beaucoup plus susceptible de coller aux attentes des participants qui ont choisi votre organisation pour vivre des expériences agréables et stimulantes.

### À retenir

- Les activités que vous proposerez à vos participants doivent correspondre à la philosophie d'intervention de l'organisme qui vous emploie;
- Vous devez vous préoccuper de répondre aux attentes de votre groupe;
- Il est donc important d'accorder toute l'attention nécessaire à la préparation d'une programmation solide;
- La présence de l'activité la plus simple doit pouvoir trouver son sens au sein de la programmation d'ensemble. Chacune des activités doit être en lien logique avec cette programmation. Deux questions doivent venir à l'esprit de l'animateur qui collabore à l'élaboration de la programmation :
  - Pourquoi cette activité permet-elle de traduire les intentions de l'organisation?
  - Comment cette activité rejoint-elle les besoins ou les intérêts des participants?
- Éviter les temps morts;
- Moins de discipline à faire.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





### L'originalité

La variété et la nouveauté que l'on apporte lors d'un choix d'activité amènent un plus grand intérêt de la part des participants. Il est primordial d'être innovateur, d'oser, de proposer des expériences nouvelles, la rétention des participants en est directement reliée.

Dans nos activités, même si nous avons des habitudes, des rituels, des routines qui s'y inscrivent inmanquablement, on devrait toujours chercher à apporter des éléments nouveaux afin de donner l'impression aux jeunes qu'ils ne revivent pas toujours les mêmes choses.

### Le décorum

Certains artifices simples ou accessoires qui ajouteront de la vie dans l'activité.

Une attention particulière doit être portée au décorum de certaines de nos activités ou cérémonies. L'effort que l'on consent à donner un caractère particulier à nos activités fait souvent en sorte que les jeunes conservent des souvenirs impérissables de certains moments de leur expérience dans le scoutisme (ex. : promesse, engagement, montée, etc.).

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



















### 2.5 Étape 5: L'évaluation

L'évaluation réfère à la mesure de l'efficacité et de l'efficience de l'activité autant que de la programmation de façon plus générale. L'évaluation permettra de vérifier l'impact de vos activités sur les participants. L'impact se traduit par l'atteinte de l'objectif de départ (votre intention). L'évaluation permet de poser un regard sur les effets que l'activité a produit sur les comportements et les relations sociales du groupe.

Généralement, l'évaluation se fait de deux façons : l'évaluation formative et l'évaluation sommative. L'évaluation formative se déroule sur une base continue pendant toute la durée de la programmation.

Quant à l'évaluation sommative, elle se tient à la fin de la programmation. Elle pose un regard final sur les conclusions de la saison, les impacts sur la clientèle et les façons de réaliser les activités.

Il ne faut pas oublier que l'évaluation est une partie intégrante et importante de la méthode scout. En effet, l'évaluation, c'est le « É » du VCPREÉF.

#### Rétroaction (feedback)

Le retour sur l'activité demeure le moment idéal pour les rétroactions (feedbacks) qui concernent l'activité. Cette rétroaction doit se faire à deux niveaux : avec les jeunes et ensuite entre les animateurs. Lorsque les animateurs feront le point entre eux, il sera important de tenir compte de ce que les jeunes auront apporté comme évaluation. Comme on dit, il faut en prendre et en laisser, mais en bout du compte, les jeunes ne sont-ils pas les meilleurs juges quand vient le temps de savoir si l'activité les a réellement interpellés.

#### Secrétaire

Le fait d'écrire permet de garder une trace tangible de l'activité. Les informations recueillies pourront nous servir pour une autre activité et aussi être une sorte de cahier de bord du vécu de l'unité. De plus, les écrits permettent aux animateurs absents lors d'une activité d'être informés du climat, des activités et des observations faites lors de leurs absences.





### Questions pour l'évaluation de l'activité

- L'objectif de l'activité a-t-il été atteint? Quels sont les faits observables qui permettent de dire si oui ou non l'objectif a été atteint?
- Le matériel et les lieux ont-ils facilité l'animation?
- L'équipe d'animation a-t-elle été à la hauteur?
- La durée de l'activité était-elle adéquate?
- Le rapport qualité/prix est-il satisfaisant?
- La stratégie d'animation utilisée a-t-elle facilité l'animation?
- Quel est le niveau de satisfaction des jeunes à l'égard de l'activité?
- Quel est le niveau de satisfaction des membres de l'équipe à l'égard de l'activité?
- Aurait-on pu faire mieux autrement?
- Quels sont les effets observés sur les comportements des jeunes du groupe? Les effets peuvent être très différents d'un jeune à l'autre.
- Quels sont les effets observés sur les relations sociales des jeunes du groupe?

*\* Cette partie a été écrite à partir des pages 68 à 75 du manuel Jeux nouveaux de groupe de Dale N. Lefeire, Édition le Souffle d'or, MQCF*



## ANI - 0011 / Les intentions de l'animation

### Étapes pour une activité réussie

<p><b>Préparer, planifier son activité</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bien comprendre son jeu : si on doit improviser, mieux vaut utiliser une activité déjà connue.</li> <li>Savoir les règles du jeu.</li> <li>Préparer des variantes.</li> <li>Vérifier la condition des lieux (propreté, bris, avant le début du jeu).</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>1</b></p>	<p><b>Regrouper les participants</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bien placer les participants.</li> <li>Bien se placer par rapport au groupe.</li> <li>Obtenir l'attention.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>2</b></p>	<p><b>Vendre son activité</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Être convaincu et convaincant.</li> <li>Utiliser le bon niveau de langage pour rejoindre les participants.</li> <li>Être bref, clair et précis.</li> <li>S'assurer d'avoir été compris.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>3</b></p>
<p><b>« Étaler » son activité</b></p>	<p><b>Lancer l'activité</b></p>	<p><b>Animer l'activité</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Présenter les consignes et les afficher près de l'activité.</li> <li>Mettre du décorum.</li> <li>Parler pour les yeux autant que pour les oreilles.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>4</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Faire une démonstration avec l'aide d'un des participants.</li> <li>Déterminer, attirer les différents rôles aux participants.</li> <li>Tester et vérifier le degré de compréhension des participants.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>5</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Arbitrer, orchestrer le jeu de façon claire et dynamique.</li> <li>Jouer avec les participants.</li> <li>Mettre du décorum.</li> <li>Soutenir le jeu avec le pointage, des variations, de nouveaux défis, etc.</li> <li>Encourager les participants.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>6</b></p>
<p><b>Faire évoluer l'activité</b></p>	<p><b>S'occuper des « à-côtés »</b></p>	<p><b>Terminer l'activité</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Apporter des modifications qui facilitent ou qui compliquent l'action</li> <li>Ajouter de l'équipement au besoin.</li> <li>Arrêter l'activité momentanément pour ajouter de nouvelles consignes</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>7</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Veiller à la sécurité des participants.</li> <li>Établir le rôle des participants éliminés; désigner un responsable qui reste avec eux pour établir une manière de les faire revenir dans le jeu.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>8</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Soutenir l'intérêt en annonçant à l'avance la fin du jeu; le faire lorsque le jeu est encore en force.</li> <li>Donner les résultats.</li> <li>Évaluer le degré de réussite du jeu et le comportement des participants.</li> <li>Récupérer et ranger le matériel et l'équipement.</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>9</b></p>



### 3. Les stratégies d'animation

Tout le reste de ce module est un résumé, des modules ANI - 0018 / Méthodes et principes d'animation et ANI - 0019 / Activités animatives. L'animateur qui voudra en savoir plus devra consulter ces deux modules. Toutefois, il n'en demeure pas moins que ce qui suit, bien que cela puisse paraître redondant, doit être bien compris et saisi par les animateurs scouts puisque les éléments évoqués sont au cœur de leur service d'animation.

Pour ceux qui ont déjà suivi ces modules, ce qui suit sera un excellent rappel de l'importance de la qualité de leur animation, tandis que pour les autres, ce module les préparera à suivre les deux modèles en lien avec celui-ci.

#### 3.1 Qu'est-ce que l'animation?

Il s'agit essentiellement de prendre conscience de son rôle et d'exiger de soi-même une certaine rigueur et un certain professionnalisme. Dans un premier temps, l'animateur vise le développement global de la personne, c'est-à-dire les aspects physique, social, intellectuel et affectif. Il doit également favoriser une vie de groupe intense, véhiculer des valeurs humaines comme le partage, l'accueil, le respect des autres, du matériel, des lieux, etc. Le rôle d'animateur dépasse la simple image « d'amuseur des participants ». Ça ne veut surtout pas dire de ne pas avoir de plaisir, mais plutôt de fixer des balises qui permettent aussi à la personne d'apprendre et d'évoluer.

#### L'animation c'est donner de la vie

Cela signifie rendre les activités, les rassemblements et les jeux vivants.

#### L'animation c'est favoriser les interrelations

C'est aider les participants à communiquer entre eux et avec l'animateur;

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**L'animation c'est favoriser la participation de chaque personne**

Dans nos unités, on s'assurera donc qu'il y ait des activités pour tous les goûts. Nos activités doivent répondre aux goûts, intérêts, capacités et forces de tous nos jeunes. Dans nos unités, nous avons des jeunes qui aiment bouger et d'autres moins. Si nous préconisons uniquement des activités sportives, nous risquons de perdre les jeunes pour qui ce type d'activités plaît moins.

**3.2 Le rôle de l'animation**

Par ses différentes formes, l'animation incitera au mouvement, à l'entrain, à la participation.

L'animation doit être chaleureuse et dynamique afin de susciter les interrelations entre les participants de même qu'avec l'animateur. Elle doit être capable de s'adapter à tout changement et tout mouvement.

L'animation est essentielle et demeure l'outil privilégié de l'animateur.

L'ensemble de ces moyens constitue un environnement créé ou organisé par l'animateur pour une animation réussie.

**3.3 Les types d'activités**

- Les jeux;
- Les mimes;
- Les sketches;
- Les jeux-questionnaires;
- Les chants;
- Les chansons-thèmes;
- Les cris d'équipe et de ralliement;
- Les slogans, les bans;
- Les dialogues;
- Les histoires;
- Les danses;
- Les thèmes;
- Le jeu théâtral.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



3.4 Les moyens techniques pour améliorer l'activité

- Des effets audiovisuels;
- Des signes distinctifs;
- Des décors;
- Un courrier;
- Des bruits;
- Un fan-club;
- Du maquillage;
- Une mascotte;
- Des costumes ;
- Des personnages invités;
- De l'éclairage;
- Des messages enregistrés;
- Des affiches;
- Des mots de passe;
- De la musique;
- Des décomptes;
- Des gadgets;
- Des effets de surprise;
- De l'humour;
- Du suspense;
- Des intrigues;
- Des prétextes;
- Des mystères.

**À retenir**

Un bon animateur saura utiliser des techniques d'animation variées et adaptées aux besoins du groupe. Soyez créatifs, c'est le secret du succès en animation!

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



3.5 Mise au point de la stratégie d'animation

Après l'étape qui consiste à choisir et à établir les objectifs de nos activités, l'animateur doit concevoir sa stratégie d'animation. Le travail consiste à visualiser (et consigner par écrit dans le meilleur des cas) la manière dont il serait souhaitable de réaliser l'activité, de façon à s'assurer de rejoindre l'objectif préalablement défini.

Se préparer, ce n'est pas que de mettre sur papier les activités à faire. Il faut aussi penser à nos façons de faire vivre les activités, aux moyens à prendre pour que les jeunes apprennent et aient du plaisir à vivre ce que le scoutisme leur propose. À cet égard, les animateurs devraient toujours avoir en tête les objectifs intermédiaires qui sont rattachés à la branche dans laquelle ils animent. On n'y échappe pas, il faut toujours que nos activités puissent permettre d'atteindre notre mission avec tous les éléments qui sont propres au scoutisme. C'est ce qui fait que notre offre de service aux jeunes est unique et devrait les interpeller. Le module MVT - 0002 / Principes fondamentaux du scoutisme traite spécifiquement de ce qui caractérise le scoutisme en expliquant bien notre approche et notre méthode.

3.6 L'équilibre de la programmation

Soyez original et variez le menu. Une programmation équilibrée et réussie tient compte d'une foule de petits détails. L'animateur compétent cherchera l'équilibre sur l'ensemble d'une semaine, d'un été, à l'intérieur d'une réunion scoute, d'un camp d'été, d'une année scoute.

3.6.1 Variété selon la catégorie d'activité.

Deux activités physiques consécutives peuvent essouffler les participants et leur faire perdre leur intérêt.

Rappelez-vous que notre guide de programmation propose cinq grandes catégories d'activités qui s'appuient sur les intérêts de la personne en loisir, à savoir : physique, sociale, intellectuelle, expression et création ainsi que divertissement. Comme vu précédemment, le scoutisme comporte également les champs de développement spirituel, affectif et moral (caractère).

Series of horizontal lines for notes.



# ANI - 0011 / Les intentions de l'animation

Dans sa préparation, l'animateur doit considérer les caractéristiques générales de son groupe et il doit également tenir compte du caractère unique de chaque participant. Le programme d'activités doit être varié afin de satisfaire chacun d'eux.

L'animateur qui possède des connaissances et des habiletés particulières aimerait probablement partager sa passion (par exemple : illustration de bande dessinée, initiation à un sport, chorégraphie de danse) avec les participants de son groupe. Un animateur passionné peut certainement devenir un animateur qui suscitera l'intérêt. Attention cependant au risque d'imposer ses propres choix au groupe! L'animateur n'est pas un jeune parmi les jeunes. Les activités proposées ne lui sont pas d'abord destinées, elles le sont pour les jeunes.

## 3.6.2 Variété des activités en fonction des participants

Toutes les activités de la programmation doivent être pensées et organisées pour les participants. Très souvent, les meilleures idées d'activités naissent des discussions avec les participants eux-mêmes.

Notre fondateur, Baden-Powell, avait un mot d'ordre qu'il appliquait très souvent... Le fameux « Ask the boys! » que l'on pourrait traduire par demander aux jeunes ce qu'ils pensent, aiment et désirent. N'est-ce pas là le moyen le plus simple et efficace de répondre aux attentes des jeunes?

On comprendra, comme l'indique le graphique concernant l'implication et la participation des jeunes dans la prise de décision, contenu dans le module **ANI-0018 / Méthodes et principes d'animation**, que, selon l'âge des jeunes, leur rôle peut être plus ou moins important quant vient le temps de déterminer les activités à vivre. Cette notion de choisir les activités dans notre VCPRÉF, correspondant aux lettres V et C pour Voulu et Choisi.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# ANI - 0011 / Les intentions de l'animation

### 3.6.3 Variété qui tient compte des rythmes et du temps

Les participants ont habituellement beaucoup d'énergie le matin. Ils aimeraient bouger dans les activités de la matinée. Par contre, si vous proposez une activité très intense juste avant le rassemblement du coucher, vous pourriez avoir de sérieux problèmes de discipline pour le retour au calme.

### 3.6.4 Variété dans la stratégie d'animation

Mettre une touche d'originalité crée des moments magiques dans un jeu répété maintes et maintes fois.

#### ▪ 3.7 Formes d'activités

L'équilibre vise un seul objectif, soit intéresser tous les participants. Il est souhaitable que lors du choix de l'activité, l'animateur tienne compte de plusieurs formes possibles d'activités.

#### 3.7.1 La forme compétitive

Activité qui met les participants en compétition entre eux.

#### 3.7.2 La forme itinérante

Activité offerte par les animateurs spécialisés qui visitent les groupes. Ici, c'est l'animateur qui se déplace vers les participants et non, comme c'est habituellement le cas, l'activité qui se transporte dans un lieu précis ou un local réservé à cet effet.

#### 3.7.3 La forme club

Activité qui favorise le sentiment d'appartenance. Cette forme convient mieux à la programmation établie sur une plus longue période. Les participants peuvent ainsi prendre une partie des responsabilités et des décisions reliées au déroulement d'un projet. Le scoutisme, par notre façon de faire, est de cette forme.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





### 3.7.4 L'événement spécial

Activité ou journée spéciale. L'intérêt de cette forme d'activité est que l'événement est une occasion unique. La préparation du camp d'été, un jam, un Moot, le JSLO-JOTI, sont tous des occasions qu'offre le scoutisme à titre d'événements spéciaux.

### 3.7.5 La forme classe

Activité répétitive qui se déroule en plusieurs séances. La forme classe est bien adaptée pour les activités d'apprentissage qui s'échelonnent sur une période plus longue. L'apprentissage du scoutisme d'hiver est un bel exemple.

### 3.7.6 La forme atelier ou conférence

Activité qui peut nécessiter un apprentissage, mais qui se réalise en une seule rencontre.

### 3.7.7 La forme libre

Activité qui permet aux participants d'utiliser le matériel mis à leur disposition pour réaliser une activité. L'heure de début et l'heure de fin sont connus, mais le déroulement de l'activité est contrôlé par les participants eux-mêmes.

## 3.8 Modes de réalisation d'une activité

Outre la catégorie et la forme de l'activité, il existe trois modes de réalisation.

### 3.8.1 Mode individuel

Activité individuelle ou en très petit groupe de 2 à 3 participants maximum. Il s'agit d'un mode où les activités se déroulent dans la sphère d'intimité de la personne. Il est possible de considérer, dans le mode individuel, la compagnie du « meilleur ami ». Pour les branches adolescentes (éclaireurs, pionniers et routier) cet élément est des plus importants parce qu'il dirige les jeunes vers l'autonomisation, le sens des responsabilités et un plus grand leadership.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



**3.8.2 Mode du petit groupe**

Activité qui se réalise en groupe de 3 à 10 participants.

Notre système d'équipe, dans chacune de nos branches, est spécifiquement destiné à cela. Déjà dans nos outils pédagogiques nous avons cette notion de petite équipe. De plus, ce mode convient particulièrement à l'enseignement technique puisqu'il permet à l'animateur de porter son attention à un groupe restreint et de travailler de façon plus soutenue avec les jeunes qui ont plus de difficulté.

**3.8.3 Mode du grand groupe**

Activité de masse. C'est le cas des rassemblements. On peut penser à des activités de groupe, des Moot, des jams, etc.

**À retenir**

Mots-clés à avoir en tête lorsque je fais une programmation équilibrée.

**OÙ?**

- À quel endroit vais-je jouer durant la journée (sûrement pas toujours à la même place)?
- Il est avantageux pour l'ambiance et le contrôle du groupe de changer d'endroit à chaque période.
- Il faut toujours s'assurer que l'espace utilisé pour jouer est sécuritaire.

**QUAND?**

- Est-ce que je vais jouer à tel jeu le matin, l'après-midi, juste avant le rassemblement ou après avoir mangé?
- Les activités les plus dynamiques devraient se dérouler le matin, quand la journée est encore fraîche. Les activités plus calmes et créatives devraient être programmées pour l'après-midi : bricolage, histoires, expression dramatique, etc. Celles-ci conviennent bien à la chaleur de cette période de la journée.
- Combien de temps m'est alloué pour la période que je vais passer à tel endroit?
- J'ai le temps pour combien d'activités?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## ANI - 0011 / Les intentions de l'animation

### **QUI?**

- Est-ce que mon groupe peut jouer à cela, est-ce adapté?

### **QUOI?**

- Quelles sont mes ressources pour l'activité prévue (matériel, personnes, achats, temps de préparation)?
- Le matériel doit être préparé avant le début de la journée (les participants n'apprécient pas les animateurs de style « perdu »).
- Est-ce que les participants éliminés vont avoir quelque chose à faire, est-ce qu'ils vont être éliminés longtemps?

### **COMMENT?**

- Est-ce que mon jeu suscite l'imagination, sort de l'ordinaire, fait changement, attire l'attention et l'intérêt des participants? Il ne s'agit pas d'en mettre partout tout le temps, mais de savoir doser.

### **OUPS!**

- Toujours prévoir plus d'un jeu, même si on pense ne pas y jouer. On ne sait jamais, au cas où!

### **À retenir**

- Le rôle de l'animateur face au jeu.
- L'animateur est un modèle que le jeune suivra dans tout.
- Jouer, jouer et jouer avec les participants.
- Un animateur ou un moniteur qui participe activement verra ses participants participer activement.
- Soutenir le jeu (arbitrer, s'occuper des éliminés, terminer le jeu).
- S'assurer de la sécurité avant, pendant et à la fin de l'activité (rappelez-vous que la majorité des accidents se produisent vers la fin alors que le niveau d'attention s'est relâché).
- Favoriser les échanges (esprit sportif) dans un jeu compétitif.
- L'animateur est un médiateur.
- Créer un bon climat de groupe tout en jouant.
- Renforcer les bons coups, les souligner, les encourager positivement.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

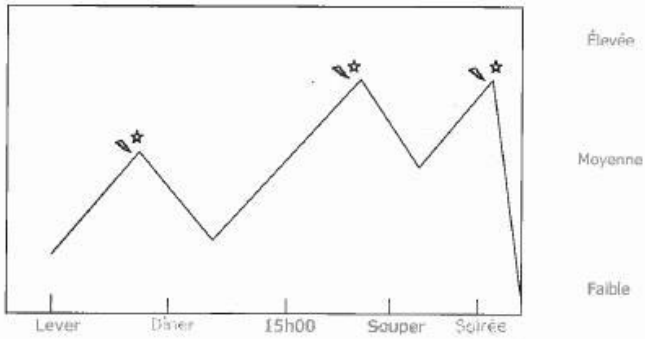
---

Doser l'intensité de l'animation dans le temps.

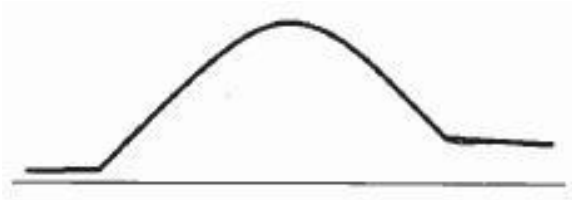
Il faut savoir établir une juste part des moments intenses et des moments plus calmes, afin de rendre l'animation plus intéressante et moins fatigante. Il est important de terminer le jeu au bon moment

Lors d'une activité, l'énergie et l'intérêt des participants changent.

### Intensité de l'énergie dans une journée



Il est important de spécifier que le retour au calme ne doit pas être à la même hauteur que le départ, mais bien un peu au-dessus comme ceci :




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### 4. Pédagogie

1. Pour l'ensemble du module, le formateur s'efforcera de faire des liens constants avec le vécu scout en demandant, notamment, aux participants de faire des corrélations entre le contenu du module qui est plus général pour le monde du loisir et la spécificité scout.
2. Le formateur viendra bonifier ses explications à l'aide des modules **ANI – 0008 / Méthodes et principes d'animation** et **ANI – 0019 / Activités animatives** qui traitent plus en profondeur de certains aspects animatifs. Il devra s'assurer que ses explications et sa présentation soient cohérentes avec le contenu de ces modules.
3. Donner des exemples concrets et précis, pour chaque groupe d'âge, qui permettent d'atteindre la mission du scoutisme et de respecter sa vision.
4. À partir d'une année scout, en s'inspirant de la mission du scoutisme, élaborer une programmation générale et donner par la suite, pour chacune des activités, des objectifs spécifiques en y insérant tous les champs de développement (6) rattachés au scoutisme. Faire l'exercice à partir de la réalité du terrain afin que l'exercice soit à la fois éducatif et pratique.
5. Dresser les différentes étapes d'une activité, de sa préparation à son évaluation en justifiant le pourquoi de celles-ci.
6. Énumérer des stratégies d'animation qui permettent, par leurs diversités, de maintenir l'intérêt des participants en utilisant différents stimuli.
7. Par un exercice pratique, demander à certains des apprenants d'animer quelques activités afin de faire ressortir le rôle de l'animateur lors des périodes d'activités formelles. Suite aux animations, faire un retour avec les participants pour mettre des principes et des mots sur ce que nous attendons d'un animateur lorsqu'il est responsable d'une activité.

### 5. Évaluation formative du module

À la fin de ce module, l'apprenant devrait connaître :

- Le processus de programmation
- Les stratégies d'animation
- L'application concrète du processus de programmation et des stratégies d'animation dans l'offre de service du scoutisme

À partir des questions d'examen du DAFA, le jeune ou l'adulte en apprentissage doit connaître les réponses aux questions qui suivent.

Il est à noter que toutes ces questions pourraient ne pas se retrouver dans l'examen théorique du DAFA destiné aux apprenants qui ont décidé de suivre ce module dans le cadre du DAFA.

Ces questions sont un outil qui permet au formateur de récapituler la formation donnée et mesurer la compréhension qu'ont les apprenants, et ce, peu importe s'ils assistent à la formation uniquement dans le cadre de leur formation scout ou s'ils y sont aussi afin d'obtenir leur Diplôme DAFA.



### 6. Références

DUMAZEDIER, J., RIPERT, A. (1966). *Loisir et culture*, Paris: Édition du Seuil.

LAMARRE, A., MORIER, J. (1989). *Le loisir avec intérêts*. Montréal: COGIP.

LEFEIRE, N *manuel Jeux nouveaux de groupe de Dale N. Lefeire*, Édition le Souffle d'or, MQCF.

TORKILDSEN, George. (2005). *Leisure and Recreation Management*. 5th edition. New-York: Routledge.



## ANI - 0011 / Les intentions de l'animation

### Programme de formation en animation, en loisir et en sport du Québec

#### DIPLÔME D'APTITUDE AUX FONCTIONS D'ANIMATEUR (DAFA)

##### Formation de base en animation en loisir et en sport

Le programme comprend une partie théorique de 33 heures et un stage de 35 heures

#### Organismes qui ont partagé des informations de leur programme de formation :

Association des camps du Québec  
Fédération québécoise de la montagne et de l'escalade  
Fédération québécoise des centres communautaires de loisir  
Fédération québécoise du scoutisme / Association des Scouts du Canada  
Fédération québécoise du sport étudiant  
Les Clubs 4-H du Québec  
Loisir Sport Montérégie  
Mouvement québécois des vacances familiales  
Québec en forme  
Unité régionale de loisir et de sport du Bas-St-Laurent  
Ville de Montréal  
Ville de Repentigny

#### Comité du contenu du programme

Association des camps du Québec, Caroline Element  
Association québécoise du loisir municipal, Isabelle Roy  
Fédération québécoise de la montagne et de l'escalade, Steve Castonguay  
Fédération québécoise des centres communautaires de loisir, Jocelyne Nadeau  
Fédération québécoise du scoutisme / Association des Scouts du Canada, Pierre Desmarceaux, Pierre Watier  
Les Clubs 4-H du Québec, Andrée Gignac  
Mouvement québécois des vacances familiales, Robert Rodrigue, Jean-Pascal Provost  
Regroupement des URLS, Sylvie Lacasse, Jean Marion  
Avec la collaboration de :  
Fédération québécoise du sport étudiant, Karine Tas  
Québec en forme, Steeve Ager Québec en forme

#### Comité de mise en œuvre

Association des camps du Québec, Sylvain Morin  
Association québécoise du loisir municipal, Sylviane DiFolco  
Fédération québécoise des centres communautaires de loisir, Pierre Vigeant  
Fédération québécoise du scoutisme / Association des Scouts du Canada, Pierre Desmarceaux  
Mouvement québécois des vacances familiales, Robert Rodrigue  
Regroupement des URLS, Sylvie Lacasse

#### Équipe nationale de formation du CQL

Association des camps du Québec, Caroline Element  
Fédération québécoise des centres communautaires de loisir, Jocelyne Nadeau  
Fédération québécoise du scoutisme / Association des Scouts du Canada, Pierre Desmarceaux  
Mouvement québécois des vacances familiales, Robert Rodrigue  
Avec la collaboration de :  
Fédération québécoise du sport étudiant, Karine Tas  
Québec en forme, Steeve Ager Québec en forme

#### Conseil québécois du loisir

Yves Beauregard, administrateur responsable  
Sonia Vaillancourt, coordonnatrice au développement  
Jocelyn Morier, rédaction de la première synthèse des programmes de formation des organismes partenaires

**Avec la participation financière du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport du Québec**