

# ATELIER DE FORMATION DES ACCOMPAGNATEURS DE JEUNES LEADERS ANIMATEURS DE JEUX

Montréal, 5 octobre 2011  
Centre sportif Jean-Rougeau

## Objectif

Offrir aux participants un ensemble de connaissances et d'outils pour les aider à former de jeunes leaders animateurs de jeux dans leur milieu.

## Durée

Capsule 1 : 2 heures  
Capsule 2 : 1 heure

## Clientèle

Les accompagnateurs des jeunes leaders animateurs de jeux.

## Installation et matériel nécessaire

- Classe (partie théorique) et gymnase ou cour d'école (partie pratique)
- Cahier des accompagnateurs de jeunes leaders animateurs de jeux
- Banque de jeux
- Matériel pour chacun des jeux qui seront animés par les participants

## Contenu

L'atelier de formation pour l'animation d'un jeu propose une démarche qui comprend deux capsules :

### CAPSULE 1 (2 heures) :

#### Préalable à l'organisation du jeu

- Connaître la fonction des animateurs (leaders et soutien) et connaître son partenaire (soutien)

#### Animer son jeu

- Regrouper les élèves
- Expliquer le jeu
- Former les équipes
- Commencer le jeu
- Animer le jeu

#### Évaluer son jeu

- Évaluer son animation
- Évaluer l'appréciation du jeu par les élèves

### CAPSULE 2 : 1 heure

#### ORGANISER SON JEU

- Présenter les grandes étapes à réaliser pour animer un jeu.
- Connaître le moment de son animation
- Savoir où se situe sa zone de jeu
- Connaître sa clientèle
- Doit être capable de lire un horaire
- Choisir son jeu

#### Planifier son jeu

- Connaître les caractéristiques de son jeu (leader et soutien)
- S'assurer de la disponibilité du matériel (soutien)
- S'assurer de la sécurité de sa zone de jeu (soutien)

#### Information supplémentaire

- Questionnaire préalable à la mise en place de jeunes leaders
- Aide-mémoire pour l'accompagnement des jeunes leaders

#### Conclusion et évaluation

Document réalisé par :

Diane Archambault (CSMB), Joanne Cyr (CSMB), Martyne Durocher (CSMB), Carole Carufel (CSOB), Marylène Goudreault (DSP), Marie-Hélène Guimont (CSDM), région de Montréal  
Inspiré du Guide *Ma cour : un monde de plaisir* 1 – Volet 4 : Animation de la cour d'école et jeunes leaders

# ATELIER DE FORMATION DES ACCOMPAGNATEURS DE JEUNES LEADERS ANIMATEURS DE JEUX

Montréal, 5 octobre 2011  
Centre sportif Jean-Rougeau

**Animatrices :** Diane Archambault, CSMB, Conseillère pédagogique en éducation physique et à la santé  
Carole Carufel, CSOB, Bénévole, conseillère cour d'école

Joanne Cyr, CSMB, Conseillère pédagogique au service de garde  
Martyne Durocher, CSMB, Conseillère pédagogique au service de garde  
Marylène Goudreault, DSP, Conseillère en promotion de la santé/Kino-Québec

## Plan de formation

### CAPSULE 1 : 2 HEURES

Thème	Durée	Éléments de contenu	Matériel à distribuer	Qui fait quoi
Accueil	8h30 à 8h45 (15 min)	<ul style="list-style-type: none"> <li>☑ Souhaiter la bienvenue, présenter les animateurs et exposer l'objectif et le contenu de l'atelier de formation. 5 minutes</li> <li>☑ Faire les 4 gestes du jeune leader</li> </ul>	Remettre les pochettes de la journée	Diane  Joanne
Qualités du jeune leader	8h45 à 8h55 (10 min)	<ul style="list-style-type: none"> <li>☑ Activité brise-glace : Faire un tour de table pour que les participants présentent leur partenaire au groupe après avoir réalisé le jeu du « Journaliste ». 10 minutes * Ce jeu permettra également de faire le pairage des équipes.</li> </ul>	Fiche 1 Jeu de carte adapté	Diane
Les deux rôles du jeune leader – animateur de jeu	8h55 à 9h (5 min)	<ul style="list-style-type: none"> <li>☑ Présenter les qualités d'un jeune leader et définir avec les participants leur signification.</li> <li>☑ Leur demander d'encercler sur la fiche deux qualités qu'ils possèdent et les montrer à son coéquipier.</li> </ul>	Fiche 2	Diane
		Présenter les deux rôles du jeune leader :	Fiche 2a	Carole
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animateur leader</li> <li>• Animateur soutien</li> </ul>		

# ATELIER DE FORMATION DES ACCOMPAGNATEURS DE JEUNES LEADERS

## ANIMATEURS DE JEU

Montréal, 5 octobre 2011  
Centre sportif Jean-Rougeau

Thème	Durée	Éléments de contenu	Matériel à distribuer	Qui fait quoi
Animer son jeu (1 h 30)	9h à 9h15 (15 min)	<p>À l'aide de la fiche 5, présenter brièvement les grandes étapes à réaliser pour animer un jeu.</p> <p>Expliquer la fiche 9 et la faire vivre au groupe. Pas une lecture, mais le faire vivre (geste et présentation des gestes).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Regrouper les élèves : démontrer des méthodes pour regrouper les élèves.</li> <li>Expliquer le jeu : exposer quelques principes de communication pour bien présenter un jeu, incluant la démonstration.</li> <li>Diviser le groupe : à l'aide de la fiche 9a, démontrer des façons simples, rapides et efficaces pour répartir le groupe lors de la formation d'équipes ou lors de l'attribution de rôles particuliers.</li> <li>Commencer le jeu : décrire comment un jeu commence. 10 minutes</li> </ul> <p>Animer son jeu : à l'aide de la fiche 10, expliquer les différentes tâches que l'animateur peut effectuer une fois le jeu lancé :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>diriger le jeu;</li> <li>motiver les élèves;</li> <li>faire évoluer le jeu. 5 minutes</li> </ul>	Fiche 5  Fiche 9 Fiche 9a	Carole
	9h15 à 9h25 (10 min)	<p>Sélectionner le jeu à animer : Un participant par équipe sélectionne un jeu au hasard qu'ils auront à présenter et à animer un peu plus tard (parmi ceux sélectionnés au préalable par les formateurs - provenant de la banque de jeux). Si nous sommes plus de 10 participants, deux équipes auront le même jeu.</p> <p>Le formateur laisse cinq minutes aux participants pour pratiquer la présentation du jeu qu'ils auront à animer puis expliquer le jeu verbalement à son accompagnateur. Ils peuvent utiliser la fiche 7 pour les aider à compléter les explications. 10 minutes</p>	Fiches des jeux et sacs pour piger  Matériels pour les jeux Fiche 7	Diane  Carole









# ATELIER DE FORMATION DES ACCOMPAGNATEURS DE JEUNES LEADERS ANIMATEURS DE JEUX

Montréal, 5 octobre 2011  
Centre sportif Jean-Rougeau

	9h25 à 10h25 (1 h)	<p>À tour de rôle, les équipes ont 5 à 8 minutes pour présenter et animer leurs jeux. Les autres accompagnateurs sont les participants. À la fin de chaque animation, le groupe ainsi que le formateur donne de la rétroaction sur la présentation et sur l'animation du jeu. À la fin de chaque jeu, il met en relief les bons coups et les éléments à améliorer. Lors de la formation des jeunes leaders, c'est l'accompagnateur qui fait le retour avec eux. Le formateur effectue un retour sur l'ensemble des animations et met l'accent sur les points importants à retenir (à l'aide des fiches 9, 9a et 10). 1 h</p>	Matériels pour les jeux	Diane
PAUSE	10h25 à 10h40 (15 min)	Petites collations offertes – retour en classe	Collations	
Évaluer son jeu	10h40 à 10h50 (10 min)	<p>En équipe, compléter la fiche 1.1 : si assez de temps sinon simplement présenter l'outil.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Évaluer son animation : Parler de l'importance d'avoir un regard critique sur son animation (auto-évaluation) pour s'améliorer, etc.</li> <li>Évaluer l'appréciation du jeu par les participants : expliquer les méthodes pour sonder les participants sur l'appréciation du jeu, à quoi peuvent servir ces renseignements.</li> </ul> <p>Évaluation simple de la part des jeunes leaders à l'aide de pictogrammes qui pourraient être ajoutés au bas de la fiche 7.</p>	Fiche 1.1 Fiche 7	Diane

# ATELIER DE FORMATION DES ACCOMPAGNATEURS DE JEUNES LEADERS ANIMATEURS DE JEUX

Montréal, 5 octobre 2011  
Centre sportif Jean-Rougeau

	<p>Présenter les étapes à réaliser pour planifier son jeu.</p> <p> Connaître les caractéristiques du jeu : présenter l'importance de bien planifier et de visualiser le jeu à animer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• lieu</li> <li>• nombre de participants</li> <li>• disposition (élèves et matériel)</li> <li>• consignes (règles et sécurité)</li> <li>• variantes au jeu</li> </ul> <p>15 minutes</p>	Banque de jeux	Diane
Information supplémentaire	<p> S'assurer de la disponibilité du matériel : présenter le mode de gestion du matériel, les éléments de sécurité à considérer, etc.</p> <p> S'assurer de la sécurité de sa zone de jeu : expliquer la façon de délimiter sa zone de jeu, si nécessaire, et les éléments de sécurité à prendre en considération.</p> <p>5 minutes</p>	Outils 22 et 23 Fiche 8	Joanne ou Martyne
Conclusion Évaluation de l'atelier	<p> Présentation des documents « aide-mémoire » et « questionnaire préalable »</p> <p> Explorer les outils du volet 4 qui n'ont pas été utilisés.</p> <p> Faire la synthèse de l'atelier de formation (ex.: questions, commentaires, éléments à retenir).</p> <p> Remettre le certificat de participation à l'atelier de formation aux participants.</p> <p> Compléter individuellement le formulaire d'évaluation de l'atelier.</p>	Document aide mémoire Volet 4 Fiche 12 Grille d'évaluation de l'atelier	Carole

# ATELIER DE FORMATION DES ACCOMPAGNATEURS DE JEUNES LEADERS ANIMATEURS DE JEUX

Montréal, 5 octobre 2011  
Centre sportif Jean-Rougeau

## CAPSULE 2 : 1 HEURE

Thème	Durée	Éléments de contenu	Matériel à distribuer	Qui fait quoi
Structure organisationnelle	10h50 à 10h55 (5 min)	<p>Présenter les avantages de mettre en place un projet structuré comparativement à un projet non structuré, à l'aide des jeux « Labyrinthe » et « Structure ».</p> <p><i>Conclusion : Il est toujours plus facile de savoir qui fait quoi, quand et où lorsque notre travail est bien structuré. Faire le parallèle avec une cour d'école organisée et structurée et discuter avec les élèves.</i></p>	Fiche 3 Fiche 4	Martyne ou Joanne
Organiser et planifier son jeu (page 38)	10h55 à 11h20 (25 min)	<p>À l'aide de la fiche 5, faire un retour sur les étapes à réaliser pour organiser son jeu.</p> <p>Savoir où se situe sa zone de jeu : présenter comment sont définies les aires d'activités et les zones de jeu, comment les distinguer, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Présenter un vrai exemple de plan d'aménagement et d'horaire associé</li> </ul> <p>Connaître le moment de son animation : présenter la grille horaire des jeux, son plan de cour, comment la lire, où elle sera affichée, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Inviter un des participants à présenter celui de son école.</li> <li>Présenter un modèle général.</li> </ul> <p>Connaître sa clientèle : démontrer comment reconnaître l'année scolaire et la classe qui participe au jeu inscrits sur la grille horaire.</p> <p>Légende utilisée dans votre école pour identifier les groupes classe.</p> <p>Sélectionner les jeux en fonction des intérêts et de goûts des élèves : expliquer la procédure de sélection de son jeu compte tenu des caractéristiques énumérées ci-dessus (clientèle, année scolaire, matériel disponible, terrain, espace, etc.), tenir compte des ressources (ex. : banques de jeux), etc.</p> <p>Présenter la banque de jeux : expliquer comment fonctionne la banque de jeux. 5 minutes</p>	Fiche 5  Plan d'aménagement et horaire d'un participant	Joanne ou Martyne