

OUTILS D'ANIMATION - 100% PARENTS

Fiche technique d'animation

Déroulement d'une séquence

Durée : 2h, prévoir un temps d'échange informel autour d'un moment convivial
Nombre de participants : groupe qui peut être animé avec un grand nombre de participants

1. Présentation de chacun et objectif de la rencontre

L'animateur donne le ton : se présente et donne les objectifs de la rencontre
Puis présentation des participants (qui je suis et pourquoi je suis là)

2. Sens du jeu

Réfléchir à la façon dont on peut intervenir auprès des enfants des autres. Réfléchir aux sens que cela a pour nous et dans quelles conditions cela est possible.
Si le nombre de participants est important les mettre en petit groupe

3. Rôle des animateurs : au nombre de deux un principalement dans l'animation et le second co-animateur en tant que mémoire du groupe si possible

L'animateur : il a pour rôle d'expliquer la règle du jeu (éthique, rôle des participants, principe du cercle de parole, déroulement, durée,...), et de la faire respecter.
C'est lui qui est garant du déroulement de la séquence.

Le co-animateur : Il veille à la réalisation de la synthèse afin de tirer les enseignements des cartes traitées et d'apporter des éléments. **Les éléments retenus par le groupe serviront de mémoire et permettront de revenir sur certains points dans d'autres séances.**

3. La règle : Axer sur la situation

1. L'animateur présente les règles du jeu : à partir de la situation donnée, chacun à tour de rôle pourra dire comment il réagirait ?
L'animateur choisi une situation et la présente à un des groupes : 5min

2. Le participant à droite ou le groupe de l'animateur va donner son avis et réagir en premier sur la situation : 5 min

3. Les autres participants ou groupe peuvent intervenir et **réagir à leur tour à la situation évoquée**. Les différents participants prennent ainsi la parole à tour de rôle. Les deux animateurs peuvent également participer aussi en réagissant à la situation évoquée, si cela peut apporter de nouveaux éléments à la situation : 20min

4. Une synthèse (pistes apportées par les participants =apports théoriques si nécessaire) est faite après chaque carte traitée par le co-animateur.
5. Une fois la carte traitée on passe à une autre situation avec les mêmes règles

6. L'évaluation

Sur la base des deux questions suivantes faire émerger le ressenti des participants sur l'animation qu'ils viennent de vivre :
Comment avez-vous ressenti cette animation ? (à l'aise, frustrant, libérateur, angoissant, amusant...)
Avez-vous des remarques sur le déroulement de la séance ? (principe du cercle de parole, la règle, rôle des animateurs, durée...)

7. Quelles suites ?

Définir les suites avec le groupe de parents (fixer une date ensemble).

**Supports d'animation empruntables au
Centre de ressources - Udaf Bas-Rhin www.udaf67.fr - février 2016**

