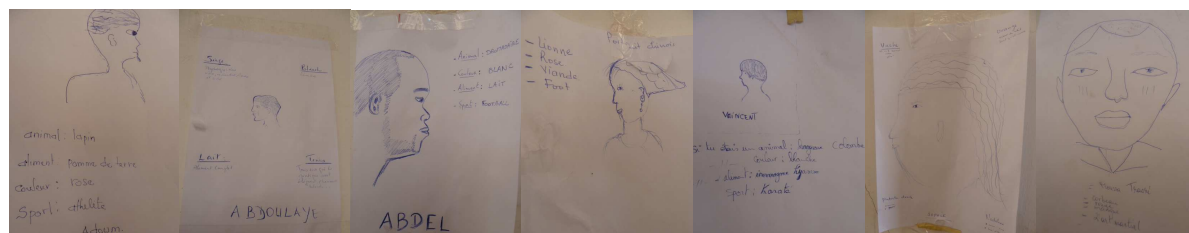


## FORMATION INITIALE « ANIMATION - EDUCATION »

### PROJET TREMLIN

N'DJAMENA - Décembre 2010



## MANUEL DE FORMATION EN TECHNIQUES D'ANIMATION

Sophie POUSSOU - Formatrice  
 En Collaboration avec /  
 Ambroise LE MOAL Responsable de Projet ESSOR Tchad  
 Ariane DELGRANGE - ESSOR - France



92 rue de la Reine Astrid  
 59700 Marcq en Baroeul

Tél : 03 20 83 04 15 – Fax : 03 20 83 04 12  
 essor.contact@free.fr  
 www.essor-ong.org

# SOMMAIRE

---

1	PRESENTATION DU PROJET TREMLIN DES PARTENAIRES ET DE LA METHODOLOGIE ESSOR .....	3
2	LA FORMATION EN ANIMATION : ANIMER EDUQUER .....	9
2.1	FONCTIONS ET QUALITES D'UN ANIMATEUR .....	10
2.2	LA COMMUNICATION ORALE .....	11
2.3	LA COMMUNICATION ECRITE .....	13
2.4	VALORISATION DE LA PERSONNE ET MOTIVATION .....	15
2.5	LE THEATRE FORUM .....	17
2.6	LA FICHE D'ACTIVITE TREMLIN .....	18
2.7	LES VISITES A DOMICILE .....	20
2.8	TECHNIQUES D'ANIMATION .....	23
2.8.1.	PRESENTATION D'UN GROUPE.....	23
2.8.2	LE BRAINSTORMING OU LE REMUE MENINGES.....	24
2.8.3	DIVISER UN GROUPE EN SOUS GROUPES .....	25
2.8.4	LE TRAVAIL EN SOUS GROUPES .....	25
2.8.5	JEU POUR BRISER LA GLACE .....	26
3.	CONCLUSION .....	27

## INTRODUCTION

Pour rappel, cette formation s'est adressée en priorité aux animateurs du Projet "Tremplin" mené depuis mai 2009 par ESSOR en partenariat avec une ONG Tchadienne, Université Populaire, mais aussi aux membres des associations partenaires qui sont pressentis pour devenir animateurs communautaires des Maisons de Jeunes (MDJ).

En effet, après la 1ère année d'existence et 2 "parcours éducatifs", ESSOR a trouvé utile de recourir à une formation spécifique afin de renforcer les capacités des animateurs qui n'avaient suivi aucune réelle formation spécifique à la fonction d'animateur. La plupart ont appris « sur le tas ». Le fort taux d'abandons des jeunes inscrits sur ce parcours et la démotivation de certains ont confirmé la nécessité de recourir à ce type de formation.

Les objectifs visés par celle-ci étaient :

- Favoriser l'appropriation de la méthodologie "Parcours éducatif" ESSOR par les animateurs et le partenaire du Sud.
- Acquérir les bases de l'animation de groupe et de l'encadrement d'adolescents
- Développer la créativité des animateurs
- Transmettre les outils d'animation destinés à accroître la motivation de groupe
- Dynamiser l'équipe, renforcer le sentiment d'appartenance au projet
- Faire comprendre aux participants le rôle d'un animateur éducatif

## 1 PRESENTATION DU PROJET TREMPLIN

Cofinancé par l'Union Européenne, le projet Tremplin est un projet de 3 ans qui vise à l'insertion sociale des 900 jeunes de 14 à 25 ans issus de 2 quartiers différents de la capitale, N'Djaména : Walia et N'Djari. Ce projet est mené conjointement par les ONG, Université Populaire (Tchad) et ESSOR (France). Les activités du projet s'articulent autour de 2 maisons de Jeunes (MDJ) construites dans le cadre de ce projet et implantées au sein des quartiers. A noter que les 2 quartiers révèlent de fortes différences culturelles, du fait de leurs populations respectives. En effet, Walia est un quartier majoritairement peuplé de population « sudiste » à dominante chrétienne alors que N'Djari est très largement occupé par des « nordistes » musulmans. Ces différences culturelles sont une richesse pour le projet notamment sur la question du brassage des jeunes des 2 communautés.

---

<sup>1</sup> Méthodologie mise en place par ESSOR auprès des jeunes sur ses divers projets et qui a pour objectif au cours d'un accompagnement limité dans le temps (5 à 9 mois) de renforcer les compétences, connaissances, savoir être et savoir faire des jeunes en situation de risque social.

Le projet tremplin repose sur 3 axes :

1. **Favoriser l'insertion sociale des jeunes** de Walia et N'Djari via la réalisation d'ateliers éducatifs, de sessions de pré-professionnalisation et d'animations culturelles et sportives. L'objectif principal est de responsabiliser les jeunes en leur apportant de nouvelles compétences et connaissances qui les aideront à mieux se préparer à leur avenir et à se réaliser en tant qu'adultes.

2. **Renforcer la dynamique associative** locale par la formation et l'accompagnement des projets communautaires notamment au sein des MDJ. Il s'agit également de favoriser l'implication de ces associations dans la gestion de ces MDJ et ce, afin d'en garantir la durabilité et la pérennisation des actions mises en œuvre.

3. **Susciter la rencontre et les échanges entre pouvoirs publics, organisations de la société civile** et la population au sein des MDJ afin de créer une dynamique de développement du quartier.

**L'équipe du projet est constituée par :**

- Personnel ONG Tchadienne UP : 1 coordinateur du projet, 1 formateur associatif, 3 animateurs éducatifs
- Personnel communautaire : 2 coordinateurs des MDJ, animateurs communautaires
- Personnel ESSOR : 1 responsable de projet

**Activités avec les jeunes :**

- **Le Parcours Éducatif** sur 5 mois

· **Objectif** : Permettre aux jeunes d'acquérir de nouvelles connaissances sur certaines thématiques et les aider à acquérir de nouvelles compétences (en savoir être, communication, etc.) afin de les préparer à leur avenir personnel et professionnel mais également prévenir certains comportements à risques et s'appuyer sur eux pour devenir force de changements et de propositions au sein de leurs communautés.

· **Méthodologie** :

Formation de 6 groupes de 25 jeunes de 14 à 18 ans : les groupes sont hétérogènes au niveau ethnique, religieux, niveau scolaire.

Réalisation de 33 ateliers en tout, à raison de 2 ateliers de 2h chaque semaine.

· Les ateliers sont encadrés par des animateurs éducatifs qui font également un suivi des jeunes à domicile et garantissent le contact avec les familles.

· Chaque thématique du parcours est suivie par un projet "multiplicateur" qui permet de toucher davantage de jeunes : édition de bulletins d'infos, sensibilisations, pièces de théâtre, etc.

- **Les initiations "pré-professionnelles"**

- **Objectif** : Découverte de la réalité de certains métiers pour démystifier le monde du travail et mieux préparer les jeunes à la réalité du monde du travail et au marché de l'emploi. Ateliers encadrés par des intervenants professionnels (électriciens, cuisiniers, etc.)

- Ces initiations durent de 5 à 10 jours (soit entre 25 et 40 h de cours) en fonction des métiers identifiés qui se déroulent dans les MDJ à l'aide de Kits d'Initiation Mobiles.

- Métiers identifiés : mécanique, électricité, informatique, installation de panneaux solaires, couture, transformation de produits locaux, cuisine.

- **Les activités sportives et culturelles**

Elles sont généralement menées par les associations de quartier et permettent la dynamisation du lieu et l'adhésion des jeunes.

## L'ONG ESSOR / FRANCE

Fondée en 1992, ESSOR est une association humanitaire de solidarité internationale française reconnue comme organisme de bienfaisance.

Sa mission est d'aider les populations les plus démunies à acquérir les moyens d'améliorer leurs conditions de vie à travers 3 domaines d'activités principaux : le développement agricole, l'éducation (petite enfance - enfance - adolescence) et la formation professionnelle - insertion à l'emploi.

ESSOR mène actuellement une vingtaine de projets dans 5 pays (Brésil, Mozambique, Cap Vert, Tchad et Guinée Bissau) en partenariat avec une bonne vingtaine de partenaires du Sud. Ces projets bénéficient annuellement 55 000 bénéficiaires directs<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Source rapport activité ESSOR 2009

## Pourquoi ESSOR fait-elle le choix de travailler avec les Adolescents ?

La jeunesse, les adolescents et les jeunes sont de fait les "Forces Vives" et l'avenir des quartiers des grands centres urbains et péri urbains des grandes villes des Pays du Sud. Par ailleurs, ces forces vives sont généralement livrées à elles-mêmes dans des contextes d'oisiveté et de désœuvrement, sans opportunité ni perspective, ce qui laisse la porte ouverte aux multiples opportunités de comportements déviants qui eux, sont fort bien représentés dans ces quartiers !

C'est à ce potentiel énergétique important, qu'ESSOR a fait le choix de dédier depuis sa création une part importante de ses actions faisant des adolescents et des jeunes un public cible prioritaire et ce, avec deux objectifs principaux :

⇒ Promouvoir leur insertion sociale positive et améliorer l'offre sociale locale en faveur de la jeunesse.

⇒ Développer chez les jeunes, la capacité à devenir force de réflexion, de proposition et d'action au sein de leur milieu et de leur ville.

### Résumé de l'expérience et de la Méthodologie ESSOR dans ce domaine<sup>3</sup> :

❶ Formation de groupes de jeunes, en collaboration avec les associations de quartiers. Des enquêtes permettent de repérer les adolescents intéressés et en situation de risque social. Une présentation du programme est faite et ceux-ci décident eux-mêmes d'en faire partie, ou non. Le jeune qui s'inscrit dans un groupe est tenu de participer à l'ensemble des activités qui se déroulent sur une période allant de 5 mois à 9 mois.

❷ Réalisation d'ateliers débats hebdomadaires et participatifs sur des thèmes choisis avec les jeunes et répertoriés dans un "Parcours Educatif" propre à chaque contexte. Exemples : naissance et vie d'un groupe, citoyenneté et droits de l'homme, relations humaines et de genre, vie affective et sexualité, prévention de l'usage des drogues, orientation professionnelle et projet de vie, etc. Ces groupes se réunissent deux à trois fois par semaine en dehors des heures scolaires<sup>4</sup>

❸ Activités sportives, sorties éducatives et culturelles hebdomadaires organisées idéalement en étroite collaboration avec les adolescents eux-mêmes avec l'appui des éducateurs et des associations.

Les sports collectifs (foot, volley...) sont privilégiés car ils permettent de travailler l'intégration du jeune au sein d'un groupe en stimulant le respect de l'autre et des règles. Ces activités créent des liens entre les jeunes des différents quartiers, permettant de travailler la gestion des rivalités, du respect des différences. Des tournois sportifs sont organisés.

---

<sup>3</sup> ESSOR a démarré le travail avec les adolescents et les jeunes au Brésil dès 1992 et ce en étroite collaboration avec divers partenaires : GACC, GACCMA, AMAZONA, APACC, notamment. Une évaluation des pratiques éducatives d'ESSOR a été réalisée en 2010, résultats disponibles sur demande.

<sup>4</sup> La scolarité étant réduite à 3 ou 4 h par jour généralement.

④ Le Parcours Educatif se clôture, cerise sur le gâteau, par la possibilité pour les jeunes de suivre une initiation pré-professionnelle en articulation avec les organismes de formation locaux.

Ces formations de courte durée (100 heures maximum) font suite à une réflexion plus large sur le projet de vie et aident le jeune à mieux cerner ses aptitudes, ses aspirations en le préparant à la réalité du monde du travail. Cette activité est réservée aux plus âgés, prioritairement les 16 à 18 ans Les formations proposées sont par exemple : pizzaiolo, serveur, coiffure, cuisine, artisanat, impression sur tissu, réparation de bicyclette, électricité, mécanique de base.

⑤ Optionnel et selon les contextes<sup>5</sup>. L'objectif d'ESSOR étant de toucher les jeunes en situation de risque social des cours de soutien scolaire ou remise à niveau pour les adolescents en dehors du système scolaire voir qui n'ont jamais ou peu fréquenté l'école peuvent être mis en place. Elle vise à promouvoir l'amélioration du niveau scolaire et ouvrir la porte à une future formation professionnelle qui exige de plus en plus au minimum la finalisation du cycle primaire.

Cette activité peut être réalisée en partenariat avec les écoles pour favoriser la réintégration dans le cursus officiel. En dehors du soutien scolaire, les adolescents bénéficient des mêmes activités que les autres (ateliers éducatifs, sport...)

⑥ Ateliers de réflexion (3 sur le parcours) avec les parents ou responsables éducatifs. Les mêmes thématiques que celles vues avec les jeunes sont abordées avec les responsables et complétées par des visites au domicile, permettant une valorisation du jeune et un rapprochement avec la famille perçue comme un véritable partenaire.

⑦ Insertion des jeunes dans le tissu associatif. Activités « multiplicatrices »

L'insertion communautaire des jeunes est recherchée pour les aider à diffuser leurs savoir-faire et prendre une part active à la vie de la communauté. Exemples d'implication : organisation de journée de l'environnement, mise en place d'actions d'aide aux personnes âgées ou pour les jeunes enfants, etc.

⑧ Sous tendue à tout ce travail avec les jeunes et fondement du projet de sa qualité et de son impact, la formation des ressources humaines (éducateurs issus des quartiers et personnel des Associations de quartier et des ONG partenaires).

C'est dans le cadre de ce volet fondamental que s'encadre la réalisation de ce MANUEL DE FORMATION. En dehors des techniques d'animation, des formations sont également assurées pour chaque thématique spécifique (citoyenneté, santé) ainsi que pour la mise en place des outils de suivi et d'évaluation. Ceux-ci sont destinés à mesurer l'impact du travail avec les jeunes afin d'en faciliter la capitalisation, la diffusion voir la reproductibilité locale, ce qui est essentiel pour ESSOR.

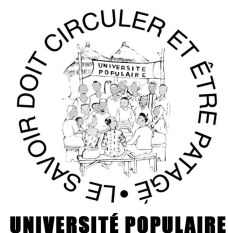
---

<sup>5</sup> Dépendant entre autre de la demande et l'intérêt du partenaire.

Adolescents du Parcours  
Educatif en Guinée Bissau →



## L'ONG UP : TCHAD



Créée en juin 1994, l'**Université Populaire** est partie de l'initiative de jeunes tchadiens rentrés de l'étranger après les études et qui ont été guidés par la volonté de participer activement au développement de leur pays.

Au départ, les activités s'articulaient autour des « espaces » : Espaces « conscience citoyenne » ; « Démocratie et Proximité » ; « Economie resocialisée » ; « Auditorium » et « Anticipation » dans le but de ***favoriser les échanges de connaissances et de savoir-faire entre les participants***. Depuis lors, l'UP a beaucoup mûri et s'est orientée progressivement vers l'appui à la base à travers des actions d'accompagnement et de suivi mais aussi de formation sans perdre de vue l'émergence d'une participation citoyenne au développement.



Population cible de l'UP :

L'UP travaille prioritairement avec :

- Les Organisations d'Auto Promotion et les organisations à base communautaire (groupements, comités d'assainissement...)
- Les femmes soucieuses de faire évoluer leur statut (celles-ci bénéficient de l'appui de l'UP dans leurs différentes activités)
- Les jeunes adolescents (projet Tremplin - Partenariat ESSOR)
- Les agents de développement
- Les Populations des quartiers où intervient l'UP

### Objectifs de l'UP :

L'objectif prioritaire de l'UP est de contribuer à l'amélioration des conditions de vie de la population bénéficiaire, en développant toutes leurs capacités d'organisation, de gestion et de production, afin de les amener à se positionner comme acteurs de leur propre développement.

Plus spécifiquement, les actions de l'UP visent à :

- ⇒ Favoriser l'émergence et/ou la consolidation des Organisations d'Auto Promotion (OAP) et des organisations à base communautaire (OC) (Comités d'Assainissement, Groupes Locaux de Développement) ;
- ⇒ Apporter un appui technique à la mise en œuvre des micro-réalisations dans les OAP et OC ;
- ⇒ Favoriser l'insertion sociale des jeunes (projet Tremplin)
- ⇒ Favoriser la participation des femmes et des couches défavorisées au développement ; Susciter une conscience citoyenne.

## 2 LA FORMATION EN ANIMATION : "ANIMER EDUQUER"

"

### "ANIMER"

#### Définition du dictionnaire :

Du latin animare («donner de la vie»), de anima («souffle, vie»).

1. Donner du mouvement, de la vie à : Le festival anime cette région très calme le reste de l'année (réveiller; engourdir).
2. Donner de l'entrain, du dynamisme, de la vivacité à: Exemple "Heureusement qu'il est là pour animer la conversation" (= la rendre plus vivante, plus intéressante; stimuler). "Cette controverse anime tous les esprits "(exciter, enflammer).

3. Pousser à agir : Il est animé par le désir de bien faire (aiguillonner, guider; paralyser).
4. Être l'animateur de : Animer un groupe de travail, un débat (conduire, diriger, mener). Animer un spectacle, une émission (présenter).

v.pr. s'animer

Devenir vivant, plein d'animation : Les rues s'animent à la sortie des bureaux (s'éveiller).

#### **Définition donnée par le groupe durant la formation :**

Donner la vie à un groupe. Mettre de l'ambiance dans un groupe. Amener le groupe à prendre conscience d'un problème et à le résoudre par lui-même. Mieux se cadrer. Eveiller un groupe. Eduquer, sensibiliser et informer un groupe. Former. Mettre du mouvement. Réveiller. Mettre de la joie dans un groupe. Echanger, partager, des idées. Faire vivre un groupe.

### **"EDUQUER"**

#### **Définition du dictionnaire :**

Emprunté au latin educare («former», «instruire»), composé de ducare («conduire vers », «mener») avec le préfixe ex- («en dehors»). Former par l'éducation, instruire. Ex : Un enfant bien éduqué, mal éduqué.

#### **Définition donnée par le groupe durant la formation :**

Transmettre le savoir. Apprendre les bonnes manières. Former, instruire. Inculquer les valeurs. Amener à un changement de comportement. Encadrer. Transmettre une connaissance. Conscientiser. Orienter. Conduire. Guider. Mettre des règles. Façonner l'esprit. Transformer. Mettre en œuvre une formation. Aider à percevoir. Communiquer. Métamorphoser une personne. Donner des valeurs.

## **2.1 FONCTIONS ET QUALITES D'UN ANIMATEUR**

### **LES FONCTIONS DE L'ANIMATEUR :**

#### **Propositions du groupe :**

Eveiller le groupe. Conseiller. Orienter le groupe. Rappeler à l'ordre. Transmettre les connaissances. Eduquer. Faciliter. Informer. Former. Répéter sans relâche. Diriger. Planifier. Conduire/ guider. Régler. Résoudre. Observer.

#### **A compléter par :**

Motiver le groupe, guider dans les activités, favoriser la participation du groupe, ne pas être un spécialiste, donner l'exemple, passer les informations importantes, gérer les conflits, être attentif aux besoins du groupe, chercher les solutions avec le groupe.

## LES QUALITES DE L'ANIMATEUR :

### Propositions du groupe :

Etre ponctuel, à l'heure. Etre organisé. Etre attentif, à l'écoute des jeunes. Etre capable d'adapter son atelier au contexte du groupe. Etre simple dans ses expressions, utiliser des exemples concrets. Etre honnête. Etre patient. Maintenir toujours son groupe éveillé. Bien se renseigner avant de donner des informations. Etre exemplaire. Etre créatif.

### A compléter par :

Bonne capacité à communiquer, dynamique, disponible, humble, équilibré, flexible, de confiance, capacité de médiation, capacité à éliminer l'agressivité, persévérance, être à l'écoute, avoir l'esprit de synthèse, être en bonne santé, ne pas être complexé, ne pas juger.



*Nous avons vu que les fonctions et les qualités d'un animateur sont nombreuses et que bons nombres d'entre elles font appel au bon sens et un positionnement altruiste. Chacun développe plus ou moins certaines qualités, la force d'un bon animateur c'est tout d'abord de bien se connaître et de travailler ses faiblesses. Il est important tout au long de son expérience de se rappeler ces notions essentielles.*

## 2.2 LA COMMUNICATION ORALE

D'après [www.communicationorale.com](http://www.communicationorale.com)

### Proposition de définition

Bien communiquer à l'oral, c'est faire passer des messages à l'aide d'un langage choisi, en utilisant une voix bien placée, en jouant de ses émotions, en utilisant intelligemment son corps pour que son public, respecté et pris en compte, accepte le message émis et y adhère. Communiquer, c'est aller au-delà, c'est mettre en commun. C'est partager.

La notion d'intérêt disparaît au profit de la notion du respect de l'autre. L'information est proposée par l'émetteur et reçue par le récepteur qui l'accepte (ou non). L'individu devient plus important que l'information : voilà un vaste programme.

### **Les postures**

Il y a quatre postures physiques qui génèrent des attitudes différentes et qui peuvent marquer l'auditoire. Elles se décomposent en deux familles :

- Rapport à la verticalité :

L'extension : attitude de domination ou de quant-à-soi. La contraction : attitude de soumission L'idéal est d'être dans sa verticalité, ni en extension, ni contracté, tiré vers le haut, le buste en ouverture.

- Rapport au mouvement :

Vers l'avant : attitude de partage et d'ouverture aux autres. Vers l'arrière : attitude de fuite et de crainte. À vous de choisir

### **Les gestes**

Généralités : Notre gestuelle est le révélateur de notre état de communicant. Les gestes parasites : ils n'ont rien à voir avec le contenu. Ils sont le signe d'une émotivité ou d'un manque d'engagement. Les gestes « fermés » : ils sont dirigés vers soi ou en « auto-contact ». Ils ne peuvent convaincre et servent uniquement à se rassurer.

### **Regard et visage**

Le visage est mobile et doit le rester, il traduit vos émotions et chacun sait que l'émotion est le sel de la parole.

Le sourire est un signe d'ouverture et de disponibilité envers votre assistance. Il est un bon moyen de gagner la bienveillance du public.

Le regard est essentiel. Il permet de maintenir l'attention de l'auditoire et de vous appuyer sur lui. Il vous permet de percevoir les réactions du public et de les utiliser. Il oblige à faire des poses et à se détacher de ses notes.

Lors d'une prise de parole en public, il faut regarder tout le monde et ne pas se limiter à "balayer" du regard. Gardez le balai pour la poussière !

Comme pour un sportif, la prise de parole nécessite de s'entraîner et de se préparer.

Vous trouverez des trucs et des conseils sur [www.prisedeparole.com](http://www.prisedeparole.com).

### **Ecouter**

*« Celui qui parle sème...celui qui écoute récolte »* Proverbe persan

Écouter, c'est se rendre disponible physiquement, intellectuellement et affectivement pour percevoir par tous ses sens les informations dites et non dites par l'interlocuteur dans un esprit de bienveillance véhiculé par sa propre attitude.

Le regard prouve l'écoute et aide à écouter.

Pour l'autre : il faut aider l'autre à parler et l'accompagner dans sa parole, le travail de l'écoute est comme un travail d'accouchement.

1. L'outil le plus classique est la question

Elle est utile et elle a sa limite L'autre peut se fermer (attitude d'enquête). Nous oublions d'écouter, nous conditionnons une logique de réponse de l'autre, ce qui peut mener à un entonnoir.

2. D'autres outils existent :

Le questionnement sans question. Reprendre la phrase : répéter (tout ou la fin),. Le silence (se taire pour attirer la parole de l'autre). Geste régulateur (ex : acquiescement de la tête). Sons régulateurs (onomatopée). Reformuler, validation. Reformuler le sentiment.

#### **Le jeu du fil de téléphone:**

Un participant du groupe décide d'un message à faire passer à l'oreille de son voisin de gauche. Ce dernier fait passer le message à son voisin de gauche, et ainsi de suite. Le dernier participant doit dire à tout le groupe le message qu'il a reçu. Ce jeu permet de mettre en évidence les difficultés de transmission, de la part subjective dans la réception du message.

## **2.3 LA COMMUNICATION ECRITE**

**L'AFFICHE POUR UN EVENEMENT:** Elle informe et elle attire le public.

#### **Pour bien informer :**

Informations détaillées, claires.

Donner les informations essentielles (où ? quand ? qui organise ? quoi ? pour qui ?)

Possibilité de donner l'indication « pour se procurer des informations complémentaires, s'adresser à... »

Penser à ceux qui ne savent pas lire.

#### **Pour attirer l'attention :**

Lisible de loin

Provoque la curiosité : titre, slogan, images, couleurs

Faire attention au choix de la dimension de l'affiche

*N'hésitez pas à demander l'avis de vos collègues et même des jeunes avant de diffuser tous documents dans les MDJ ou dans le quartier. Les jeunes peuvent être les créateurs d'affiche.*



**LE PANNEAU DE SENSIBILISATION** : Il informe, transmet un message éducatif par les jeunes aux jeunes. Il permet à l'animateur de renforcer la transmission du message aux jeunes. Un jeune qui a passé du temps avec ses collègues sur un panneau va se souvenir plus facilement du message. C'est pour les jeunes aussi un moyen d'expression et de créativité. L'animateur doit penser cette activité en prenant en compte les éléments suivants :

- la taille, le format, le type de support qui servira de panneau ainsi que le matériel nécessaire à la réalisation.
- les thématiques de chaque panneau : attention à ne pas vouloir surcharger d'informations chaque panneau. Ainsi, il saura le nombre de sous-groupes à constituer pour réaliser l'activité.

Lors de la réalisation de l'activité, l'animateur doit :

- orienter les sous groupes dans un travail préparatoire. En effet, il est préférable pour l'animateur de s'assurer de la bonne compréhension du sous groupe en demandant à chacun de réaliser le draft du panneau sur une petite feuille.
- Vérifier que les informations données sur les panneaux sont vraies
- Stimuler la créativité et l'originalité pour chaque sous-groupe.

## 2.4 VALORISATION DE LA PERSONNE ET MOTIVATION

*Un animateur connaît chaque jeune. Il connaît les forces et les faiblesses de chaque jeune et son rôle tout au long du parcours éducatif sera d'aider le jeune à améliorer ses faiblesses et à découvrir de nouvelles forces encore cachées.*

**Le développement personnel** est un concept difficile à définir. Il passe par le bien être physique et psychologique de la personne, une posture positive face aux situations de la vie, la compréhension de soi et de l'autre, la capacité à l'auto-évaluation, l'esprit critique, une bonne auto-estime...

**Motiver une personne:** renforcer son auto-estime, démontrer, valoriser les choses que la personne sait faire, montrer à la personne qu'elle peut améliorer ses conditions de vie, récompenser, faire éloge lorsque son comportement est considéré bon, savoir sanctionner la personne avec précaution.

*Nous avons vu qu'il est important que l'animateur soit capable de faire la distinction entre les savoir-faire déjà acquis, ceux à améliorer et ceux à acquérir. Il est important de ne pas focaliser sur ce que le jeune ne sait pas faire et pour cela l'animateur lui-même doit être dans cette dynamique positive.*

*Exemple : la bouteille à moitié vide ou à moitié pleine... faites votre choix !!!*

Pour travailler la valorisation de la personne, on peut lister les compétences personnelles :

Chaque jeune va faire la liste des choses qu'il sait faire bien et une liste des choses qu'il peut améliorer. Réflexion en groupe sur l'importance d'avoir une image positive de soi.

Autre exercice pour renforcer la reconnaissance positive de l'autre et aussi de soi : « L'éloge » :

Les participants se mettent par 2 et s'assoient l'un face à l'autre, relativement proches. Chaque participant se doit de dire à la personne en face de lui des messages positifs sur elle, en étant le plus sincère possible. Un participant parle l'autre écoute. Ceci en moins d'une minute. Ensuite chaque participant change de rôle.

*La motivation du groupe à participer dépendra de plusieurs facteurs comme entre autres le comportement de l'animateur, l'intérêt aux sujets abordés et à la technique adoptée mais aussi à l'ambiance trouvée dans le groupe.*

*L'animateur, au-delà des sujets à aborder dans chaque atelier, pourra de temps en temps s'appuyer sur des exercices pour relancer des dynamiques de groupe.*

## Exemples de dynamiques de groupe :

### **"La bombe et l'écran"**

Pour relancer une dynamique dans le groupe, pour prendre des enjeux et des problèmes interpersonnels au second degré. Les joueurs marchent ensemble dans l'espace. Chacun choisit en secret une personne qui représente un danger pour lui (une personne qui porterait une bombe pouvant exploser d'un moment à l'autre). Et une autre personne qui serait un écran protecteur. Au signal, les participants continuent leur déplacement en essayant de se protéger de leur "bombe" derrière la personne "bouclier" qui les protège.

Comme on ne désigne pas ouvertement ni sa bombe ni son bouclier. Les joueurs peuvent très bien être "bombe" pour leur "écran", ou "écran" pour leur "bombe" ce qui crée une joyeuse confusion !

### **"La machine à rythmes" :**

Un participant va au milieu et s'imagine qu'il est une pièce d'un engrenage, d'une machine. Il commence à faire avec son corps un mouvement machinal, rythmique, et de même avec sa voix. Tous les autres observent en cercle, assis par terre. Un autre avance et ajoute une autre pièce (son propre corps) à cet engrenage, avec un autre mouvement et un autre son. Un troisième, en regardant les deux premiers, avance et fait de même, de façon que tous les participants s'intègrent dans cette machine, qui est une seule machine, synchronisée, multiple.

Quand tout le monde est dedans, l'animateur demande à la première personne d'accélérer son rythme - tous les autres doivent suivre la modification, puisque la machine est un tout. Quand le paroxysme est atteint, l'animateur demande à la première personne de ne plus accélérer, de ralentir, jusqu'à ce que tous terminent lentement ensemble.

Pour que tout marche bien, il faut vraiment que chaque participant essaie d'écouter tout ce qu'il entend.

Variante. Thématique imposée à la machine : Même exercice, avec la modification suivante : tous les participants doivent imaginer une machine sur la thématique imposée. Mais ils doivent continuer à être une pièce d'une machine et pas un être vivant.

L'idéologie d'un groupe peut se révéler en rythme physique et sonore. Ce que nous pensons et ce que nous critiquons apparaît.



## 2.5 LE THEATRE FORUM

Selon "Parcoures le monde", le théâtre forum a comme finalité :

Dans ces spectacles, l'énergie rassemblée fait naître des alternatives auxquelles les individus, isolément, n'auraient pas songé.

Tiré de sa passivité imposée habituellement, le public peut devenir « spect-acteur » d'un jeu interactif.

C'est un outil spécifique de compréhension, de communication et d'animation.

Le « Théâtre Forum » permet de démonter les mécanismes par lesquels les individus et les peuples peuvent être opprimés. Ce Théâtre génère de la solidarité : « ce que toi tu vis mal, je peux le comprendre et je peux te proposer une nouvelle façon de réagir, de t'en sortir »

Synthèse de l'intervention de Christophe Ngaroyal, Théâtre Vivant Buba Moustapha

Le théâtre forum a été créé par Augusto Boal au Brésil.

Le théâtre forum est une méthode active d'expression ou un outil de prévention.

3 piliers qui font le théâtre forum :

- 1 meneur de jeu dit « joker » qui accueille le public, cadre la séance en expliquant les règles du jeu (principes à respecter)
- 1 pièce courte est proposée au public : situations, problématiques relatives au sujet à traiter
- la pièce est jouée une deuxième fois : le public peut arrêter ou venir sur scène pour remplacer le personnage de leur choix (avec une solution à proposer).

Les objectifs du théâtre forum :

- débloquer la parole
- montrer, confronter des façons de faire
- faire émerger les représentations et les points de vue des spectateurs sur le sujet
- donner des informations et des points de repères sur le sujet
- permettre à impulser une dynamique collective positive
- permettre aux spectateurs d'élaborer leur propre discours de prévention

## 2.6 LA FICHE D'ACTIVITE TREMPLIN

LES TEMPS INDISPENSABLES A LA REALISATION D'UN ATELIER :

### 1. LA PREPARATION :

C'est une étape qui va conditionner la réussite de l'atelier. En effet, tout animateur se doit de penser son atelier, le répéter si possible, préparer son matériel, s'assurer de la logistique du lieu qui accueillera l'activité.

Le temps de la préparation n'est pas proportionnel à la durée d'un atelier. Son temps varie suivant les ateliers.

### 2. LE DEROULEMENT DE L'ATELIER

Chaque animateur arrive avant le groupe et prépare sa salle, son matériel. Il se prépare mentalement, se concentre pour accueillir au mieux le groupe et éviter des situations stressantes de dernière minute.

Durant l'atelier. L'animateur s'appuie sur sa fiche d'animation. Cependant, il est possible que suivant la dynamique de groupe, il procède à des adaptations et à des improvisations pour répondre au mieux aux besoins des jeunes.

A chaque fin d'atelier, l'animateur a la charge de remettre l'espace en état, de ramasser le matériel. Il peut s'appuyer sur certains jeunes du groupe qu'il responsabilise à chaque atelier. Il devra déposer le matériel pédagogique au siège de UP et signaler toute défaillance.

### 3. LE RAPPORT

Pour améliorer, faire évoluer les animations, chaque animateur rapportera auprès du projet les éléments critiques à partir d'un outil appelé « rapport d'animation ».

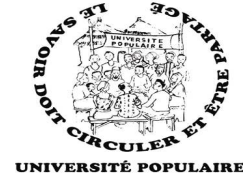
Le projet TREMPLIN ET LES PROJETS ESSOR adolescents utilisent un outil pour guider l'animateur dans la préparation et la réalisation de son atelier.

Les LOGOS, indispensables à tous les outils du projet



# PROJET TREMPLIN

PROJET D'INSERTION SOCIALE DES JEUNES ADOLESCENTS  
DES QUARTIERS N'DJARI ET WALIA DE N'DJAMÉNA (TCHAD)



TITRE DE L'OUTIL : FICHE D'ANIMATION

**THEMATIQUE DE REFLEXION :**

**Module 3 : en relation avec le parcours éducatif**

**Groupe cible : à qui est destiné cet atelier ?**

**Durée : important de définir et de respecter le temps**

**Encadrement : qui est mobilisé pour cet atelier ?**

**Atelier 1 : nom de l'atelier (déjà identifié dans le parcours éducatif)**

**Descriptif :**

**Va indiquer les étapes des activités nécessaires à la réalisation des activités.**

**Moyens : pour la réalisation des activités, il est important de lister les moyens surtout matériel. Exemples : feuilles, crayons de couleur, marqueurs...**

**Informations complémentaires**

**L'animateur remet à chaque jeune à la fin de l'atelier les informations vues durant l'atelier, qu'il collera dans son cahier.**

## 2.7 LES VISITES A DOMICILE

### LA VISITE A DOMICILE : un outil de l'accompagnement individualisé du jeune

#### A quoi ça sert?

- Connaître l'environnement du jeune (contexte familial, psychosocial..)
- Aborder des questions individuelles au plus près de la réalité du jeune
- Rencontrer la famille qui est un partenaire « essentiel »
- S'assurer que les activités du projet sont connues dans la famille du jeune, mettre au clair les doutes s'il y en a
- Déceler des problèmes particuliers auxquels peuvent être confrontés le jeune

#### Qui fait la visite?

L'animateur référent du jeune accompagné pour ses premières visites du RP ou du Coordinateur qui va expliquer à la famille le cadre dans lequel se déroule le projet et ses objectifs. Chaque jeune accueilli en parcours éducatif du projet Tremplin doit être accompagné par un animateur- référent.

#### Quand l'animateur fait-il la visite? Avec quels outils? Avec qui ?

Mois avant parcours	Mois 1 parcours	Mois 2 parcours	Mois 3 parcours	Mois 4 parcours	Mois 5 parcours
Visite de vérification des données socio-économiques du jeune pré-inscrit photo de famille			Visite à mi-parcours fiche de suivi du jeune		Visite de fin de parcours fiche de suivi du jeune

*Au moins 3 visites de familles différentes durant le parcours seront réalisées avec le RP ou Coordinateur projet, occasion de percevoir aussi la posture de l'animateur durant ces visites et de faire des recommandations en vue d'en améliorer l'impact.*

**La "photo de famille" tirée du le site Pratiques** <http://www.interaide.org/pratiques/>:

outil qui permet d'avoir une vue d'ensemble des conditions socio-économiques du jeune accueilli en parcours éducatif. Elle permet de vérifier que le jeune accueilli entre dans les critères de conditions d'accueil fixées par le parcours éducatif du projet Tremplin. Elle peut être remplie devant la personne.

**La fiche de suivi :**

outil qui permet à l'animateur de laisser une trace écrite d'un entretien lors d'une visite à domicile. Elle permet de maintenir le lien entre le projet Tremplin et la famille du jeune. L'animateur peut la remplir devant la personne rencontrée. Cependant, il lui est demandé de prendre un temps suite à l'entretien pour écrire certains éléments qui pourront l'aider à mieux accompagner le jeune.

**Visites extraordinaires :**

lorsque l'animateur est face à une situation extraordinaire avec un jeune (problèmes de disciplines, problèmes de comportements...) l'animateur peut décider de réaliser une visite au domicile du jeune.

**Qui l'animateur doit-il rencontrer ?**

Dans l'absolu, l'animateur se doit de rencontrer les parents du jeune (père ou mère). Cependant au vu des réalités de certaines familles, les jeunes ne sont pas à la charge de leurs parents. Il est demandé à l'animateur d'identifier la personne référente (chargée d'éducation) du jeune. Ce doit être une personne qui se préoccupe du jeune, une personne en qui le jeune a confiance, qui entretient une relation particulière avec le jeune.



Exemple de fiche à remplir (elle peut être remplie au retour de l'animateur au bureau)

**VISITE A DOMICILE: FICHE DE SUIVI**  
mi-parcours / fin parcours/ extraordinaire<sup>6</sup>

Nom - Prénom du Jeune:

Date	Lieu	Objectif de la visite	Personne rencontrée (nom et lien avec le jeune)
De la visite	Donner l'information si domicile du jeune ou autre lieu	Prise de contact Pb particulier autre	Bien identifier qui a été votre interlocuteur

**Éléments à aborder durant la visite**

Il est important de venir rencontrer les personnes avec des éléments à transmettre, pour éviter le simple questionnement et permet de poser l'entretien à l'animateur. ATTENTION : toujours chercher à valoriser le jeune et dire aussi ce qu'il fait de bien!

-connaissance du projet Tremplin  oui  non

L'animateur doit s'assurer avant toute chose que la personne rencontrée connaît le projet. Ceci est à faire pour une première rencontre !

-assiduité du jeune (présences, retards, absences)

L'animateur aura recueilli les informations relatives à la fréquentation du jeune

-comportements du jeune dans le parcours

L'animateur relèvera les bons et moins bons comportements. Peut être, peut-il chercher avec la personne rencontrée ce qui influence ces comportements.

-autres (éléments déjà vus, informations)

Si on est dans une deuxième visite, il est important de faire référence à certains points déjà vus, et voire, faire suite à certaines préoccupations ou demandes. L'animateur peut aussi informer de certaines activités la personne rencontrée.

-satisfaction du parent?  oui  non

La visite doit faire ressortir l'impression de la personne rencontrée quant au projet

-connaissance des thèmes des ateliers:  oui  non

lesquels? Faire parler la personne rencontrée des thèmes pour vérifier la communication du jeune avec sa famille ou encore les informations véhiculées. A t-elle des suggestions pour améliorer le projet ? Des thématiques pour enrichir ?

<sup>6</sup> Entourer la mention utile

### Eléments abordés durant la visite (autres que ceux prévus par l'animateur)

Chaque entretien lors de la visite pourra amener des sujets non prévus par l'animateur mais qui paraissent importants pour la personne rencontrée.

### Eléments observés durant la visite (changements de situation socio-économique de la famille, une situation particulière...)

L'animateur peut remarquer certaines situations importantes à un meilleur accompagnement du jeune. Ce peut être un élément concernant la personne rencontrée ou encore l'environnement du lieu de la visite.

### Suites à donner

L'animateur pourra être amené à faire des démarches suite à la visite.  
Par exemple, l'animateur aura remarqué des frères et sœurs intéressé(e)s pour l'inscription sur un prochain parcours  
Ces visites peuvent aussi donner l'occasion de cibler les thématiques pour les rencontres avec les parents , sonder leurs attentes..

## 2.8 TECHNIQUES D'ANIMATION

*Au centre de toute activité, de toute animation : l'EXPRESSION DU JEUNE. L'animateur doit toujours chercher à favoriser l'expression de tous les jeunes du groupe.*

### 2.8.1 PRESENTATION D'UN GROUPE

Lorsqu'un groupe se rencontre pour la première fois, il est important de donner le temps à la prise de connaissance du groupe. Suivant les objectifs de travail, on s'intéressera à différentes manières de se présenter.

Par exemple, pour certaines réunions ou formations, il sera important de connaître le statut des participants. Pour notre formation et aussi pour les activités avec les jeunes, il est davantage important de se présenter en mettant en avant des éléments personnels.

### **Se dire “bonjour”:**

L'animateur demande au groupe de se lever et de venir au milieu de la salle (prévoir un espace suffisant suivant la taille du groupe). Les participants vont d'abord se déplacer dans l'espace. Au signal de l'animateur, ils devront à chaque fois qu'ils croiseront un autre participant se dire bonjour : 1. Tout d'abord avec timidité. 2. Puis avec empressement. 3. Après une absence de dix ans. Ils étaient de très bons amis...

Cet exercice permet rapidement aux participants de se décontracter et d'entrer en relation avec les autres éléments du groupe.

### **Se connaître: Le portrait chinois :**

Le groupe se divise en groupes de 2. Chaque participant va présenter son collègue suivant les éléments que l'animateur choisira parmi une liste infinie d'items. Quelques exemples : si tu étais un pays, si tu étais un animal, si tu étais un aliment, si tu étais un sport, si tu étais un artiste, si tu étais une couleur, si tu étais une ville...

Variante : Les participants peuvent aussi dessiner le portrait de leur collègue et écrire autour du portrait les éléments de réponses. Chaque feuille est fixée au mur derrière le participant. (voir photos page de couverture).

Cet exercice permet de se présenter de façon humoristique, et favorise l'autodérision. Cependant, chacun donne des éléments de soi dans la présentation qu'il fait.

## **2 8.2 LE BRAINSTORMING OU LE REMUE MENINGES :**

Avec l'appui du cours de Rémy Bachelet de l'Ecole Centrale de Lille

*C'est quoi?*

C'est une technique de créativité qui se pratique en groupe et a pour objectif la résolution de problèmes ou de répondre à une question ou encore de donner la représentation du groupe face à une idée, un concept. Exemple : comment définiriez vous la citoyenneté ? ou encore quand on dit sécurité routière, à quoi pensez vous ?

*Rôle de l'animateur*

C'est lui qui initie et pilote le processus. Il peut se faire aider d'un secrétaire qui note tout.



### *Le cadrage*

La question de départ doit être claire et être spécifique. Le sujet doit être compris par les participants. L'animateur se doit de valider avec le groupe que la question a été bien comprise.

### *Susciter et collecter les idées*

La démarche est basée sur trois facteurs : émettre des idées spontanées, la suspension du jugement, la fertilisation croisée. Le but majeur de cette phase n'est pas de trouver les bonnes idées mais le plus possibles !

### *Phase de collecte*

Aucune critique des idées émises; pas de limite de l'imagination; le plus d'idées possibles; le rebond systématique sur les idées des autres.

Dans cette phase l'animateur est un facilitateur : il peut intervenir pour relancer si le processus ralentit, pour éviter que des personnes fassent des apartés, il doit recadrer si on s'éloigne trop de la question de départ.

### *Phase de sélection*

Il faut mettre de l'ordre dans les idées qui ont été émises, sélectionner celles qui sont le plus pertinentes.

## 2.8.3 DIVISER UN GROUPE EN SOUS GROUPES :

Pour diviser le groupe en sous groupes, l'animateur peut favoriser une division ludique et plus aléatoire. L'animateur distribue un papier à chaque participant. Sur chaque papier est inscrit le nom d'un animal. Si on veut 2 sous groupes, on déterminera 2 animaux. Chaque participant se doit d'imiter l'animal qui est écrit sur le papier et ainsi se rapprocher de tous ceux de son clan.

## 2.8.4 LE TRAVAIL EN SOUS GROUPES

Faire travailler un groupe en sous groupes doit répondre à certaines règles :

- Expliquer au groupe entier ce qu'on va faire. Si vous le faites après la division, vous risquez de devoir répéter car l'attention des jeunes va être plus faible, souvent du au mouvement vécu dans la redistribution dans la salle.
- Disposer les sous groupes de manière à ce que chacun des membres du sous groupe puisse contribuer au travail. N'hésitez pas à bouger le mobilier ou encore à utiliser d'autres espaces que la salle.
- L'animateur donne des règles pour le travail en sous groupe en précisant le temps : un rapporteur, la gestion du temps , un animateur du sous groupe..
- L'animateur est actif durant le travail des sous groupes. Il se doit de se rapprocher des sous groupes par moment, vérifier que les consignes ont été comprises, vérifier que tous les membres du groupe participent, stimuler les sous groupes pour qu'ils soient les plus productifs possible.

### 2.8.5 JEU POUR BRISER LA GLACE

Ce type de jeu permet de favoriser un bon climat en début d'un travail de groupe, la reprise, le réveil du groupe. L'animateur peut décider d'en utiliser à chaque fois qu'il sent le groupe perdre de l'énergie, de la dynamique.

#### Le oui-non

L'animateur dit « oui », le groupe répond « non ». Ensuite l'animateur dit « non » et le groupe répond « oui ». Associer des « oui » et des « non » pour rendre le jeu plus difficile. Exemple : l'animateur dit « oui-non-oui » et le groupe répond « non-oui-non »

#### La croix et le cercle :

L'animateur demande aux participants de faire un cercle avec la main droite. Puis il demande de faire une croix avec la main gauche. Enfin, il demande de faire en même temps un cercle avec la main droite et une croix avec la main gauche. Très difficile !!

#### L'animateur dit.. :

L'animateur demande au groupe de se lever. Chacun à sa place regarde l'animateur. L'animateur choisit des parties du corps à se toucher. Il dit par exemple : « touchez-vous la tête » et en même temps qu'il dit ça il se touche une autre partie du corps pour créer la confusion dans le groupe.

Et aussi consulter le site *Pratiques Inter Aide Jeux pour briser la glace*

### 3 CONCLUSION

Les années de pratique d'ESSOR auprès des jeunes et des adolescents issus de divers milieux et cultures nous ont convaincu de l'importance de l'engagement et de la qualité du travail des équipes Educatives travaillant au quotidien pour assurer un réel impact sur l'amélioration de leur niveau de connaissances mais aussi de leurs compétences, notamment humaines ainsi que leur engagement potentiel dans la société civile.

En s'appuyant également sur des associations, vecteur de lien social au sein des quartiers d'intervention, associations dont sont issus les animateurs avec lesquels le projet se propose de travailler l'objectif est également de former localement des représentants de la société civile habilités à travailler avec le jeunesse et de garantir ainsi la pérennisation voir la répliation de bonnes pratiques en faveur de la jeunesse.

Cette formation spécifique aux techniques d'animation, assumée par Sophie Poussou et qui a eu lieu à N'Djamena courant décembre a donné l'occasion à ESSOR et en s'appuyant sur la pratique qui nous est chère de répertorier dans ce document toute une palette de techniques et de savoir faire, boîte à outil de base en quelque sorte du candidat animation de projets communautaires dans le domaine de la jeunesse.

Ce manuel retrace les différentes notions, exercices, techniques vus lors de la semaine passée en formation entre les quartiers de N'djari et de Walia à N'djamena.

Nous espérons qu'il sera utile pour mémoire à ceux qui ont pu suivre la formation sachant que c'est par la pratique et la répétition des exercices autant de fois que nécessaire que les techniques deviendront familières. ESSOR a également conscience que c'est une base destinée à être enrichie des nouvelles connaissances, apprentissages et expériences qui pourront être vécues ici ou là...

Chaque éducateur effectif ou potentiel est ainsi invité à "faire ses gammes" ! Toute suggestion, enrichissement ou ajout est bienvenu. Le but est de transmettre, et de continuer à partager l'enthousiasme à exercer ce beau métier d'animateur éducateur !

*Ce manuel a été fait également avec l'appui de documents transmis par ISU (Instituto de Solidariedade Universitaria) de Lisbonne, l'association « Parcourires le monde » de Toulouse et certains sites de recherche internet.*