

## Les jeux d'animation ou « dinámicas »

### *L'expérience de La Cabirma en République Dominicaine*

*Cécile Casagrande  
Damien du Portal \**

En Amérique Latine, il existe une longue tradition de mouvements et d'animation communautaires. Les ONG utilisent donc fréquemment différentes méthodes d'animation durant les réunions, les « charlas » (conférences-débats) ou les formations : sketch, chansons, brainstorming, ombres chinoises, etc.

La technique la plus usuelle reste cependant la « dinámica » qui consiste à organiser avec les participants un jeu (par exemple les chaises musicales) qui demande une participation active de chacun (suivant les cas, il faut se lever, courir, crier, monter sur une chaise, empoigner son voisin...).

La « dinámica » peut servir à réveiller l'assistance (jeux, devinettes, histoires drôles, faire bouger les gens...) ; elle est aussi utile pour mettre en évidence des problèmes spécifiques en rapport avec le sujet traité : le fonctionnement d'un groupe, la réflexion en groupe, l'organisation, ou la transmission de l'information.

### L'utilisation des « dinámicas » sur les programmes dominicains

En République Dominicaine, on pratique systématiquement au moins une « dinámica » en début de réunion, ou de formation. En effet, cela a de multiples intérêts :

- ☺ Faire perdre aux participants la timidité ou la réserve naturelle qu'ils peuvent éprouver en arrivant dans un milieu nouveau et qui freine la prise de parole.
- ☺ Obtenir une bonne concentration des personnes présentes. Lorsque les participants arrivent à une réunion, ils ont encore en tête leurs préoccupations ou problèmes. La « dinámica » permet de se déconnecter de ce qui est extérieur à la réunion. Après le jeu, les gens ont « l'esprit libre » pour se concentrer sur le thème de la réunion.
- ☺ Eviter l'ennui, grand ennemi des réunions et formations.

#### AVIS IMPORTANT

*Les fiches et récits d'expériences « Pratiques » sont diffusés dans le cadre du réseau d'échanges d'idées et de méthodes entre les ONG signataires de la « charte Inter Aide ».*

*Il est important de souligner que ces fiches ne sont pas normatives et ne prétendent en aucun cas « dire ce qu'il faudrait faire »; elles se contentent de présenter des expériences qui ont donné des résultats intéressants dans le contexte où elles ont été menées.*

*Les auteurs de « Pratiques » ne voient aucun inconvénient, au contraire, à ce que ces fiches soient reproduites à la condition expresse que les informations qu'elles contiennent soient données intégralement y compris cet avis .*

Juillet 99 - 1/5



**Réseau PRATIQUES**

**Partages d'expériences et de méthodes pour améliorer les pratiques de développement**

<http://www.interaide.org/pratiques>

- ☺ Permettre aux participants de se défaire du sommeil et de la fatigue, ou des lourdeurs dues à la digestion...
- ☺ Remédier à une baisse d'attention de l'assemblée. Il est en effet nettement préférable de consacrer 10 minutes à l'organisation d'une « dinámica » et ainsi reconcentrer les participants, plutôt que de poursuivre une réunion ou une formation que de moins en moins de personnes suivent activement.
- ☺ Favoriser les rapports amicaux, de confiance, éviter l'agressivité entre les participants : après avoir ri ensemble des mêmes choses, la communication est grandement facilitée entre les personnes présentes.
- ☺ Les « dinámicas » introduisent une certaine égalité de traitement, propice à la participation de chacun. Elles mettent entre parenthèses les préséances habituelles.
- ☺ Elles permettent à l'animateur de valoriser certaines personnes en retrait ou de leur donner l'occasion de s'exprimer.
- ☺ Elles permettent enfin à l'animateur d'être d'emblée conforté dans sa position d'« encadreur » du groupe.

## Quelques exemples...

On peut classer les « dinámicas » en fonction de leur objectif principal. Le manuel « **Técnicas participativas para la educación popular** » \*\* utilisé par le programme de La Cabirma propose une bonne centaine de « dinámicas », classées selon les catégories suivantes : « dinámicas » de présentation, d'analyse, d'abstraction, de communication, d'organisation et planification.

Voici quelques exemples, tirés de cet ouvrage, de « dinámicas » fréquemment utilisées à La Cabirma :

### **Canasta revuelta (panier retourné) : « dinámica » de présentation ou d'animation**

*Les participants forment un cercle, assis sur des chaises.*

*Chaque personne assise à la droite sera appelée « ananas » et la personne à gauche « orange » (ou tout autre fruit...).*

*L'animateur reste debout, au centre.*

*Il désigne quelqu'un et dit « ananas » : la personne désignée doit donner le nom de son voisin de droite. Si l'animateur dit « orange », la personne désignée devra donner le nom de son voisin de gauche. Si la personne se trompe ou met plus de 3 secondes à répondre, elle passe au centre et l'animateur prend sa place.*

Ce jeu peut être fait au début d'une formation, par exemple, afin que tout le monde se connaisse. Au centre de formation de la Cabirma, on le fait le premier soir de chaque session de formation, avant de regarder la vidéo sur l'hygiène de l'eau. Les gens s'amusent, se réveillent, et seront alertes pour regarder la vidéo.



**Les chiffres chinois (números chinos) : « dinámica » d'animation, de concentration**

*L'animateur dit aux participants qu'il est un professeur de chinois et qu'il va leur apprendre les chiffres de 1 à 5.*

*Cette « dinámica » repose sur un subterfuge que les participants doivent découvrir : l'animateur (en jouant le rôle d'un examinateur) montrent des signes soi-disant chinois (ou n'importe quel autre type de signes  $\Psi \xi ( X \mathcal{H} \mathcal{Q} \dots)$  au tableau, signes qui sont censés représenter des chiffres, mais en fait, en les désignant, il indique - sans le mettre en évidence - le chiffre avec les doigts de sa main. Pour le zéro, il ne désigne pas le chiffre de la main. il interroge ensuite chaque participant. Les gens comprennent vite qu'il y a un subterfuge puisqu'un même signe peut désigner différents chiffres.*

Cette « dinámica » met en valeur l'importance de l'observation.

Dans le même ordre d'idée, des « dynamiques » mettant en valeur la nécessité de l'organisation au sein d'un groupe sont souvent bien plus efficaces qu'un discours. Voici quelques exemples de « dinámicas » d'organisation, utilisées par le programme de Bayaguana :

**Le chef d'orchestre :**

*En l'absence d'une personne, le groupe doit choisir un chef d'orchestre qui fait des mouvements que tous refont. La personne écartée revient au milieu du groupe et doit déterminer qui est le meneur.*

On peut conclure la « dynamique » en expliquant que bien souvent, un groupe fonctionne de la sorte et qu'il est toujours intéressant d'être observateur pour identifier le meneur, et éviter ainsi de se faire manipuler.

**Le message :** un grand classique

Pour mettre en avant la nécessité d'écrire les informations (rôle du secrétaire du comité eau), et de l'importance de la présence aux réunions (où l'information est donnée en direct) on peut proposer le jeu suivant :

*4 ou 5 personnes sortent. La première revient dans le groupe et on lui lit une petite histoire : « Eddy l'animateur a eu un accident de moto hier, dimanche 14 octobre. Il a été emmené à l'hôpital Dario Contreras pour faire une radio du poignet. Il n'a rien de grave mais ne pourra pas aller à la réunion de mardi à Media Cara ».*

*La seconde personne sortie rentre dans le groupe, et le premier lui raconte ce qu'il a retenu de la petite histoire, et ainsi de suite.*

L'histoire se transforme facilement en « le maçon est mort à l'hôpital et sera enterré mercredi ou jeudi » et le succès est garanti !



On peut ensuite relire l'histoire à l'assistance et lui faire tirer quelques conclusions : assister aux réunions permet de disposer de l'information d'origine. Ecrire les éléments importants et consigner les décisions évitera bien des problèmes par la suite - d'où l'importance d'un bon secrétaire.

### Les numéros :

*Le jeu des numéros consiste à former des groupes dont chaque membre reçoit un carton avec un chiffre : par exemple deux groupes de 5 avec des chiffres de 1 à 5 dans chaque groupe. L'animateur donne alors un nombre à 5 chiffres (15 423, 45 213...) que chaque groupe doit reconstituer le plus vite possible, les membres se positionnant dans le bon ordre.*

Après le jeu, répété plusieurs fois, une discussion avec le public et ceux qui ont participé à la « dinámica » permet de montrer que les groupes les mieux organisés sont les plus rapides. Il peut aussi s'avérer que le groupe qui choisit son meneur est plus efficace qu'un groupe sans meneur, ou qu'un groupe avec un mauvais leader qui s'impose contre l'avis du groupe...

## Les « règles du jeu »

Pour qu'une « dinámica » soit efficace il est important que l'animateur respecte certaines règles:

- ☞ énoncer très clairement et sans hésiter les règles du jeu avant de commencer. Il est toujours souhaitable que l'animateur ait répété de son côté et au préalable les explications nécessaires afin de ne pas « s'embrouiller » lors de la présentation, ce qui produirait à coup sûr l'inverse de l'effet recherché.
- ☞ Après l'énoncé des règles du jeu, demander systématiquement aux participants si ils ont compris ou si ils souhaitent poser des questions et au besoin, demander à une personne de ré-expliciter ce qui a été dit.
- ☞ Posséder une forte autorité pédagogique. Les « dinámicas » consistent à faire faire aux participants des actions inhabituelles. Il importe que l'animateur ait l'aisance nécessaire pour que cela paraisse naturel à tous. On est ainsi souvent surpris de constater avec quel plaisir des personnes à « l'air important » ou des personnes âgées adoptent des comportements ludiques, qui pourraient sembler, dans un autre contexte, porter atteinte à leur dignité.
- ☞ Clore formellement le jeu d'animation.

Un groupe de douze de personnes permet de faire une « dinámica » riche et ... dynamique. Au-delà d'une douzaine de personnes, il devient difficile de faire participer chaque personne et l'ensemble peut devenir trop complexe. Cependant, lors d'une réunion où l'assistance est nombreuse, on peut faire participer douze de personnes et le reste de l'assistance peut ensuite commenter la « dinámica ». On peut aussi faire participer tout le monde mais par groupes de



10 à 15 personnes (par exemple, la dinámicas des « numéros », présentée ci-dessus s'adapte bien à ce type de situation).

Une « dinámica » est efficace lorsqu'elle est courte, amusante et instructive. Elle peut éventuellement s'étaler sur plusieurs réunions (on donne la solution de l'énigme à la réunion suivante). Elle doit être attractive : on peut proposer la « dinámica » en présence des enfants (qui accourent en général !) puis ils peuvent quitter la réunion lorsque la « dinámica » est finie (à moins bien sûr qu'un sujet de la réunion les concerne directement).

**\*\* Références : Técnicas participativas para la educación popular :** manuel de « dinámicas » en espagnol (disponible au relais IA à Port-au-Prince et auprès d'IA à Versailles)

D'autres idées et outils intéressants sont détaillés dans le manuel « **Outils et techniques pédagogiques pour une formation participative** » 1994 (58 p.) de **Vétérinaires Sans Frontières**. (copie disponible au relais IA à Port-au-Prince ; ou à commander auprès de VSF, tel : 33.4.78.69.79.59; fax 33.4.78.69.79.56, 40 FF)

---

\* Cécile Casagrande a lancé le volet prêts productifs du centre La Cabirma en République Dominicaine de 94 à 98. Elle a été responsable du programme vulgarisation agricole de Manakara à Madagascar, de janvier à juin 99.

Damien du Portal a été responsable du volet hydraulique du centre de Formation de la Cabirma de octobre 94 à janvier 98. Depuis il est responsable du programme hydrau-agro à Manakara, Madagascar.

Juillet 99 - 5/5



**Réseau PRATIQUES**

**Partages d'expériences et de méthodes pour améliorer les pratiques de développement**

<http://www.interaide.org/pratiques>