

## Le "Coordinomètre" : outil d'éval des R1-R2

*Qu'est-ce que c'est encore que ça?? Non, ça n'est pas un jeu sécu de poche! Ni un chronomètre pour voir combien de temps met ton coordinateur pour se lever en séjour.*

Le Coordinomètre est le nouvel outil pour l'évaluation en formation de coordinateur. Il accompagne le participant du début de sa R1 théorique à la dernière éval en R2. C'est donc un document à ne pas perdre, car il te sera précieux : tu pourras te voir évoluer tout au long de ces deux années de formation.

La commission péda, en créant ce document, a imaginé trois axes sur lesquels te situer :

1. tes objectifs personnels de formation ;
2. les objectifs de formation (le plan R) ;
3. les critères certificatifs.

Tu pourras t'y situer de trois manières différentes :

1. grâce à une échelle (genre : smileys etc.) ;
2. au moyen de commentaires de ta part sur des situations que tu as vécues et en regard des objectifs du plan R ou de tes objectifs personnels ;
3. avec les commentaires des formateurs, après chaque session de formation (théorique ou pratique).

Ce document est donc assez complet. Toutefois, c'est toi, comme tu es responsable de ta formation, qui choisis les axes d'évaluation que tu souhaites privilégier, avec bien sûr le soutien de tes formateurs ou de

la personne qui suit ton stage pratique. Tu rencontreras d'ailleurs normalement cette personne avant d'aller sur ton terrain pratique.

Dernière nouveauté : la feuille de route y est attachée. Tu pourras donc suivre tes étapes de formation et avoir toujours en main les décisions certificatives te concernant. Voilà une autre manière de pouvoir ajuster ton parcours de formation.

Les anciennes "réserves" ont été enlevées, pour être remplacées par des indications et conseils des personnes qui évaluent ta formation, et qui seront consignées dans ton coordinomètre.

Le document sortira dans une version bêta pour les vacances de Pâques. Si tu as des remarques sur ce document, n'hésite pas à nous les faire parvenir (samuel.dufranne@mc.be).  
Déjà bonne formation! ;-)

Sam'

## Mais où est passé Dinant ?

Rassurez-vous, on fait aussi des formations à J&S Dinant. Point de mauvaise volonté ou de fainéantise juste un concours de circonstances. Promis la prochaine fois ils seront là !



### Contact

Jeunesse & Santé  
Chée de Haecht 579, BP40  
1031 Bruxelles  
Tél : 02/246.49.81  
Fax : 02/243.20.52  
E-mail : j&s@mc.be  
www.jeunesseetsante.be

### Coordination

François Galand

### Éditeur responsable

Éric Olbregts

### Illustrations

Aster

### Photos

Couverture : François Lafontaine  
J&S Anderlues, J&S Bruxelles,  
J&S Eupen, J&S Liège,  
J&S Mons, J&S Tournai,  
Archives Secrétariat Général

### Graphisme et

### mise en page

Signatures Européennes

### Impression

Hayez

### Ont collaboré à ce n°:

Samuel, Linda, Pierre, Samiche,  
Bernard, Tony, Nico, Bénédicte,  
Fabienne, Yannick, François, mAx,  
Vanessa, JB et Frans Mister Cool

IIFORMATEUR 59,  
1<sup>er</sup> trimestre 2007,

Edité à l'attention des formateurs  
et coordinateurs de l'ASBL  
Jeunesse & Santé, partenaire  
jeunesse des Mutualités  
chrétiennes. Jeunesse & Santé  
participe à la politique de la  
jeunesse et de l'enfance de la  
Communauté française, ainsi  
qu'aux programmes de résorption  
du chômage des Régions  
wallonnes et bruxelloises.

# Informateur

## Edito

### La formation à Jeunesse & Santé : diversité, plaisir, qualité

Tu le sais, cet Informateur, que tu lis chaque trimestre, est une revue destinée entre autres aux coordinateurs et aux formateurs du mouvement.

Pour ce numéro, l'équipe de rédaction a souhaité parler "formations". Parce que c'est un enjeu central à J&S, parce que c'est notre force, parce que la formation à J&S fait partie de notre identité de mouvement, parce qu'on y prend beaucoup de plaisir aussi.

Chaque région présentera ici un module de formation. De ce "patchwork" ressort une palette de pratiques qui peuvent sembler différentes : nous avons demandé à chaque fédé de nous sortir "son" module de nous sortir "son" module "fétiche". Mais tous ces modules sont empreints du même esprit : cette volonté d'outiller nos animateurs pour une animation de qualité, un cadre épanouissant, tout en favorisant leur prise de responsabilités, dans le plaisir et l'amusement.

Nous espérons que tous ces modules de formation vous donneront, à toi et ton équipe de formateurs, quelques nouvelles idées et beaucoup de nouvelles questions pour vos prochaines sessions!

Bonne lecture,  
*Sam'*

## Patchwork de formations régionales

*Quand diversité rime avec bonnes idées*



Who's who : l'ICC P 2

DOSSIER P 3

Anderlues, Brabant Wallon, Bruxelles, Eupen, Liège, Mons, Mouscron, Namur, Province de Lux, Tournai, Verviers, Walcourt... Elles sont toutes là et nous présentent ce qui rend leur formation régionale unique.

Mouvement : Le « coordinomètre » P 16



**N°59** Trimestriel des formateurs et coordinateurs de Jeunesse & Santé,  
le partenaire jeunesse de la Mutualité chrétienne - 1<sup>er</sup> trimestre 2007

Éditeur responsable : Éric Olbregts, Chée de Haecht 579 - BP 40, 1031 Bruxelles  
Bureau de dépôt : Bruxelles X - exp.: J&S, chée de Haecht 579 - BP 40 - 1031 Bruxelles

# Who's Who?

## L'ICC



### **Informateur - Bonjour Bernard, tu es secrétaire général à l'ICC. Mais "ICC" ça veut dire quoi, au juste ?**

Bernard - ICC veut dire Institut Central des Cadres. Bien que nous fassions partie du secteur des Organisations de Jeunesse (O.J.), cette appellation fait aussi penser au secteur privé... au point que nous recevons parfois des invitations pour faire partie de réseaux d'entreprises ou de sociétés commerciales !!!

### **Informateur - Ça vient d'où, qui l'a créé, et pourquoi ?**

Bernard - L'ICC est né en 1956. A cette époque, le secteur de la formation des responsables de loisirs craignait une mainmise de l'Etat sur ses activités. C'est ainsi que le Patro, les Guides, les plaines de jeux et les Scouts sont, avec l'aide des vicaires généraux d'alors, à l'origine du projet.

Cette association avait trois objectifs : la reconnaissance commune aux brevets d'animateurs, la représentation des membres auprès des pouvoirs publics et l'accompagnement des organisations et écoles de cadres dans le développement de leur formation d'animateurs.

### **I - Qui sont les membres de l'ICC ? qu'est-ce qui les réunit ?**

B - L'ICC est actuellement une coordination d'O.J. en matière de formation. Depuis peu, il s'est constitué en ASBL indépendante du CJC, ce qui lui a d'ailleurs permis d'ouvrir la composition de ses membres à d'autres O.J. qui ne font pas partie du CJC. C'est le cas des Scouts, de Coala. D'autres associations, qui ne sont pas organisations de jeunesse, font également partie de l'ICC en qualité de « membres adhérents ».

Malgré l'évolution de l'association et de sa composition, c'est encore aujourd'hui la recherche de qualité des formations d'animateurs et les échanges de savoirs qui sont le moteur de la démarche d'association.

### **I - Que fait l'ICC ?**

B - Concrètement, l'ICC axe son action sur 4 secteurs principaux. Le premier, qui est à la base des trois autres,

est la promotion d'une réflexion pédagogique coordonnée sur l'éducation informelle des enfants et de jeunes. Cette réflexion alimente notamment la revue «Zoom – Regards de formation» que reçoivent les formateurs et cadres de plusieurs O.J.

Le second secteur de travail à l'ICC est le soutien aux O.J. membres. Il s'agit, par exemple, d'accompagner l'une ou l'autre O.J. dans l'élaboration d'un nouvel outil pédagogique, d'aider à la mise sur pied d'un nouveau programme de formation, de sensibiliser les permanents aux enjeux de la représentation du secteur, etc.

Le troisième secteur concerne la formation d'animateurs de centres de vacances. Il permet de valoriser les réflexions pédagogiques et les échanges d'expériences des O.J. membres dans une offre de formation qui s'adresse principalement aux jeunes qui ne sont pas inscrits comme animateurs dans une structure qui assure leur formation en interne. C'est le cas, en particulier, des animateurs en plaines de vacances.

Le dernier secteur d'activité de l'ICC est une sorte de rayonnement de la formation «made in O.J.» au secteur de l'accueil extrascolaire. Il s'agit de formations à destination des accueillants et coordinateurs de l'accueil extrascolaire. A ce titre, l'ICC est reconnu par l'ONE comme opérateur de formation.

### **I - Quels sont les outils produits par l'ICC ?**

B - En tant que coordination d'O.J. en matière de formation d'animateurs, l'ICC est régulièrement amené à élaborer des outils pédagogiques.

Le plus connu est probablement la valisette «Bientraitance», élaborée en son temps par la plateforme du même nom. Cette valisette est le fruit d'un long travail de réflexion et d'accompagnement d'animateurs sur la question des relations qu'ils entretiennent et qu'ils promeuvent avec les jeunes. Elle comprend plusieurs modules, tels qu'un jeu de plateau qui permet d'interroger son style pédagogique, ou encore un croquis-langage qui peut servir d'amorce pour des échanges sur la bientraitance avec des animateurs en formation.

Un autre outil, plus récent, s'intitule «Secouons le PP» - entendez «projet pédagogique». Lors de la phase de conception, quelques permanents de l'ICC ont effectué une tournée des O.J. pour recueillir des infos sur la nature de leurs projets pédagogiques respectifs. Ils ont ensuite compilé le tout afin d'en faire un jeu de société qui permet, pour chaque animateur de chaque O.J., de mieux connaître le projet pédagogique de l'association dans laquelle il est engagé.

*Entretien réalisé par Samiche*

## Anderlues Pimp my day

À Anderlues, on aime le tuning ! Non, on n'apprend pas aux animateurs à tuner des voitures ou des ongles mais à tuner leurs journées...

### Déroulement

Le module Pimp my day est présenté aux A1, tout fraîchement arrivés dans la formation. Ces jeunes recrues vont avoir la possibilité d'exercer les techniques de base de l'animation et de laisser courir leur imagination tout en restant sensible à l'hygiène, la sécurité et le bien-être des participants.

Après avoir fait l'exercice, par petits groupes de 6 – 7 personnes, de programmer une journée type d'animation en plaine ou en camp, les animateurs reçoivent la visite de Whbit et Yhbit, deux copains de Xzhibit qui, lui, tune des voitures aux Etats-Unis. Nos deux pros du fil rouge, montrent aux jeunes animateurs l'importance d'avoir un fil reliant toutes leurs activités afin de faire d'une journée «bien» une journée «fantasmagorique» pour les enfants.

Lors de la session de carnaval, ils étaient 6 groupes à tuner leur journée. Encadrés par les pros du tuning de journée, les animateurs ont d'abord développé, durant 1 petite heure, les différentes activités qu'ils proposeraient aux enfants d'une certaine tranche d'âges. Ensuite, pendant une autre heure, ils ont cherché un fil rouge original et délirant. Après cela, ils ont soumis leur réflexion aux tuners professionnels qui n'ont pas été avares de conseils et remarques pertinentes !

### Objectifs

Montrer aux animateurs que l'animation n'est pas la somme des activités proposées pendant une journée mais un ensemble de techniques ponctuées d'attention à l'enfant, à sa sécurité, son bien-être, le tout suivant un fil rouge guidant le groupe tout au long de la journée. Ce module leur fait prendre conscience que l'animation n'est pas faite uniquement de petits et grands jeux.



Mais l'aventure ne s'arrête pas là, au contraire... Une fois la journée construite, les animateurs vont présenter trois phases de leur fil rouge au reste du groupe, animateurs A2 et formateurs. Lors de deux soirées, ils vont avoir l'occasion d'animer un groupe de 13-14 participants se transformant, l'espace d'une heure, en petits enfants...

Les pros du tunage choisissent trois activités que leur groupe présentera... De l'animation d'une sieste à un atelier brico, en passant par une activité défoulante, chaque groupe va montrer de quoi il est capable. Et pour le bonheur de tous, les A1 vont enflammer deux soirées (3 groupes par soir) remplaçant les

veillées traditionnelles d'une heure, par des animations de toute beauté.

L'évaluation faite, Whbit et Yhbit peuvent prononcer leur célèbre phrase :

«c'est clair mon gars, ta journée a été officiellement tunée !» Et les hurrahs de la foule et les «oh my god» des participants sont autant de feux d'artifice de joie éclatant dans le ciel de l'animation ! (J'ai la larme à l'œil devant tant de poésie !)

Merci MTV pour tes émissions stupides qui donnent des idées aux formateurs !

Linda

## Bruxelles Oser paraître !

**PARTICIPANTS :** 10 à 12 personnes.

**LOCAL :** Le local sera situé le plus à l'écart possible, on tentera de camoufler tout ce qui peut permettre de le localiser y compris quand on y rentre et quand on en sort. Le lieu de rendez-vous pour le début du module sera fixé ailleurs qu'au local.

**DUREE :** de 1h30 à 2h00

**MATERIEL :** Foulards, Chansonnier, Chaises, corde, 2 ou 3 objets, sifflet, tambourin, et tout ce que vous trouverez utile.

### Déroulement

**INTRO :** Depuis le lieu de rendez-vous, former une chenille avec les animateurs après leur avoir bandé les yeux. Un formateur devant qui guide, un formateur derrière qui donne les consignes suivantes :

1. ce qui se passe dans le module reste dans le module.
2. Éviter les fous-rires.
3. Se lancer, ne pas rester observateur.

Ces consignes sont répétées par chaque animateur à celui qui le précède, lorsqu'elles arrivent au formateur de tête, il est temps de rentrer dans le local. On débande les yeux, le premier de la chenille donne les consignes, on compare avec le message d'origine et on explique pourquoi on est là en lançant le thème.

**PRESENTATION :** les animateurs se placent par deux, ils se répartissent dans la pièce et s'asseyent dos contre dos. L'un se présente à l'autre qui écoute et ne pose pas de questions. Après 3' on change les rôles.

On se rassemble et chacun présente son « collègue ». Après la présentation celui-ci peut corriger ou compléter. Les participants sont invités à donner leurs impressions et commentaires...

**BONJOUR :** les chaises sont en cercle, chaque animateur est debout sur sa chaise, tourné vers le centre. Un animateur monte sur l'une des chaises pour saluer d'une accolade l'un de ses congénères. Il passe ensuite de chaise en chaise pour saluer chacun. Lorsqu'il revient à son point de départ, le suivant enchaîne.

**SENS/SON :** les animateurs sont debout en cercle, en file l'un derrière l'autre. Ils balancent en rythme le bras intérieur. Lorsque les mains se rapprochent au milieu, il claquent des doigts. L'animateur qui commence dit un mot à un claquement de doigt. Au claquement suivant, l'animateur devant lui dit un mot dont le SON est proche (chaise, fraise,...). On continue ainsi dans le rythme en essayant d'avoir un mot à chaque claquement. Ensuite on change et on utilise le SENS (chaise, fauteuil,...)

**VOYELLES :** les animateurs sont debout en cercle tournés vers le centre. Le formateur dit une voyelle avec une expression particulière ( i : peur, o : étonnement, a : soulagement, è : dégoût, u : effort). Chacun



## Objectifs

Voir que le non verbal est cohérent par rapport au verbal et à la situation.

Voir que les signaux involontaires s'accordent au message volontaire

Voir qu'il puisse se détacher de sa personne pour rentrer dans son personnage d'animation.

Entendre qu'il puisse gérer sa prise de parole et être à l'écoute des autres ( messages clairs et précis )

Ressentir qu'il assume son rôle, son personnage face au regard des autres.



*A Bruxelles, même le permanent ose paraître...*

répète la voyelle avec la même intonation. On les passe toutes en revue. Ensuite on fait quelques tours où on ne peut pas dire la même voyelle que le précédent mais où il faut faire attention à conserver la bonne intonation associée à la bonne voyelle.

Impressions et commentaires...

**MIME OBJET :** Chacun est assis. Un objet au centre (poubelle, baton,...). Chaque animateur se lève quand il le sent pour aller utiliser l'objet en mime. La poubelle peut devenir un volant,... Maintenir le rythme et la spontanéité. Si ça roule, on peut introduire un deuxième objet pour créer des duos...

Impressions et commentaires...

**SENTIMENTS EN LIGNE :** Les animateurs sont debout en deux lignes face à face. Un animateur s'avance et se place bien en face d'un animateur de l'autre ligne. Il exprime un état (joie, fatigue, timidité, vieillesse, colère, nervosité, fatigue,...). Lorsque l'animateur en face a reconnu l'état, il fait un signe de tête et prend la relève. Les états peuvent être libres ou imposés, exprimés durant le déplacement ou non, exprimés par le visage ou tout le corps. Les formateurs font varier ces différents paramètres.

Impressions et commentaires...

**LA CHANSON :** Chacun choisit une chanson et lit à haute voix un ou deux couplets avec une intonation tirée au sort. (commentaire sportif, discours politique, vendeur de marché, psychologue, hôtesse de l'air,...)

Impressions et commentaires...

**LE MENEUR :** Les animateurs assis en petit cercle très fermé papotent, chipotent, rigolent, .... L'un d'entre eux est hors du cercle et doit capter leur attention. Souligner les moyens utilisés, position du corps, bruits, objets, capter les regards, accroche individuelle ou accroche du groupe,...

Impressions et commentaires...

**SORTIE :** Une corde nouée entre les 2 formateurs. Les animés ont les yeux bandés. Pour pouvoir se raccrocher à la corde ils doivent dire un mot qui résume le module pour eux. Dès que tout le monde est attaché on sort. Quand on est de retour au point de rendez-vous, tous ensemble les yeux toujours bandés on crie un grand « Au revoir », ensuite on « débande ».

*Pierre*

## Brabant wallon L'intendance

**NOMBRE :** 5 cuistots et 90 participants

**LOCAL :** une cuisine équipée

**DUREE :** du matin au soir, du début à la fin

**MATERIEL :** un uniforme de cuisinier, des bons couteaux, et la matière première

### Objectifs

L'objectif d'une équipe d'intendance est de pouvoir servir des plats variés, équilibrés et bons à l'heure exacte, ce qui n'est pas toujours une mince affaire.

### Déroulement

Pour commencer, je vais vous présenter la journée type d'un intendant à J&S BW et ensuite je vous expliquerai les nombreux avantages d'organiser une formation en autogestion.

**7h30 :** Lever et préparation du déjeuner

**8h00 :** service du déjeuner, au menu : Thé, Cacao, café, pain blanc et gris, choco, confiture, yaourt, fruit,...

**10h45 :** proposition d'un assortiment de fruits pour la pause du matin

**11h00 :** Préparation du repas du midi : pelage de patates, coupage de légumes, cuissons de viande, de riz... avec toujours l'utilisation de produits frais

**13h00 :** service du diner qui va d'une lasagne, à un steak frites salade, à un plat thaïlandais ou encore un couscous...

**13h30 :** diner pour eux

**14h30 :** départ pour les courses ou pour la partie de cartes ou pour la sieste, cela dépend du jour

**16h30 :** proposition d'un quatre heures.

**17h00 :** préparation du repas du soir avec de nouveaux pelage de légumes et préparation des plateaux charcuteries, fromages, et salades

**18h30 :** Service de la soupe (faite maison), du pain, des salades et charcuteries.

**24h00 :** préparation du cinquième (qui lui n'est pas toujours spécialement équilibré...)

**??h ?? :** Coucher

Alors pourquoi avoir présenté l'intendance d'une formation et non un module ? Premièrement, je pense que nous sommes une des seules régions à travailler en autogestion lors des formations. Deuxièmement, cela nous apporte de nombreux avantages que voici :



- Une alimentation très très bonne et équilibrée sur une journée (ce qu'on ne retrouve pas dans tous les centres).
- Une originalité, diversité dans les repas (avez-vous déjà mangé un bœuf thaï ou une tartiflette lors d'une formation ?)
- Une liberté assez grande sur la modification d'horaire et sur l'organisation de notre journée.
- Une indépendance importante du groupe par rapport à des contraintes externes.
- Des rôles ou activités complémentaires que les intendants peuvent prendre en charge (gestion du bar, soirées, des courses, du cinquième, ...) pendant que les formateurs sont en réunions ou en modules
- Une ambiance supplémentaire amenée par cette équipe
- Une facture finale moins importante.
- Une autre façon de s'impliquer dans J&S et de s'investir dans le mouvement.

Je profite d'ailleurs de cet article pour remercier l'ensemble des intendants et formateurs du BÉWÉ...

Nico «The Boss»

## La formation Jeunesse & Santé d'Eupen



La formation d'Eupen s'inscrit dans le projet pédagogique de Jeunesse & Santé. Elle n'en est pas moins une formation très particulière: c'est la seule formation J&S de la

partie germanophone du pays.

De plus, la particularité de la langue entraîne des contraintes qui posent problème au comité de «Jugend und Gesundheit» (qui est le nom de la section germanophone de J&S).

Depuis la mise en place, il y a quelques années, du décret centre de vacances en Communauté française, la formation Jeunesse & Santé d'Eupen n'a plus eu la possibilité de délivrer le brevet d'animateur. Brevet qui, comme chacun le sait, était obtenu au terme de la deuxième année de la formation.

Ne plus pouvoir délivrer de brevet reconnu confronte Jeunesse et Santé Eupen à de sérieux problèmes. Le plus important est de ne plus trouver de participants. Une formation sans perspectives n'intéresse pas tellement les jeunes animateurs potentiels, on peut aisément les comprendre.

Dès lors, il a fallu trouver des solutions. Nous avons donc réfléchi à des brevets alternatifs ou équivalents et donc à un changement au niveau de la deuxième année de formation.

Le brevet officiel faisant défaut, la formation Jeunesse & Santé d'Eupen a choisi de mettre en place deux certificats.

Tout d'abord, le certificat de premiers soins qui est délivré à la fin des cours BEPS (12 heures). A côté de ce certificat, Eupen a intégré dans sa formation un module de sensibilisation à l'animation des personnes moins valides.

Il est donné par des professionnels qui travaillent tous les jours avec des personnes handicapées, dispensé



en 9 heures et est complété par 2 heures de psychologie, également données par un professionnel. Une partie de ce module consiste en un jeu de rôle qui confronte les participants aux difficultés quotidiennes rencontrées par une personne moins valide. Ainsi, une partie des participants se mettent dans la peau d'un aveugle, d'un sourd-muet ou encore d'un paralysé. Tandis que les autres participants jouent le rôle d'animateur pendant une demi-journée et un repas de midi.

Lors de la deuxième année de formation, J&S Eupen met également l'accent sur la capacité des animateurs à fonctionner en équipe. C'est une compétence indispensable lors d'un séjour ou d'une plaine.

Deux modules sont mis en place pour développer cette aptitude. Le premier forme les participants à réagir en équipe à des problèmes que l'on peut rencontrer lors d'un séjour ou d'une plaine (par exemple, lorsqu'un enfant raconte qu'il est battu à la maison,...). Le deuxième permet d'analyser la capacité des participants à évoluer au sein d'une équipe. Afin de former cet esprit d'équipe, les participants sont invités à réaliser ensemble un court-métrage. Le projet va de la conception du scénario à la présentation finale devant tous les participants. L'accent est mis sur l'évolution des participants (en équipe) tout au long de la réalisation de ce projet commun, et non sur le résultat final.

J'espère avoir pu aussi donner un aperçu succinct de la façon dont la formation se vit à J&S Eupen.

**Oliver DECKERS**

*Responsable de l'équipe pédagogique d'Eupen*

## Liège Autolargue

**NOMBRE :** 1<sup>re</sup> et 2<sup>ème</sup> année de formation confondues (chez nous, c'est plus ou moins 80)

**DUREE :** une journée entière (9h à 16h) durant la formation de Carnaval

**ENDROIT :** un centre de vacances quel qu'il soit

**MATOS :** foulard pour distinguer les enfants et des animateurs

### Objectifs

Permettre de trouver des outils pratiques pour les premiers jours de camp ;

- mettre en commun les idées des 1<sup>ères</sup> et des 2<sup>èmes</sup> ;
- permettre l'échange ;
- permettre aux 1<sup>ères</sup> années de se lancer dans l'animation avec un public déterminé (joué par les 2<sup>èmes</sup>).

### Déroulement

**1.** Introduction : explication des objectifs, répartition en différents sous-groupes (mélange de 1<sup>ères</sup> et 2<sup>èmes</sup>).

**2.** 1<sup>er</sup> temps : dans chaque sous-groupe, réflexion par thèmes selon les années (1<sup>ères</sup> et 2<sup>èmes</sup> séparés)

Les 1<sup>ères</sup> : lister les difficultés qu'ils pourraient rencontrer dans leurs débuts, lister des questions, dégager des solutions.

Les 2<sup>èmes</sup> : mise en commun des situations difficiles, dégager des solutions.

**3.** 2<sup>ème</sup> temps : mise en commun : les sous-groupes de 1<sup>ères</sup> et 2<sup>èmes</sup> sont remis ensemble pour échanger.

**4.** préparation à l'expérimentation : répartition des rôles : 1<sup>ères</sup> = animateurs et 2<sup>èmes</sup> = enfants. Les différents sous-groupes vont avoir des moments de la journée différents et des situations en lien avec ceux-ci (par exemple : le lever et le déjeuner, le temps-libre, la veillée, le coucher, l'enfant qui a fait pipi, enfant qui colle un animateur, l'enfant qui pleure, l'enfant qui ne comprend rien, la baignade...).

**5.** expérimentation : chaque sous-groupe devra se mettre dans la situation de manière tout à fait réelle (réveil par les animateurs dans les différents dortoirs où les animateurs de 2<sup>èmes</sup> seront couchés...) et inviter chaque

enfant à réaliser ce qui est prévu... C'est un grand jeu de rôle qui permet à chaque animateur de 1<sup>ères</sup> année de se confronter à des situations qu'il aura à vivre cet été. Tous les sous-groupes vivront les différents moments de la journée.

Le rôle du formateur est de garder le groupe dans une réalité de terrain (pas d'exagération, jouer juste, suivre les demandes,...) il est garant du bon déroulement et reprecise si nécessaire les rôles de chacun.

Un changement dans les tranches d'âges grands et petits est prévu pour toucher toutes les tranches d'âges rencontrées.

**6.** évaluation : toujours en sous-groupes, on revoit les thèmes un par un et on permet à chacun de donner son ressenti, son vécu en tant qu'animateur ou en tant qu'enfant. On essaye de redéfinir les rôles des animateurs durant ces temps : comment se comportaient-ils ? qu'ont-ils fait ? que n'ont-ils pas fait ?

On fait des liens avec les axes de formations : évaluation, sécurité/responsabilité, santé/bien-être, besoins de l'enfant, matos/infrastructure, valeurs, animation, temps.

Et enfin, les formateurs prennent le temps d'expliquer le premier et le dernier jour des camps qui sont toujours différents d'une journée-type.



Yannick

## Mons Module Cadre et Valeurs A1

**NOMBRE :** 25

**PUBLIC :** *Stagiaires première année*

**ESPACE NECESSAIRE :** *à l'intérieur ou à l'extérieur, indifférent*

**DUREE :** 1h30

**MATERIEL :** *Plateau du jeu de l'oie «J&S Mons» + cartes (50), photos de J&S, brochures...*

### Objectifs

- Présenter les activités et le fonctionnement (instances, secrétariats...) de J&S Mons aux stagiaires A1
- Présenter les possibilités que J&S peut offrir à ses animateurs en matière d'animation, de gestion de projets, d'engagement...
- Présenter brièvement les autres régionales de J&S, le secrétariat national et les organismes satellites à J&S
- Développer le sentiment d'appartenance des stagiaires au mouvement J&S dès leur première semaine de formation
- Faire en sorte que les stagiaires puissent identifier et s'approprier les valeurs de J&S

## Déroulement

### TEMPS

### DESCRIPTION

**10 min-**

Explication des objectifs du module par les formateurs

**50 min**

En 5 équipes, jeu de l'oie géant à la sauce J&S Mons

Chaque équipe se trouve un nom, se confectionne un pion et un totem en lien avec le nom de l'équipe (rapidement)

A chaque case du plateau de jeu correspond une carte que les joueurs doivent lire quand ils tombent dessus en lançant le dé. 5 sortes de cartes qui abordent les différents aspects de la vie à J&S Mons : Mouvement, Vacances, Formations, Education Permanente, Secrétariat, + Cartes «Pas de bol» et «Du bol» + CASE «Dehors» (=case n°10) + CASE «Comité régional» (= case 45)



Pour pouvoir relancer le dé, il faut répondre à la situation décrite sur la carte (V ou F...). Réponse par écrit afin de ne pas dévoiler les réponses aux autres équipes qui pourraient tomber sur la même case. Bonne réponse ou non, c'est aux formateurs à juger, sans expliquer (ils disent juste : «tu peux relancer» ou «équipe suivante»).

**30 min**

Une fois le jeu terminé, fin des équipes. Les formateurs reviennent sur chaque carte et les commentent, les expliquent devant tout le monde en répartissant chaque situation dans 5 colonnes tracées au préalable au tableau (ne pas mettre le nom des colonnes).

A la fin, les animateurs doivent trouver le nom des colonnes.

On termine le module par des questions-réponses sur J&S, ses valeurs et ce qu'il est possible d'y faire. Un appel à participer aux cellules existantes ou à en créer de nouvelles est lancé.

François

## Mousson La Célébrafête

**NOMBRE :** de 15 à une centaine

**LOCAL :** en fonction du nombre mais il faut pouvoir projeter + espace scénique

**DUREE :** 3 h

**MATERIEL :** Rétroprojecteur + matériel

Textes + musique de fond calme.

Projecteur + PC

### Déroulement

#### 1<sup>er</sup> temps : 30'

A la mi-session, prendre un temps pour expliquer le schéma de la célébrafête et la possibilité d'adapter ce schéma à une veillée. Célébrafête = célébrer et fêter.

Il est important d'insister sur le fait qu'ils ne doivent rien préparer à l'avance, un temps est prévu pour cela !

#### 2<sup>ème</sup> temps : 2h30'

Ce temps a lieu le dernier soir de la session.

##### 1. Accueil 10'

La célébrafête est introduite par une animation qui forme le groupe.

Ex : un texte, un chant porteur de sens.

Il est important que lors de la présentation, le coordinateur de la célébrafête reste totalement neutre dans le ton de sa voix.

##### 2. Préparation à l'expression du vécu 20'

Les sessionnaires et formateurs préparent tout seul ou par groupes (max 4) quelque chose qu'ils présenteront sur la scène. Cette présentation doit avoir un rapport direct avec le vécu de la session.

Idée de technique : chant, sketch, dessin, marionnettes, poème, peinture,...

Remarques :

- Tous les sessionnaires doivent présenter quelque chose (texte, chant, poème,...)
- Respect du temps accordé à la préparation
- Pas de thème à la célébrafête
- La source audio peut servir de « support » à un texte, un poème ou autre mais ne peut pas être employée seule.

##### 3. Expression du vécu 1h40

Présentation des réalisations.

### Objectifs

- Laisser aux jeunes l'occasion de s'exprimer sur le vécu de la session. Partager ce vécu avec les autres (sessionnaires & formateurs)
- Laisser le temps et aider le participant à réfléchir sur ce que la session pourrait changer pour lui
- Vivre un autre schéma de veillée



##### 4. Ressourcement 20'

C'est un moment où chacun à l'occasion de faire le point, de retourner à la source, de se tourner vers l'avenir, de réfléchir aux valeurs qui l'animent. Que vais-je faire de ce que je viens de vivre ? Ce n'est pas un moment de discussion. Une ambiance de calme et de respect est installée.

Quelques propositions :

- S'écrire une lettre
- Ecrire une lettre à un ami, un parent
- Ne rien faire, regarder les étoiles
- Ecouter un texte
- Prière
- Fresque
- Enregistrer un message anonyme

##### 5. Fête

Reprise des chants de la semaine, danses folk,...

Apéro

Bénédictte

## Namur - Le module communication 2<sup>ème</sup> année

**NOMBRE :** ± 30 participants.

**LOCAL :** Un local spacieux.

**DUREE :** Idéalement 2h mais possibilité de le faire en 1h30.

**MATERIEL :** Pantoufles (1 par personne), sifflet pour l'arbitre, un présentateur télé et des déguisements pour représenter les différents personnages (ex : animateurs = foulards animateurs, enfants = foulards enfants, parents = costume et jupe, etc.)

### Déroulement

Les animateurs sont conviés à un match d'improvisation. Ils sont répartis en équipe via une technique de formation d'équipe à déterminer. Pour gagner du temps, on peut former au préalable les équipes (exemple : les animateurs reçoivent aux déjeuners un courrier d'invitation personnel au grand tournoi d'improvisation avec le nom de leur équipe, le lieu et l'heure de début du tournoi).

Equipes de 5 animateurs. A chaque improvisation, le présentateur appelle une équipe. Les membres de l'équipe prennent connaissance des rôles à jouer et se les répartissent.

Chaque animateur joue un rôle et doit donc se déguiser pour que le public identifie le personnage joué.

Pendant qu'une équipe prend connaissance de son improvisation et la prépare, le présentateur chauffe le public.

Avant chaque improvisation, une brève explication du contexte est donnée au public par l'arbitre.

Après chaque improvisation le public peut lancer sa pantoufle sur l'arbitre et lui signaler une faute de communication... L'arbitre peut éventuellement rajouter un commentaire ou l'autre sur l'erreur de communication qui a été commise.

Rem : pour gagner du temps (= faire le module en 1h30 au lieu de 2h), on peut envoyer une équipe préparer son improvisation pendant qu'une autre équipe présente la sienne. Evidemment cela implique que chaque équipe rate une des improvisations.

Quelques exemples d'improvisations :

1. L'animateur emballe son jeu sans silence → attention aux parasites.
2. L'animateur explique un jeu avec un langage que seul un ingénieur érudit peut comprendre alors qu'il s'adresse à des 7-9 ans → attention à utiliser un langage adapté au récepteur du message.

### Objectifs

- Aborder les grands principes de la communication.
- Mettre ces grands principes de la communication en relation avec l'animation.
- Attirer l'attention et sensibiliser les animateurs sur des problèmes plus précis rencontrés sur le terrain en animation.

3. Un responsable fait 8000 trucs en même temps (il est au téléphone avec son permanent, il coche les présence, etc.) alors que des enfants et des parents essayent de lui parler → attention à pouvoir se rendre disponible à la communication.

4. Deux animateurs se disputent avec des «tu», des «toujours-jamais», «très-trop»... → attention à pouvoir formuler en «je».

5. Un animateur explique un jeu trop loin physiquement des enfants, parle pas assez fort puis hurle → attention aux parasites et à adapter son volume sonore.

6. Etc.

A la fin du tournoi, on part en sous-groupe pour débriefer et passer en revue les grands principes de la communication mis en évidence dans les différentes improvisations. Il faut au moins un formateur par sous-groupe. Il est important que le formateur utilise le schéma de la communication pour structurer et analyser toutes les fautes de communication issues des improvisations. Cette étape est essentielle pour atteindre les objectifs du module.

Au niveau du timing :

- 10 minutes d'introduction (explication du déroulement, des règles, échauffement du public)
- 10 minutes maximum par improvisation (explication du contexte par l'arbitre + improvisation + discussion sur faute de communication présente dans l'improvisation)
- 20 minutes de temps pour retour en groupe et débriefing.

Si tu souhaites obtenir plus d'informations sur ce module, contacte-nous : [js.namur@mc.be](mailto:js.namur@mc.be)

**Tony Montana**

## Province de Luxembourg - Journée à thème A'

**NOMBRE :** *L'ensemble des animateurs « deuxième année » (appelés A' à J&SPL - 56 pour 2007)*

**LOCAL :** *La totalité du Lieu de Formation*

**Durée :** *Tous les moments « hors modules de formation » d'une journée de la session, du lever au coucher.*

**MATERIEL :** *En fonction des projets développés*

### Objectifs

- mise en pratique des techniques d'animation (jeu, veillée, chant...)
- mettre en pratique l'animation de moments « hors jeux »
- mise en pratique du travail d'équipe
- concevoir et coordonner une activité de grande envergure
- développer la créativité et la mise sur thème

### Déroulement

La préparation de cette journée débute lors de la journée d'accueil des A' à la mi-mars. Les sessionnaires choisissent le thème, se répartissent en sous-groupe, formulent leurs premières idées, etc. De cette manière ils arrivent en session avec des idées concrètes, des déguisements, du matériel éventuel...

La préparation de cette journée se poursuit pendant la formation lors des différents modules et temps de travail. Les A' déterminent ainsi la façon dont ils vont développer le thème et les activités qu'ils vont mettre en place.

Les moments qu'ils vont animer sont les suivants :

- le réveil (pendant 1h, animation de la radio – des hauts parleurs la diffusent dans tout le bâtiment)
- le petit déjeuner
- la pause de 10h
- le dîner
- la pause de midi
- le goûter
- le repas du soir
- la veillée ou animation de soirée
- la cantine
- le coucher

Cette journée est programmée en fin de formation afin de donner l'occasion aux A' de mettre en application ce qu'ils auront appris au cours de la semaine.

Le lendemain un temps de deux heures est prévu pour que les sessionnaires et les formateurs évaluent



ensemble cette journée, les candidats sont notamment encouragés à s'autoévaluer.

Une telle journée va permettre également à l'ensemble des participants de la session de vivre une journée à thème avec de nombreux moments « hors jeux » mis sur thème. Le fait d'avoir été éveillé au rythme des chants indiens, d'avoir reçu leur goûter lors d'un concours de tir à l'arc ou encore d'avoir été amené dans sa chambre et bordé dans son lit aux sons d'une légende indienne, donnera certainement (on l'espère) l'envie aux futurs animateurs de faire revivre le même genre de choses aux enfants de leurs séjours.

**Fabienne**

## Tournai On se forme... à la carte !

**NOMBRE :** tous les animateurs de première et deuxième année de formation

**LOCAL :** plusieurs locaux et espaces de jeux

**DUREE :** une après-midi soit 2x2heures (avec une bonne gauffre au choco entre les deux)

**MATERIEL :** à voir en fonction des différents modules

### Objectifs

Après plusieurs jours de formation, la fatigue commence se faire ressentir et les journées se suivent et se ressemblent (niveau horaire en tout cas). Pour bousculer ses habitudes, nous organisons le jeudi matin (6<sup>ème</sup> jour) différents salons d'ETM (bricolages, quoi) et le jeudi après-midi...une formation à la carte. Premières et deuxièmes sont mélangés pour cette après-midi reboostante.

### Déroulement

L'idée est donc de pouvoir un peu sortir de nos axes et de nos objectifs de formation pour apprendre d'autres techniques plus spécifiques ou pour simplement pêter les plombs et délirer un maximum. Les formateurs préparent différents modules soit formatifs, soit récréatifs (c'est dans cette catégorie là qu'on pète un plomb)

**Les formatifs :** Certains formateurs sont des experts en techniques de cirque, d'autres des pros de la sophro, d'autres sont de véritables baroudeurs qui jonglent avec les azimuts et ne savent écrire qu'en morse, d'autres des fins cuistots, capables de cuisiner de bons petits plats pour un staff avec un budget minimum, d'autres encore sont des experts dans l'animation d'enfants moins valides et veulent transmettre leur passion.

Ils sont tous différents mais ils ont tous le même problème : ils n'ont pas assez d'heures en formation pour pouvoir parler de tout ce dont ils ont envie.

Ils ont donc créé les modules «cirque», «sophrologie», «ballade nature», «cuisine saine» et «anijhan» afin de transmettre leur savoir aux formés intéressés.

**Les récréatifs :** Comme le nom l'indique, les modules qui vont suivre sont tout à faits délirants et amusants. Le but premier n'est plus d'apprendre l'une ou l'autre technique particulière mais bien de se défouler et de



souffler un peu. Les thèmes sont très diversifiés. Les animateurs pourront traverser les frontières du réel dans le module magie donné par Maître Rodriguez et son assistant ou approcher les portes de la gloire dans le module «A la recherche de la nouvelle Star!».

Mal dans ta peau ? Tu te sens trop gros(se) ? Le module «Aérobic» va te remettre daplomb au rythme des «Tou Tou You Tou...». Et pour finir le travail, un petit détour par le module «Relooking» et te voilà au top niveau.

Pour les hommes plus «virils», en soit d'aventure, il est possible d'échanger les fins coups de pinceaux de maquillage contre des grosses marques de camouflage dans le module «Power rangers», module dans lequel tu apprendras à construire une cabane sans clous, faire un feu sans allumettes et à sauver le monde sans super pouvoirs...

En ce qui concerne le déroulement proprement dit, on commence par faire une petite présentation sympapout tout le monde et on demande de faire plusieurs choix. La seule consigne est de participer à un module formatif et à un module récréatif. C'est juste pour éviter d'avoir 90 formés capables de savoir sauver le monde et personne capable de jongler avec 3 balles...

En tout cas, on vous recommande cette formule ! On décompresse et ça fait un bien fou...

mAx

## Verviers - Module grand jeu 2<sup>ème</sup> année

**NOMBRE :** Environ 25 deuxièmes années  
**LIEU :** Un espace de jeu, un local normal et un local matériel  
**DUREE :** 8 h de module (2 +1+1+2+2)  
**MATERIEL :** Le matériel nécessaire à l'organisation d'un grand jeu, des déguisements, des panneaux, des marqueurs...

### Objectifs

Construire un grand jeu et faisant travailler sa créativité !

## Déroulement

### 1<sup>ère</sup> heure : grand jeu démonstratif

Durant une heure, les animateurs participent à différentes activités, mises sur thème, leurs rappelant une matinée d'animation. En point d'orgue, un grand jeu sur les pirates : Waaaiiiiiis ! Une fois ces activités terminées, nous décortiquons ensemble les différents éléments vécus : un rassemblement, un jeu d'accueil, un grand jeu, un chant... Nous réfléchissons à l'intérêt de ces activités, à leur agencement et nous nous arrêtons plus longuement sur la théorie du grand jeu. Ensuite, c'est à eux d'en préparer un par petits groupes.

### 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> heure : création d'un grand jeu grâce à des exercices de créativité.

- Brainstorming afin de trouver un thème (chaque petit groupe choisira son thème)
- Une fois le thème choisi, chaque groupe dessine sur un panneau tout ce à quoi leur fait penser le thème. En faisant des liens entre quelques dessins, le groupe construit l'histoire de son jeu de même que les différentes étapes par lesquels les participants passeront.
- Grâce à la technique de la roue (ceux qui ne connaissent pas peuvent venir suivre ce module à Verviers ;-)) les étapes se transforment en but de jeu ! C'est magique, c'est créatif, c'est J&S !
- Ensuite, on fige une des étapes (un des jeux, donc) avec la technique de concassage. Bon, cette technique là, je vous l'explique.

C'est une technique qui permet de trouver de supers variantes pour des jeux connus. Prenons par exemple... le foot ! Original, non ?

Grâce à une liste de verbes d'action (ralentir, changer, bouger, alourdir, alléger, inverser, augmenter...), on essaye de modifier soit le but du jeu, soit son déroule-



ment.

Pour le foot, si on utilise le verbe « augmenter » on peut imaginer faire un foot à 4 équipes, ou avec 2 équipes mais plusieurs ballons ; avec le verbe « inverser » on peut imaginer que les joueurs soient figés à une place et que ce sont les piquets du but que 2 joueurs font bouger, ... Vous avez compris ? Bien ! A vous maintenant !

### 4<sup>ème</sup> heure : préparation du matériel

Les animateurs envahissent le local BRICO afin de préparer le matériel et les déguisements dont ils auront besoin pour animer leur grand jeu.

### 5<sup>ème</sup> – 8<sup>ème</sup> heure : on joue !

Chaque groupe dispose d'une demi-heure pour animer les grandes étapes de son grand jeu. Tous les autres participent. Après chaque animation, on fait tous ensemble un débriefing pour retirer les points forts et les points à améliorer du jeu.

A la fin de ce (super !) module, chaque animateur repart donc avec des idées pour « trouver des idées », des grands jeux et une bonne base de matériel à réutiliser !

Vanessa

## Walcourt Module «outils J&S»

**NOMBRE :** Groupe de 15 à 20 deuxième année.

**LIEU :** Grand local avec chaises et tables de réunion et tables d'exposition + possibilité de déplacement dans tout le centre.

**DUREE :** 90 à 120' en fonction du nombre de jeux testés.

**MATERIEL :** Divers outils J&S ( au choix ) ... petit Tom, Gargouillis, Jeu sécu, gloutons, module 3-6, Dr Potch, Projet Kilokiri, copains copains , Formations inter-fédés, ...

### Déroulement

1. Les formateurs (2 à 3 idéalement) accueillent le groupe dans le local, il est demandé aux jeunes de visiter l'expo par groupe de 4 à 5 ( dans le local sont exposés les divers outils J&S choisis) la visite est rapide maximum 10'.
2. Retour des groupes autour de la table... question posée par les formateurs «quels outils connaissez vous ?» en général, à part le «copains copains» les animateurs n'en connaissent pas... au départ de ce constat, présentation rapide de tous les outils (objectifs, publics, quelques consignes d'utilisation). Maximum 20'.
3. Dans ce troisième temps nous faisons vivre 50% des épreuves du jeu Petit Tom dans tout le centre comme si les animateurs étaient des enfants. Retour au local, débriefing et recherche de nouvelles épreuves que les animateurs pourront faire passer aux enfants lors de leurs prochains stages pratiques. Maximum 40'.

En fonction de l'endroit et du temps, disponible, de la météo il est possible de faire vivre un second outil.

4. Dans un quatrième temps les jeunes ont l'occasion de découvrir de manière plus approfondie les autres outils répartis en ateliers tournants. (chaque atelier est mené par un formateur qui maîtrise l'outil). Maximum 40'

Voici en gros la présentation de l'atelier «outils J&S» que nous proposons maintenant depuis 5 ans à Walcourt. En général, Muriel (secteur Santé de J&S) est intervenante, ce qui permet aux participants de découvrir la dimension inter-fédérale et nationale de J&S.

### Objectifs

Faire découvrir aux sessionnaires une partie moins connue de J&S. Après ce module, les jeunes seront capables d'identifier 6 à 8 outils J&S, savoir où se les procurer et avec quel public les utiliser. Ils maîtriseront et auront vécu deux des outils (par exemple Petit Tom et Miam miam les gloutons)



### Autres petites spécificités à Walcourt :

- Un atelier de 90' et un autre de 30' par jour se déroulent en groupes référents ( mélange de 1re et 2ème années sous la houlette de deux formateurs) Lors de ce groupe référent sont vécues diverses techniques telles-que la gestion du projet et les techniques d'évaluation. Ces rencontres quotidiennes permettent entre autre aux animateurs un peu largués, perdus dans la masse d'avoir un formateur de référence.... En général les animateurs reproduisent ce système de référents dans les plaines et séjours.
- Afin de développer l'autonomie chez les animateurs, certaines périodes de la journée de formation sont en autogestion, par exemple l'organisation des petits déjeuners., et une partie de la gestion des repas.... Nous n'avons toujours pas trouvé la technique idéale pour développer l'autonomie, la débrouillardise .... si vous avez un truc ... merci de partager.

J-B (Poète rural)