

PARTIE 3

Animation et éducation à la santé





1 Conduite d'activités pour une personne ou un groupe

RÉFÉRENTIEL

1.2



- ▶ Selon le contexte professionnel, indiquer des jeux ou des activités de loisirs adaptés pour différents âges et différents degrés d'autonomie.
- ▶ Pour chaque activité, présenter et justifier :
 - les objectifs ;
 - les intérêts pour le public concerné ;
 - les matériels et produits nécessaires ;
 - les techniques de réalisation si nécessaire, l'organisation retenue (temps, espace).

COMPÉTENCES

- ▶ Organiser méthodiquement le jeu ou l'activité.
- ▶ Choisir un jeu ou une activité adapté aux personnes.
- ▶ Préparer les personnes au jeu ou à l'activité.
- ▶ Sécuriser l'environnement (l'espace jeu ou local).
- ▶ Choisir un matériel et des produits aux « normes » (sécurité).
- ▶ Respecter les personnes au cours de l'activité.

THÈME 1 Conduite d'activités dans des contextes professionnels différents

SITUATIONS Les différentes types d'activités

Activité « chant » en maison de retraite	La directrice de la maison de retraite où vous effectuez votre stage, vous demande de préparer et d'animer l'activité « chants d'hier et d'aujourd'hui » avec les vingt résidents dont la moitié est en fauteuils roulants. Vous serez aidé(e) de Carine, aide-soignante d'après-midi, et de Mme Paulette, bénévole des « Petits frères des pauvres ».
 Activité « pâte wà sel » à la halte-garderie <small>© mariesacha - Fotolia.com.</small>	À la halte-garderie municipale, où vous effectuez votre stage, l'éducatrice de jeunes enfants est responsable de l'animation. Elle organise toutes les semaines des activités différentes d'acquisition de la préhension fine avec les enfants de chaque section. Vous l'aidez à préparer l'animation « pâte à sel » avec des enfants de 3 ans.
Projet de « rencontre intergénérationnelles » à la crèche	Vous êtes en stage à la crèche des « Poussins bleus ». Dans trois jours, les treize enfants de la grande section vont rencontrer les personnes âgées de la maison de retraite voisine et assister à l'animation marionnettes. Vous êtes chargé(e) d'aider votre tutrice à la préparation de l'animation.
Animation d'une journée « anniversaire » en maison de retraite	Lors de votre stage à la maison de retraite de P., vous devez animer avec le personnel l'après-midi « anniversaire » du mois de Janvier. Les quatre-vingts personnes âgées seront présentes et six d'entre elles fêteront leurs « printemps ». Vous devez préparer la salle et le matériel et participer aux achats nécessaires à la fabrication des pâtisseries.
Activité physique pour personnes handicapées en centre de rééducation	Vous effectuez un stage dans un centre de rééducation fonctionnelle. Votre tuteur (AS) vous demande de préparer et de mettre en œuvre la séance d'activité physique avec des bâtons auprès de six jeunes handicapés moteurs de plus de 15 ans, équipés d'une prothèse de membre inférieur depuis plus d'un mois. Vous serez encadré(e) par votre tuteur et par un kinésithérapeute du centre.
Activité « jeux de société » en maison de retraite	Vous êtes en stage à la maison de retraite « Le ciel d'azur ». Tous les jours sont organisés des séances de jeux collectifs auprès des résidents. Vous devez suggérer des jeux de société au personnel et proposer une grille d'organisation méthodique d'un de ces jeux pour un groupe de vingt personnes âgées.  <small>© schoki_01 - Fotolia.com.</small>
Activité « chants » en centre de loisirs	Stagiaire en centre de loisirs primaire, le directeur vous demande d'organiser, avec Mohamed (animateur du centre), l'activité chants s'inscrivant dans le projet d'animation « Fête de fin d'année ». Vous devez organiser l'animation, constituer un feuillet de chansons et réaliser la première séance d'apprentissage des chants par les quinze enfants volontaires de 6 à 8 ans.
Activité « éveil aux goûts » à domicile	Vous effectuez votre stage en SAD. Vous devez organiser et mettre en œuvre une activité « éveil aux goûts » d'une personne âgée dans le cadre de l'atelier de la mémoire sensorielle.
Atelier « mémoire » en milieu hospitalier	Stagiaire dans une maison de retraite, vous êtes encadré(e) par Philippe, animateur aide-soignant auprès des personnes âgées. Il vous demande de réaliser une activité pour dix personnes en perte de mémoire. Vous choisissez d'animer un atelier de mémoire associative.

1. Classer les activités selon les catégories suivantes : corporelle ; manuelle ; individuelle ; de groupe ; d'extérieur ; maintien de la mémoire ; stimulation de l'autonomie ; maintien des relations sociales ; éveil cognitif ; imagination, créativité. Attention : certaines activités peuvent entrer dans plusieurs catégories.
2. Lister les objectifs de chaque activité et les intérêts qu'elle présente pour le public concerné (enfants, personnes âgées...).
3. Lister le matériel nécessaire pour chaque catégorie d'activité.
4. **Approfondir.** Choisir une des activités et exposer la méthodologie de l'organisation de cette activité.

THÈME 2 L'animation et les soins

DOC.1 L'animation au cœur des soins

L'animation fait de la personne âgée un sujet actif

L'animation apporte une valorisation, voire une revalorisation, du sujet âgé. C'est, en effet, avant tout, considérer et croire que cet individu vieillissant a la possibilité de poursuivre son développement intérieur et celui de sa personnalité.

L'animation nous aide alors à ouvrir des perspectives soignantes et à les maintenir dans une dimension de prendre soin car elle nous amène à considérer la personne âgée comme une personne à part entière et non pas seulement comme un objet de soins, une pathologie à traiter. L'objectif de tout projet de soins « d'animation » est bien de favoriser le développement des personnes en permettant la satisfaction de certains besoins, comme celui de recréer, de se réaliser dans des activités créatrices...

L'animation permet aussi, certaines fois, de réanimer, de redonner de la vie en favorisant les rencontres, et en donnant la possibilité à l'individu âgé de rentrer en communication avec d'autres.

Cela le pousse à s'ouvrir au monde et à redonner un sens à sa vie. C'est pour cela que nous la situons comme un soin à part entière.

L'animation est un soin qui ne s'improvise pas et qui ne peut se restreindre à des activités, car c'est avant tout une manière de considérer la prise en charge des personnes. C'est considérer la personne âgée comme un individu qui a une capacité à croître et évoluer. De plus, la relation soigné/soignant en sera favorisée car cela va faciliter les échanges. Les soignants seront attentifs avant tout aux besoins et aux envies des soignés. Il s'agit de proposer des activités suscitant un plaisir, en tenant compte des capacités des personnes âgées.

L'animation redonne vie à la vieillesse

Les soignants doivent être soucieux d'accompagner les personnes âgées, dans ce moment de vie et l'animation peut devenir un *outil de soins* au service de cette finalité.

Il n'est plus à démontrer que le soin « d'animation » est essentiel à la prise en charge de personnes âgées car il est indissociable de fait de la notion de « qualité de vie ». L'animation permet de redonner de la vie à la Vieillesse, de redonner une autre dimension aux institutions gériatriques. L'animation ne permet pas à elle seule l'émergence de projet de vie, mais elle y contribue largement. Au travers des diverses activités proposées, l'animation permet au sujet âgé d'avoir des envies, de se sentir capable de faire, de produire, de ressentir du plaisir, de rester dans la spirale de la dynamique de vie.

Fanny Male et Muriel Badin (cadres-infirmières), IFSI du CHU de Créteil (94), Revue Soins, n° 696, juin 2005, Elsevier Masson.



© Yuri Arcurs - Fotolia.com.

1. Énoncer les besoins fondamentaux de la personne âgée que le soignant (ou l'aidant) doit chercher prioritairement à satisfaire au moyen de l'animation.
2. Justifier le terme « soin d'animation » développé par les auteurs du texte.
3. Expliciter la phrase « l'animation ne permet pas à elle seule l'émergence d'un projet de vie, mais elle y contribue largement ».
4. *Approfondir.* Illustrer le propos de l'article par une situation vécue lors de vos stages.

1 Objectifs globaux et spécifiques des activités selon l'âge de la personne

Les techniques de jeux et de loisirs sont nombreuses. Les objectifs seront différents selon l'âge des personnes et à qui elles sont destinées.

1. Chez la personne âgée

Les objectifs globaux et spécifiques chez la personne âgée

Objectifs généraux	Exemples d'activités	Objectifs spécifiques
Favoriser la motricité (globale et fine) et le maintien de l'autonomie	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Activité corporelle</i> avec des accessoires : cerceaux, ballons – <i>Activité manuelle</i> : couture, cuisine, peinture, modelage... 	Favoriser : <ul style="list-style-type: none"> – l'adresse, l'équilibre – la coordination motrice – la souplesse des articulations, des doigts – la position dans l'espace – la confiance en soi...
Favoriser le maintien de la mémoire	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Ateliers mémoire</i> : exercices de mémorisation auditive et visuelle, de logique, de structuration... 	Favoriser : <ul style="list-style-type: none"> – la mémoire – l'autonomie – la confiance en soi – l'intellect (logique, observation, réflexion)...
Favoriser le maintien des relations sociales	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Jeux de société</i> : jeux d'intérieur (échecs, dames, cartes, dominos, scrabble, dés, puzzles, portraits, billard, etc.) et jeux d'extérieur (jeux de boules, de quilles, baby-foot, ballon, jardinage...) 	Favoriser : <ul style="list-style-type: none"> – les échanges sociaux – le dialogue – le partage d'émotions, de joies... – le goût de vivre Ces jeux favorisent aussi : <ul style="list-style-type: none"> – la réflexion, la mémoire – la patience – l'adresse...

2. Chez l'enfant

Les objectifs globaux et spécifiques chez l'enfant

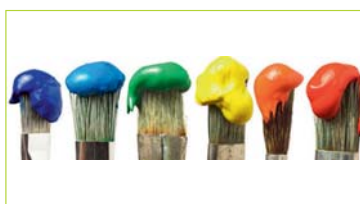
Objectifs généraux	Exemples d'activités	Objectifs spécifiques
Stimuler le développement psycho-moteur à travers la motricité fine et la motricité globale	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Activités manuelles</i> permettant de coller, assembler, modeler, emboîter, enfiler, superposer, juxtaposer, etc. – <i>Activités corporelles</i> : jeux de ballons, danse, tricycle, etc. 	Stimuler : <ul style="list-style-type: none"> – l'adresse, la préhension fine – la coordination des gestes – la confiance en soi, l'autonomie – le schéma corporel – l'équilibre...
Stimuler l'éveil cognitif	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Jeux de réflexion</i> : puzzles, lottinos... 	Stimuler : <ul style="list-style-type: none"> – la mémoire, l'observation – les rapports de cause à effet...
Stimuler la créativité, l'imagination	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Jeux d'expression artistique</i> : peinture, dessin, conte, etc. 	Stimuler : <ul style="list-style-type: none"> – le sens du « beau », des couleurs – l'attention, l'écoute – le langage...
Stimuler la socialisation	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Jeux symboliques</i> : poupées, dinettes, panoplies, marionnettes, etc. 	Stimuler : <ul style="list-style-type: none"> – les échanges entre pairs – l'acceptation des règles (grâce au transfert) – l'autonomie

3. La polyvalence des jeux et activités

Notons la polyvalence des jeux et activités. Les activités manuelles (telles que collage, enfilage de perles, modelage) sont également des activités créatives, et la peinture (classée créative ou d'expression artistique) est aussi une activité manuelle, regroupant donc plusieurs objectifs.



© Delphimages - Fotolia.com.



© Aleksandr Stennikov - Fotolia.com.

2 Choisir des jeux ou activités adaptés à l'âge et au degré d'autonomie de la personne

Avant d'organiser une activité, le professionnel doit se questionner sur l'âge ou le degré d'autonomie des personnes. Cela se fait en trois temps.

1. Premier temps : apprécier le degré d'autonomie de la personne

Pour apporter une aide adaptée à la personne, il faut savoir apprécier la nature de ses difficultés et ses possibilités d'autonomie. Il existe une méthode simple d'évaluation de l'autonomie.

Appréciation du degré d'autonomie d'une personne

Se questionner...	Recueillir les données...
1. Quelle est l'origine de ses difficultés ? Sont-elles : momentanées, définitives, physiologiques ?	Personne en état de : – convalescence post-opératoire ? – handicap ? vieillesse ? – immaturité psychomotrice (pour l'enfant) ?
2. Dans quel domaine l'autonomie est-elle atteinte ? (Exemple : au niveau des loisirs.)	– Travaux manuels ? (lesquels ?) – Activités motrices (promenades ? artistiques ? ou autres ?)
3. L'autonomie de la personne est-elle atteinte partiellement ou totalement ?	La personne peut faire sa toilette mais peut-elle faire du modelage, de la peinture, de l'enfilage ?
4. Pour l'enfant, quel est l'âge habituel des acquisitions psychomotrices à l'origine de l'autonomie ?	Récapituler ses connaissances ou s'en informer auprès de l'équipe.

2. Deuxième temps : évaluer la nature de l'aide à apporter à la personne

- Quelle aide suis-je en mesure d'apporter à cette personne en particulier ?
- Quelle sera la façon la plus efficace d'agir ?
- Des aides techniques sont-elles prévues par le service ? (Si oui, lesquelles ?)

Pour l'enfant, il est indispensable de connaître les tranches d'âges dans lesquelles il est susceptible d'acquérir l'autonomie dans différents domaines.

3. Troisième temps : adapter le degré d'aide au degré d'autonomie de la personne

Après avoir apprécié le degré d'autonomie de la personne, on peut adapter le niveau d'aide à lui apporter au cours des gestes de la vie quotidienne.

Il faut savoir « aider intelligemment » c'est-à-dire à bon escient et habilement. Le but de l'aide est de :

- permettre à la personne aidée de prendre confiance en elle ;
- lui donner le sentiment qu'elle est capable de faire seule une expérience « pour la réussir » ;
- lui donner les moyens d'agir seule sans prendre de risque ;
- offrir une présence discrète mais attentive et bienveillante.

3 Apprécier le caractère individuel ou collectif des jeux ou activités

Que ce soit pour l'adulte ou pour l'enfant, il existe deux types de jeux ou d'activités :

- certains ont un caractère individuel ;
- d'autres un caractère collectif.

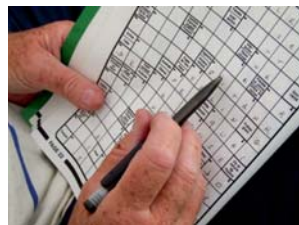
Il faut savoir les adapter aux besoins et aux situations.

1. Les jeux et activités à caractère individuel

Lorsqu'il est seul, l'individu a souvent besoin de s'exprimer au moyen du jeu, de laisser libre cours à son imagination, de se distraire.

Nombreux sont les jeux ou activités adaptés à ce besoin. Citons à titre d'exemples :

- chez l'adulte : certains jeux de cartes, les mots croisés, la lecture, la musique, etc. ;
- chez l'enfant : la peinture, la manipulation d'objets (modelage, enfilage, collage, etc.).



© Concept web Studio - Fotolia.com.

2. Les jeux et activités à caractère collectif (de groupe)

Souvent l'individu a besoin de partager des expériences, des émotions avec d'autres personnes. Les activités de groupe pour l'adulte, ou jeux collectifs pour l'enfant, lui en donnent l'occasion. Citons à titre d'exemples :

- chez l'adulte : de nombreux jeux de société et les activités d'expression corporelle, etc. ;
- chez l'enfant : de nombreux jeux moteurs d'extérieur (balançoire, toboggan, tourniquet, etc.).



© Philippe Devanne - Fotolia.com.

4 Varier le choix des jeux ou des activités (cf. Fiches)

Les jeux et activités sont innombrables. Parmi les quelques fiches qui suivent, nous en proposons un choix, en privilégiant les jeux et activités qui :

- sont simples et faciles à organiser (peu de matériels) ;
- s'adaptent à un public varié (aussi bien aux enfants qu'aux personnes âgées ou handicapées) ;
- peuvent être proposés aussi bien à domicile qu'en structures d'accueil.

1. Méthodologie de l'organisation d'une activité

Avant d'organiser un jeu ou une activité, le professionnel veillera à se questionner avec la méthode du QQOCP¹.

Méthodologie de l'organisation

Questionnement		Réponses à apporter
Q	Qui ? = contexte humain	– À qui est destinée l'activité ? Quelles données collecter (âge, capacités, besoins, habitudes de vie, nombre de participants ?) ? – Avec qui ? Dois-je préparer et animer l'activité avec d'autres personnes ?
Q	Quoi ? = contexte de méthode	– Quelle est la procédure de cette activité ? – À quels « savoirs » et « savoir-faire » me référer ? Quels sont les critères de qualité visés (HSCR) et les précautions à prendre ?

1. La formule mnémotechnique se retient mieux sous cette forme mais le *pourquoi* se place à tous les niveaux de la réflexion.

Questionnement		Réponses à apporter
Q	Quand ? = contexte de temps	<ul style="list-style-type: none"> – À quel moment dois-je organiser cette activité ? – Ai-je reçu des consignes ? Si non, quel est le moment le plus opportun pour les personnes (après-midi après la sieste, etc.) ? – Quand dois-je préparer la salle ? le matériel ? – Quelle est la durée approximative de cette activité ?
O	Où ? = contexte de lieu	<ul style="list-style-type: none"> – À quel endroit dois-je organiser cette activité ? – Ai-je reçu des consignes ? Si non, quelles sont les habitudes des personnes ? – Le lieu est-il sécurisé ? aménagé ? intérieur ? extérieur ?
C	Comment ? = contexte de moyen	<ul style="list-style-type: none"> – Quels matériels dois-je regrouper pour organiser cette activité ? – Est-il disponible ? Est-il aux « normes » ? – Est-ce du gros matériel (chaises, tables...) ou du petit matériel (colle, ciseaux, peintures...) ?
P	Pourquoi ? = objectifs et intérêts	<ul style="list-style-type: none"> – Quels sont les objectifs visés en fonction de la catégorie de l'activité ? (cf. Objectifs) – Quels sont les intérêts de cette activité pour la (ou les) personne(s) ?

2. Fiche 1 : le jeu de ballons

Situation : jeu de ballons à la crèche

Stagiaire à la crèche des Fleurs, vous suivez Zohra (AP) qui va organiser un jeu avec des ballons pour les enfants de la section des « grands ».

Zohra a déjà réfléchi la veille à l'organisation de cette activité, en s'assurant de la disponibilité des ballons, du local, et de son état et des objectifs du jeu.

Ce matin, dès son arrivée, elle a préparé l'espace jeu, le matériel, puis vers 10 h, elle a proposé le jeu aux enfants. Cinq enfants du groupe se sont montrés intéressés. Elle leur a expliqué en quoi consistait ce jeu (deux enfants ne le connaissaient pas). Après une petite démonstration, l'activité a été mise en route pour le plus grand plaisir des enfants.

Vous l'aidez à animer le jeu et vous observez les enfants.

Indications

C'est une activité psychomotrice de groupe, avec des accessoires.

Elle peut être proposée aux enfants à partir de 3 ans, aussi bien en structure d'accueil qu'à domicile, ainsi qu'à des personnes à mobilité réduite. Il suffit d'être au moins deux joueurs.

Objectifs

C'est une activité psychomotrice avec accessoires (cerceaux). Il s'agit de favoriser chez l'enfant :

- le développement psychomoteur (par des exercices d'adresse ; l'enfant apprend à orienter son geste, à maîtriser la force du lancer, etc.) ;
- la connaissance de soi (par la conscience de son corps et de ses possibilités motrices), l'autonomie ;
- l'appréciation de l'espace, donc le schéma corporel (par la conscience des positions : « dehors », « dedans » (le cerceau), « avant », « arrière », « haut », « bas », etc.) ;
- la socialisation, en lui apprenant à respecter les règles du jeu ;
- la sociabilité, en lui apprenant à partager avec les autres un moment agréable.

Méthodologie de l'organisation

(Cf. la méthodologie du QQQOCP ci-dessus.)

Réalisation

Préparation du matériel

Il faut regrouper :

- cinq ballons identiques, creux et assez gros ;
- une boîte en carton (destinée à regrouper les ballons) ;



L'enfant se concentre avant d'envoyer le ballon.

- un cerceau ;
- un panier en osier ;
- une craie ;
- un transistor (musique).

Déroulement de l'activité

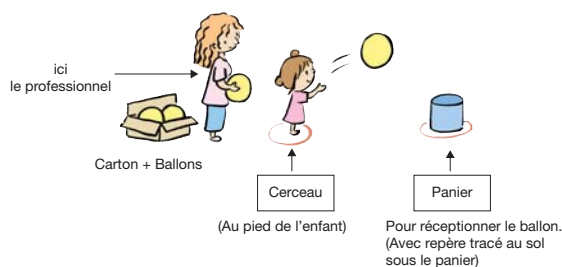
Procédures et critères d'HSCR (Hygiène, Sécurité, Confort et Respect de l'enfant)

Procédure	Précautions particulières
1. Préparation Premier temps : préparer le matériel Mettre : – cinq ballons dans la boîte en carton placée près du cerceau (starter) – le panier en osier à 2 m de distance du cerceau – un repère au sol (avec une craie) sous le panier Deuxième temps : préparer les enfants – leur expliquer le jeu (principe ou règles)	– Choisir un matériel aux normes et fonctionnel – Choisir suffisamment de ballons – Sécuriser l'espace jeu – Être à l'écoute des enfants – Vérifier si les enfants connaissent le jeu
2. Action Premier temps : première partie du jeu – Demander à un enfant de se mettre au centre du cerceau et de lancer le premier ballon dans le panier – Lui tendre ensuite le deuxième ballon, puis le troisième et le quatrième – Faire ramasser les ballons par les autres enfants et les déposer dans le carton – Ensuite faire la même chose avec les autres enfants Deuxième temps : deuxième partie du jeu – Recommencer une deuxième série de lancers de ballon – Modifier les distances en fonction des capacités des enfants Troisième temps : fin du jeu – L'annoncer aux enfants – Aérer le local, nettoyer et ranger le matériel – Raccueillir les enfants	– Aider les enfants à atteindre la cible par différents moyens. Exemple : • leur expliquer qu'il faut lancer le ballon « plus haut » • rapprocher ou reculer le panier • montrer le geste efficace • respecter les particularités des gestes de l'enfant (en lui laissant utiliser la main droite ou gauche, en tolérant les essais non réussis et non adaptés) – Permettre à chaque enfant de faire plusieurs essais consécutifs – Observer au cours du jeu les comportements : • individuel : plaisir, contentement, apathie... • par rapport au groupe : respect, agressivité... – Stimuler leurs capacités, leur autonomie
3. Transmissions Faire les transmissions écrites et orales (cf. détails ci-dessous)	

Après la fin de l'activité

Après le jeu, le professionnel veillera à transmettre des informations oralement et par écrit. (ces informations peuvent être transmises aux parents par le responsable). Les transmissions porteront sur :

- la nature du jeu proposé (sa durée, son intérêt pour l'enfant) ;
- le comportement de l'enfant face à ce jeu (participation active ou non, réactions, etc.) ;
- l'attitude de l'enfant par rapport aux autres enfants (échanges verbaux, corporels, agressivité, isolement, coopération, etc.).



3. Fiche 2 : la création d'une affiche

Situation : création d'une affiche en IMP

Vous êtes en stage à l'Institut médico-professionnel « Les Glycines ».

Votre tuteur-éducateur, Laurent, vous demande de concevoir et de mettre en œuvre une activité « création d'affiche » qui s'inscrit dans le projet de kermesse de l'institut. Le groupe de participants est composé de quatre adolescents atteints de trisomie 21. Les deux moniteurs-éducateurs et Laurent vous aideront à encadrer l'animation.

Vous devez réfléchir à l'organisation de cette activité. Vous avez trois jours pour vous y préparer.

Indications

Il s'agit d'une activité de groupe à la fois manuelle et socioculturelle.

Elle est ici destinée à des adolescents déficients intellectuels et sensoriels, mais elle peut être aussi proposée à des enfants de plus de 7 ans ou à des personnes âgées en structure.

Objectifs

Il s'agit dans le cadre de cette activité de :

- favoriser l'acquisition de la préhension fine ;
- favoriser la créativité, l'imagination ;
- favoriser la communication de groupe, les échanges, la socialisation.

Parfois, l'affiche peut aussi avoir un but éducatif (éducation à la santé).

Méthodologie de l'organisation

(Cf. la méthodologie du QQQOCP ci-dessus.)

Réalisation

Préparation du matériel

On prendra soin de préparer en quantité suffisante :

- du papier affiche de couleur ;
- des feutres marqueurs larges « spécial affiches » ;
- une règle ;
- des ciseaux ;
- de la colle ;
- du ruban adhésif ;
- des documents photographiques ou autres illustrations à découper et coller.

Indications données sur la composition de l'affiche

Pour guider les participants à l'activité, il faudra leur indiquer de prévoir pour leur affiche :

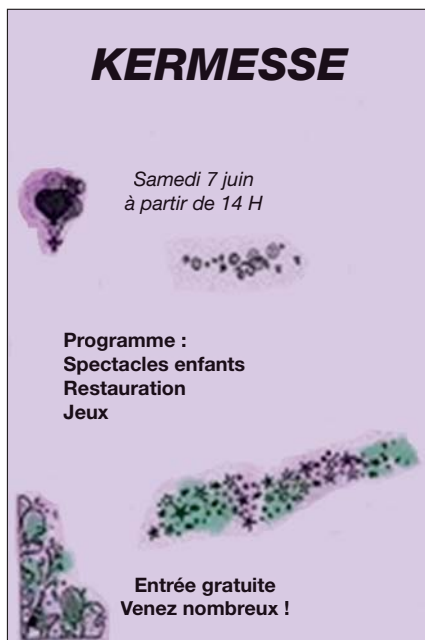
- un ou plusieurs éléments visuels (images, photos, dessins ou toute autre illustration) ;
- un texte court, écrit dans un langage lisible et clair pour le public visé ;
- un titre « accrocheur » (qui sert d'information principale).

Déroulement de l'activité

Procédure

Réalisation de l'affiche	Précautions
<ul style="list-style-type: none"> – Positionner en premier lieu le titre de l'affiche (le centrer en veillant à ce que les autres éléments de l'affiche aient leur place). – Positionner les autres informations et documents visuels. – Inscrire le slogan (s'il existe) ou les autres informations. – Positionner les documents visuels. 	<ul style="list-style-type: none"> – Veiller à tracer des lignes horizontales pour faciliter la précision du geste. – Écrire le titre avec des feutres spéciaux afin qu'il ressorte bien par rapport au reste des éléments de l'affiche. – Coller les documents visuels en prenant soin de ne pas couvrir le texte.

Observation des éléments constitutifs d'une affiche



Observation du « niveau de langage » d'une affiche

Comment sont construites les phrases d'une affiche ?

- La phrase interrogative invite le lecteur à s'interroger, à s'impliquer. Elle est parfois suivie d'une réponse.
- La phrase exclamative exprime un sentiment. Elle invite le lecteur à adhérer au message.
- La phrase impérative exprime un ordre. Elle impose de manière autoritaire une manière d'agir (elle est plus souvent utilisée en éducation sanitaire).
- La phrase énonciative, explicative, informative expose des faits d'une manière neutre.

Extension de l'activité

- Réaliser une exposition d'affiche : les participants à l'activité peuvent réaliser plusieurs affiches sur le même thème et les exposer ensuite sur un panneau ou sur une série de panneaux.
- L'exposition peut rester après la réalisation de l'activité ou des activités prévues afin de favoriser la participation d'un plus grand nombre de personnes aux ateliers d'animation.
- L'objectif final est de valoriser le travail des participants et de diffuser le message éducatif le plus largement possible.

4. Fiche 3 : le chant

Situation : « chants à mimer » à la halte-garderie

Stagiaire à la halte-garderie des « Petits Loups », vous accompagnez Zoé (AP) et Rachel (EJE) qui vont organiser une séance de « chants à mimer » pour dix enfants âgés de 2 ans et demi-3 ans.

Vous participez à l'organisation méthodique de cette activité et à la préparation du matériel et vous les aidez à animer cette séance (les enfants doivent mimer la chanson avec leurs doigts).

Indications

C'est une activité de groupe à la fois « artistique » et « corporelle », qui peut être proposée aux enfants dès l'âge de 18 mois-2 ans.

Objectifs

Il s'agit dans le cadre de cette activité de :

- développer le sens du rythme (l'enfant accompagne la musique en tapant des mains et en chantant) ;
- développer le langage, développer le plaisir de chanter, la voix, etc. ;
- développer l'imagination, l'expression corporelle ;
- permettre à l'enfant d'affiner la coordination de ses doigts et de ses mains ainsi que la coordination oculomotrice.

Méthodologie de l'organisation d'une séance

L'animateur prépare à l'avance la séance de chant. La méthodologie respecte toujours les mêmes principes. (Cf. la méthodologie du QQOCP ci-dessus.)

Préparation de la séance

L'animateur veillera à :

- choisir un endroit calme (ex. : le coin lecture), avec une température et un éclairage doux ;
- prévoir le support (la chanson avec paroles et musique) ;
- prévoir les chaises ou coussins (pour installer les enfants) ;
- prévoir un transistor (ou minichaîne) pour la musique.

Réalisation

La séance se déroule en plusieurs temps.

Premier temps : la présentation de la séance

L'animateur établit le contact avec les enfants. Il présente la séance d'une façon ludique et entraînante. Par exemple :

- il met la musique (CD) ;
- il chante et fait quelques gestes d'accompagnement afin que les enfants s'imprègnent de « l'ambiance » de la séance.

Cette démonstration doit être très courte. Il faut aussitôt engager un ou deux enfants à se « lancer », à accompagner du geste. C'est stimulant pour le groupe, qui généralement « suit » aussitôt.

Deuxième temps : les « gestes d'accompagnement »

L'animateur chante le premier. Souvent les enfants connaissent les paroles et chantent à l'unisson avec lui.

Aussitôt, les « gestes » accompagnent le chant. On peut voir ci-dessous quelques exemples de gestes qui miment les paroles sur la chanson « La poule sur un mur ».

L'animateur veillera à :

- jouer avec la voix et le regard ;
- regarder chaque enfant en particulier ;
- stimuler en douceur à participer (ne jamais insister si l'enfant ne veut pas chanter) ;
- prononcer très clairement les paroles de la chanson.

Troisième temps : la fin de la séance

L'animateur annonce la fin de la séance en trouvant une formule d'adieu ludique. Par exemple :

- s'accroupir progressivement en chantant ;
- faire un signe d'adieu de la main ;
- diminuer progressivement le son de la musique, la lumière...

Chant	Gestes d'accompagnement
<ul style="list-style-type: none"> • Une poule sur un mur • Qui picote du pain dur – Picoté, Picoté 	<ul style="list-style-type: none"> – Frapper (en rythme) avec l'index et la paume de l'autre main.
... Lève la queue ... Et puis s'en va !	<ul style="list-style-type: none"> – Lever le petit doigt. – Cacher les 2 mains derrière le dos.

Mes 10 doigts s'en vont danser. Ils se saluent bien bas. Ils se prennent par le bras. Ils lèvent la jambe. Hop là, hop là !
 Puis ils se séparent. Se disent au revoir. Ils sont fatigués. Ils vont se coucher.

5. Fiche 4 : le conte

Situation : récits de conte à la crèche

Stagiaire à la crèche des « Marmots », vous participez à la préparation de deux séances de contes pour les enfants. L'une avec Maya (AP) dans la section des « moyens » (15 mois-2 ans) et l'autre avec Zohra (EJE) dans la section des « grands » (enfants de 2 à 3 ans).

Maya va utiliser un livre. La séance se déroulera le matin de 10 h à 10 h 30. Zohra n'utilisera pas de livre, la séance se déroulera l'après-midi, après la sieste des enfants. Zohra apprécie particulièrement les contes de Perrault. Cette fois-ci, elle évoquera les malheurs du Petit Poucet dont voici un extrait (qu'elle connaît par cœur !) :

« Il était une fois un bûcheron et une bûcheronne qui avaient sept enfants, tous garçons. Ils étaient pauvres, et leurs sept enfants les incommodaient beaucoup, parce qu'aucun d'eux ne pouvait encore gagner sa vie. Ce qui les chagrinait encore, c'est que le plus jeune était fort délicat et ne disait mot, prenant pour bêtise ce qui était la marque de bonté de son esprit. Il était fort petit et quand il vint au monde, il n'était guère plus gros que le pouce, ce qui fit qu'on l'appela le Petit Poucet. »

Indications

Il faut tout d'abord se demander quel conte choisir et pour quel âge :

- pour les petits : l'histoire est simple, proche de la réalité des enfants. Les personnages sont des animaux ou des enfants. La langue est accessible ;
- pour les grands : les personnages sont plus nombreux et vivent des rencontres, des aventures qui font peur, des épreuves dont ils sortent victorieux. L'histoire est plus longue et la langue plus riche.

Le récit ou le conte s'adresse à tous, aux petits comme aux grands (les personnes âgées apprécient beaucoup les histoires).

Objectifs

Il s'agit dans le cadre de cette activité de :

- distraire, divertir, amuser, intriguer, susciter divers sentiments (amour, peur, pitié, entraide...) ;
- développer l'imaginaire ;
- développer le langage ;
- favoriser la communication, la socialisation, en suscitant des échanges.

Méthodologie de l'organisation d'une séance

L'animateur doit organiser à l'avance la séance de conte. La méthodologie respecte toujours les mêmes principes. (Cf. la méthodologie du QQQOCP ci-dessus.)

Préparation de la séance

Il faut veiller à choisir :

- un endroit calme (ex. : le coin lecture à la crèche) avec un éclairage doux ;
- le matériel : prévoir le support (livre) et les coussins (les enfants seront assis au sol, confortablement, en demi-cercle, il faut donc prévoir un espace suffisamment grand pour éviter les bousculades).

L'animateur choisit une place centrale pour être vu par tous et il s'assoit par terre (au même niveau que les enfants).

Réalisation

La séance se déroule en trois temps.

Premier temps : le début du conte (accrocher l'attention !)

Pour entrer dans le conte, l'animateur-conteur propose aux enfants une petite formule d'ouverture, adaptée à l'âge des enfants et au sujet du conte.

Par exemple :

- *CRIC-CRAC l'histoire sort de mon sac !* on va parler du « Petit Poucet » (l'animateur ici explique l'origine du mot Poucet en demandant aux enfants de montrer leur « petit pouce » !) ;
- TOC-TOC-TOC Petit Poucet, es-tu là ?...
- Réponse : Chut, je dors ;
- TOC-TOC-TOC Petit Poucet, es-tu là ?...
- Réponse : Non, je ne sors pas ;
- TOC-TOC-TOC Petit Poucet, es-tu là ?...
- Réponse : D'accord, je sors... et l'histoire peut commencer !

Pour les plus grands, l'animateur peut proposer la formule magique : « Il était une fois » dite sur un ton de suspense (arrivé au pays du conte, la règle d'or est le silence...).

Deuxième temps : le centre du conte (retenir l'attention !)

Il existe différents types d'animation du conte : avec un livre ou sans livre, avec ou sans accessoire ou avec des images du livre comme support. Voyons deux cas de figure.

■ L'animateur conte sans le livre.

Il établit un contact direct avec les enfants : il peut se lever, mimer, bouger et jouer avec la voix et le regard. Il peut également bruiter, chanter, animer des objets, etc.

Cette « technique » demande une préparation. Au préalable, l'animateur doit donc s'exercer et mémoriser le conte :

- il le lit plusieurs fois, puis en note la trame ;
- il en respecte les étapes et le déroulement ;
- il peut le simplifier sans le vider de sa substance.

■ L'animateur conte avec le livre.

Dans ce cas, il veille à :

- jouer avec la voix et le regard ;
- prendre soin de regarder tour à tour chaque enfant ;
- laisser le temps aux enfants de regarder les images et de le questionner.

Pour une efficacité optimale, l'animateur doit avoir lu auparavant le livre afin de donner aux personnages une vie très animée.

Il doit rester fidèle au texte et éviter de faire trop de commentaires : il doit veiller à laisser parler les enfants.

Troisième temps : la fin du conte (maintenir l'émotion !)

Pour éviter que la fin ne soit brutale, l'animateur dispose de différentes méthodes pour terminer en douceur un conte.

Il peut proposer :

- une chanson douce pour quitter le pays des histoires accompagné d'une musique douce...
- une petite formule d'adieu au pays du rêve...
- une petite formule de fermeture (écouter les enfants... ils savent trouver les mots justes !).



L'animatrice prend soin de regarder tour à tour chaque enfant. Elle joue avec la voix et le regard.



CE QU'ON ATTEND DU PROFESSIONNEL

Au cours des activités, le professionnel doit assurer les règles de sécurité (S), de confort (C) et de respect (R).

Pour cela, il veillera à :

- ▶ accompagner les personnes, les installer confortablement, veiller à ce que l'environnement ne soit pas un obstacle ou une gêne à leur participation (son, éclairage, température de la pièce, etc.) ;
- ▶ créer une atmosphère gaie, chaleureuse (associer la musique, l'humour aux activités) ;
- ▶ favoriser les « contacts » entre les personnes (présenter les personnes chez qui on décèle des affinités, les placer à côté, etc.) ;
- ▶ expliquer à la personne ce qu'elle doit faire ;
- ▶ faire une démonstration, s'assurer qu'elle a bien compris, l'aider si elle risque d'avoir des difficultés ;
- ▶ toujours éviter de mettre la personne en situation d'échec ;
- ▶ s'informer des activités antérieures pratiquées par la personne ;
- ▶ être attentif à sa fatigue, l'aider à prendre du repos, ne pas l'obliger à poursuivre une activité si elle ne peut plus ou ne veut plus la faire ;
- ▶ agir dans le cadre de son rôle et de ses compétences ;
- ▶ faire les transmissions à l'équipe et, éventuellement, à la famille de l'enfant.

RÉVISER

Reconnaître et évaluer des activités de loisirs



© STUDIO12 - Fotolia.com.



© Melisback - Fotolia.com.

1. À qui s'adressent les deux activités de loisirs représentées, très prisées et largement utilisées ?
2. Expliquer leur intérêt.

Préparer une activité

Lundi, vous devez organiser une activité peinture pour un groupe de six enfants à la crèche.

1. Préparer le matériel et les produits, en énonçant les précautions à prendre.

COMPLÉTER DES DOCUMENTS

Réagir à partir d'une activité



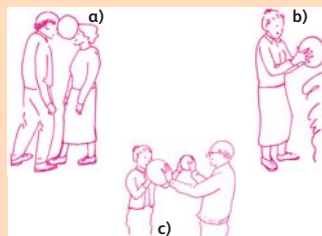
1. Imaginer le type de jeu proposé par l'animatrice sur la photo.
2. Imaginer ensuite les dialogues entre celle-ci et les enfants.

ANALYSER UNE SITUATION

Marie est employée dans une maison de retraite. Elle doit participer à l'organisation de quelques activités pour les personnes âgées.

Aujourd'hui, elle a choisi l'activité « ballon de baudruche » (ballon mou). Elle récapitule la procédure de l'activité. Il s'agira de se mettre par deux et de se déplacer en marchant de différentes façons :

- en bloquant le ballon entre différentes parties du corps (a) ;
- en faisant des mouvements avec les ballons (b) ;
- en se mettant face à face en tenant les deux ballons (c).



1. Indiquer la catégorie, les indications et les intérêts que présente cette activité.
2. Énoncer l'organisation méthodique de cette activité (questionnement par le QQOCP).
3. Proposer votre animation de l'activité (indiquer aux personnes les gestes à faire).