



GUIDE DE L'ANIMATION

Mai 2024

RÔLE DE L'ANIMATEUR

- **ENCADRE LES ENFANTS**
- **LIEN ENTRE LA FAMILLE / CLUB**
- **DONNE LES ENCOURAGEMENTS**
- **EXPLIQUE LES CONSIGNES**

Tu es un modèle



L'ANIMATEUR PARFAIT

Avoir confiance en soi,
s'adapter mais
surtout s'amuser !



Sécuritaire



Motivateur



Dynamique



Inventif



Attentif



Souriant



Organisé

L'ENFANT

La routine!

?



?

?

À RETENIR !

- 45-60 minutes de **concentration**
- 1-2 consignes **courtes** à la fois
- **Structurer** l'environnement
- Plus ils sont jeunes, plus le jeu doit être **interactif**

COMMENT COMMUNIQUER

Il existe deux types de personne

- **Auditif** = il va comprendre le jeu en écoutant
- **Visuel** = il va comprendre le jeu en observant (exemple physique)

LE CYCLE DU PLAISIR

L'enfant participe pour nous faire **PLAISIR**, en retour nous devons **AUSSI** avoir du **PLAISIR** à l'animer





DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT/BESOINS

4 ET 5 ANS

- Il comprend premier/dernier
- Il comprend dessous/dessus
- Il comprend une notion de temps
- Il coordonne mieux ses mouvements
- Il coopère avec d'autres enfants

5 ET 6 ANS

- Il distingue sa droite/gauche
- Il court comme un adulte
- Il aime faire partie d'un groupe
- Il peut compter jusqu'à 30
- Il aime les nouvelles expériences

6-7-8 ANS

- Il a une meilleure coordination
- Il court en franchissant des obstacles et en changeant brusquement de direction
- Une période importante pour le développement de l'estime de soi

BESOIN DE L'ENFANT

PYRAMIDE DES BESOINS DE MASLOW



- Manger, boire, dormir, bouger, respirer, se loger (Physiologique)

- Savoir que son corps et sa santé sont en sécurité (Sécurité)



- Amis, sentir qu'il appartient à un groupe (D'appartenance)
- Confiance en soi, respect des autres, estime personnelle (Estime)
- Créer, contribuer, connaître, grandir (S'accomplir)



TECHNIQUES D'ANIMATION



COURBE D'INTENSITÉ



TON POSITIONNEMENT

- **Les jeunes** dos aux parents
- **TOI** face au soleil (dans les yeux)
- **TOI** à la même hauteur que les yeux des enfants

ATTENTION = CASQUETTE ET LUNETTE SOLEIL



CAPTER L'ATTENTION

- PAS de **matériel** près des enfants
- Être **dynamique** dans ton animation
- Le timbre de ta voix (volume)
- **L'HUMOUR !**
- Signal d'arrêt
 - Cris de ralliement



L'ACTION !

TEMPS D'ENGAGEMENT MOTEUR

- Notion très importante !
 - L'enfant n'aime pas être à l'arrêt = toujours en action
 - Prévoir plusieurs stations = moins d'attente

Si trop d'attente = décrochage, niaisage, perte de motivation

L'UTILISATION DE THÈMES/DÉGUISEMENTS

L'utilisation d'un thème à chaque semaine ou un accessoire de déguisement suscite l'intérêt de l'enfant et pique sa curiosité !



?

?

?

LES TRUCS

On n'a jamais assez de
trucs pour s'amuser !



Le renforcement positif



Délimiter une zone d'accueil



Le brassard en or



L'encouragement = Gratuit

IMPORTANT



SERVICE CLIENT

FAIRE BONNE IMPRESSION C'EST :

- ÊTRE SOI-MÊME
- ÊTRE À L'ÉCOUTE DU CLIENT (ENFANT / PARENTS)
- AVOIR UNE BONNE PRÉSENTATION DE SOI
 - TA POSTURE
 - TON LANGAGE
 - TON TIMBRE DE VOIX
 - TON ATTITUDE



Tu es le visage du club



SERVICE CLIENT

**RIEN de plus important,
soyez attentif !**



Vitesse

- Informer rapidement votre responsable



Transparence

- Privilège d'être en contact direct avec le membre
- Transmettre l'information du club aux parents et vous en retour au club



Accessibilité

- Être à l'écoute
- Être disponible (avant/pendant/après)



Amabilité

- Être souriant, réceptif aux commentaires bons ou moins bons



Efficacité

- Être dans l'action
- Faire les suivis suite à un questionnaire



PRÉPARÉ PAR

ANNE-MARIE CARON

- 20 ans d'expérience en Camp de jour
- 12 ans d'expérience en soccer

*Merci de votre
écoute et bon été*