



3.2 ANIMER PAR LE JEU 18

Vivre l'axe éducatif « Apprendre par le jeu »  13  comporte des spécificités liées aux besoins des animés de chaque tranche d'âge. Elles sont des balises, des guides, des points de repère qui te permettent de préparer des animations de qualité et adaptées.

Chez les Benjamins-Benjamines, tu proposes des jeux qui favorisent **la motricité fine** pour contribuer à leur développement moteur. Tu multiplies **les moyens d'expression** qui valorisent et entretiennent leur **créativité** tout en veillant à **éviter l'excès d'activités manuelles**. Tu mets en place **des dispositifs qui facilitent la socialisation** et aident l'animé à se décentrer, à prendre conscience qu'il fait partie d'un groupe. A travers **des règles rapides et faciles à expliquer**, tu renforces l'adhésion des participants aux activités. Tu proposes **un imaginaire particulièrement soigné et adapté à la maturité** des animés (un spectacle, une intrigue et des personnages imaginaires, des effets spéciaux...).



Des petits jeux

Ces petites activités d'une durée de 15 à 20 minutes sont idéales pour combler des temps d'attente, mettre l'ambiance et se changer les idées. Pour éviter la répétition, tu les adaptes au thème de la journée ou tu modifies les règles afin de leur donner un nouveau souffle !



Expression et mémoire

« **Qui est l'intrus ?** » est un jeu où chaque participant reçoit une image collée sur son front sans en connaître le contenu. Les photos font partie d'une même série (des objets, des voitures, des oiseaux, des personnages de film...) sauf une, celle de l'intrus. A tour de rôle, chaque animé pose une question à un joueur de son choix pour découvrir le contenu de son image. La personne interrogée ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Après quelques tours, l'intrus doit parvenir à se démasquer.



Poursuite et attrape

Le bonhomme de neige consiste à traverser un terrain de jeu à plusieurs reprises sans se faire toucher par le bonhomme de neige. Si un animé est attrapé, il devient un glaçon et reste immobile. Les autres animés peuvent le libérer en faisant un tour complet autour de lui. Le joueur peut alors poursuivre la partie. Le gagnant est le dernier animé qui parvient à éviter le bonhomme de neige. Tu peux facilement adapter ce jeu à ton thème : le pirate qui transforme en perroquet, le policier qui emprisonne, le charmeur de serpent qui hypnotise...

Adresse et réflexe

1, 2, 3 soleil est une activité qui nécessite de la rapidité et une maîtrise des mouvements. Un animé nommé « le compteur », fait face à un mur. Il compte jusqu'à 3 à voix haute et se retourne en criant le mot « soleil ». Pendant qu'il a le dos tourné, les autres animés placés de l'autre côté du terrain doivent se rapprocher le plus vite possible du mur et se tenir immobiles lorsque le compteur se retourne. Si un animé bouge, il doit revenir à la ligne de départ. Le premier arrivé au mur gagne et devient le nouveau compteur.



Ce jeu est un grand classique et tu peux le modifier avec de multiples variantes :

- le compteur circule entre les joueurs immobiles pour les faire rire et les déstabiliser ;
- le compteur essaye d'attraper les joueurs qui ont perdu l'équilibre avant qu'ils ne rejoignent la ligne de départ. S'il y parvient, les rôles sont échangés ;
- les animés avancent en duo avec un foulard qui relie leurs jambes au niveau du genou ;
- ...

Un grand jeu



Fidèle au poste !

Le système du jeu à postes où des activités variées sont proposées te permet de mettre en place différentes structures de jeu :

- un poste central qui renvoie vers d'autres ;
- des postes à rejoindre dans un ordre précis en suivant une piste ;
- des postes cachés à trouver dans un ordre aléatoire ;
- des postes représentés sur une carte ;
- ...

Le principe de base est identique mais la façon de le vivre permet d'éviter la répétition. De la même manière, tu varies les épreuves proposées d'un poste à l'autre (réflexive, sportive, créative, humoristique, solidaire...) afin que les Benjamins - Benjamines trouvent tous du plaisir.



Et si c'était un enfant qui imaginait et animait le poste ?



Des idées d'épreuves pour les postes :

- un parcours du combattant ;
- un puzzle à reconstituer en 1 minute ;
- des mots inscrits à mémoriser et à restituer dans l'ordre ;
- un duel contre l'animateur ;
- un jeu de coopération pour franchir un obstacle ;
- un objet caché à retrouver dans un périmètre délimité ;
- un pull à enfiler puis à transmettre à son voisin qui fait de même jusqu'à ce que toute l'équipe l'ait revêtu ;
- une chanson à gestes à apprendre ;
- une course relais à la manière d'un crabe, d'une araignée, d'un serpent, d'un escargot ;
- ...

Une veillée

Sur le dance floor !

Les Benjamins - Benjamines adorent bouger et se dépenser. Une veillée spéciale pour danser est une belle occasion de leur donner cette possibilité.



1

La mise en ambiance

Un danseur reconnu entre en scène et propose une danse exceptionnelle aux spectateurs ! Tu lances la soirée en force avec tes co-animateurs et tu annonces que tu es là pour faire danser la foule.

2

L'intensité à son maximum

Le début de la veillée consiste à expliquer et à faire découvrir les pas d'une danse aux animés qui sont illustrés et projetés sur écran géant. Pour se faire, tu les leur présentes et ils les reproduisent. Au fil des musiques, tu compliques les actions en accélérant le rythme ou en proposant des danses en duos. Tu peux aussi demander aux animés de se placer par équipes et de créer de nouveaux pas à imposer à leurs adversaires lors d'une battle. Et pourquoi pas un concours des meilleurs danseurs ?

1

2

3

4

3

Le retour au calme

Tu passes à des musiques plus douces, à une danse commune, à un rythme moins soutenu pour que le calme revienne peu à peu.

4

La stabilisation

La dernière danse se fait dans le silence, sans musique, juste en mouvement en fonction des illustrations qui sont projetées.

?

Quelles sont les veillées que tu aimais vivre à leur âge ?

Un jeu de soirée

Les mille et une lucioles

L'objectif d'un jeu de soirée est d'**apprivoiser l'obscurité et d'éveiller les sens au monde de la nuit**. Tu expliques aux Benjamins-Benjamines qu'ils vont partir à la découverte d'un monde visible uniquement quand il fait noir : celui des lucioles. Les animés allument les lanternes qu'ils ont fabriquées la veille pendant un atelier et partent vers le bois voisin. Ils doivent être attentifs tout au long du chemin pour découvrir les lucioles qui s'y cachent. Elles sont représentées par des petites lanternes allumées le long du parcours. A chaque lanterne, le groupe réalise une activité (identifier les bruits de la nuit, écouter un conte, entonner un chant...).



J'aime lire, écrire et compter !

Avec l'entrée à l'école primaire, c'est le début des grands apprentissages de base que sont **la lecture, l'écriture et les premières opérations mathématiques**. Les Benjamins-Benjamines sont fiers de mettre en pratique ce qu'ils ont appris à l'école dans leur vie de tous les jours. En enrichissant tes activités de ces nouvelles compétences, tu permets aux animés de **relever des défis**. Entre 6 et 9 ans, tous les Benjamins-Benjamines n'en sont pas au même stade des apprentissages. C'est pourquoi tu es attentif à leur **proposer des épreuves personnalisées et adaptées**. Tu les valorises et tu renforces l'estime qu'ils ont d'eux-mêmes. Quelle fierté pour eux de parvenir à déchiffrer le message envoyé par un super-héros, de résoudre une énigme chiffrée ou encore d'écrire une lettre secrète pour indiquer la cachette du trésor !





Laisse-moi faire, je suis grand !

Les Benjamins-Benjamines aiment se débrouiller seuls et montrer ce dont ils sont capables. C'est en leur laissant **un certain espace de liberté** que tu les aides à **développer cette autonomie** dont ils sont demandeurs. Tu leur permets de chercher la solution à une énigme, de tester une façon de franchir un obstacle, de tenter un autre chemin pour aller au bois...

En résumé, tu laisses souvent libre-court à leur imagination et à leur **créativité** ! De cette manière, **tu leur donnes la possibilité de se tromper** tout en restant garant du cadre de sécurité. Prendre une mauvaise direction, oublier de décoder une partie du message, perdre un défi c'est aussi ça l'apprentissage par essai-erreur !

3.3 ANIMER PAR LE SENS



L Le sens est présent en permanence. Chaque action, décision, événement, rencontre... peut être l'occasion de **réfléchir au sens** qui se trouve en toile de fond. Ce n'est pas pour rien qu'un des axes éducatifs du Patro s'intitule « **Chercher du sens** »  . Eveiller et favoriser la recherche de sens, c'est une de tes missions d'animateur et ça commence dès le plus jeune âge !

Les atouts des Benjamins - Benjamines pour chercher du sens

- Ils commencent à poser un regard sur eux-mêmes et développent leur estime personnelle. Par le sens que tu donnes à tes activités, tu renforces chez eux **cette confiance et cette image positive** essentielle à leur bien-être et à leur développement.
- Ils s'ouvrent à **la sociabilité**, prennent conscience de l'autre. C'est l'occasion d'être attentif aux valeurs de respect, de collaboration et d'entraide.
- Leur **conscience morale** se développe. C'est un âge décisif pour faire du sens autour des notions de bien et de mal.
- Ils s'identifient à l'adulte et recherchent son **affection**. Chacun de tes mots, de tes gestes a de l'importance. Tu veilles à l'image que tu leur renvoies.



Du sens dans les activités

Toutes les activités vécues au Patro peuvent éveiller et favoriser la recherche de sens. Tu peux aussi construire des activités de recherche de sens (A.R.S.)   plus spécifiques qui prennent la forme de jeux, de veillées, de projets, de camps... Les occasions ne manquent pas pour se mettre en réflexion avec ton équipe de cadre sur le sens de vos actions !

Une activité de recherche de sens avec les Benjamins-Benjamines

« Les bouteilles surprises »

Et si tu développais l'image positive que les animés ont d'eux-mêmes en utilisant leurs compétences scolaires et leur capacité à reconnaître les qualités des autres ? Une activité ludique et pleine de sens !

Catastrophe, les Benjamins-Benjamins ne parviennent plus à dire des choses gentilles à haute voix ! Un mystérieux sorcier leur a jeté un sort dont ils doivent annuler les effets avant la fin de la rencontre. Pour y arriver, il faut qu'ils fassent parvenir des compliments aux autres enfants autrement qu'en parlant.