



2.2 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 Poussins, tu proposes le plus souvent **des activités de 15 à 30 minutes** comprenant **des règles courtes et simples** à expliquer pour être en adéquation avec leur capacité d'attention. **Tu alternes les activités physiques et les activités calmes** pour leur permettre de recharger leurs batteries. Tu mets en place **un cadre clair et sécurisant** car ils ne sont pas conscients du danger et ne font pas encore la différence entre le bien et le mal. A travers **des jeux de coopération**, tu les aides à s'ouvrir progressivement aux autres. Tu mets en place **un imaginaire soigné** (une histoire, de la musique, un spectacle de marionnettes, un personnage imaginaire...) pour les transporter dans un autre univers et les faire rêver !

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

Les jeux de Kim sont des jeux de reconnaissance sensorielle qui utilisent un sens à la fois. Ils développent la mémoire, les 5 sens et la concentration des Poussins.

- ☉ Kim vue pour mémoriser une série d'objets avant de les cacher sous un drap.
- ☉ Kim toucher pour reconnaître à la main un objet caché au fond d'un sac.
- ☉ Kim odorat pour identifier des odeurs d'aliments, de plantes... dans des petits pots.
- ☉ Kim goût pour reconnaître le goût d'aliments les yeux bandés.
- ☉ Kim ouïe pour identifier des sons familiers les yeux bandés.



Poursuite et attrape

Le **petit poisson rouge** est un jeu basé sur la reconnaissance des couleurs. Les animés se placent d'un côté de la pièce et demandent à l'attrapeur : « Petit poisson rouge, pour traverser la mer rouge, il faut avoir du... ? ». Celui-ci répond par une couleur de son choix. Les animés qui portent un vêtement ou un objet de cette couleur peuvent traverser sans crainte. Les autres doivent atteindre le côté opposé sans se faire toucher par l'attrapeur. Les animés qui se font toucher deviennent alors des alliés du petit poisson rouge.

Adresse et réflexe

La **bombe** est un jeu qui se joue en cercle. Les animés ont les jambes écartées et chaque pied juxtaposé à celui du voisin. A l'aide des mains, ils frappent la balle pour tenter de la faire passer entre les jambes des autres joueurs qui, par contre, doivent la bloquer pour se défendre. Si la balle passe une première fois entre les jambes d'un animé, il doit se retourner et jouer à l'envers. Si la balle passe une deuxième fois, il ne peut plus utiliser qu'une seule main. A la troisième fois, il est éliminé ou arbitre la partie.



Je n'aime pas que les bricolages !

Le bricolage est une activité qui apporte de nombreux bénéfices à l'enfant comme le développement de la motricité fine, la créativité, la capacité de concentration, l'attention de l'animateur pour chaque enfant... Mais les Poussins aiment aussi courir, prendre l'air, chanter, danser ! S'ils viennent au Patro, c'est aussi pour avoir l'occasion de découvrir le monde qui les entoure. Tu veilles donc à **ne pas trop privilégier les bricolages** mais, au contraire, à **varier tes animations**.



Parmi les activités artistiques que tu proposes, exploite différents arts : le chant, la danse, le modelage, la musique, le mime, la peinture, le théâtre...

Un grand jeu

Suis la piste !

Quoi de mieux qu'un jeu de piste pour **vivre des aventures et découvrir des choses** incroyables ! Voilà un type de jeu idéal pour les Poussins. Il te permet de rendre les déplacements ludiques et amusants tout en découvrant la nature, en respectant les règles pour circuler sur la chaussée, en repérant les panneaux de signalisation, en écoutant les cris des oiseaux...



Tu peux donc utiliser le jeu de piste :

- comme **source d'apprentissages** : suivre uniquement les marques de couleurs dans les tons bleu-tés, choisir le chemin marqué par un animal de la ferme et pas celui par un animal des bois, prendre le chemin sucré, salé, épicé...
- pour **mettre du liant** entre les différentes activités de ta rencontre hebdomadaire : tu peux ainsi aller d'une petite épreuve à un atelier bricolage en passant par un moment de jeu avec la malle à déguisements ;
- pour **chanter** en marchant ;
- pour **appliquer le cadre de sécurité** sur la chaussée (circuler sur les trottoirs, marcher par moment en file indienne, emprunter les passages pour piétons...) ;
- ...



Si les Poussins marchent 2 kilomètres, ils n'auront plus d'énergie pour d'autres activités ! Prévois une distance relativement courte et des pauses régulières sur le parcours.

Des idées pour tracer une piste :

- des bouts de ficelle ;
- des traces de craies ;
- des flèches construites avec des morceaux de bois ;
- des coups de sifflet d'un animateur qui devance le groupe ;
- une carte imaginaire avec des points de repères ;
- des énigmes qui donnent la direction ;
- des signaux lumineux ;
- des odeurs et des goûts qui indiquent le chemin à prendre ;
- ...



Quels sont les jeux qui ont bien fonctionné auprès des Poussins ?
Qu'est-ce que tu aimais vivre à leur âge ?

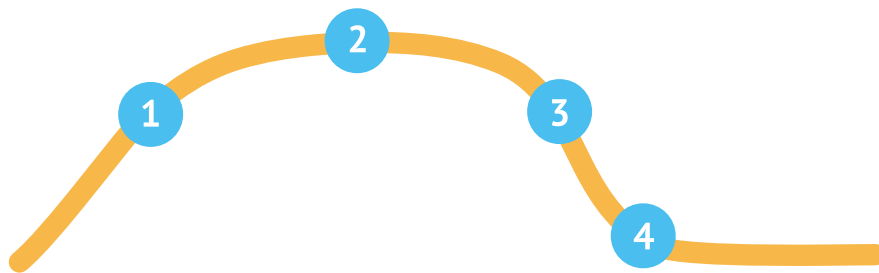
Une veillée



Un spectacle de marionnettes

Vieux comme le monde, le spectacle de marionnettes est une technique efficace pour captiver les animés tout au long de la veillée. C'est aussi un moyen pratique pour raconter une histoire et faire du lien entre les chansons et les petits jeux.

Tu peux opter pour des marionnettes à gaine qui se placent sur la main, des marionnettes à doigts, des marionnettes à fil qui se manipulent par le haut ou encore des marionnettes d'ombres chinoises. Cette technique s'adapte facilement à ton thème en ajustant l'histoire, les personnages et les décors. Et pourquoi ne pas créer les décors et les marionnettes avec les Poussins lors d'un atelier ?



1

La mise en ambiance

Les Poussins frappent dans les mains et appellent les marionnettes une à une pour qu'elles se présentent aux enfants. Si les animés ne crient pas assez fort, les marionnettes restent cachées. C'est une méthode efficace pour chauffer la salle.

2

L'intensité à son maximum

Le spectacle de marionnettes raconte une histoire qui captive les animés. Mais les marionnettes peuvent également interagir avec les enfants en leur posant des questions, en leur lançant un défi, en les faisant chanter, danser, participer à la résolution de l'énigme ou du problème qui se pose dans l'histoire !

3

Le retour au calme

Une fois l'histoire terminée et le problème résolu, chaque marionnette dit au revoir aux Poussins qui petit à petit reviennent au calme de façon à envisager un coucher serein. Si les animés sont trop énervés, ils peinent à trouver le sommeil.

4

La stabilisation

Les animés ferment les yeux pour écouter une dernière chanson calme puis rejoignent leur chambre calmement en entonnant : « Chut, plus de bruit. C'est la ronde de nuit... » ou en parlant tout bas.

Un jeu de soirée

La chasse aux monstres

L'objectif d'un jeu de soirée est d'apprivoiser l'obscurité. Inutile d'emmener les Poussins au fond d'une forêt en pleine nuit, il faut commencer par un défi à leur mesure : se déplacer sans crainte dans le bâtiment lorsqu'il est dans la pénombre !

Tu expliques aux Poussins qu'ils vont partir à la chasse aux monstres mais que ceux-ci ne sont pas faciles à attraper car ils se cachent par peur des enfants. C'est le monde à l'envers !



Tu installes un parcours qui traverse les différentes pièces du bâtiment (un fil d'Ariane, des petites bougies ou des veilleuses, une musique douce, un tunnel de couvertures...) et tu caches des monstres représentés par des peluches à différents endroits.

Les Poussins se déplacent par petits groupes et sont accompagnés d'un animateur. Dans chaque pièce, ils apprivoisent le monstre qui s'y trouve en relevant un défi. Ils peuvent alors poursuivre leur chemin.

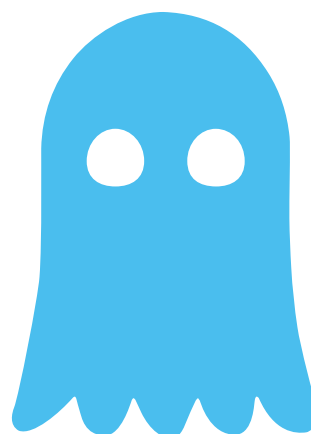
A la fin de l'activité, les Poussins et les monstres sont devenus des amis ! Chaque animé choisit un monstre qui veillera sur lui pendant la nuit jusqu'à la fin du séjour.



Fais-moi peur ! Un tout petit peu...



Chez les Poussins, la découverte se vit à travers les univers imaginaires qu'ils se créent et les émotions qu'ils y ressentent. Ils aiment **jouer à « faire semblant »** et ont parfois du mal à distinguer le réel de l'imaginaire. S'amuser à avoir peur du fantôme dans l'armoire peut devenir effrayant si les enfants finissent par se persuader qu'il existe réellement. Ton rôle en tant qu'animateur est essentiel pour être attentif à chaque enfant afin qu'il ne soit pas débordé par les émotions qu'il vit. Tu l'aides à **identifier ce qu'il ressent** (la joie, la peur, la tristesse, la colère, le dégoût) pour ensuite **mettre des mots dessus et l'exprimer**. C'est de cette manière que les Poussins apprennent progressivement à reconnaître leurs émotions et à les contrôler.

BOUH !



Qu'est-ce qui te faisait peur à cet âge ?

2.3 ANIMER PAR LE SENS 28



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** »  13 . 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 Poussins pour chercher du sens

- Ils découvrent et apprennent avec **leurs 5 sens**. Tu es donc attentif aux activités qui les mettent en éveil : chanter, reconnaître des bruits, toucher à l'aveugle, observer un paysage...
- Ils sont curieux et posent en permanence **des questions**. Prépare-toi à la patience et laisse libre cours à ton imagination !
- Ils sont **avides de découvertes**. Ça tombe bien car il y a toujours quelque chose de neuf à explorer.
- Ils n'ont **pas de conscience morale**. Le bien et le mal, c'est à travers les adultes qu'ils le découvrent. Le respect des consignes n'est pas inné pour eux.
- Ils **ne distinguent pas clairement la réalité et la fiction**. C'est un trésor pour évoquer le sens à travers des objets, des représentations ou des récits symboliques.



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.)  29  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 Poussins

« **Tu me fais plaisir quand...** »

Distinguer le bien et le mal, prendre conscience de ce qui fait plaisir à l'autre ou, au contraire, ne lui plaît pas, se décentrer sont des attitudes complexes pour un Poussin. Mais ce n'est pas pour autant que tu ne peux pas l'aider à réfléchir au sens de ses actes.

Par une activité manuelle, chaque animé exprime quelles attitudes lui font plaisir chez les autres : « J'aime bien quand on m'aide à faire mes lacets, quand on joue avec moi, quand on me fait un bisou... » et quelles attitudes ne lui plaisent pas : « Je n'aime pas quand on crie dans mes oreilles, quand on me laisse seul, quand on se moque de moi... ».