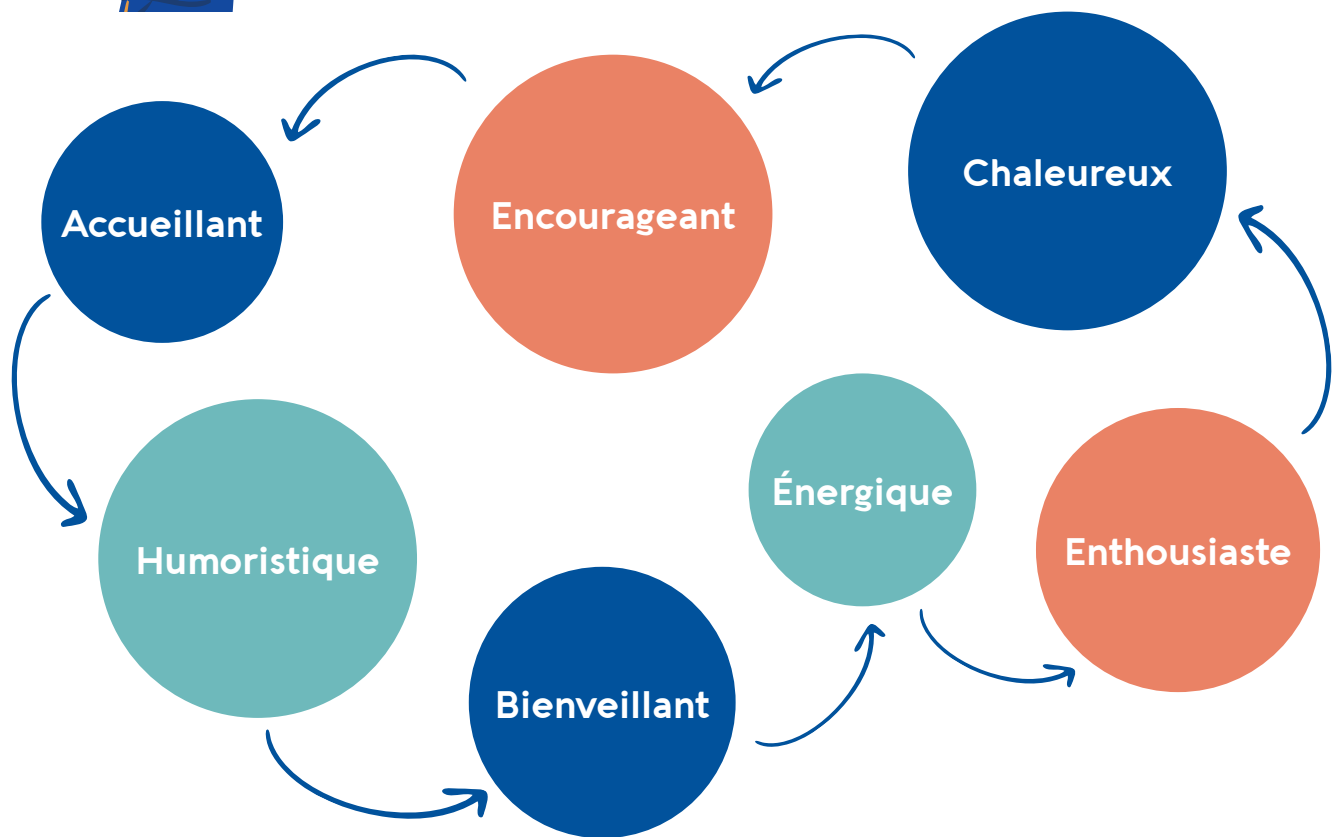


LES CLÉS DE L'ANIMATION D'UN GROUPE



1. ATTITUDE DE L'ANIMATEUR



2. POSTURE DE L'ANIMATEUR

- ✓ Il responsabilise
- ✓ Il délègue
- ✓ Il est à l'écoute des retours et des demandes du public
- ✓ Il régule ses séances en s'appuyant sur des personnes ressources
- ✓ Il s'adapte aux particularités des publics



LES CLÉS DE L'ANIMATION D'UN GROUPE

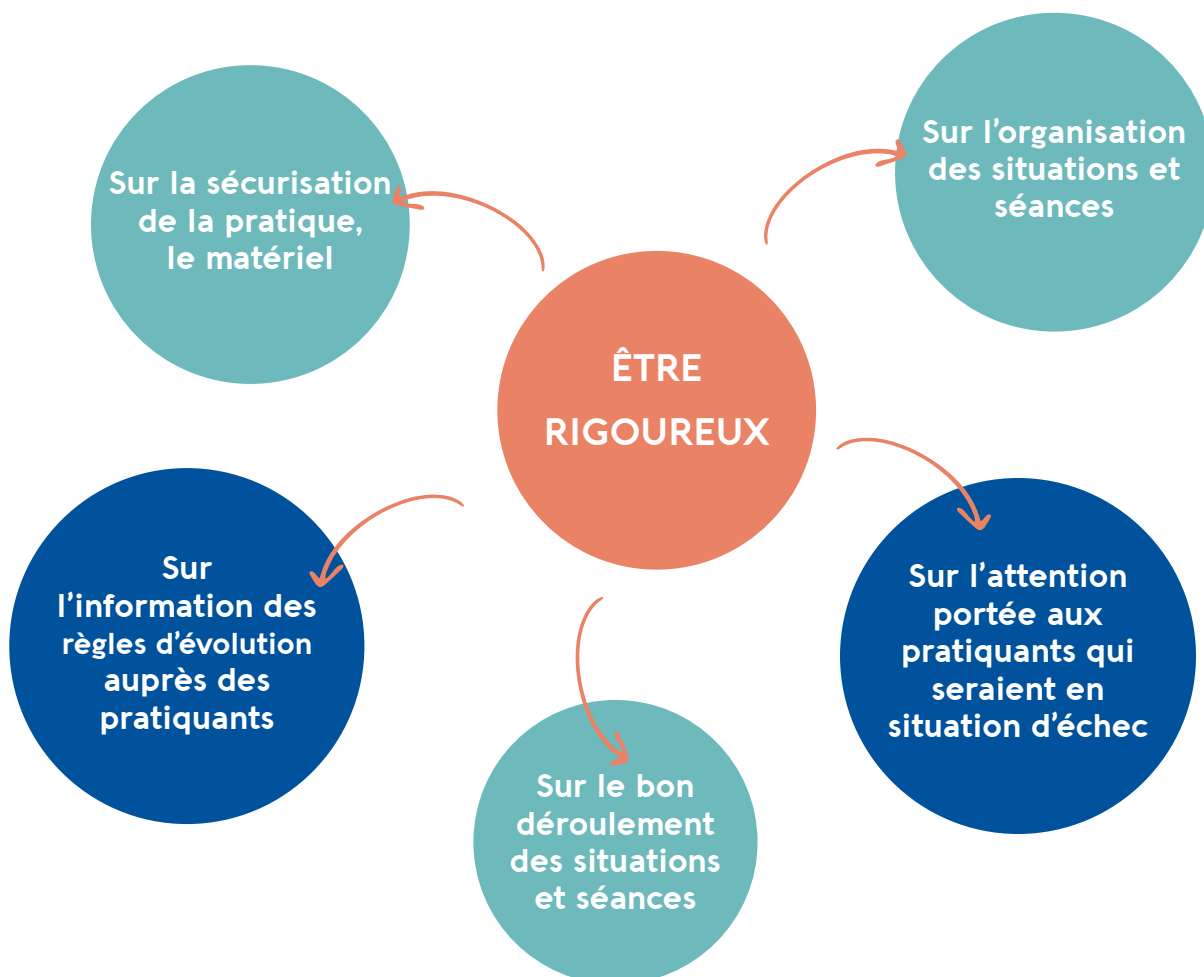


3. ANIMATION SÉANCE

- ✓ Donner des feedbacks positifs afin de valoriser les pratiquants
- ✓ S'occuper de tout le monde (à minima un échange verbal avec chacun lors de la séance)
- ✓ Tutoiement (retenir les prénoms)



4. GESTION PÉDAGOGIQUE



LES CLÉS DE L'ANIMATION D'UN GROUPE



5. OUTILS D'ANIMATION

Orienter prioritairement l'activité autour de situations jouées, d'oppositions, de duels, de défis et de continuité

Utiliser à bon escient les artifices (taper dans les mains, siffler, buzzer...)

Eviter les files d'attente trop longues, répartir les joueurs sur différents postes pour assurer la continuité de l'exercice...

Systematiser des rituels de début et fin de séances

Systematiser des ateliers, des exercices, afin de gagner du temps sur les mises en place

Mise en place rapide des situations

Voix qui porte en s'assurant de l'attention des pratiquants lors des explications

Plaisir, amusement, favoriser au maximum l'activité des pratiquants ; ne pas s'attarder sur les échecs

