Le Supplément

Techniques d'animation
Sur les trois domaines d'activités

Les Thèmes essentiels

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

SOMMAIRE

Activités d'expression 3

- En chanson 4
- Raconte-moi une histoire 5
- Les jeux d'expression 6

Activités scientifiques et techniques 7

- Créations d'objets ludiques 8
- Activités autour du papier 9
- Activités autour de la peinture 10
- Petites expériences scientifiques ludiques 11

Activités physiques et jeux 12

- Les jeux collectifs 13
- Les grands jeux 14

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

Activités d'expression

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

En chanson

Tout Professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation
Volume 12h

Objectifs

- **Définir l'intérêt du chant**
- **Se sensibiliser à la pratique du chant**
- **Enrichir et partager son répertoire de chants**
- **Etre capable de mettre en place une activité autour d'un chant adaptée en fonction du public**

Contenu

Introduction aux chants en fonction de l'âge du public
- ✓ La mémorisation, le langage, le rythme…

Le chant
- ✓ Quel type de chant pour quel type de public
- ✓ Mettre en place un atelier de chant
- ✓ Outils pour apprendre une chanson en fonction du public

Chant et partage
- ✓ Apprentissage de chants en fonction de l'âge du public en groupe
- ✓ Pratique du chant
- ✓ Echange avec le groupe

Chant et éveil à l'expression corporelle
- ✓ Jeux dansés…

Chant et éveil musical
- ✓ Jeux rythmiques et musicaux avec du chant

Mise en place d'une activité autour du chant, présentation au groupe
- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

Méthode Pédagogique

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

Intervenant

Expert

Programme :
Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

Coût :
En intra-établissement : 1379€ pour 1 groupe
En inter-établissement : 249€ la session par stagiaire (Minimum 8)

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

Raconte-moi une histoire

Tout Professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation
Volume 12h

Objectifs

- **Définir l'intérêt des histoires**
- **Choisir une histoire adaptée en fonction de l'âge du public**
- **Se sensibiliser à la narration**
- **Etre capable de mettre en place une activité autour d'une histoire**

Contenu

Introduction au conte, à l'histoire

Pourquoi raconter une histoire ?

- ✓ Intérêt
- ✓ Outils pédagogique et éducatif
- ✓ Répondre aux différents besoins en fonction du public
- ✓ Choix du livre, de l'histoire : âge, besoins, envies
- ✓ Le moment, l'espace, la durée

Mise à disposition de livres
Le stagiaire pourra apporter un ou deux livres à partager

Développer différentes techniques de narration

- ✓ Intonation**,** posture, diction, jeu, interaction avec le public

Mise en place d'une activité autour d'une histoire, présentation au groupe

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs de l'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

Méthode Pédagogique

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

Intervenant

Expert

Programme :
Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

Coût :
En intra-établissement : 1379€ pour 1 groupe
En inter-établissement : 249€ la session par stagiaire (Minimum 8)

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

Les jeux d'expression

Tout Professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation
Volume 12h

Objectifs

- **Définir l'intérêt des jeux d'expression en fonction du public**
- **S'initier à la pratique des jeux d'expression**
- **Etre capable de mettre en place des jeux d'expression adaptés en fonction du public**

Contenu

Introduction aux jeux d'expression

Expérimenter différents jeux d'expression en fonction de l'âge d'un public

- ✓ Jeux favorisant la parole, l'écoute, les rencontres, l'expression corporelle, l'observation…
- ✓ Petits jeux amorçant une activité théâtre

Mise en place d'une activité autour de l'expression

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

Méthode Pédagogique

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

Intervenant

Expert

Programme :
Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

Coût :
En intra-établissement : 1379€ pour 1 groupe
En inter-établissement : 249€ la session par stagiaire (Minimum 8)

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

Activités scientifiques et techniques

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

Création d'objets ludiques

Tout Professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation
Volume 12h

Objectifs

- **Se sensibiliser à la création d'objets ludiques et aux activités manuelles**
- **Développer ses compétences**
- **Etre capable de mettre en place une activité manuelle adaptée en fonction de l'âge et des besoins d'un public**
- **Favoriser l'autonomie à travers une activité créative**

Contenu

Mise à disposition du matériel
Le stagiaire devra juste venir avec les essentiels (ciseaux, colle, crayons…)

L'intérêt de ce genre de réalisation

Exemples d'objets ludiques en récup'

- ✓ Maracas, toupie, objets de décoration en fonction d'un thème

Proposer l'activité en fonction de l'âge et des capacités du public

Sensibiliser au recyclage

Trouver sa place afin d'accompagner tout en favorisant l'autonomie et la créativité

Mise en pratique

- ✓ Expérimenter et partager

Mise en place d'une réalisation :

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

Méthode Pédagogique

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

Intervenant

Expert

Programme :
Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

Coût :
En intra-établissement : 1479€ pour 1 groupe
En inter-établissement : 259€ la session par stagiaire (Minimum 8)

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

Activités autour du papier

Tout Professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation
Volume 12h

Objectifs

- **Découvrir l'intérêt du papier**
- **Développer ses compétences**
- **Se sensibiliser à l'utilisation du papier et aux activités manuelles**
- **Etre capable de mettre en place une activité manuelle adaptée en fonction de l'âge et des besoins d'un public**

Contenu

Les différents types de papier
- ✓ Carton, carton gondolé, crépon, de soie, journal…

Comment utiliser le papier
- ✓ Découpage, collage, pliage…
- ✓ Papier mâché, papier collé
- ✓ Réaliser du papier recyclé…

Expérimenter
- ✓ Manipuler, créer, réaliser

Investir le papier dans des projets créatifs

Trouver sa place afin d'accompagner tout en favorisant l'autonomie et la créativité

Mise en place d'une activité créative autour du papier
- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

Mise à disposition du matériel
Le stagiaire devra juste venir avec les essentiels (ciseaux, colle, crayons…)

Méthode Pédagogique

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

Intervenant

Expert

Programme :
Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

Coût :
En intra-établissement : 1479€ pour 1 groupe
En inter-établissement : 259€ la session par stagiaire (Minimum 8)

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

Activités autour de la peinture

Tout Professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation
Volume 12h

Objectifs

- **Se sensibiliser à différentes techniques ludiques expérimentales autour de la peinture**
- **Développer ses compétences**
- **Les réutiliser en direction d'un public**
- **Etre capable de mettre en place une activité manuelle adaptée en fonction de l'âge et des besoins d'un public**

Contenu

Expérimenter plusieurs techniques autour de la peinture en fonction de l'âge de l'enfant, ou du public

- Peinture avec des bulles de savon, des bouchons en liège, des cotons tiges, des pailles…
- Peinture avec essoreuse à salade, rouleau à pâtisserie
- Peinture expérimentale

La peinture avec les doigts et les mains

Confectionner de la peinture maison, de la peinture gonflante…

Réinvestir ces nouvelles techniques dans des projets créatifs

Trouver sa place afin d'accompagner tout en favorisant l'autonomie et la créativité

Mise à disposition du matériel
Le stagiaire devra juste venir avec les essentiels (ciseaux, colle, crayons…)

Mise en place d'une activité créative autour du papier

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

Méthode Pédagogique

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

Intervenant

Expert

Programme :
Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

Coût :
En En intra-établissement : 1479€ pour 1 groupe
En inter-établissement : 259€ la session par stagiaire (Minimum 8)

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

Expériences scientifiques ludiques

Tout Professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation
Volume 12h

Objectifs

- **Se sensibiliser aux différentes techniques ludiques expérimentales autour des sciences**
- **Développer ses compétences**
- **Etre capable de mettre en place une activité scientifique adaptée en fonction de l'âge et des besoins d'un public**

Contenu

Expérimentation autour de plusieurs petites expériences scientifiques

- ✓ De l'art avec du lait
- ✓ Expérience avec une bougie
- ✓ Flottaison
- ✓ Electro statisme
- ✓ Expérience avec du bicarbonate de soude
- ✓ Expérience avec du sel, liquide vaisselle…

Aborder la science autour d'autres activités

- ✓ Réalisation d'une fusée
- ✓ voiture propulsée avec de l'air
- ✓ kaléidoscope…

Mise en place d'une activité autour de la science

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

Méthode Pédagogique

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

Intervenant

Expert

Programme :
Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

Coût :
En intra-établissement : 1379€ pour 1 groupe
En inter-établissement : 249€ la session par stagiaire (Minimum 8)

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

Activités physiques et jeux

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

Les jeux collectifs

Tout Professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation
Volume 12h

Objectifs

- **Définir l'intérêt du jeu collectif, en comprendre les enjeux**
- **S'enrichir de nouveaux jeux collectifs**
- **Etre capable de mettre en place des jeux collectifs adaptés en fonction de l'âge et des besoins d'un public**

Contenu

Intérêts et enjeux des jeux collectifs
- ✓ Apprentissage des règles, le vivre ensemble, coopération, sa place dans le groupe…

Les types de jeux collectifs
- ✓ Jeux d'intérieur
- ✓ Jeux d'extérieur

Mise en place d'un jeu collectif
- ✓ Choix du jeu en fonction de la tranche d'âge, du lieu, du matériel…
- ✓ Organiser et animer un jeu collectif, les règles du jeu, le rôle de l'animateur, le retour au calme…

Mise en pratique
- ✓ Expérimenter, partager ses connaissances et expériences afin d'enrichir sa pratique**,** échanger.

Mise en place d'un jeu collectif
- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

Méthode Pédagogique

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

Intervenant

Expert

Programme :
Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

Coût :
En intra-établissement : 1379€ pour 1 groupe
En inter-établissement : 249€ la session par stagiaire (Minimum 8)

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75

Les grands jeux

Tout Professionnel intervenant dans la mise en place d'une séance d'animation
Volume 12h

Objectifs

- **Définir l'intérêt du grand jeu, en comprendre les enjeux**
- **Développer ses compétences avec de nouveaux grands jeux**
- **Etre capable de mettre en place un grand jeu adapté en fonction de l'âge et des besoins d'un public**

Contenu

Intérêts et enjeux des grands

- ✓ Le thème, l'univers, l'histoire, les règles du jeu, les protagonistes, les interactions…

Les types de grands jeux

- ✓ Jeux de pistes, rallye photos, jeux olympiques, grand quizz, cluédo…

Mise en place d'un grand jeu

- ✓ Choix du jeu en fonction de la tranche d'âge, du nombre de participants et d'animateurs, du lieu, du temps de préparation et de réalisation…
- ✓ Organiser et animer un grand jeu : les règles de jeu, les équipes, le parcours, les interactions, le rôle des animateurs…

Partager, échanger ses connaissances et expériences afin d'enrichir sa pratique

Mise en place d'un grand jeu

- ✓ De l'idée à l'évaluation, ce qu'il faut prendre en compte
- ✓ Utiliser l'outil fiche d'activité afin de mettre du sens et d'organiser son activité
- ✓ Définir des objectifs d'activité
- ✓ Expérimenter avec le groupe

Méthode Pédagogique

Méthode participative, expérimentation, travail en groupe, apports théoriques et méthodologiques

Intervenant

Expert

Programme :
Adapté au public, à l'entreprise ou à l'organisme

Coût :
En intra-établissement : 1379€ pour 1 groupe
En inter-établissement : 249€ la session par stagiaire (Minimum 8)

Anim&Com consultant: www.animetcom.fr
24 rue de Constantinople – 75008 Paris –Tél. : 01 45 22 70 64 – Courriel: consultant@animetcom.fr
N° SIRET : 54002384300019 – Code APE 8559A
Déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 51764 75