



LES 10 COMMANDEMENTS DE L'ANIMATEUR



1

LA SÉCURITÉ AVANT TOUT TU ASSURERAS



Même si Kevin affirme qu'il peut descendre le toboggan debout « parce qu'il maîtrise ».



2

UNE RÉSERVE INFINIE D'IDÉES TU POSÉDERAS

Jeux, défis, bricolages, chansons... et surtout un plan B quand le plan A passionne exactement deux enfants.



3

CHAQUE ENFANT TU ÉCOUTERAS

Même celui qui raconte son rêve de dinosaure depuis douze minutes sans avoir encore dépassé le petit-déjeuner.



4

TON CALME TU GARDERAS

Devant les cris, les disputes et le mystérieux feutre indélébile apparu sur une table qui était blanche cinq minutes plus tôt.



5

PERSONNE DE CÔTÉ TU NE LAISSERAS

Les timides, les casse-cou, les bavards et les champions du « j'veux pas jouer » auront tous leur place.



6

LE DROIT DE S'ENNUIYER TU RESPECTERAS

Un enfant n'a pas besoin d'un spectacle son et lumière toutes les huit minutes. Parfois, ne rien faire est déjà une activité.



7

L'AUTONOMIE TU ENCOURAGERAS

Laisser chercher, essayer, rater et recommencer fait partie du jeu. Même si mettre son manteau tout seul prend approximativement jusqu'à jeudi.



8

AVEC TON ÉQUIPE TU COMMUNIQUERAS

Parce qu'un animateur qui sait tout mais ne dit rien finit généralement par chercher un groupe qui « était avec quelqu'un d'autre ».



9

À L'IMPRÉVU TU T'ADAPTERAS

Pluie, ballon crevé, salle occupée, enfant qui change d'avis : le programme est parfois davantage une suggestion qu'un contrat.



10

DES SOUVENIRS TU FABRIQUERAS

Car les enfants oublieront peut-être le nom du jeu... mais pas l'animateur qui a joué avec eux, ri avec eux et rendu leurs vacances géniales.



ÊTRE ANIMATEUR, C'EST BIEN PLUS QU'ANIMER :
C'EST ACCOMPAGNER, PARTAGER ET FAIRE GRANDIR !



LES 10

COMMANDEMENTS D'UN ANIMATEUR (ENFANT)



1

LA SÉCURITÉ, TOUJOURS TU ASSURERAS

Car un enfant entier à la fin de la journée, c'est quand même le minimum syndical.



2

TON ENTHOUSIASME, JAMAIS TU NE PERDRAS

Même quand tu expliques le même jeu pour la quatrième fois... à ceux qui n'écoutaient pas les trois premières.



3

CHAQUE ENFANT, TU ÉCOUTERAS

Une histoire de lacet perdu peut parfois être une affaire d'État.



4

DES ACTIVITÉS ADAPTÉES, TU PRÉPARERAS

Ni trop faciles, ni mission impossible : juste assez pour donner envie de participer.



5

PERSONNE DE CÔTÉ, TU NE LAISSERAS

Le timide, le nouveau, le petit dernier et celui que personne ne choisit dans son équipe ont aussi leur place.



6

TON CALME, PRÉCIEUSEMENT TU GARDERAS

Même face à douze « C'est lui qui a commencé ! » prononcés simultanément.



7

LES RÈGLES, CLAIREMENT TU EXPLIQUERAS

Avant le jeu, de préférence. Les inventer au troisième blessé manque légèrement d'anticipation.



8

L'EXEMPLE, TOI-MÊME TU DONNERAS

Respect, politesse, fair-play : difficile d'exiger ce qu'on oublie soi-même d'appliquer.



9

UNE SOLUTION DE SECOURS, TOUJOURS TU AURAS

Pluie, ballon crevé, activité terminée en huit minutes : le plan B est le meilleur ami de l'animateur.



10

DE BEAUX SOUVENIRS, TU CRÉERAS

Car derrière les cris, les goûters renversés et les « On fait quoi maintenant ? », c'est souvent ce dont les enfants se souviendront.



ÊTRE ANIMATEUR, C'EST BIEN PLUS QU'UN JOB,
C'EST UNE AVENTURE HUMAINE !



LES 10 COMMANDEMENTS DE L'ANIMATEUR

Être animateur, c'est bien plus qu'animer :
c'est faire grandir, **rire** et **réver** chaque jour !



1 TA BONNE HUMEUR, TU DÉGAINERAS

Même le lundi matin,
même après trois
« J'm'ennuie ! »
avant 9 h.



2 LA SÉCURITÉ, TOUJOURS TU ASSURERAS

Tu compteras les enfants
une fois, deux fois...
puis encore une fois,
juste au cas où.



3 CHAQUE ENFANT, TU ÉCOUTERAS

Même quand l'histoire
commence par
« En fait, Léo il a dit que
Zoé elle a dit que... ».



4 DES JEUX GÉNIAUX, TU INVENTERAS

Avec trois bouts de
ficelle, deux cartons et
une imagination sans
limite.



5 TON CALME, TU GARDERAS

Face aux cris, aux disputes
et au mystérieux feutre
indélébile apparu
sur la table.



6 PERSONNE DE CÔTÉ, TU NE LAISSERAS

Les timides, les nouveaux
et les champions du
« moi, j'veux pas jouer »
auront aussi leur place.



7 L'EXEMPLE, TU DONNERAS

Car demander aux enfants
de ranger en laissant
traîner tes propres
affaires, ça se remarque.



8 AUX IMPRÉVUS, TU T'ADAPTERAS

Pluie, ballon crevé ou activité
terminée en huit minutes
au lieu d'une heure :
un plan B, tu trouveras.



9 LES PETITES VICTOIRES, TU CÉLÉBRERAS

Un lacet noué tout seul,
une peur dépassée ou
une cabane enfin debout
mérite son heure de gloire.



10 DE BEAUX SOUVENIRS, TU CRÉERAS

Car les enfants oublieront
peut-être le programme...
mais pas les fous rires,
les aventures et l'animateur
qui les a rendus possibles.



ÊTRE ANIMATEUR,
C'EST UN SUPER POUVOIR !

MERCI POUR
TOUT CE QUE
TU APPORTES !