



Une nouvelle approche des ACTIVITÉS ÉDUCATIVES

EN
SYNTHÈSE

Des activités de loisirs pour
développer des compétences
sociales, cognitives et émotionnelles
chez les enfants et les jeunes

- › Quelles compétences psychosociales (CPS) les activités permettent-elles de développer ?
- › Quelles modalités de mise en œuvre sont propices à leur développement ?



Comment ce livret a-t-il été construit ?

**18 TEMPS
D'ÉCHANGE**

Collectivités
préfiguratrices

75

PARTICIPANTS

Institutions

Équipes
d'animation

Associations
locales

Mouvements
d'éducation
populaire

UN ENGAGEMENT POUR UN ACCUEIL ÉDUCATIF

1. Les enfants de moins de 6 ans
2. Les enfants de 6 à 11 ans
3. Les jeunes de 11 à 14 ans
4. Les jeunes de 14 à 17 ans
5. Les enfants à besoins spécifiques

UNE NOUVELLE APPROCHE DES ACTIVITÉS ÉDUCATIVES

1. Les activités culturelles et artistiques
2. Les activités scientifiques et techniques
3. Les activités numériques
4. Les activités citoyennes
5. Les activités environnementales
6. Les activités physiques et sportives
7. Les activités ludiques

UNE AMBITION DE CONTINUITÉ ÉDUCATIVE

1. La continuité éducative et le Plan Mercredi
2. Les conditions de réussite
3. La parentalité
4. La petite enfance
5. La scolarité
6. La jeunesse

Comment mobiliser ce livret ?

Ce document, qui restitue les échanges de groupes de travail interprofessionnels, vise à retracer la manière dont les activités sont appréhendées à l'heure actuelle par les équipes d'animation. Ces propos sont mis en regard avec une approche spécifique au développement des compétences psychosociales proposée par « Terre des hommes ».



Une nouvelle approche des ACTIVITÉS ÉDUCATIVES

Sécuriser : éviter les jugements, les système de concours, adapter à l'âge et aux aptitudes.

Valoriser : laisser la place aux mineurs pour partager leurs œuvres, valoriser les initiatives

Donner du plaisir : privilégier l'aspect ludique, le jeu ;

Dialoguer : échanger sur les représentations, organiser des temps de dialogue pendant et après l'activité. Organiser des feedbacks.

Soutenir l'expérimentation : ne pas toujours donner d'exemple aux mineurs, les sensibiliser sur plusieurs techniques.

ANIMER UN PROJET
ARTISTIQUE ET CULTUREL

Un outil au service de l'estime de soi :

- les jugements esthétiques sont subjectifs et n'ont pas de valeur en soi ;
- établir un lien de confiance dans l'espace de création.

Un outil au service de la conscience de soi :

- libérer des émotions et des tensions ;
- convoquer les différents sens et perceptions des mineurs.

UNE ACTIVITÉ OÙ
ON S'EXPOSE
et OÙ ON RESSENT

Un outil au service de la communication verbale et non verbale :

- exprimer ses goûts, ses pensées, ses opinions ;
- accepter de s'exposer en s'exprimant sur sa création, ne pas forcer l'enfant ni interpréter son œuvre à sa place.

Un outil au service des compétences sociales :

- créer une œuvre collaborative : s'affirmer, écouter et s'entraider ;
- l'interaction verbale et physique pour redéfinir un rapport à l'autre.

UNE ACTIVITÉ OÙ ON
S'EXPRIME ET ENTRE EN
RELATION AVEC LES AUTRES

LA PLACE ET LE RÔLE
DE L'ÉQUIPE D'ANIMATION

ACTIVITÉS CULTURELLES ET ARTISTIQUES

Autour du projet :

- identifier et mobiliser les partenaires culturels locaux ;
- favoriser le choix de l'enfant, penser la méthode pédagogique utilisée ;
- co construire l'activité avec les mineurs et les intervenants extérieurs potentiels ;
- valoriser les compétences des mineurs et mettre à profit celles de l'équipe d'animation ;
- donner des objectifs graduels aux mineurs, désacraliser l'activité ;
- associer les parents ;
- se mettre d'accord en amont sur la suite donnée aux créations.

DES PROJETS POUR RENFORCER
LA PLACE DES ENFANTS
ET DES JEUNES

Favoriser l'implication des mineurs :

- faire de la structure d'accueil un espace de création et de décision ;
- proposer des projets pour en être acteur.

Valoriser la création pas le produit fini :

- mettre l'accent sur l'expérience de création non sur le résultat.

DES PROJETS POUR
CONSTRUIRE DES
PARTENARIATS ET
REINTERROGER LES
PARCOURS

Mettre en lumière les acteurs culturels :

- aller au devant du patrimoine local et investir son espace de vie ;
- rencontrer des artistes, transmettre des technicités.

Poursuivre des dynamiques :

- mettre les activités en cohérence au service d'un projet.

DES PROJETS QUI SE PRÉPARENT,
S'ANTICIPENT ET S'ACCOMPAGNENT POUR
EXPÉRIMENTER UN ENSEMBLE D'APTITUDES

Observer pour adapter les compétences, à développer et à mobiliser :

- cibler des compétences à travailler en fonction du public ;
- connaître les stades de développement des enfants.

Etre conscient de l'impact de l'activité et des postures éducatives à privilégier

- « accompagner plutôt que diriger, encourager plutôt que juger, observer plutôt qu'interpréter, s'intéresser au processus plutôt qu'au résultat. » ;
- faire la différence entre partage et feedback.



- Ce sont des espaces d'expression libres à réinvestir dans les actions éducatives.
- Ce sont des espaces où l'écrit et l'image perdurent et où se crée une e-réputation.

Un espace de construction de la personnalité du mineur à accompagner dans son rapport aux autres

- Conduire des activités qui favorisent les relations interpersonnelles pour se connaître et se reconnaître.
- Conduire des activités qui renforcent l'estime de soi et la gestion des émotions pour se découvrir.

Renforcer des compétences du vivre-ensemble

Mobiliser les outils numériques dans une démarche de projet collectif

- S'intéresser aux usages des jeunes et les valoriser.
- Intégrer la pratique d'outils numériques dans les étapes d'un projet socioculturel, sportif, etc.

Développer des compétences transférables dans sa vie sociale et personnelle en manipulant des outils numériques dans le cadre de projets individuels ou collectifs.

ACTIVITÉS NUMÉRIQUES

Déconstruire pour éduquer

- Conduire des projets pour sensibiliser aux mécanismes de fonctionnement des outils numériques (moteur de recherche sur internet, modèle économique des sites gratuits, etc.)
- Initier à des pratiques de création informatique (codage, etc.)
- Faire découvrir les métiers du numérique.
- S'entourer de partenaires experts.

Développer la pensée critique

- Connaître les pratiques d'information des jeunes.
- Animer une démarche journalistique (source du message, acteurs qui la relaient, croisement d'informations, recherche d'informations contraires).
- Développer les partenariats pour se former ou appuyer un projet.

- S'appuyer sur le prétexte des outils numériques pour aborder les codes de la communication écrite ou orale.
- Utiliser les outils numériques pour rechercher et trier des informations.
- Mobiliser des logiciels libres pour organiser les étapes d'un projet.

DES OUTILS POUR ENTRER EN RELATION

- Découvrir l'autre, l'altérité, la différence.
- Découvrir son passé, s'inscrire dans l'histoire.
- Expérimenter et questionner sa relation au monde.
- Faire tomber les préjugés.
- Se rencontrer autour d'un projet commun.

DES POSTURES ET DES COMPÉTENCES À DÉVELOPPER

- Adopter une posture neutre, ne pas donner son avis.
- Accompagner, ne pas faire à la place de, donner à voir, à expérimenter.
- Créer des partenariats locaux.
- S'adapter, être réactif.
- Tisser un lien de confiance, avoir une équipe stable.
- Être exemplaire dans son comportement.

ASSOCIER LES FAMILLES

- Fixer des échéances pour permettre la participation du mineur, éviter l'essoufflement.
- Echanger sur les choix éducatifs et pédagogiques.
- Communiquer sur la légitimité de la structure à aborder des thèmes sociétaux : genre, stéréotypes, racisme, etc.
- Créer des conditions de réflexion chez les jeunes à nourrir en famille : expo photo, pièce de théâtre, etc.

- Construire une dynamique collective.
- Travailler la qualité des relations entre mineurs : jeux d'interconnaissances, de coopération, etc.
- Développer l'empathie.
- Construire des règles partagées qui répondent aux besoins du groupe.
- Travailler le civisme et la civilité : règles, politesse, etc.

CONSTRUIRE UNE DYNAMIQUE COLLECTIVE

- S'investir dans des projets solidaires.
- Favoriser les témoignages entre pairs.

S'INVESTIR AU PROFIT DES AUTRES

EXPÉRIMENTER LA DÉMOCRATIE

- Investir les mini camps comme une expérience démocratique.
- Créer la participation, recueillir l'expression des mineurs.
- Privilégier les modalités de prise de décision collective.
- Apprendre à gérer un budget.
- Promouvoir l'engagement : juniors associations, service civique, AJIR, etc.

LES ACTIVITÉS CITOYENNES

DES PROJETS POUR PENSER LE MONDE

- S'inscrire dans des projets partenariaux : concours, parrainages, etc.
- Favoriser l'ouverture d'esprit, découvrir l'interculturalité.
- Favoriser l'expression, questionner des sujets : journal, web radio, etc.



Une nouvelle approche des ACTIVITÉS ÉDUCATIVES

S'ATTACHER AU PRINCIPE DE NEUTRALITÉ

- Construire les activités dans une démarche de projet.
- Amener l'enfant à découvrir plusieurs points de vue sur un même sujet.
- Rester neutre, ne jamais donner son avis.

- Prendre le temps d'observer le rapport des enfants à la nature ordinaire.
- Avoir le souci d'intégrer l'éducation à l'environnement à diverses activités.
- Créer les occasions pour que l'enfant éprouve des sensations sensorielles et physiques au contact de la nature.
- Définir comme objectif l'expérience vécue plutôt que le résultat de l'activité.
- Être soucieux d'éveiller la curiosité sur l'environnement.

- Un outil pour faire découvrir l'aspect cyclique du monde.
- Un outil pour se connaître, respecter son cadre de vie et respecter les autres.

SENSIBILISER DANS UNE AMBITION DE CO-ÉDUCATION

- Être en capacité d'échanger avec les acteurs scolaires sur les objectifs et les méthodes concernant l'éducation à l'environnement.
- S'accorder sur l'intérêt de renforcer la complémentarité des approches.
- Sensibiliser les familles sur les valeurs portées par l'accueil de loisirs.
- Rechercher la participation des familles à diverses étapes.

CONSIDÉRER LE RÉSULTAT COMME IMMATÉRIEL

POUR DONNER DE LA COHÉRENCE AU MONDE

FAVORISER LA DÉCOUVERTE ET L'EXPRESSION DES MINEURS

- Créer les conditions pour que l'enfant découvre, se pose des questions et émette des hypothèses.
- Privilégier les démarches de recherche plutôt que de donner des réponses immédiates.

L'ACTIVITÉ ENVIRONNEMENTALE

CONSTRUIRE UNE CULTURE COLLECTIVE

- Prendre la mesure de la portée intimiste, citoyenne et politique des activités environnementales.
- Construire une conception partagée de l'éducation à l'environnement entre l'organisateur et l'équipe d'animation.
- Communiquer auprès des familles sur les intentions éducatives en matière d'environnement.
- Assoir dans le projet pédagogique les principes et les postures attendus.
- Veiller à la continuité des projets.

ANCER LES PROJETS SUR LE TERRITOIRE

- Positionner dans le projet éducatif les orientations d'éducation à l'environnement.
- Identifier les moyens mobilisables pour développer les partenariats.
- Connaître les acteurs du territoire et les modalités de partenariat.
- Elaborer des activités pour découvrir et donner à comprendre l'environnement de l'enfant.

ÊTRE EN CAPACITÉ D'INCLURE TOUS LES MINEURS

- Connaître son public et ses capacités pour adapter l'activité et penser différents niveaux.
- Réfléchir l'impact des modalités de choix des équipes.
- Favoriser l'approche ludique, le plaisir de participer.
- Ne pas éliminer les joueurs, les participants.
- Adapter, redéfinir les groupes (mixte ou non ?).

ACCOMPAGNER LA PROGRESSION

- Éviter la notion de doué : pas doué, favoriser la notion d'expérience.
- Encourager à vouloir être meilleur et non pas le meilleur.
- Être constant, garantir une sécurité.
- Faire preuve d'empathie, d'attention.
- Croire dans les capacités des mineurs, fixer des objectifs progressifs.
- Mettre en situation de réussite, d'émulation, de plaisir.

UN ESPACE D'EXPÉRIMENTATION POUR LE MINEUR

- Favoriser l'apprentissage par l'expérimentation : je joue, je m'interroge, je crée de nouvelles règles, je rejoue.
- Donner un cadre clair pour les feedbacks.
- Impliquer cognitivement le mineur : arbitrage, conseil, etc.
- Observer, être garant du cadre et laisser faire.

- Apprendre à gagner et à perdre.
- Valoriser l'action, la qualité du jeu et les efforts personnels.
- Considérer que l'adversaire est aussi son partenaire.
- Eduquer avant de viser un résultat sportif.
- Favoriser les échanges et les rencontres.
- Viser un objectif commun à travers des activités de coopération.

UNE ACTIVITÉ OÙ L'ON SE CONFRONTE

- Physique, parce qu'elle met le corps en mouvement. Le mineur s'exprime par le corps, se dépasse par l'effort, apprend un geste technique.
- Cognitive, parce que le mineur prend des décisions, pose des choix, arbitre, conseille et développe une stratégie..
- Sensorielle, parce que le mineur ressent des sensations, vit des émotions et apprend à les accepter et à les exprimer positivement.

UNE ACTIVITÉ OÙ L'ON SE DÉCOUVRE

- Soutenir, valoriser, conseiller individuellement pour permettre le dépassement de soi.
- Laisser l'enfant expérimenter sans consigne.
- Considérer les jeux traditionnels et les activités sportives comme vecteurs de sensations physiques positives.
- Pousser à prendre des décisions.
- Ne pas rendre l'enfant captif de l'activité.
- Responsabiliser le mineur (tenue adaptée, eau, habillement, etc.).

UNE ACTIVITÉ GLOBALE POUR L'ENFANT

LES ACTIVITÉS PHYSIQUES ET SPORTIVES

UN OUTIL AU SERVICE D'UN PROJET

- Favoriser les dynamiques transversales.
- Croiser les regards entre des éducateurs sportifs et des animateurs socioculturels.
- Savoir où on veut mener le groupe.
- Communiquer les choix pédagogiques aux familles.
- Poursuivre les finalités éducatives de l'organisateur.

UNE ACTIVITÉ OÙ L'ON DÉCOUVRE

- Faire découvrir de nouvelles pratiques.
- Mobiliser des aptitudes différentes, apprendre des gestes techniques, des stratégies.
- Organiser des sorties.
- Accompagner l'expression des émotions et la gestion du stress.

UN OUTIL AU SERVICE DE LA SANTÉ ET DU BIEN-ÊTRE

- Eduquer à la santé par l'activité physique et sportive.
- Respecter les besoins physiologiques des mineurs et y répondre.
- Comprendre son corps en mouvement (échauffement, pratique, étirements).
- Faire de l'activité physique et sportive un élément constitutif du bien être pour tous.



Une nouvelle approche des ACTIVITÉS ÉDUCATIVES

DES PROJETS QUI RÉINTERROGENT LES TEMPS DE VIE QUOTIDIENNE ET LES ACTIVITÉS

- Appréhender les temps de vie quotidienne et les activités proposées d'un point de vue ludique et récréatif.

DES PROJETS QUI MOBILISENT LE JEU COMME OUTIL

- Pour comprendre le sens de la règle comme réponse partagée à un besoin collectif.
- Pour développer l'autonomie et la responsabilisation en facilitant l'accès aux jeux.

DES PROJETS QUI DÉVELOPPENT DES PARTENARIATS

- Avec les parents, sur les temps d'accueil et de départ de leur enfant, sur des temps forts conviviaux, pour partager un moment d'échange dans et avec la structure de loisirs.
- » Pour échanger sur la portée du jeu et les objectifs éducatifs poursuivis notamment sur les aptitudes psychosociales.
- Avec les autres structures du territoire, lors de grands jeux inter structures par exemple.
- » Pour favoriser l'interconnaissance, construire une relation de confiance et dessiner des partenariats.

DONNER À JOUER DES JEUX COLLECTIFS ET INDIVIDUELS

- Permettre aux mineurs de se retrouver dans un monde personnel sur un temps collectif grâce aux jeux individuels.
- Considérer le jeu dans son pouvoir d'intégration et d'inclusion.

- Permettre aux mineurs de partager les jeux qu'ils aiment.
- Développer des moments propices au partage et à l'interconnaissance.

UNE ACTIVITÉ OÙ L'ON DÉCOUVRE ET OÙ L'ON SE DÉCOUVRE

- Le jeu n'a pas d'ambition de productivité, l'important réside dans ce qui est vécu pendant l'activité.
- Pourtant, quel qu'il soit, le jeu développe des aptitudes sociales, cognitives et émotionnelles.
- Prendre le temps d'accueillir les émotions et permettre de les verbaliser dans un cadre sécurisant.

UNE ACTIVITÉ GRATUITE, VECTRICE D'ÉMOTIONS

LES ACTIVITÉS LUDIQUES

FAIRE VIVRE UNE DYNAMIQUE COLLECTIVE ET BIENVEILLANTE

- Préparer et animer un cadre pédagogique privilégiant les postures d'entraide, de solidarité et de cohésion.
- Apprendre à perdre et à gagner et construire des ressources pour progresser.
- Accompagner l'enfant dans son droit à gagner, de se reconnaître capable de réussir.

MAÎTRISER LES OUTILS POUR CRÉER L'ENVIE DE PARTICIPER ET FAIRE GRANDIR

- Expliquer les règles de manière ludique et sur un temps court.
- S'approprier les règles en équipe, sur des temps de réunion, en développant le prêt des jeux aux animateurs.

UNE ACTIVITÉ OÙ L'ON PARTAGE

- Proposer tout au long de l'année des jeux de présentation et d'interconnaissance.
- Rester vigilant à la place de chacun dans le jeu.
- Organiser des feedbacks en montrant l'exemple aux enfants à travers des retours clairs et bienveillants sur l'activité observée.
- Jouer avec, donner à jouer, faire jouer ou laisser jouer selon les objectifs recherchés.
- Entrer dans le monde du mineur grâce au jeu pour favoriser l'entrée en relation et la communication avec lui.

AMÉNAGER ET CONSTRUIRE UN CADRE SÉCURISANT

- Proposer des espaces de jeux d'imitation aux petits comme aux plus grands.
- Aménager l'espace en fonction des objectifs de l'équipe d'animation.
- Assurer des repères spatiaux et des règles d'usage des espaces.
- Mettre en scène, renouveler, enlever les jeux pour inviter le mineur à découvrir, explorer et jouer.

LE JEU VECTEUR DE FORMATION ET D'ACCOMPAGNEMENT DE L'ÉQUIPE D'ANIMATION

- Animer les réunions de façon ludique et participative pour favoriser l'expression de l'intelligence collective.