

Nom de l'intervenant : Geneviève Mathieu

Fonction : Maître formateur DAFA

Thème de la pratique : Faire une planification hebdomadaire



« Je vous propose, si cela vous convient, de prendre le temps de laisser revenir un moment où vous étiez satisfait de ce que vous aviez réalisé. »

CONTEXTE			
Où	Quand	Qui	Quoi
Où l'activité se déroulait-elle? Quelles installations y avait-il? À quel endroit te situais-tu lors de ton intervention? Quelle était la grandeur du local?	À quel moment de la journée? À quel moment de la saison? Quelle était la température? Durant quelle année?	Combien de participants? Quel était l'âge des participants? Comment le groupe était divisé? Quelle était la répartition du sexe des participants?	Quels matériels étaient utilisés? Comment le matériel était dispersé? Est-ce qu'il y avait des spectateurs? Comment le groupe était dispersé?
Dans un local avec une table et une chaise.	Avant le début de la période estivale.	Les coordonnateurs, les responsables de camp ou les animateurs.	Des feuilles de planification, un crayon de plomb, des crayons marqueurs, des banques de jeux et un ordinateur, si désiré.

#### DÉROULEMENT

- Qu'est-ce que tu as dit quand tu l'as dit? (Consignes données, ton utilisé, etc.)
- Qu'est-ce que tu as fait quand tu l'as fait? (Démonstration, action, etc.)
- Qu'est-ce que tu as entendu quand tu l'as entendu? (Bruit, rétroactions, etc.)
- Qu'est-ce que les jeunes ont fait quand ils l'ont fait? (Déplacement, déroulement, etc.)
- Qu'est-ce que les jeunes ont dit quand ils l'ont dit? (Rétroaction, etc.)

Avant de commencer une planification hebdomadaire, il est important d'avoir les bons outils. Il faut aller chercher des banques de jeux variés (des activités sportives, des grands jeux, des jeux avec le parachute, des ateliers de cuisine, des ateliers scientifiques, des ateliers de bricolage, des ateliers d'arts dramatiques, des répertoires de chansons, etc.). Il faut également avoir une feuille de programmation pour une semaine du lundi au vendredi, de même que deux autres colonnes pour les journées de pluie. La feuille de programmation est idéalement divisée en périodes de 15 minutes afin de mieux répondre aux besoins des enfants plus jeunes qui ont une capacité d'attention limitée.

La **première étape** consiste à identifier au crayon de plomb (griser les cases) les périodes qui se répètent de jour en jour comme les moments réservés aux collations et au dîner. De cette façon, on n'écrit rien dans ces cases par la suite. C'est également le bon endroit pour insérer des rappels pour penser à remettre de la protection solaire et à boire de l'eau. Il faut aussi colorer en gris les jours de sortie, s'il y a lieu, car il ne sera pas nécessaire de prévoir beaucoup d'activités pour ces journées.

La **deuxième étape** consiste à inscrire les activités spéciales qui sont « imposées » par la structure du camp. Par exemple, les heures de baignade peuvent être identifiées en bleu. Pour les camps qui fonctionnent avec des moniteurs spécialisés pour divers types d'activités (bricolages, ateliers scientifiques, ateliers de science nature, etc.), c'est également le moment d'inscrire ces activités dans la planification. Il peut aussi y avoir des visites de personnes ou d'organismes externes au camp (théâtre de marionnettes, spectacle, fabrication d'objets, etc.). On encadre ces périodes pour indiquer qu'elles sont réservées et l'on écrit le titre ou la nature de l'activité dans les cases.

La **troisième étape** est d'inscrire les incontournables, les choses qui reviennent chaque jour et qu'il est important de faire (accueil, jeux de connaissance et de brise-glace, discussion, prise des présences, etc.).

Pour la **quatrième étape**, on entre vraiment dans le contenu de chacune des journées. Il est recommandé de passer le plus de temps possible à l'extérieur lorsqu'il fait beau. Il faut également s'assurer d'une bonne alternance entre les activités calmes et les activités qui bougent en tenant compte autant que possible de la courbe d'intensité. Les activités thématiques de grands jeux et les projets de groupe pour les enfants plus vieux doivent être inscrits en premier, s'il y a lieu. Par la suite, l'utilisation des couleurs permet d'assurer la plus grande variété possible dans la programmation. On reprend nos banques de jeux, on fouille dedans et l'on remplit nos cases en attribuant une couleur à chaque type d'activité (par exemple, les activités sportives sont colorées en rouge). Il est important d'inscrire le numéro de la page à laquelle on a repéré l'activité dans la banque de jeu afin de pouvoir la retrouver facilement par la suite. Il est également suggéré d'écrire entre parenthèses le matériel nécessaire pour la réalisation de l'activité afin de planifier plus efficacement la journée chaque matin. Pour une période d'une heure, il faut généralement prévoir quatre jeux actifs pour que les enfants maintiennent leur intérêt. Puis, on peut ajouter la ou les chansons que l'on veut apprendre ou chanter pendant la journée ou la semaine. À la fin d'une journée de camp, il est recommandé d'annoter chaque activité avec un bonhomme sourire, moyen ou triste afin de savoir quelles activités ont bien fonctionné et lesquelles on peut réutiliser plus tard au cours de l'été ou l'année suivante.

On peut ensuite remettre la feuille au propre pour pouvoir la donner au coordonnateur ou pour avoir une copie plus claire. Il est également possible de reproduire la feuille de programmation sur Excel pour les gens qui sont à l'aise avec cet outil et qui aiment travailler sur l'ordinateur. Enfin, il faut donner un sens et une saveur à l'animation en fonction de la thématique de l'été ou de la semaine. On peut modifier le nom des jeux et du matériel, se déguiser, etc. Il faut faire preuve de créativité pour maximiser le plaisir.

Il est important de garder ses feuilles de programmation. L'année suivante, si l'on a le même groupe d'âge, la programmation peut être réutilisée si elle a été bien faite au départ et qu'elle a bien fonctionné, car les enfants seront différents. On peut apporter seulement quelques variantes.