



VEILLEES ET JOURNEE A THEME



Union régionale des Francas de Lorraine Champagne Ardennes

58 bis rue de la commanderie 54000 Nancy

SOMMAIRE

Veiller à tout	P.1
De la veillée à la journée à thème	
Du principe au contenu	P.2-3
Un principe d'originalité	P.2
Quelques thèmes	P.2
Quelques activités techniques	P.3
Concevoir une veillée ou une journée à thème	P.4-7
Bibliographie	P.7



VEILLEES ET JOURNEES A THEME

Veiller à tout

De la veillée à la journée à thème

On pourra définir la veillée par les caractéristiques suivantes :

- ❖ Une animation dont la durée varie entre 45 minutes et 2 heures.
- ❖ Une animation qui choisit un même thème.
- ❖ Une animation qui s'appuie sur une activité manuelle, d'expression ou de recherche.
- ❖ Une animation dont le but principal n'est pas de gagner face à une autre équipe ou de remporter un trésor. On laissera ça aux grands jeux.

Ce que nous appelons « journée à thème » est une animation extraordinaire. Elle se déroule 1 fois par semaine maximum. Il faut proposer une grande diversité de rôles et d'actions pour que tous les participants y trouvent leur compte.

Du principe au contenu :

Un principe d'originalité

Il ne faut surtout pas reproduire systématiquement les quelques veillées habituelles que les participants ont vécues plusieurs fois dans des contextes différents.

Quelques thèmes

- l'agriculture
- La conquête de l'espace
- la jungle
- la mythologie
- le monde marin
- le fantastique
- le voyage
- les fables de La Fontaine
- les dessins animés
- le monde du cinéma
- les rêves
- les monstres
- les vacances
- les transports
- les arts dans le monde
- l'infiniment grand ou petit
- la magie
- la mode
- la préhistoire
- la tolérance
- la presse
- les 5 continents
- les héros de conte
- le cirque
- les droits de l'enfant
- les volcans
- les jeux télévisés
- les insectes
- Les variétés
- les 5 sens

Quelques activités techniques

On fera le choix de développer une activité qui marche déjà bien ou d'en initier une nouvelle. On s'appuiera sur les compétences d'un ou deux animateurs

Les activités manuelles :

- la couture
- les maquettes (bois, carton...)
- les peintures
- le moulage (pâte à sel, plâtre...)
- le papier mâché
- le maquillage

Les activités d'expression

Le chant sous toutes ses formes, l'art du conte, les différentes formes de danses, l'improvisation théâtrale, les marionnettes, l'écriture, les ombres chinoises, la photo, l'expression corporelle...

Les activités de recherche

L'enquête policière, la résolution d'énigmes, de rébus, de casse -tête, les jeux d'orientation, qui ne prendront pas forcément l'aspect d'un grand jeu.

Concevoir une veillée ou une journée à thème

Partir des participants

C'est tenter de connaître leurs envies, c'est tenir compte de ce qu'ils sont capables de faire, de leur donner un degré d'autonomie, de leur niveau de connaissance, des thèmes qui les intéressent. Combien sont-ils ? Qu'ont-ils fait ou vont-ils faire d'autre dans la journée ?

Définir les activités techniques

Il s'agit de choisir des activités qui serviront de support à l'animation. ce choix s'effectuera en fonction des capacités des participants et en veillant à l'équilibre des différents types d'activités.

Définir les objectifs de l'animation

« qu'est ce que les participants devraient avoir fait à la fin de l'animation ? »

Les objectifs s'expriment en verbes d'action et sont complétés par des indicateurs d'atteinte ou non de l'objectif.

Les objectifs vont orienter des choix dans la préparation de la veillée, notamment dans les associations des participants, dans les types d'investissements demandés aux joueurs ou dans l'autonomie des déplacements...

Être efficace dans le travail d'équipe

Définir très vite un coordonnateur de préparation de l'animation. il est préférable de pas être trop nombreux pour prendre les décisions et faire les choix (4 maximum). Fixer rapidement les principales données de l'animation. Travailler en sous groupe pour discuter de points plus précis. Faire l'inventaire

des tâches de préparation et les répartir, se répartir les rôles à assurer durant l'animation.

Choisir le thème

Il va donner l'ambiance de l'animation. C'est lui qui va faire « déconnecter » le participant de la réalité. Une cohérence dans les décors, écriteaux, musiques, lieux..., est indispensable à l'invitation au voyage.

Définir la sensibilisation

Elle se déroule avant l'animation proprement dite. Tous les modes d'information sont possibles, mais le message doit donner au minimum le lieu du rendez-vous, l'heure, le matériel dont il faut se munir.

Définir les lieux des déplacements et des actions

Les lieux peuvent-ils accueillir tous les participants ? Les trajets présentent-ils des dangers ? Les lieux sont-ils adaptés à l'action ?

Définir le fil conducteur

C'est la clé de voûte qui donne la cohérence de l'animation. Il est directement en rapport avec le thème. Il est le lien sur lequel on accroche les différentes actions.

Définir le rythme de l'animation

Il convient de gérer l'intensité émotionnelle de la fin de l'animation ; le retour à la réalité ou retour au calme est indispensable. Il faut préciser que la réussite de l'activité n'est pas liée au nombre de décibels dégagés par les participants ; les indicateurs sont plus complexes.

La courbe de veillée

- ❖ Au début, chants calmes
- ❖ Chants plus vifs

- ❖ Chants rythmés et accélérés (moment intense)
- ❖ Retour progressif au calme

Définir le déroulement des actions

- ❖ Quels sont l'ordre et la durée des actions ?
- ❖ Qui est responsable de chacune d'elles ?
- ❖ Quel est le matériel nécessaire ?
- ❖ Des intervenants sont-ils prévus ? Quand ? qui les gère ?
- ❖ Comment se termine l'animation ?

Organiser l'information

- ❖ Quelles sont les informations qui doivent être connues ? par qui ?
- ❖ Comment sont-elles données ? Sous quelle forme ?

Organiser le rangement du matériel

Il peut être intégré dans l'animation, il faut bien sûr rester dans le thème choisi pour l'activité de rangement.

Définir un ou plusieurs outils d'évaluation

C'est le moment d'évaluer globalement le niveau de satisfaction des participants soit en fin d'animation (livre d'or, message...), soit plus tard (sondage, discussion, thermomètre...). Vérifier l'atteinte des objectifs par comparaison des indicateurs, en vue de tirer des enseignements dans la perspective « si c'était à refaire ».

Bibliographie

Pour chanter et danser

- ❖ Collection Mille chants - J.E Berthier - les presses d'Ile de France
- ❖ **Jeux dansés et rythmés du folklore (Tome1 et 2)** - collection Viens Jouer ! - Création Les Francas

Pour jouer

- ❖ **Tous les jeux pour enfants : à la ville et aux champs** - P. Brunel - Prat
- ❖ **100 jeux pour l'été** - J. M. Allué - Gründ
- ❖ **jeu, dramatique, activités théâtrales, spectacle** - collection Viens Jouer ! - Création Les Francas

Document tiré du journal de l'animation N°20 Juin-Juillet 2001