

Synthèse pour une bonne pédagogie en animation

Vie.

- Vos animations doivent être vivantes, par le contenu et votre talent pour l'animation.
- Favoriser :
 - o L'étonnement.
 - o Le questionnement.
 - o La réflexion.
 - o Le sens de la déduction.
 - o Viser toujours plus haut.
 - o Faire preuve et favoriser l'esprit.

Bien être du groupe.

- Le groupe doit bien vivre l'animation.
 - o Le laisser s'exprimer.
 - o Prendre le temps d'écouter l'auditoire même si parfois il aborde d'autres sujets que les échecs !
 - o Le groupe doit sentir que vous serez solidaire quoi qu'il arrive !

Cohérence.

- Une évidence : Le contenu doit être cohérent avec le niveau et les attentes du groupe. Pour cela il faudra tenir compte des paramètres suivants :
 - o Age ou âge moyen du groupe.
 - Dans le scolaire c'est plus facile car on fonctionne par classe. (Groupes homogènes).
 - o Niveau de motivation, qu'il faut tenter de cerner au plus vite.
 - Ces motivations peuvent être diverses.
 - Les échecs, tant mieux.
 - Les copains et les copines, c'est bien normal.
 - La convivialité.
 - Se faire des amis.
 - Lutter contre la solitude.
 - Attention à votre inconscient, il travaille en tâche de fond à votre insu :
 - Votre auditoire n'a pas forcément le même appétit pour les échecs que vous et c'est son droit. Un point qu'il faut respecter !
 - o Le niveau d'enthousiasme, oui c'est proche du niveau de motivation.
 - o La commande du financeur.
 - o Le moment de l'animation.
 - o Le lieu de l'animation.

Contenu.

- Les outils efficaces qui donnent confiance.
 - o [Le mat du Berger](#) ou [de Mr Berger](#).
 - o [Bird](#).
 - o [Attaque Pillsbury](#).
- Les formules qui aident. Formules Choc !!
 - o Cavalier au bord cavalier mort sauf s'il y est fort !
- Former le groupe, même débutant
 - o Aux définitions.
 - o Aux principes.
 - **A** comme **Altérité**.
 - **D** comme **Développement**.
 - **C** comme **Centre**.
 - **R** comme **Roque** (Protéger le roi).
 - Mais on peut ajouter
 - **R** comme **Rentrer**.
 - **D** comme **Direction**.
 - **A** comme **Attaquer**.
 - **TCO** comme **Tour sur Colonne Ouverte**.

Comportement de l'animateur.

- Viser l'excellence.
- Viser des animations ambitieuses.
- Ecoute.
- Enthousiasme.
- Regarder l'auditoire.
- Ne laisser aucune demande sans réponse.
- Faire reformuler si vous n'avez pas compris la demande.
- Appeler les personnes par leur prénom.
- Féliciter.
- Valoriser.
- Re valoriser.
- Aimer transmettre.
- Vouloir sans cesse améliorer sa pratique et ses compétences.
- Devoir de :
 - o Soutien.
 - o Compétence.
 - o Enthousiasme.
- Ne pas trop en faire sur la théâtralité, ce qui a tendance à rendre passif l'auditoire.
- Cadrer le groupe.
- L'animateur a la responsabilité du groupe.
- Il doit régler rapidement et efficacement les problèmes de discipline !
- Le meilleur moyen de régler les problèmes est de
 - o Parler.
 - o Valoriser.
 - o Donner confiance.
 - o Redonner confiance.
- Ne craignez pas de parler de votre conception de la pédagogie.
- Le groupe comme vous-même a une responsabilité par son comportement positif et entreprenant dans la réussite de l'animation.
- Rappelez-lui régulièrement sa responsabilité.
- Exposez les aspects positifs et négatifs de chacun de vos types d'animation, rien n'est parfait !
 - o Echiquier Mural.
 - Positif : Tout le monde bénéficie de la réflexion commune.
 - **Négatif** : Le groupe prend une position plus ou moins passive.
 - o Sur Vidéo Projecteur.
 - Mêmes côtés positifs et négatifs que ci-dessus.
 - Mais le vidéo projecteur possède ce côté magique qui séduit.
 - Pour enchaîner les positions si nécessaire c'est bien évidemment mieux !
 - o Jeu en binôme sur échiquier de table.
 - Positif : Le groupe joue et manipule.
 - **Négatif** : Pas de réflexion commune.
 - o Travail sur fiche.
 - Positif : Travail individualisé où chacun travaille à son rythme.

- Positif : Les enfants peuvent garder les fiches.
- Positif : Possibilité de mettre des commentaires valorisant pour l'enfant et les parents.
- **Négatif** : Les enfants ne manipulent pas les pièces.
- Travail avec la pendule
 - Positif : Emulation/Excitation/Gestion du temps.
 - **Négatif** : Peut paralyser les plus timides.
- Ne pas se comporter comme un dictateur :
 - Vous n'avez pas toujours raison.
 - La vérité peut-être dans l'auditoire.
 - Si un enfant n'a pas envie essayez de le motiver
 - Si ce n'est toujours pas possible, passez un contrat du style
 - « Ok reste en récré mais la semaine prochaine tu me fais une super séance ! »