

## PLAN D'ACTIVITE ET EVALUATION DES RISQUES EXERCICES D'INITIATIVE INTERIEUR / INITIATIVE EXERCICES

Durée de l'activité : 1h30 Nombre animateur/participants : 1/40 (+ professeurs)

Objectifs de l'activité : Apprendre les expressions françaises associées à l'activité et développer l'esprit d'équipe et l'initiative des participants

Équipement nécessaire : trousse pharmacie, talkie-walkie, équipement pour les exercices d'initiative (clous, menottes, jetons, socles, couteaux, gobelets, ...)

Lieu d'activité: à l'intérieur, à définir selon le nombre d'enfants et salles disponibles

Préparation de l'activité (minimum 30 minutes avant l'activité)

Dès que possible, rendez-vous avec les autres animateurs pour organiser la répartition des animations de soirée (en général à 17h15 au local animateur).

Préparer votre séance en prévoyant un maximum de possibilité et regrouper le matériel dont vous aurez besoin pour votre soirée (mieux vaut prévoir trop que pas assez)

Prise en main du groupe

Soyez bien à l'heure prévue au point de rendez-vous ! Vérifiez que tout votre groupe est bien présent et que chaque participant a l'équipement adapté à l'activité = nécessaire médical, vêtements adéquats.

Présentation et déroulement de l'activité

Présentez-vous et l'activité proposée en expliquant le déroulement de la séance.

Les exercices d'initiatives doivent permettre de sensibiliser les participants au travail en équipe en permettant à chacun de faire preuve d'initiative à travers des **problèmes logiques**. Contrairement aux exercices proposés en journée, ceux de soirée peuvent tous se faire en intérieur. Mais rien ne vous empêche s'il fait beau de profiter des derniers rayons du soleil de la journée.

Cette animation de soirée est une activité calme, idéale pour les fins de journées. Elle peut cependant vite dérapier si les **règles de sécurité** ne sont pas établies ou bien si les temps impartis à chaque problème ne sont pas judicieux (pensez à notre amie la courbe d'intensité lorsque vous décidez de l'ordre de vos exercices...)

Au local équipement, vous avez du matériel disponible permettant de mettre en situation les participants à des problèmes logiques alliant réflexion et dextérité : menottes, couteaux, gobelets, jetons colorés, clous, socles, bouchons en liège, mikado géant, allumette ...

Vous pouvez aussi utiliser des suites logiques qui demandent plus de réflexion que de création. Pour en trouver, il suffit d'éveiller sa curiosité et de chercher. Internet fourmille d'idées, plus ou moins bonne. Vous avez aussi un classeur à disposition au local anim' et une formation vous sera donnée en début d'année.

Il est toujours un peu risqué d'utiliser une nouvelle idée d'exercice sans l'avoir testé. Aussi nous vous conseillons de **tester vos nouveautés** sur votre entourage (il n'est, en général, pas difficile de trouver des volontaires chez les animateurs !!).

Chaque exercice ayant ses particularités, tant au niveau sécurité que sur les explications, il est difficile d'en faire une liste préétablie. Rappelez-vous surtout de bien expliquer chaque problème en exposant le résultat à obtenir et de rester **vigilant** tout au long de votre séance.

Contrairement aux autres jeux, afin de favoriser l'esprit de créativité des participants et leur prise d'initiative, nous vous conseillons de donner le moins de détails possibles au début d'un exercice. A vous de l'enrichir avec parcimonie, en gardant un équilibre entre les guider et les laisser chercher.

Vous devrez sûrement diviser votre groupe en équipes plus petites. Vous pouvez intégrer un esprit de compétition, ou pas. N'hésitez pas à intégrer les professeurs et à les mettre eux aussi à l'épreuve.

La recherche et l'aboutissement à une solution viable sont les objectifs les plus importants. Dans les exercices manuels, il y a souvent plus d'une solution ou de nombreuses **variantes à proposer**. N'hésitez pas à pousser les recherches de vos participants.

### Fin de séance / Bilan

A la fin de votre séance, faites un bilan avec les enfants pour connaître leur ressenti et les acquis linguistiques de la séance. Remerciez votre groupe après l'avoir **RACCOMPAGNÉ jusqu'au château** et rappelez-leur l'heure du petit-déjeuner. Pensez à appeler la personne de garde pour lui signaler la fin de votre activité.

### Rangement

Avant de sortir de la pièce, assurez-vous de bien avoir fermé toutes les portes et fenêtres et d'avoir éteint la lumière.

Replacer l'équipement utilisé à sa place et signalez à la personne de garde tout problème relatant l'équipement.

## EVALUATION DES RISQUES

Danger	Risque	Pour qui	Probabilité	Moyen de contrôle	Bilan
Trébucher ou glisser dans le noir	Blessure	staff/ groupe	Moyenne	L'animateur accompagne les enfants tout au long de leur parcours et jusqu'à leur retour	Moyen
Equipement	Blessure	groupe	Moyenne	L'animateur vérifiera l'état de chaque équipement. Il donnera des règles de sécurité claires le concernant et s'assurera qu'elles soient suivies par tous les participants	Faible
Mauvaises connaissances des problèmes médicaux	Réaction allergiques ou autres	Groupe	Moyen	Au point de RDV, trouver le groupe et vérifier les infos médicales - asthmatiques, EPIPEN, ...	Faible
Effets personnels	Perdus	Groupe	Moyenne	A la fin de la séance, redonner tous les effets personnels (inhalateur, veste, ...)	Faible