

Rendre l'enfant (vraiment) acteur

PAR **PASCAL MARCONATO**
ET FLORENT CONTASSOT

Les projets éducatifs et pédagogiques des accueils collectifs de mineurs peuvent être remplis de belles formules telles que l'enfant acteur : sur le papier, l'enfant occupe une place centrale au cœur du système de l'accueil de loisirs ou de la colo, mais, bien souvent, sur le terrain, malgré de nombreuses initiatives et expériences de pratiques remarquables dans ce domaine, les bonnes intentions ne correspondent pas toujours à la réalité des fonctionnements et laissent animatrices et animateurs dépourvus de moyens d'action. Ce dossier, en abordant le sujet de façon concrète, s'adresse à ceux et celles qui s'interrogent et voudraient tester d'autres manières d'accueillir l'enfant.

L'association Cités d'enfants s'attache à ce que les enfants vivent au sein de ses séjours des situations de responsabilité, s'engagent et deviennent vraiment le sujet de l'activité. Pascal Marconato, coordinateur et formateur, présente ici des outils de cette association et dont chacun peut se saisir.



© Pascal Marconato

Joindre le geste à la parole

Sara vient d'obtenir son Bafa ; elle adore les enfants et voudrait faire de l'animation son métier. Pendant sa colo ski, très rigoureuse, elle sait « encadrer » les enfants, assurer leur sécurité, organiser sans faille son groupe et ses activités... mais quand elle doit

mener le bilan de fin de journée a u q u e l tient tant

le directeur du séjour, la petite réunion ne lui semble jamais réussie... Comment faire pour améliorer ce temps d'expression ? De son côté, Charly est animateur en

accueil de loisirs pour une communauté de communes. Il est lassé de devoir faire avant chaque période de vacances scolaires un planning d'activités. Il sait bien que le planning, qui rassure sa directrice et les parents, ne contente pas forcément les enfants. Il aimerait les associer en amont à l'élaboration des programmes. Mais comment s'y prendre ?

Oui, comment rendre l'enfant (vraiment) acteur ? Sur quels outils s'appuyer pour engager une démarche positive pour aider l'enfant à grandir et lui donner une place plus importante dans notre organisation ? Comment sortir de la déclaration d'intention et s'engager concrètement ? Comment mettre l'enfant en situation de devenir

« **Comment sortir de la déclaration d'intention et s'engager concrètement ?** »

responsable de ses loisirs, de vivre autrement ses vacances, d'interagir sur son activité, de s'affirmer dans le groupe ? C'est à ces questions au cœur de la pratique de chaque animateur que ce dossier tente d'apporter des réponses. Et il s'agit bien ici de relever le défi, de joindre le geste à la parole.

Vous découvrirez ainsi sur les pages suivantes en quoi consiste la situation d'un enfant acteur puis des outils exploités par l'association Cité d'enfants (voir encadré) et dont chacun, volontaire et professionnel, peut se saisir. Tout au long de ce dossier, nous employons par souci de simplicité le terme « *enfant* ». Les principes, méthodes et outils présentés ci-après peuvent en effet s'appliquer à tout type de public : jeunes adultes, adultes, seniors... Des tranches de vie et des cas précis éclairent chaque fois le propos. C'est ce qui explique la forme particulière de ce dossier, qui comprend une suite de fiches.

QUELS INTÉRÊTS ?

Mais, au fait, pourquoi est-il si important de rendre l'enfant acteur ?

L'enfant vit des situations de responsabilité qui l'entraînent à réfléchir et à agir par lui-même. Il s'engage dans des actions qui le valorisent aux yeux des autres et devient « *sujet* » de l'activité, auteur de ses vacances. Il est coresponsable de son temps de loisirs et se révèle aux autres et à lui-même.

Ainsi, l'animateur ajuste mieux l'activité aux envies des enfants et contribue de façon visible et effective à leur épanouissement. Il prend aussi plaisir, s'émerveille face à leurs avancées et peut également les partager avec sa famille.

POUR TOUS !

Nous insistons : les manières de faire présentées tout au long de ce dossier peuvent s'appliquer partout, dans tous les



Cités d'enfants

L'association Cités d'enfants a mis au point et développe depuis une quinzaine d'années une pratique singulière d'accueil de l'enfant, de l'adolescent en vacances et d'accompagnement de jeunes en projet appelée « *la Cité* ». Cette méthode est un puissant levier pour mobiliser les groupes et faire s'épanouir les personnes. Les « *Cités d'enfants* » sont des séjours de vacances ou des accueils de loisirs qui prennent la forme de mini-sociétés dont les enfants deviennent fondateurs et habitants.

www.citesdenfants.com

types de structure, en périscolaire comme en extrascolaire. De même, ce que nous expliquons n'est pas destiné à des super animateurs, forcément expérimentés, compétents en pratiques participatives et engagés dans des pédagogies alternatives... Au contraire, il s'adresse particulièrement aux animateurs qui s'interrogent, à ceux qui cherchent des pistes et se demandent comment s'y prendre et qui, pleins d'envie et de bonne volonté, ont besoin d'un petit coup de pouce avant de se lancer...

Alors, n'hésitez pas à tourner ces pages, à bousculer vos habitudes et à tenter de nouvelles pratiques avec les enfants ! Toutefois, ne vous précipitez pas. Commencez par tester l'un des outils présentés et voyez comment réagissent les enfants. Parlez-en avec eux, avec vos collègues et racontez-nous vos expériences... ▶



Bonus

Pour aller plus loin, rendez-vous sur www.jdanimation.fr pour découvrir une sélection de ressources autour de l'enfant acteur de ses loisirs (rubrique *Infos*, catégorie *Ressources*).

Les postures de l'enfant acteur

Un enfant acteur, cela signifie quoi ? Ça fait quoi, précisément ? Voici un schéma simple et synthétique pour expliciter cette place particulière de l'enfant. Il se nomme « l'éventail des 7 postures de l'enfant acteur ».

- Un enfant acteur, c'est un enfant qui s'exprime, qui propose, qui participe, qui choisit, qui prend des responsabilités, qui décide et qui porte des projets. Ainsi, l'enfant acteur se traduit en 7 verbes d'action qui ouvrent 7 pistes pour comprendre et repérer cette place « en responsabilité » que peut prendre l'enfant dans les ACM et ailleurs.
- Le schéma, « l'éventail des 7 postures de l'enfant acteur », n'inclut pas une échelle d'importance ni une chronologie ; il n'induit aucune progression. C'est un inventaire des situations que traverse l'enfant acteur. Il pose chacune des postures qui se

complètent et peuvent s'articuler librement. Comme nous allons le voir par la suite, chaque posture a son importance, sa spécificité.

- Cet outil s'adresse autant à un animateur qu'aux équipes d'animation. Il est conçu avant tout comme une grille de lecture pour comprendre et expliquer ce qu'est un enfant acteur. Mais il peut être également une trame repère pour inventorier et mesurer la dimension participative dans sa pratique personnelle ou dans le projet collectif. « *Dans notre centre, l'enfant décide-t-il ? Quand ? Comment ? Etc.* »
- Ce schéma peut enfin constituer une feuille de route pour impulser une démarche participative avec les enfants. « *Par où commençons-nous ? S'exprime ? Propose ? Participe ? Etc.* »

Un enfant qui s'exprime

Définition et intérêts

- C'est un enfant qui donne son avis, son opinion, son sentiment, qui partage sa position personnelle, qui confie ses émotions.
- Quand ils peuvent s'exprimer, les enfants se sentent existants et reconnus ici et maintenant. Chacun a la possibilité

de donner à voir, à entendre, à ressentir qui il est, mais aussi de s'ouvrir à l'autre en comprenant qui il est.

Concrètement ?

- Des temps de rassemblement, de réunion formels et ritualisés, qu'on nomme « météo » ou « temps des avis » (p. 32), ou plus informels comme des dialogues spontanés avec l'animateur, peuvent permettre d'accueillir l'expression personnelle de l'enfant. La parole doit toujours être une libre parole ; c'est en effet l'enfant qui fait volontairement le choix de s'exprimer.
- De multiples supports peuvent aussi véhiculer l'expression des enfants. Les activités artistiques sont, par exemple, de très bons moyens de susciter et recueillir la sensibilité des petits comme des grands.

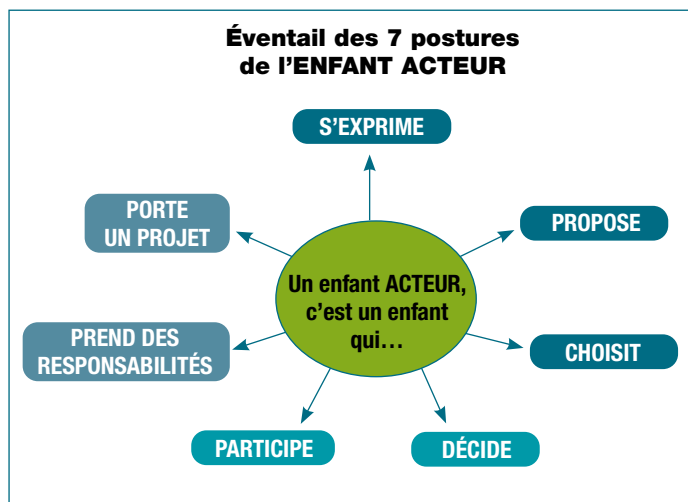
Tranche de vie

• C'est mercredi. Dimitri, 9 ans, accueille un nouvel enfant et lui explique comment marche le « *Bien Bof Beurk* ». « *Ça sert à donner nos avis. Chaque soir, avant de partir du centre. Quand tu as passé une bonne journée, c'est "bien" : tu déposes dans la coupe une perle bleue. Quand tu as passé une mauvaise journée, c'est "beurk" : tu choisis une perle verte. Quand c'est moyen ou quand tu ne sais pas ou que tu hésites entre "bien" et "beurk", c'est "bof" : tu mets alors une perle transparente. Quand on vide le pot, avec les couleurs des avis, on voit l'ambiance générale. Après, si on veut, on peut dire devant tout le monde pourquoi on a mis cette couleur, parler de notre journée...* »

Un enfant qui propose

Définition et intérêts

- C'est un enfant qui donne des idées, qui fait des suggestions, qui formule des souhaits, qui prend des initiatives...
- Les enfants prennent part à la construction de leurs loisirs, de leurs



vacances et se voient confrontés aux propositions des autres et aux contraintes de la réalité (temps, argent, etc.).

Concrètement ?

- Il y a la bonne vieille boîte à idées, posée dans un endroit clé où les enfants peuvent glisser à tout moment leurs propositions et souhaits. Mais souvent, mal accompagnée, elle peut se retrouver vide ou détournée.
- Nous lui préférons des formules ouvertes, aux yeux de tous, comme un mur d'expression, ou encore une proposition exprimée directement et discutable en groupe par le moyen d'un brainstorming. Nous privilégions aussi l'enquête entre enfants durant laquelle des enfants-reporters interrogent leurs camarades pour élaborer des menus, prévoir des activités ou simplement récolter les propositions tous azimuts.

Tranche de vie

- Les ados sont affalés dans les divans de l'espace jeunes. Devant le panneau en papier kraft, l'animateur Karim attend, le marqueur en main, les idées des 13-16 ans qui ne vont pas tarder à fuser. Lors de ce premier jour des vacances, ensemble, ils vont faire la liste de leurs envies, de leurs idées... À partir de leurs propositions, Karim bouclera le programme en essayant de contenter tout le monde.

Un enfant qui choisit

Définition et intérêts

- C'est un enfant qui sélectionne une option de préférence parmi des options pré-établies par l'adulte ou les enfants eux-mêmes. Plusieurs choix se présentent à l'enfant, à lui de trancher !
- La pratique du choix apporte aux fonctionnements des formes de souplesse, une liberté (conditionnée) à l'enfant qui se trouve amené à réfléchir aux différents avantages-

L'araignée de Pilouchat

Quelque chose tracasse une poignée d'enfants. Aujourd'hui, c'est décidé : ils vont aborder au forum le sujet qui les préoccupe le plus depuis leur arrivée à la Cité Pilouchat^{*} : une grosse araignée occupe la troisième douche des sanitaires des garçons et cette situation les perturbe au point de ne plus pouvoir se laver sereinement, jusqu'à même les empêcher de dormir. Au cours de l'assemblée, ils pourront parler de leur peur, découvrir que d'autres enfants sont eux aussi confrontés à ce problème et trouver avec le groupe, après de nombreux débats, des solutions pour « libérer » la douche tout en respectant l'animal...



© bigfx - freepik.com

** La Cité d'enfants de Pilouchat s'est déroulée à Autry-Issards (03), il y a quelques années, et a regroupé une trentaine d'enfants de 8 à 10 ans originaires de la Drôme, du Rhône et de l'Allier.*

inconvenients de telle ou telle option, à en soupeser le pour et le contre. L'offre d'une palette de choix donne à l'enfant l'opportunité de se positionner et lui permet de faire par là même l'expérience du renoncement.

Concrètement ?

- On peut proposer des activités présentées « à la carte », à savoir des activités au choix plutôt qu'une activité par groupe et par animateur attiré. On envisagera aussi des animations en accès libre organisées par pôles (en aménageant des espaces : lecture, jeux de société, discussion...).
- Cela produit des situations pour que chaque enfant fasse son propre menu en fonction de ses goûts, de son envie, de son rythme, et de toutes autres sortes de raisons personnelles... comme être avec son copain, sa copine, son animateur préféré...

Tranche de vie

- C'est le matin tôt. Emma, 4 ans, arrive à l'ALSH accompagnée par son papa.

Yasmina les accueille, pointe le nom de l'enfant sur la liste, questionne la petite : « Tu as passé une bonne nuit, Emma ? » Puis, lui présente les différents choix matinaux : « Tu as envie d'aller où, ce matin, Emma ? Dans la cabane aux doudous ? Au coin jeux ? Ou bien écouter une histoire avec Romain dans l'espace des livres ? »

- L'enfant, les yeux encore ensommeillés, réfléchit un instant. Elle aimerait jouer avec ses copines... ou se rendormir un peu avec son doudou. Mais, c'est décidé, elle rejoint le petit cercle d'enfants qui entourent l'animateur conteur : elle adore les belles histoires...

Un enfant qui décide

Définition et intérêts

- C'est un enfant qui détermine directement des options personnelles et collectives concernant son cercle de vie, ses préoccupations d'enfant.
- L'enfant a la pleine maîtrise de ce qui le concerne, trouve les solutions >>>

>>> de A à Z et peut ainsi vivre une réelle situation d'autonomie dans sa décision. L'adulte n'intervient pas sur le fond. Il doit adopter une forme de neutralité bienveillante et « *mettre à l'épreuve sa propre confiance* ». Quand il décide, l'enfant devient, non seulement acteur, mais auteur.

Concrètement ?

- De quoi l'enfant peut-il être décideur en ACM ? Tout dépend de la confiance et de la marge de manœuvre qui lui sont accordées : aux adultes de cerner et de lui communiquer les possibles champs de décision.

- Bien évidemment, cela dépend de son âge, de sa maturité, de son expérience... Mais, dans l'absolu, il pourrait se déterminer sur tout ce qui le concerne personnellement : son rythme de vie, son expression, ses relations, sa responsabilité, ses activités, son placement... Collectivement, quels que soient les sujets, le groupe d'enfants peut se saisir des problèmes qui se présentent et discuter jusqu'à adopter ensemble une solution commune (voir l'encadré « *l'araignée de Pilouchat* », p. 27).

- Les temps de décision sont l'occasion de faire vivre aux enfants différents modes de prise de décision : par vote majoritaire, par consensus, à l'unanimité systématique, par tirage au sort...

Tranche de vie

- « *On ne fait rien, jeudi ?* », s'étonnent les enfants face à la case vide dans le planning. Vincent, le directeur de l'accueil de loisirs, leur explique : « *C'est nouveau. Avec l'équipe, on a pensé vous laisser chaque semaine une journée libre. C'est vous qui préparerez le programme, ensemble. Ça vous dit ? Vous avez des idées ? Prêts pour faire le menu de cette journée ? Les animateurs vont vous aider, mais c'est vous qui décidez, ensemble.* »

© Laurence Fragnol



Associés aux tâches collectives, les enfants développent leur estime d'eux-mêmes.

- Bien sûr, au début, les enfants peuvent hésiter, ne pas oser, ou veulent organiser des journées délirantes, trop chères ou bien banales... mais, peu à peu, ils se feront à ce principe qu'ils verront comme une vraie chance de décider de leurs vacances.

Un enfant qui participe

Définition et intérêts

- C'est un enfant qui prend en charge des tâches, à qui l'on confie une petite mission ponctuelle, à qui l'on délègue une part de l'organisation...
- En se voyant délégué une tâche, en rendant service, en donnant un coup de main, l'enfant se sent associé à son environnement. Il peut se rapprocher de la réalité pratique et matérielle, se sentir utile. Participer peut être un palier avant d'aller plus loin dans la responsabilité.

Concrètement ?

- Ce sont ces enfants en accueil de loisirs qui aident à ranger l'activité, à mettre et débarrasser la table, qui arbitrent un jeu, distribuent le goûter... ou ces ados en camp qui font les

courses, la vaisselle, préparent le repas et qui, peut-être, ont téléphoné en amont pour réserver le camping ou les activités.

- Il y a de nombreuses occasions et de manières d'associer les enfants à la vie quotidienne et à l'organisation de l'ACM, ponctuellement ou régulièrement, mais toujours avec leur consentement bien sûr.

- Ces participations peuvent être spontanées (à l'initiative de l'enfant), sollicitées (par l'adulte) ou instituées (inscrites dans le fonctionnement de l'ACM) comme les métiers (p. 30).

Tranche de vie

- Un centre de vacances de bord de mer, après le repas du soir. « *Les enfants, vous pouvez m'aider à installer la veillée ? Il faudrait transporter ces sièges et ces coussins, puis les mettre en arc de cercle.* » Théo, Liam et Marie se précipitent : ils sont ravis de donner la main à leur animatrice, Lisa. Et cela va plus vite à plusieurs ! Les autres continuent à jouer... Clément et Benoît débarquent : « *Vous faites quoi ? On peut vous aider ?* » Effet boule de neige.

Lisa n'oubliera pas de les remercier devant tout le monde avant la veillée.

Un enfant qui prend ses responsabilités

Définition et intérêts

- C'est un enfant qui assume (et incarne) des rôles définis (institués et nommés), des missions explicites, réparties et interchangeables dans le groupe
- Au-delà d'une simple participation partielle, l'enfant s'investit dans une mission durable, une fonction connue et reconnue de tous. Il se sent engagé et fortement responsabilisé. Il est bien placé pour développer ses compétences et son estime de soi.

Concrètement ?

- C'est toute la différence entre simplement accomplir une tâche (faire la cuisine, s'occuper du courrier, ramasser des éléments naturels...) et s'engager à tenir une responsabilité dans le temps en portant un titre : être cuisinier, faire le facteur, devenir « récolteur » (voir p. 31...).

- Quelques cas possibles : des enfants-guides mènent la visite du centre pour les visiteurs, des enfants-parrains accueillent les nouveaux arrivants, des enfants-appelleurs trouvent des noms pour les lieux de vie, des enfants-organiseurs instaurent des événements ludiques et festifs, etc.

Tranche de vie

- Ce groupe de copains passionnés de jeux vidéo est en train de créer une Junior Association. Les préados découvrent les principes d'une association et se répartissent les rôles. Phil sera trésorier : il comptera les sous. Sam a voulu prendre le poste de secrétaire : il fera les comptes-rendus de leurs réunions. Tous étaient d'accord pour que Margot soit présidente : elle représentera leur association.

Un enfant qui porte un projet

Définition et intérêts

- C'est un enfant qui conçoit et réalise une action utile et reconnue dont il est pleinement responsable.

- À partir de ses centres d'intérêt, l'enfant, seul ou en équipe, construit un projet qui le motive et le valorise. Dans le temps du projet tout est prétexte à apprentissage, à découverte, à coopération.

Concrètement ?

- Le projet est un support idéal pour susciter l'engagement des jeunes, quel que soit son contenu : du voyage entre copains au séjour de solidarité internationale, en passant par un festival musical... Mais on aurait tort de penser que seuls les ados sont aptes à porter des projets. Il n'y a pas de petits projets : en ACM, les grands (10 ans) peuvent organiser un jeu pour les petits, des petits (5 ans) vouloir faire un jardin dans la cour du centre, un groupe d'artistes en herbe préparer une expo de peinture, une équipe de jeunes prévoir une visite pendant les prochaines vacances, d'autres créer un journal...
- L'animateur est en position d'accompagnement, il aide, conseille, encourage l'enfant dans sa dynamique, en lui laissant toujours la maîtrise du projet.

Tranche de vie

- Depuis plusieurs jours, les enfants préparent une veillée « spectacle des talents » qu'ils veulent réaliser avant la fin du séjour. Chacun montrera ce qu'il sait faire : Tom des tours de magie, Maëlle et Jeanne un numéro d'acrobatie, Myriam et ses copines ont créé une « choré », Arthur racontera des blagues, d'autres chanteront... C'est Malika et Clément qui seront les présentateurs : ce sont eux qui ont lancé le projet. Et il paraît que les animateurs ont préparé une surprise ! >>>

L'enfant porteur de projet conçoit et réalise, seul ou en équipe, une action utile et reconnue dont il est pleinement responsable.



Les postures de l'animateur

Rendre l'enfant acteur implique de sortir de son rôle d'animateur moteur pour laisser l'enfant décider et faire, en l'accompagnant dans ses choix. Cette posture se cultive avec le temps.

• L'animateur est naturellement préparé, pendant ses temps de formation, à mener une activité, à prendre en main

un groupe et à diriger les enfants (1). Pour rendre l'enfant acteur, il doit envisager d'autres postures. Laisser à l'enfant une place plus grande demande de déléguer, d'accéder à une forme de « lâcher prise ». La posture coopérative peut être une étape (2) pour se détacher de « l'om-

L'animateur est à la fois moteur, coopérateur et accompagnateur.



niprésence ». La posture d'accompagnement (2), qui offre à l'enfant des espaces-temps d'expression, de proposition, de décision, de responsabilité... impose à l'animateur une attitude de recul, de réserve qui se prépare et se cultive.

• Ces trois positions d'animation sont compatibles et complémentaires : quelle que soit sa posture, l'animateur garde ses fonctions de base : assurer la sécurité physique et morale de l'individu qui lui est confié, du groupe dont il est responsable. Il représente un repère essentiel pour l'enfant.

1 – L'animateur moteur

• L'animateur fait faire. Il est devant le groupe et c'est lui qui mène, qui organise et qui gère tout.

• Exemples : l'animateur mène et arbitre un jeu, sert les enfants pendant le repas, décide du programme, conçoit et organise l'activité, demande aux enfants de se laver les mains...

• Un animateur, c'est fait pour animer !

2 – L'animateur coopérateur

• L'animateur fait avec. Il est au cœur du groupe et il coconstruit et co-anime.

• Exemples : l'animateur joue avec les enfants, fait la vaisselle avec eux, élabore le programme en associant les enfants, se lave les mains avec eux...

3 – L'animateur accompagnateur

• L'animateur laisse faire. Il se tient à la périphérie du groupe. Il supervise, il soutient à distance, techniquement et moralement.

• Exemples : l'animateur laisse les enfants jouer en autonomie ou délègue l'animation du jeu aux enfants, les laisse se servir ou servir les autres pendant le repas, les met en situation de décider du programme, les laisse se laver les mains tout seul... mais s'assure qu'ils l'ont bien fait !

Les métiers

Parmi les outils les plus emblématiques de Cités d'enfants qui rendent l'enfant acteur, le métier lui permet de se projeter dans une fonction clairement identifiée.

La définition

• Les métiers sont des temps d'activités où l'enfant, investi dans une équipe de tous âges, constituée autour d'un centre d'intérêt et/ou d'un but commun, œuvre pour le collectif (le centre, la colo, le camp, le groupe). C'est un temps d'apprentissage, d'élaboration, de coopération, pendant lequel il se projette dans une fonction clairement identifiée et nommée comme une « corporation » : les cuisiniers, les décorateurs, les journalistes...

Le but

• L'enfant, à travers cette fonction, se rend utile à la communauté. Chaque équipe de métier prend la responsabilité d'un domaine précis et participe ainsi concrètement à la vie de la mini-société, partageant ses réalisations avec tous les autres enfants : les cuisiniers peuvent préparer des gâteaux pour le goûter, les décorateurs transformer les lieux et rendre l'endroit plus agréable, les journalistes créer un journal écrit ou filmé du séjour pour raconter et se souvenir...

Les objectifs

• Les métiers permettent :
– à l'enfant de choisir, de s'engager, de découvrir, de faire apprentissage...
– au groupe d'enfants d'échanger, de coopérer, de s'entraider, de créer ensemble...
– à l'animateur de motiver et valoriser les enfants tout en les impliquant

dans la vie de l'accueil de loisirs, de s'appuyer sur ses compétences, de partager ses goûts, ses passions avec les enfants. Les métiers, souvent choisis par les enfants, demandent à l'animateur une certaine polyvalence.

Comment cela marche-t-il ?

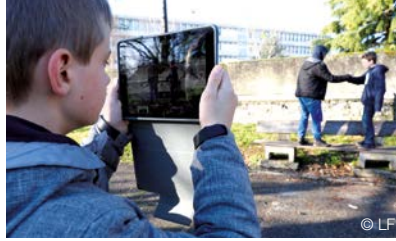
- Les métiers peuvent être proposés par les adultes et/ou les enfants. Avant tout, les animateurs présentent les différents métiers. Chaque animateur explique le métier qu'il va accompagner. Ensuite, l'enfant choisit librement son métier.
- Une fois les équipes constituées, chaque groupe mène son activité-métier. Généralement, organisés le matin, les métiers peuvent selon leurs missions se dérouler dans ou hors de la structure. Leur durée varie entre 1 h et 1 h 30.

Les métiers : une méthode coopérative

- L'organisation par métiers peut s'avérer très efficace pour préparer collectivement des événements en répartissant les responsabilités. Par exemple :
 - pour le montage d'un spectacle, les enfants peuvent être répartis en acteurs, décorateurs, régisseurs, musiciens, danseurs...
 - pour préparer une randonnée, on peut trouver des explorateurs (repérage du circuit), des intendants (logistique), des « récolteurs » (recueil de découvertes et reportage), des « ambianceurs » (animation de la marche)...

Qui fait quoi ?

- L'enfant écoute la présentation des métiers, mesure la portée de son choix et choisit son métier en fonction de son envie. Il exprime ses idées, aide ses camarades et/ou demande de l'aide, accepte une répartition des rôles et des tâches, participe activement à la réalisation du projet.



- L'animateur accompagne le métier selon ses compétences, adapte le projet au temps dévolu, à la nature de son groupe, aux ressources disponibles. Il prend en compte les envies, les avis des enfants, les accompagne dans la réalisation, veille à l'investissement de tous et de chacun, à la répartition des rôles et tâches. Il régule, valorise, motive, conseille, encourage... tout en laissant à l'enfant sa part, sa place !

Avec quoi ?

- Comme tout projet d'activité, les métiers nécessitent leur propre logistique, une organisation spécifique et rigoureuse. L'adulte sera garant des bonnes conditions de réalisation : préparation des locaux, repérage des éventuelles sorties, achat ou non de

matériel, etc. Là encore, l'enfant peut être associé, responsabilisé... et pas seulement au moment du rangement !

Les points de vigilance

- Laisser aux enfants choisir les métiers qu'ils souhaitent faire peut poser des problèmes d'organisation (trop ou pas assez de volontaires) ou générer des insatisfactions, des déceptions... Lors de la répartition, les animateurs feront attention à ce qu'un équilibre soit maintenu entre chaque métier. On peut notamment inviter les enfants à différer leur premier choix dans le temps, en n'oubliant pas ensuite de leur donner la priorité.
- Le cycle des métiers peut être adapté en fonction du type d'activité et du nombre de demandes en prévoyant, selon le cas, de changer de >>>

Drôle de noms pour les métiers

Les enfants sont très forts pour inventer des noms originaux de métier. Nous nous souvenons par exemple de ces enfants qui avaient demandé, pendant le temps des métiers, de s'occuper du petit cours d'eau passant à proximité de la structure* (pour l'entretenir, le débroussailler, l'embellir...). Ils s'étaient autodéclarés « *les Docteurs de ruisseau* » ! Quant à ceux qui, ailleurs, passèrent, pendant leur séjour, leur temps de métiers à raconter des blagues, faire des farces et des surprises à tous leurs copains, ils se nommèrent fièrement « *les Blagadonfeurs* » !

* À Naturelei, cité d'enfants au centre de loisirs intercommunal de Nyons (26) : 100 enfants de 5 à 12 ans.

>>> métier (tous ou seulement certains) chaque semaine, une fois par semaine ou chaque jour.

- Les enfants peuvent élaborer en amont une liste de propositions de métiers, en fonction de leurs préférences, de leurs envies, de l'environnement... et dans laquelle les adultes pourront faire leurs choix.

- À l'école, certains enseignants appellent parfois « *métiers* » des fonctions individuelles attribuées aux élèves qui doivent, par exemple, inscrire la date, assurer la distribution de cahier ou s'occuper des animaux. Si la démarche de responsabilisation est tout à fait comparable, nous employons pour désigner ces tâches récurrentes de la vie quotidienne le terme d'utilités. Ce qui distingue le métier de l'utilité ? Le métier est lié à un projet et exercé en équipe. L'utilité est l'exercice d'une tâche individuelle qui ne donne pas forcément lieu à des noms de fonction. Les enfants y sont responsabilisés en tant que simples participants (voir « *Un enfant qui participe* », p. 28).

Les potiers d'Encrélina*

Une maman, Nathalie, avait proposé ses services et compétences pour animer le métier de potier, les enfants ont accueilli avec joie la possibilité de fabriquer pendant le séjour des objets en terre. Mais, au lieu de repartir chacun chez soi avec ses productions, les potiers ont offert leurs créations aux autres. Le dernier jour, lors d'une exposition de bijoux en terre, chacun (dans l'ordre du plus jeune au plus âgé) s'est approprié un des objets de son choix. Ce cadeau des potiers était devenu objet-souvenir.

** Une des premières cités d'enfants, qui s'est déroulée dans le village de Curnier (26) et a accueilli une quarantaine d'enfants de 6 à 12 ans.*

- Selon nous, le métier n'est pas une simple tâche déléguée par l'adulte à un enfant, mais un temps vécu en équipe où des enfants incarnent un rôle et portent ensemble un projet qui sert le collectif.

Le temps des avis se déroule en trois temps : le vote, le comptage et l'expression.

Le temps des avis

Le temps des avis est une manière de permettre à l'enfant de s'exprimer sur ce qu'il vit chaque jour et de dire son niveau de satisfaction. Voici les principes de cet outil-phare des Cités d'enfants.

La définition

- Un temps défini et ritualisé où chaque enfant, à travers un code gestuel ou par l'intermédiaire d'un objet symbolique, donne son avis, son sentiment à propos de la journée, d'un événement particulier (fête, sortie, jeu...) ou de l'ensemble de la session (le dernier jour).

Le but

- L'enfant peut s'exprimer, signifier son niveau de satisfaction, son sentiment plus ou moins favorable. Il peut disposer de son esprit critique et développer sa capacité d'argumentation.



© PM



Des perles de couleur dans un récipient transparent permettent de visualiser très vite si la journée est jugée bonne ou pas.

Les objectifs

- Permettre à l'enfant de prendre du recul sur son vécu, de se constituer une opinion, d'apprendre à la partager, à la confronter avec l'autre ;
- Aider le groupe d'enfants à mettre en commun les avis de tous et à visualiser l'état d'esprit du groupe ;
- Favoriser les retours des enfants, pour l'animateur, afin de repérer d'éventuels problèmes et pouvoir y remédier.

Comment cela marche ?

- Le temps des avis se déroule en trois étapes : le vote, le comptage et le temps d'expression.

Le vote version longue

- À tour de rôle, chaque enfant choisit l'objet qui représente un avis et le dépose dans un récipient.

Le vote version rapide

- Au signal, les enfants activent conjointement un signe instantané (les pouces ou l'abaque de Régnier).

- L'abaque de Régnier est un support plus sophistiqué permettant des avis plus nuancés.
- Elle se présente généralement sous la forme d'un cube aux six faces colorées.
- Dans tous les cas, il est bénéfique d'instaurer un temps de réflexion au préalable pendant lequel l'enfant peut mémoriser et repenser son vécu. L'un d'entre eux peut récapituler le déroulé de la journée si nécessaire.

Le comptage

- Les différents avis sont dépouillés, comptés, le résultat proclamé et annoncé par l'adulte ou par un des enfants.

Le temps d'expression

- Chaque enfant, s'il le souhaite, peut s'exprimer sur son avis en expliquant les raisons de son choix.

Qui fait quoi ?

- L'enfant réfléchit, se positionne et commente éventuellement son avis. Les enfants peuvent être rapidement responsabilisés : participer à la conception du temps des avis, mener son déroulement, compter les votes ou effectuer le dépouillement, etc.
- L'animateur est garant du bon déroulement du processus. Il doit rester neutre et ne pas influencer les enfants. Il encourage et soutient leur expression pendant le temps de parole.

Avec quoi ?

- On utilisera comme objets symboliques et visuels : des perles, des pierres peintes ou tout autre support qui peuvent être fabriqués par les enfants. Durant un séjour nature, les enfants peuvent par exemple exprimer leur ressenti avec une pierre, une feuille et un bout de bois... qui symboliseraient au choix une bonne journée, une journée neutre, une mauvaise journée.
- Le récipient dans lequel sont déposés les objets peut être transparent pour une vision instantanée, ou opaque pour ne pas influencer.

Les points de vigilance

- Les enfants prennent généralement ce rituel très au sérieux, il devient même souvent solennel. Le temps des avis a son importance dans un groupe. Il faut veiller pour le préserver :
 - à instaurer une ambiance calme et tolérante pendant le vote,
 - à ce que l'attitude de l'animateur soit exemplaire (discrétion et neutralité),
 - à s'assurer que les enfants restent indépendants dans leur choix, ne cherchant pas à contenter l'adulte ni à subir l'influence des copains,
 - à ce que l'animateur ne considère pas ce temps comme un temps de bilan, une évaluation de son travail, ce n'est pas le rôle des enfants : ils confient un éclairage sur leur vécu personnel et nous devons être avant tout disponibles pour recevoir et comprendre leurs réactions. ▀

Deux outils en bonus

Le forum et le facteur-crieur sont deux autres outils de Cités d'enfants développés en ligne. Les fiches pratiques consacrées sont à télécharger sur www.jdanimation.fr (rubrique *Fiches gratuites*, n° 217).