

Compléments pédagogiques pour le jeu Cap'anim

Aspects pédagogiques

Intention

Ce jeu constitue le point de départ à la compréhension de ce domaine professionnel pluriel qu'est celui de l'animation. Il prépare l'apprenant à concevoir, élaborer, mettre en œuvre, réajuster et évaluer des actions génératrices de lien social et favorisant le pouvoir d'agir des usagers. Il amène ainsi le joueur à :

- s'approprier des notions en lien avec différentes capacités de plusieurs catégories d'usagers pour en comprendre les besoins, capacités et attentes avec un souci sécuritaire prioritaire. Ces informations sont donc à prendre comme points de repère et absolument pas en termes de « normalité ». Un enfant, un adulte, tout comme une personne âgée ou en situation de handicap a son développement et son autonomie propres, qui ne sauraient se plier à des injonctions communes à chaque catégorie d'usagers ;
- approfondir sa réflexion quant à sa posture professionnelle avec les divers usagers et acteurs du secteur ;
- découvrir la pluralité des structures où l'animation peut intervenir ;
- aborder des points de réglementation et de fonctionnement, de cursus de formation, d'inclusion, de vigilance... ;
- développer ses connaissances sur la typologie des activités et débiter la constitution de sa mallette pédagogique d'activités.

Cap'anim a été conçu sur le mode coopératif contre le jeu. Il fait donc appel à la collaboration, l'entraide, la prise de décision et à la bienveillance de tous pour gagner. Ce jeu encourage donc le participant à porter sa réflexion sur l'efficacité du travail d'équipe où chaque membre est force de proposition et d'exécution dans un soutien mutuel au service des usagers.

À l'ère où le téléphone portable est omniprésent dans les relations humaines, pouvant causer l'appauvrissement des échanges, notamment chez les jeunes apprenants, l'importance de partager des activités concrètes ancrées dans un réel social, développant l'intérêt collectif, est devenu un enjeu majeur. C'est pourquoi *Cap'anim* a été réfléchi comme un jeu coopératif : le « faire ensemble », la cohésion et l'autonomie pour favoriser le lien social.

L'univers retenu, celui du voyage, est celui qui fait rêver : rêves d'évasion et de découverte, rêves d'ouverture à l'autre, au monde, à soi... Parce qu'animer, au-delà des connaissances théoriques ou des appropriations pratiques, c'est allumer des étoiles dans les yeux des usagers, rendre possible ce que l'on pense inaccessible : considérer l'animateur, comme « facilitateur de prise de conscience et de pouvoir d'agir ».

La réflexion a également porté sur différents niveaux de jeu intégrant ainsi une progression indispensable dans l'acquisition des connaissances. Ainsi, joueurs débutants, confirmés ou experts

et/ou accompagnants peuvent définir le degré d'attendus de chaque partie. Il s'adapte au degré d'exigence souhaité par l'enseignant, le formateur ou les apprenants eux-mêmes, par la composition de la partie et le niveau de difficulté souhaité. Les modes Cap'express et Cap'solo (voir ci-dessous) permettent un entraînement ou des révisions en lien avec un ou plusieurs publics ciblés.

Contextes pédagogiques possibles

Ce jeu a été pensé en premier lieu pour les modules d'EP3 seconde SAPAT et MP2 CAP SAPVER de l'Enseignement agricole, en Éducation socioculturelle, mais également en ESF. C'est dans ce but qu'il a été conçu pour être plus transversal et modulable.

Il peut aussi servir de support d'apprentissage ludique favorisant l'autonomie des apprenants dans leurs apprentissages, quelle que soit leur formation : bac pro SAPAT, CAP SAPVER, BTSa DATR ou GMNF, BAFA, BPJEPS, bac pro Animation, ST2S, BUT CS cursus animation socioculturelle...

Cap'anim trouvera aussi bien sa place en usage pédagogique ciblé et dirigé qu'en libre utilisation. Il est préférable pour la dynamique du jeu que la première partie soit accompagnée par un animateur (enseignant, formateur, apprenant maîtrisant le jeu...).

Compétences psychosociales développées

Compétences cognitives

Prise de décision et résolution de problèmes

Pensée critique, sentiment de compétence

Auto-évaluation

Compétences sociales

Identification de ses besoins et de ses émotions

Régulation des émotions

Estime de soi

Compétences émotionnelles

Capacités relationnelles, de négociation

Empathie et coopération

Sitothèque

Voici une liste de liens pour accompagner les apprenant à aller plus loin dans certains concepts abordés dans le jeu. (Tous les liens étaient accessibles au 1/10/2015)

Les étapes de formation BAFA/BAFD

<https://www.jeunes.gouv.fr/bafa-bafd>

L'échelle de Sherry Arnstein

<https://escales.ensfea.fr/ressources-pour-lenseignant-e-animateur-trice/les-cours/cultures-territoires/citoyennete/>

L'échelle de Roher Hart

<https://www.frmjccentre.org/reseau-aj45/wp-content/uploads/2018/03/Echelle-Hart-centre-sociaux.pdf>

Fédération régionale des maisons des jeunes et de la culture du Centre Val de Loire

<https://frmjccentre.org/>

La pyramide de besoin d'Abraham Maslow, les 14 besoins de Virginia Henderson

<https://stm.cairn.info/reussir-tout-le-semester-1-ifs--9782311662405-page-414?lang=fr>

Pouvoir d'agir

<https://ressources-fdcsx44.fr/dpa/assets/web2.2-outilposture.pdf>

Convention collective nationale des métiers de l'éducation, de la culture, des loisirs et de l'animation...

https://www.legifrance.gouv.fr/conv_coll/id/KALICONT000005635177

Législation et réglementation des accueils collectifs de mineurs

<https://www.jeunes.gouv.fr/legislation-et-reglementation-des-accueils-collectifs-de-mineurs-247>

Charte des droits et libertés de la personne âgée en situation de handicap ou de dépendance

<https://solidarites.gouv.fr/charte-des-droits-et-des-libertes-de-la-personne-agee-en-situation-de-handicap-ou-de-dependance>

Charte des droits et libertés de la personne majeure protégée

https://handicap.gouv.fr/IMG/pdf/charte_des_droits_et_libertes_de_la_pmp.pdf

Charte des Droits et libertés de la personne accueillie

https://sante.gouv.fr/IMG/pdf/EXE_A4_ACCUEIL.pdf