

## L'ANIMATION

Le but ultime de nos activités n'est pas uniquement le divertissement mais permettre à des jeunes de **grandir dans toutes les dimensions de leur être** : relationnellement, intellectuellement et spirituellement. Pour réaliser cette mission, le jeu est un outil des plus efficaces.

Nos animations ont un objectif plus noble que le simple fait de « passer le temps ». C'est un défi de savoir en quoi cette animation va apporter quelque chose de concret à un jeune. Ce n'est pas toujours facile mais, avec le temps, cela va devenir un réflexe.

### Le jeu : « SASSEFERARE »

Le meilleur des outils pour préparer une animation est le « ça se fait rare » ou SASSEFERARE. Nous vous conseillons de prendre l'habitude de le suivre pour qu'il apporte une vraie valeur ajoutée aux animations et qu'elles deviennent ainsi des temps de qualité.

- **S**ensibilisation : captez l'attention, donnez envie.
- **A**ccueil et aménagement des lieux, c'est le lancement.
- **S**écurité, veillez à tout mettre en place pour que la sécurité soit assurée pour tous.
- **S**alubrité, les locaux ou terrains sont-ils adaptés à vos activités ?
- **E**noncer les règles du jeu : simples et précises.
- **F**il conducteur : votre activité a un point de départ et une arrivée.
- **E**quipe : faites des équipes et gérez les « éliminés ».
- **R**ythme : faites attention à la gestion du temps et la courbe des soirées.
- **A**nimateur : quelle est sa place dans le jeu et aussi dans sa préparation ?
- **R**angement : chaque chose a une place !
- **E**valuation : prenez un temps pour faire un petit bilan de la journée ou activité.

« *Permettre à des jeunes de grandir.* »

