



Le Journal de l'Animation n°238

Date: Mars 2023

Mots clés:

[escape game](#)
[formation personnelle](#)

[mixité](#)
[sexualité](#)

[éducation populaire](#)
[fiches pratiques réglementation](#)

Au sommaire de ce numéro:

- 4 escape games pour les 3-6 ans
- De la polémique au dialogue : éduquer à la dispute
- Lutter contre les stéréotypes de genre dans l'équipe
- Quel est le rôle de l'assistant sanitaire en ACM ?
- Grattons l'animation ! – Besoin de mixité !
- Sexualité : comprendre pour mieux agir
- Vitacolo : faire de l'enfant l'acteur de ses vacances
- Anim'test – Savez-vous débattre en équipe ?

[Sommaire détaillé](#)

Dossier Pro – **De la polémique au dialogue : éduquer à la dispute**

Que celles et ceux qui n'ont jamais fait preuve de mauvaise foi, de manipulation ou de parti pris dans une discussion lèvent le doigt. S'en défendre serait démontrer bien au cynisme. Car dans tout échange, c'est une pratique communément partagée, pour faire triompher son point de vue, pour ne pas perdre la face, pour contrer l'autre par tous les moyens... Est-ce possible d'agir autrement ? Ne vaut-il pas mieux être déloyal, avant qu'autrui ne le soit lui-même ? L'avantage ne penche-t-il pas toujours du côté des plus rusés, des plus sournois et des plus malhonnêtes ? Ce dossier plaide pour une réhabilitation d'un échange d'idées respectueux et constructif. L'Éducation populaire n'a nul besoin d'aller chercher très loin dans ses pratiques pour trouver les bons supports pour le favoriser.

Dossier Action – **4 escape games pour les 3-6 ans**

Les escape games sont aujourd'hui des activités régulièrement proposées en accueil collectif de mineurs. Il faut dire que l'idée de vivre en petit groupe une aventure collective et intense sur une courte durée est séduisante pour les adolescents comme les adultes. Toutefois, ce format ludique n'est pas, ou très rarement, décliné en direction des enfants âgés de 3 à 6 ans. Il est vrai qu'à cet âge les compétences langagières et logico-mathématiques sont naissantes...

Pour autant, nous avons choisi de relever le défi et de vous proposer quatre jeux d'évasion grandeur nature adaptés à cette tranche d'âge. Bien entendu, nous nous sommes écartés du format classique... mais l'aventure est bel et bien là. Il suffit de tourner la page.

Grattons l'animation ! – **Besoin de mixité !**

La question de la mixité de genre en colo, comme dans la société, fait débat et la réponse apportée est bien souvent une absence de mixité, plutôt qu'une réflexion sur le sujet.

Actualité – **Sexualité : comprendre pour mieux agir**

Les ressources autour de la vie affective et de la sexualité des jeunes, des violences sexuelles entre mineurs... à destination des animateurs sont rares, bien trop rares, alors que les besoins du terrain sont réels.

Sur le terrain – **Vitacolo : faire de l'enfant l'acteur de ses vacances**

Il est des proclamations qui ne se traduisent pas toujours sur le terrain. Vitacolo ne se contente pas de se revendiquer de valeurs éducatives fortes, de la co-construction ou du refus de la marchandisation des loisirs : la pédagogie que cette association met en œuvre au quotidien est l'application directe.

Anim'test – **Savez-vous débattre en équipe ?**

12 questions pour vous tester, commentées par Pascal Mullard.

Formation personnelle – **Lutter contre les stéréotypes de genre dans l'équipe**

Les problématiques de genre sont très présentes dans notre société contemporaine. De manière naturelle et évidente, elles s'invitent sur le terrain professionnel, avec mille et une déclinaisons. Le métier d'animateur n'échappe pas à la complexité des questions posées, laissant apparaître au détour des pratiques des contradictions parfois saisissantes.

Bon à savoir – **Quel est le rôle de l'assistant sanitaire en ACM ?**

Même si le terme d'« assistant sanitaire » (AS) n'existe pas sous cette formulation dans la réglementation, il correspond à une fonction et à des missions réelles et importantes dans tous les lieux accueillant collectivement des mineurs.

De nombreuses questions de lecteurs nous parviennent au sujet de son rôle en ACM. Nous avons choisi d'y répondre ce mois-ci sous la forme d'un questions-réponses.

Fiches techniques :

Jouer – L'areaball et le hitball.

Jouer – Le Conseil des dix de la forêt fantastique (2) : celui qui perd la tête.

Jouer – Le Conseil des dix de la forêt fantastique (2) : les empreintes.

Jouer – Le plogging : respirez pour la planète !

Cinéma – Jabberwocky, de Terry Gilliam

Et toutes nos rubriques d'actualité :

Anim'Actualités

Des livres et vous

Le meilleur du web

Musique et chansons

Sur les écrans

Le tableau de bord du responsable