



# LES ANIMATEURS



L'animation c'est  
l'art d'écouter plutôt  
que de parler.

Eh oui,  
c'est pas comme  
enseigner.



Toutefois, l'animation  
ne convient pas à tous.



Tout comme  
porter ses petites culottes  
À L'ENVERS ne fait pas à  
tout le monde !



Nous  
sommes ici  
pour t'aider.

RARGH!

Il n'y a pas une réunion des animateurs dans cette salle ?

Ouais, et ça semblait être plus que de la frustration d'animation.

Oh non ! Une animation qui se termine mal !

C'est comme s'ils parlaient à un mur de brique. Attendez une minute ! Cet animateur EST un mur de brique !

PRENEZ

VOS PLACES !

Je pense qu'on devrait intervenir.

PAS DE NOURRITURE !

MES RÈGLES

**LA COMMISSION DES ÉTUDIANTS  
LE CENTRE D'EXCELLENCE POUR L'ENGAGEMENT DES JEUNES**

23, rue Isabella, Toronto, Ont., M4Y 1M7 • Tél. : (416) 597-8297, Internet : [www.tgmag.ca](http://www.tgmag.ca)

Les Centres d'excellence pour le bien-être des enfants sont financés par l'Agence de la santé publique du Canada. Les opinions exprimées dans cette publication sont celles des auteurs ou des chercheurs et ne reflètent pas nécessairement le point de vue officiel de l'Agence de la santé publique du Canada.

Les fonds additionnels pour ce projet ont été versés par la Fondation Trillium de l'Ontario, une agence du Ministère de la Culture, qui reçoit annuellement 100 millions de dollars en subventions gouvernementales générées grâce à l'initiative des casinos de bienfaisance de l'Ontario.

**HALTE,**  
FORMATION  
ROCHEUSE !

C'est  
une animation  
désastreuse !

**RARGH!**  
Qu'est-ce que vous  
en savez, idiots ?!

Ouais, il y a le  
problème numéro un -  
vous n'avez aucun  
respect !

C'est difficile  
de bien animer si  
vous ne pouvez  
même pas respecter  
votre public.

En effet !  
Il faut le **respecter**  
et **l'écouter**, **s'entendre**  
et **communiquer** de  
nouveau !<sup>MC</sup>

**RARGH!**

**Je suis le meilleur,  
espèce d'humain  
bon rien !**

On dirait  
que sa peau dégage  
la critique constructive !  
On en aura de besoin de  
critique constructive pour  
en faire un bon animateur !  
Qu'est-ce qu'on  
fait !?

Je pense  
qu'il va falloir y  
aller une étape à  
la fois... Bonhomme  
Spandex, retiens-le  
- je vais rassembler  
l'escadron d'animation  
et revenir avec  
Superrespect !

**ARGH!**



Juste à temps !  
Je manquais de poses  
distrayantes !

Capitaine Spandex ! Je  
vous amène Superrespect !

Alors, cet  
animateur a des  
problèmes de  
respect ?



**Le Respect** est  
le premier et le plus  
important aspect de  
l'animation, mais il est  
aussi le plus compliqué.  
Il y a tellement de  
choses qu'on se dit en  
une journée qui sont  
irrespectueuses!

Je suis  
TELLEMENT meilleur  
que toi.

Tais-toi  
avant que je fasse  
un anévrisme.

Parce que  
l'animation ne  
concerne pas que  
TOI, non ?

Quoiqu'il  
est difficile de  
l'admettre, oui.

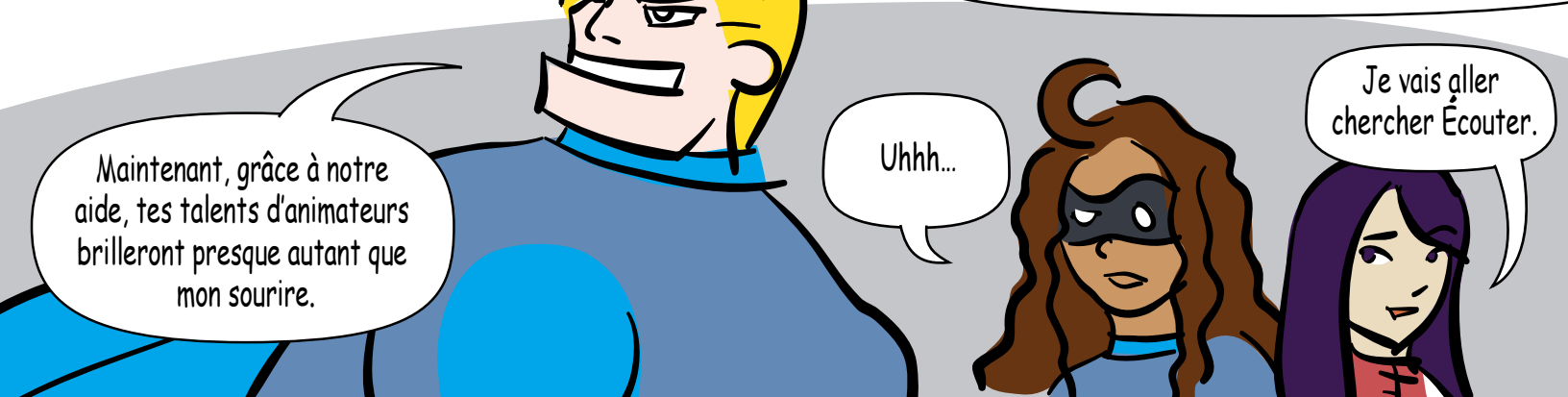
Pour être respectueux, il faut croire en d'autres opinions que les siennes. Il faut reconnaître que même si l'on n'est pas d'accord, les autres ont le droit de croire en ce qu'ils croient. C'est comme être d'accord avec les désaccords.



Oh non ! La brique  
n'écoute pas !



Bien sûr que non. Tu ne peux pas écouter  
l'autre si tu n'as pas de respect pour lui. Je vais utiliser  
mes pouvoirs de respect pour ouvrir son esprit !



Maintenant, grâce à notre  
aide, tes talents d'animateurs  
brilleront presque autant que  
mon sourire.

Uhhh...

Je vais aller  
chercher Écouter.



Alors, que ce passe-t-il ?

Mais il ne nous écoute pas encore vraiment.

Bien, il semble être plus respectueux maintenant.



Aie!  
J'écoute bien ! Je vous ai compris non !

Écouter c'est pas la même chose qu'entendre, Brique. Tu dois écouter et écouter ACTIVEMENT.



Même ton langage corporel est très important. Il faut regarder les autres quand on leur parle, et essayer d'avoir une bonne posture qui ne semble pas les intimider.

RARGH!



Quand tu écoutes quelqu'un, c'est bien de lui signaler que tu comprends ce qu'il te dit. Tu peux répéter ce que la personne a dit, utilisant les mêmes mots qu'elle pour t'ASSURER qu'elle sait que tu l'as entendue.

Uh... Alors moi pas peur, en cercle et regarde les autres ?

Ça fait pas de sens.



Rien ne me rend plus mélancolique que l'aérodynamique poche de ma cape.

Alors tu dis que l'aérodynamique poche de ta cape te rend mélancolique ?

C'est bien d'animer en cercle car ça encourage le respect et l'écoute. Tu regardes toujours quelqu'un et le cercle te met automatiquement en position d'égal.

Je pense qu'il est temps d'un peu de compréhension.





Aie! Je suis arrivé de la forteresse d'Animaville le plus tôt possible.

Non, attend. Je pense que je comprends sa langue maternelle.

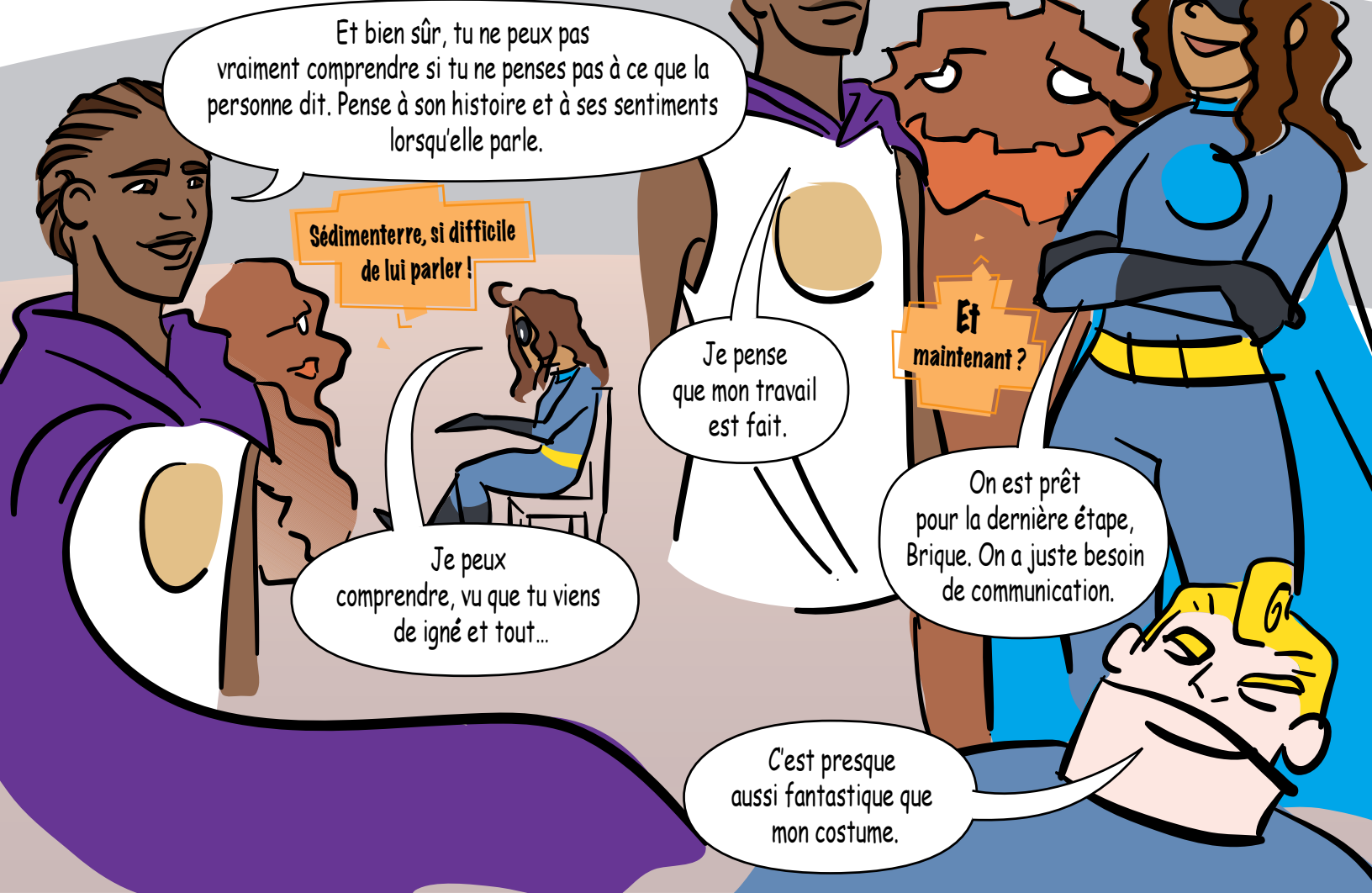
Dieu merci! Il écoute mais il ne nous comprend pas.



Euh, pourquoi tu me laisses pas m'en occuper, Capitaine? Il dit qu'il ne comprend pas et maintenant qu'on le sait, ça n'aide pas beaucoup s'il pose des questions.

N'aie pas peur de poser des questions de clarification quand tu animes. Des questions comme : « Veux-tu dire...? » Ça ne veut pas dire tirer de l'information qu'on ne veut pas te révéler, c'est sûr. Assure-toi que l'autre personne se sent à l'aise, et commence par lui demander de répéter.

Tu dis « assis en cercle et gentil roche », oui?



Et bien sûr, tu ne peux pas vraiment comprendre si tu ne penses pas à ce que la personne dit. Pense à son histoire et à ses sentiments lorsqu'elle parle.

Je pense que mon travail est fait.

Sédimenterre, si difficile de lui parler!

Je peux comprendre, vu que tu viens de igné et tout...

Et maintenant?

On est prêt pour la dernière étape, Brique. On a juste besoin de communication.

C'est presque aussi fantastique que mon costume.

Ah, allo  
Communicatout !

L'animation  
c'est pas ce dont je veux  
parler Masquette.

La raison pour  
laquelle c'est important c'est  
pour que je guide les gens et  
leur réponde sans préjugés.

Tu sais, pour le  
communicateur, tu ne parles  
pas beaucoup.

...et étant donné  
que l'animation ne  
concerne pas ce que  
TU penses ou veux  
dire, avant que tu  
communiques...

RESPECTER

ÉCOUTER

S'ENTENDRE

COMMUNIQUER

Il faut que  
tu t'assures que tu vas  
faire ça d'abord.

C'est mieux de ne pas parler de tes  
opinions à moins que ce soit nécessaire. Je ne  
voudrais pas voler le punch, non ?

Mais tu veux  
t'assurer que tu donnes  
des **COMMENTAIRES  
POSITIFS** et que tu  
débrefes ton groupe pour  
résumer ses conclusions  
et voir comment il  
se sentait à propos  
du processus.

C'est d'établir des liens  
et de t'assurer que les gens  
se sentent bienvenus.

Aie, ce serait le  
bon moment pour essayer  
ce débrefage.

Je suis  
choriste  
ok ?

# ME METTRE NU!?

Je n'enlève mes caleçons pour personne !

**NON, NON, NON, NON !**  
**"DÉBREFFAGE"**  
pas dé-culottage.  
C'est ce que tu fais  
à la fin de la séance  
d'animation.

Quoi ?

Je suis de SON côté.  
Si on est à la fin de la séance,  
n'as-tu pas fini ?

Pas sans  
un débriefage !

Un débriefage c'est  
quand un groupe partage ce  
qui s'est passé lors de  
la séance : ce qu'il a aimé  
et pas aimé.

Les animateurs  
peuvent apprendre beaucoup  
de ce que le groupe dit.

Les participants  
peuvent connaître ce que tout  
le monde a appris et vécu.

Exactement... une occasion  
de s'assurer que les gens quittent  
sans leur lot de problèmes.

Alors, on se réunit ?

Comment Brique  
y arrive ?

Commence par  
poser des questions  
simples.

Ouais, comme  
« Comment ça s'est passé pour  
vous ? Vous avez aimé ? »

Ou « Quelle leçon  
vas-tu tirer ? Que vas-tu  
conter aux autres de ta  
journée ? »

Et lors du débriefage, tu  
peux parler de ce que tu as appris ou  
de comment tu as vécu la journée.

FINALEMENT,  
je peux partager ce  
que je pense ?

Plutôt comment tu penses  
les choses se sont déroulées.

Tu veux dire comme un résumé ? Ok.

Ouais ! ...et résume tous les points  
importants qu'ils ont abordés aussi. Un résumé  
c'est toujours une bonne idée.

Alors Brique, toi  
prêt pour animation encore ?

**Brique très prêt.**  
**Brique fait bien ça ! Brique veut  
être meilleur animateur.**