

Règlo-times

Fonction 1 : Contribution au fonctionnement de la structure ou du service par la mise en œuvre d'un projet d'animation

C.1.1. Prendre en compte le contexte d'exercice et le projet de la structure

S1.1. Savoirs associés à la prise en compte du contexte d'exercice et du projet de la structure

C.1.3. Mettre en œuvre une communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs

S1.3. Savoirs associés à la communication professionnelle au sein de la structure et en direction des acteurs

B. Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité de travail

Fonction 3 : - Animation visant l'épanouissement, la socialisation et l'exercice des droits citoyens

C.3.1. Concevoir des activités socioéducatives et socioculturelles

S3.1. Savoirs associés à la conception d'activités socio-éducatives et socio-culturelles

B. Cadre organisationnel et réglementaire de l'activité

Finalité : Aborder des règles d'encadrement et de sécurité en ACM

BUT DU JEU : Etre la première équipe à répondre juste à un maximum de questions en 45 minutes.

CONTENU :

- des cartes questions (une couleur = un thème)
- une fiche de réponses par binôme
- de la documentation à disposition (documentation professionnelle, revues diverses...) et accès internet

LES DIFFERENTS THEMES

Les taux et capacités d'accueil en ACM

L'encadrement en ACM

La réglementation liée aux activités

Les règles de sécurité et d'hygiène

Sécurité morale et affective

Droits, devoirs et responsabilités des animateurs

PREPARATION AVANT LE JEU:

1. Imprimer les fiches réponse binôme
2. Prévoir salle informatique
3. Disposer sur une table les 6 boites de couleur contenant les questions suivant la thématique donnée
4. Disposer la documentation
5. Constituer les binômes

CONSIGNES

1. Démarrer le chronomètre interactif au vidéoprojecteur
2. Chaque binôme sélectionne une question, y répond sur la fiche réponse puis repose la carte question à sa place initiale.
3. Il prend ensuite une nouvelle carte et ainsi de suite jusqu'à la fin des 45 minutes.

4. Les binômes échangent ensuite les fiches réponses pour une correction croisée. Chaque binôme se voit attribué un point par bonne réponse.

L'équipe gagnante :

Est celle qui a remporté le plus de points.

Un classement sous forme de podium est fait avec les 3 premières équipes.

Inspiré de :

Grand quizz de la réglementation en ACM

Je suis animateur

Responsabilités d'animateurs (<https://cjc.be>)