

## 1/ Qu'est-ce que l'animation ? page 3

- ① Animer : pour quoi faire ? ② Tout le monde peut-il être animateur ?
- ③ Animer, qu'est-ce que cela veut dire ? ④ Idées reçues sur l'animation
- ⑤ Quelques conseils pour rater vos animations ⑥ Les différents types d'animation ⑦ Conseils pratiques

## 2/ L'équilibre instable de l'animation page 9

- ⑧ Les composantes de l'animation : ⑨ Communication ⑩ Contrôle
- ⑪ Convivialité ⑫ ⑬ ⑭ Écoute et Existence ⑮ Conviction et dynamisme
- ⑯ 3 dérives classiques ⑰ Conseils pratiques

## 3/ Le démarrage page 17

- ⑱ Pourquoi un avion vole-t-il ? ⑲ Quel rapport avec l'animation ?
- ⑳ L'état d'esprit des participants au démarrage ㉑ Le TOAST
- ㉒ Un exemple de démarrage ㉓ La cascade du petit ㉔ Conseils pratiques

## 4/ La conclusion page 23

- ㉕ Messages clefs ㉖ Temps d'appropriation ㉗ L'évaluation
- ㉘ Comment obtenir de bonnes évaluations ? ㉙ Comment se comporter lors de l'évaluation ㉚ Conseils pratiques

## 5/ L'objectif page 33

- ㉛ Pourquoi un objectif ? ㉜ Comment rédiger un objectif ? ㉝ Qu'est-ce qu'un objectif pédagogique ? ㉞ Exemple du directeur commercial
- ㉟ De quoi faut-il tenir compte pour définir un objectif pédagogique ?
- ㊱ Objectif affiché et objectif caché ㊲ Conseils pratiques

## 6/ La trame page 39

- ㊳ Qu'est-ce qu'une trame ? ㊴ À quoi reconnaît-on une bonne trame ?
- ㊵ Quelques pièges à éviter dans la construction d'une trame ㊶ Trame type
- ㊷ Trame détaillée et trame synthétique ㊸ Conseils pratiques

## 7/ Les aides visuelles page 43

- ㊹ Qu'est-ce qu'un visuel ? ㊺ Pourquoi des aides visuelles ?
- Construction d'un visuel : ㊻ Pertinence ㊼ Lisibilité ㊽ Commentaire
- ㊾ Visuels de contenu et visuels de communication ㊿ Les différents langages visuels ① La représentation des données chiffrées ② Comment animer un visuel ? ③ Conseils pour bâtir un transparent ④ Les pièges à éviter dans l'utilisation du rétro-projecteur et ⑤ du paper-board
- ⑥ Le vidéo projecteur ⑦ Conseils pratiques

## 8/ La préparation psychologique page 53

- ⑧ Pourquoi une préparation psychologique ? Maîtriser son trac : ⑨ Ses manifestations ⑩ Les facteurs qui le favorisent ⑪ Le trac et l'animateur
- ⑫ Apprendre à le cacher ⑬ Techniques pour le maîtriser ⑭ Maintenir son « fighting spirit » ⑮ Développer une relation saine avec son auditoire
- ⑯ Développer son empathie ⑰ Conseils pratiques

## 9/ La préparation matérielle page 61

- ⑱ Les questions matérielles ⑲ Ne subissez pas l'espace mais adaptez-le à vos besoins ⑳ Exemples de disposition de tables ㉑ Hôtel et hôtel
- ㉒ Pas de problème ! ㉓ Quelques grands classiques ㉔ À quoi reconnaît-on le véritable paper-board ? ㉕ L'écriture magique ㉖ Le repérage des feuilles ㉗ Le protège-transparent ㉘ La trousse de secours de l'animateur
- ㉙ Conseils pratiques

## 10/ Principes pédagogiques page 73

- ① Qui aime jouer aime gagner ② Utiliser des analogies ③ Attacher autant d'importance à la pédagogie qu'au contenu ④ Jouer l'alternance
- ⑤ Suivre une progression en la matérialisant ⑥ Favoriser la participation
- ⑦ S'adapter à la courbe de l'attention ⑧ La « constante macabre »
- ⑨ Du langage machine au langage humain ⑩ Innover ⑪ Simplifier
- ⑫ Valoriser ⑬ Reconnaître la difficulté ⑭ Conseils pratiques

## 11/ L'exposé page 81

- ⑮ La perte en ligne ⑯ De l'intervenant à l'animateur ⑰ L'accroche
- ⑱ L'« équation de la mort » ⑲ « Des questions ? » ⑳ La fin de l'exposé
- ㉑ Les 5 étapes de la construction d'un exposé ㉒ Clarifier l'objectif et cibler l'auditoire ㉓ Sélectionner ses messages ㉔ Structurer et modulariser son développement ㉕ Déterminer ce qui doit être visualisé ㉖ Réaliser le guide d'exposé et les visuels ㉗ Points clefs et messages clefs ㉘ Le plan minute ㉙ Êtes-vous un expert ? ㉚ Le regard « miroir de l'âme » ?
- ㉛ Conseils pratiques

## 12/ Le recueil page 95

- ㉜ Qu'est-ce qu'un recueil ? ㉝ À quoi sert un recueil ? ㉞ Les 5 étapes de l'animation d'un recueil ㉟ Poser une question ouverte ㊱ Noter les réponses ㊲ Arrêter le recueil ㊳ Faire la synthèse ㊴ Exploiter le recueil ㊵ Conseils pratiques

## 12/ Le recueil page 95

- ㉜ Qu'est-ce qu'un recueil ? ㉝ À quoi sert un recueil ? ㉞ Les 5 étapes de l'animation d'un recueil ㉟ Poser une question ouverte ㊱ Noter les réponses ㊲ Arrêter le recueil ㊳ Faire la synthèse ㊴ Exploiter le recueil ㊵ Conseils pratiques

## 13/ La coanimation page 101

- ㊶ Qu'est-ce que la coanimation ? ㊷ Quel est l'intérêt de la coanimation ?
- Les 4 règles de la coanimation : ㊸ Définir les rôles respectifs
- ㊹ Se coordonner soigneusement ㊺ Coexister ㊻ Être solidaires
- ㊼ Le binôme ㊽ Conseils pratiques

## 14/ Le document participant page 105

- ㊾ Qu'est-ce que le document participant ? ㊿ Différence entre visuel et document participant ① Quand le distribuer ? ② Un exemple de document participant ③ Gestion des stocks ④ Varier les formats ⑤ Restons modestes ⑥ Les erreurs les plus fréquentes à éviter ⑦ Conseils pratiques

## 15/ Les cartes réponses page 111

- ⑧ Qu'est-ce que la méthode des cartes réponses ? ⑨ Quel est l'intérêt de la méthode des cartes réponses ? ⑩ Le matériel nécessaire ⑪ Une séquence type : ⑫ Question au groupe ⑬ Réponses sur des cartes ⑭ Affichage et organisation des cartes ⑮ Titrage ⑯ Hiérarchisation des idées exprimées ⑰ Synthèse de la séquence ⑱ L'échelle d'adhésion ⑲ La question orale ⑳ Le compte-rendu ㉑ Post-it ㉒ Le scribe ㉓ Les cartes réponses : l'outil et la méthode ㉔ Conseils pratiques

## 16/ Le débat page 121

- ㉕ Qu'est-ce qu'un débat institutionnel ? ㉖ Le dîner-débat
- ㉗ Les conditions de succès d'un dîner-débat ㉘ Le frigo
- ㉙ Les cartes réponses ㉚ Mon avis ㉛ Conseils pratiques

## 17/ L'animation grand groupe page 127

- ㉜ Qu'est-ce que l'animation grand groupe ? Caractéristiques d'une animation grand groupe : ㉝ Coordinateur ㉞ Logistique lourde
- ㉟ Équipe d'animateurs ㊱ Timing strict ㊲ Déroulé type d'une animation grand groupe ㊳ Accueil des participants ㊴ Plénière ㊵ Travail en atelier
- ㊶ Plénière ㊷ Mise en scène ㊸ La règle d'or ㊹ Ateliers cartes réponses
- ㊺ 2 types d'ateliers ㊻ Ateliers tournants ㊼ Conseils pratiques

## 18/ Le jeu de rôle page 135

- ㉜ Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? ㉝ À quoi sert un jeu de rôle ?
- ㉞ Quelles situations se prêtent au jeu de rôle ? ㉟ Précautions à prendre pour animer un jeu de rôle ㊱ Les 4 phases de l'animation d'un jeu de rôle
- ㊲ Présentation ㊳ Préparation ㊴ simulation ㊵ Debriefing
- ㊶ Comment écrire un jeu de rôle ㊷ Un exemple de jeu de rôle
- ㊸ Le choix des noms ㊹ Pourquoi préparer en sous-groupe ? ㊺ Contexte ou hors contexte ? ㊻ Faut-il filmer le jeu de rôle ? ㊼ Attention lapin !
- ㊽ Situations classiques d'animation ㊾ La grille d'évaluation
- ㊿ De la vidéo ㉑ Pour les fâchés avec la technique ㉒ Théâtre et jeu de rôle ㉓ Le rangement des jeux de rôle ㉔ Conseils pratiques

## 19/ L'étude de cas page 151

- ㉕ Qu'est-ce qu'une étude de cas ? ㉖ L'étude de cas comporte-t-elle un corrigé ? ㉗ L'animation d'une étude de cas ㉘ Présentation
- ㉙ Constitution des sous-groupes ㉚ Travail en sous-groupes
- ㉛ Restitution ㉜ Synthèse ㉝ Les deux types de cas ㉞ L'invité
- ㉟ Animateur cherche participants désespérément ㊱ Mon avis
- ㊲ La conception d'un cas ㊳ Conseils pratiques

## 20/ Les présentations page 161

- ㉜ Importance des présentations ㉝ Ciblage des présentations
- ㉞ Présentations croisées ㉟ Présentations cartes réponses ㊱ Dessinez-vous ! ㊲ Le CV minute ㊳ Les phrases à compléter ㊴ Conseils pratiques

## 21/ Exemples de situations page 169

- La gestion du temps : ㉕ les participants sont en retard ㉖ l'animateur est en retard ㉗ Le timing explose ㉘ Sachez vous taire ㉙ Quelques rappels
- ㉚ Vous avez terminé avant l'heure ㉛ Décalage horaire ㉜ La purge
- ㉝ Le bavardage ㉞ Le match de foot ㉟ La constitution des sous-groupes
- ㊱ L'agressivité ㊲ La vidéo ne fonctionne plus ㊳ Des participants se sont « évaporés » à la pause ㊴ Une séquence tombe à plat ㊵ Le découragement
- ㊶ Les rires sous cape ㊷ Tu/vous ㊸ Les révoltés du Bounty ㊹ Conseils pratiques

## 22/ 7 conseils pour y faire face page 181

- ㉜ Alternier Écoute et Existence ㉝ Reformuler ㉞ Être empathique
- ㉟ Mobiliser son non-verbal ㊱ Observer ㊲ S'appuyer sur des relais
- ㊳ Conseils pratiques

## Le mot de la fin page 188

## Glossaire page 189

## Synthèse page 193