

Les dix commandements de l'animateur de jeu

1. Bien placer son groupe afin que tous voient et entendent l'animateur.
2. Être sûr de soi.
3. Il faut avoir un niveau d'écoute élevé.
4. On peut introduire le jeu avec un chant ou une histoire.
5. Donner toutes les explications avant le début du jeu.
6. Les explications doivent être claires, nettes et précises.
7. Faire une démonstration, un exemple.
8. S'assurer que tous ont compris.
9. Ne pas oublier les règles de sécurité.
10. Toujours arrêter le jeu avant que l'intérêt ne s'essouffle.