

## Les dix commandements de l'animateur



# Les dix commandements de l'animateur



## Les dix commandements de l'animateur

En surfant sur internet hier j'ai trouvé les dix commandements de l'animateur, une liste (non-exhaustive) plutôt sympa qui va parler à tous ceux qui travaillent ou sont proches des enfants :

- **Dans un centre de vacances, sois toi-même et non la copie conforme d'un autre animateur : conserve ta couleur.** (et c'est valable dans toutes les situations de la vie, j'aime beaucoup cette expression "conserve ta couleur")
- **Motivé et dynamique tu seras.**
- **Tu ne fumeras point en présence des enfants et tu soigneras ton langage. Tu dois de montrer l'exemple... Saches que tu as un rôle d'éducateur et que tu es référent.**
- **Tu respecteras toutes les règles de sécurité, tant au point de vue de la vie**

**quotidienne, que des activités.** (la première des règles à respecter pour un animateur : assurer la sécurité physique et affective des enfants !!)

- **Tu ne te reposeras pas sur ton B.A.F.A., mais tu te remettras en question dès qu'il y aura des problèmes à résoudre.**
- **Tu te dois à tout instant de te faire inspecter.**
- **Le jeune est là pour passer des vacances qu'il désire, et non les vacances que tu voudrais qu'il passe.**
- **Être animateur, c'est connaître de grandes joies, de grandes satisfactions, de nombreux problèmes à résoudre... Ce ne sera pas tous les jours facile, pourtant, tu n'oublies jamais ces deux mots clefs qui sont à la base de ta réussite : SOURIRE et BONNE HUMEUR.** (Le rire désarme, ne l'oublions pas - Pierre Dac)
- **Sois en toute circonstances un animateur heureux. Le matin, dans un centre de vacances, tu es le premier rayon de soleil... Et n'oublie pas : la joie, le rire, c'est contagieux... Pense à ton équipe.**
- **Enfin, dans toutes les activités, n'oublie jamais ton PSIALACRE.** (Le psialacre est une méthode, une série de points d'attention à suivre lors de la construction d'un jeu)

([source](#))

À mes débuts avec les enfants, avec les autres animateurs c'était plutôt ça les dix commandements de l'animateur :

- L'animateur a toujours raison.
- L'animateur ne se perd jamais, il propose des variantes.
- L'animateur n'a pas d'idées, il a du génie.
- L'animateur ne drague pas, il rend service.
- L'animateur ne porte pas son sac, on lui porte.
- On n'écoute pas l'animateur, on boit ses paroles.
- L'animateur n'est pas bon, il a du talent.
- L'animateur ne marche pas, il vole.
- L'animateur n'adapte pas ses randos au temps, mais le temps à ses randos.
- L'animateur n'a pas besoin de clarté, c'est une lumière.

Mouah ah ah, c'est tout l'inverse bien sûr, mais ils me font toujours autant rire ses dix commandements !!

**Voir aussi :** [poème animateur](#) !!