

Sept trucs d'animation pour votre promenade

Voici sept trucs simples afin d'améliorer l'animation de votre promenade et l'expérience des participants. Ces astuces ont été formulées à la suite d'évaluations faites par les participants lors d'éditions précédentes des Promenades de Jane.

1. **Nourrir les réflexions des participants** : les participants ont soif de connaissances. Assurez-vous de bien vous informer avant la marche. Et si vous avez des références à partager ou de la documentation à distribuer, ce sera bien apprécié.
2. **Gestion du temps** : Arrivez avant le début de la marche pour accueillir les participants. Tentez de commencer à l'heure (ne pas trop attendre les retardataires) et de terminer à l'heure prévue. Aussi, rappelez-vous que c'est une marche : il faut que ça bouge! Ne pas trop passer de temps à un seul endroit.
3. **Attention au bruit** : Essayez de trouver des points d'arrêt qui ne sont pas trop bruyants. Les participants veulent vous entendre!
4. **Confort et sécurité — savoir vous adapter** : Il vous faudra peut-être trouver de l'ombre ou un endroit pour s'asseoir quelques minutes. Comme animateur, il faut garder en tête les besoins des participants. Vous pouvez penser à un endroit sur le trajet où les participants pourraient aller aux toilettes.
5. **Rester à l'écoute des participants** : lors de la marche, essayez de favoriser l'interaction avec les participants, posez-leur quelques questions. Les participants apprécient moins les animateurs qui parlent trop et monopolisent la conversation.
6. **Bien terminer** : Qu'il s'agisse de terminer la marche près d'un café, d'offrir de la limonade, de distribuer de la documentation, de trouver un lieu de détente dans un parc, les gens souhaitent pouvoir terminer la marche en douceur. Cela permet aussi aux participants de se connaître davantage, s'ils en ont envie.
7. **Parler de Jane Jacobs** : Jane Jacobs était une femme inspirante. Les participants s'attendent à ce que vous en glissiez un mot. Essayez de vous référer à son approche et de faire des liens entre sa vision et la marche que vous avez proposée.