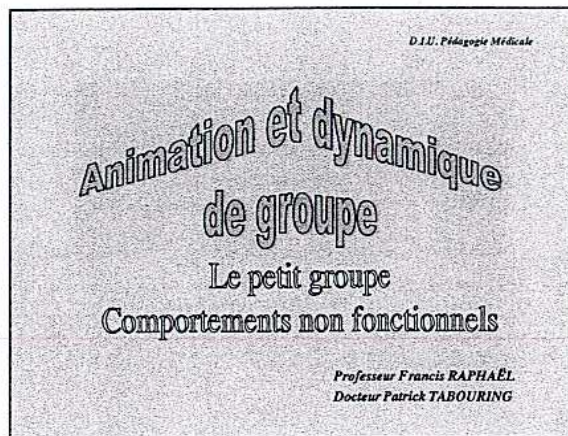




L'ANIMATEUR

• IL N'EST PAS:

- organisateur
- chef
- autocratique
- pressé d'arriver aux buts et objectifs déterminés

L'ANIMATEUR

• IL EST:

- « républicain », cordial et patient avec tous
- sans opinion (lorsqu'il agit comme animateur)
- à l'origine « des questions démarrages
- l'organisateur des échanges

IL EST L'ORGANISATEUR DES ECHANGES

- distribue la parole
- respecte et fait respecter écoute et avis de chacun
- fait parler les silencieux
- tempore les agressifs
- fait taire les bavards
- résout les conflits
- reformule les opinions exprimées
- fait des synthèses en cours de débat

IL EST LE SOUTIEN DE L'ACTIVITE DU GROUPE

- bon climat de travail en démocratisant la structure spontanée du groupe
- éviter le formalisme
- fournir le matériel adéquat au travail
- pauses utiles pour recentrer le débat, canaliser les agressivités et permettre les échanges informels

IL EST:

- celui qui fixe les règles du jeu dans le temps et l'espace
- le gardien des objectifs
- le gérant de la dynamique du groupe
- le gérant du temps consommé
- l'observateur du groupe
 - ✓ gestes exprimés et non exprimés
 - ✓ attentif aux intentions de « prise de pouvoir »

QU'EST-CE QU'UN ANIMATEUR ?(1)

C'est tout simplement le gestionnaire :

- **de l'espace** : il peut se déplacer (pour « voir », faire parler, faire taire), il choisit la disposition des lieux et des outils
- **du temps** : il contrôle les respects de l'horaire, fixe le départ, clôt les débats
- **de la parole** : il la donne et la reprend : à lui de bien choisir
- **de l'ambiance** : un peu d'humour en introduction et le ton sera donné; un air pincé, un ton grave : la veillée funèbre peut commencer!

QU'EST-CE QU'UN ANIMATEUR ?(2)

- **du sujet** : on y reconnaîtra les qualités primordiales d'un grand animateur
- **savoir introduire** : cadre de référence, justification, présentation des experts, règle du jeu
- **reformuler** clairement des propos prêtant à confusion, les faire confirmer
- **faire la synthèse** de ce qui vient d'être dit, à la fin d'un chapitre
- **tirer une conclusion**, synthèse, pratique, et ne pas oublier de remercier

LE RAPPORTEUR

- **C'est l'assistant de l'animateur** : sous son contrôle, il note lisiblement les mots ou phrases clés.
- **Il doit avoir un esprit de synthèse** : c'est la mémoire du groupe.
- **Il doit éviter de tourner le dos aux participants**, de masquer ce qu'il écrit.

LE PETIT GROUPE

COMPORTEMENTS NON-FONCTIONNELS

On doit résister à la tentation de blâmer qui que ce soit qui démontre un comportement que l'on pourrait appeler non fonctionnel.

Il est plus utile de regarder ce comportement comme un symptôme signifiant que le groupe lui-même ne fonctionne pas adéquatement pour satisfaire les besoins individuels de tous les membres à travers les activités du groupe.

LE PETIT GROUPE

COMPORTEMENTS NON-FONCTIONNELS

On doit aussi porter attention au fait que chaque personne peut interpréter ces comportements différemment et que les gens qui les démontrent en sont souvent inconscients. En plus, un comportement qui apparaît non fonctionnel peut ne pas l'être nécessairement pour le processus du groupe.

Par exemple, parfois un comportement agressif peut contribuer positivement au fonctionnement du groupe en permettant de clarifier certaines incompréhensions et en stimulant l'énergie du groupe.

COMPORTEMENTS NON-FONCTIONNELS SOLUTIONS POSSIBLES POUR CORRIGER CES COMPORTEMENTS

1- Les participants qui parlent beaucoup et trop

1-a : Le participant qui parle sans arrêt

- Le contrôler en résumant ses idées
- Diriger des questions spécifiques à d'autres participants
- Suggérer : « Voyons les opinions des autres »
- N.B. : lui assurer que vous appréciez son aide et tenter de l'utiliser pour résumer les activités du groupe au besoin

**COMPOTEMENTS NON-FONCTIONNELS
SOLUTIONS POSSIBLES POUR CORRIGER
CES COMPORTEMENTS**

1- Les participants qui parlent beaucoup et trop

1-b : Le « rambling talker » Celui qui parle de tout et de rien sauf du véritable sujet de discussion nuisant ainsi au travail du groupe

- Quand il s'arrête pour respirer, le remercier aussitôt, résumer ce qu'il a dit et rediriger la discussion dans la bonne direction.
- Demander des questions directes à d'autres participants
- Indiquer subtilement et de façon humoristique qu'il est hors sujet.

**COMPOTEMENTS NON-FONCTIONNELS
SOLUTIONS POSSIBLES POUR CORRIGER
CES COMPORTEMENTS**

1- Les participants qui parlent beaucoup et trop

1-c : Les participants qui parlent toujours alors que le groupe poursuit sa tâche

- Appeler un des deux par son nom et lui poser une question directe.
- Interpeller l'un des deux et lui demander s'il a quelque chose à ajouter à la discussion du groupe.
- Arrêter complètement le fonctionnement du groupe et laisser les autres les écouter jusqu'à ce qu'ils réalisent qu'ils dérangent le fonctionnement du groupe.

**COMPOTEMENTS NON-FONCTIONNELS
SOLUTIONS POSSIBLES POUR CORRIGER
CES COMPORTEMENTS**

2 - Les participants qui ne parlent pas

2-a : Le participant trop timide et qui a de la difficulté à joindre le groupe. Parfois il parle à voix basse, de façon non claire et transmet son idée difficilement.

- Le protéger des autres membres du groupe qui pourraient le ridiculiser
- Répéter, reformuler ou résumer ses idées

**COMPOTEMENTS NON-FONCTIONNELS
SOLUTIONS POSSIBLES POUR CORRIGER
CES COMPORTEMENTS**

2 - Les participants qui ne parlent pas

2-b : Le participant passif qui fait autre chose que de participer au groupe (il lit, il dort, il dessine...)

- L'interpeller et lui demander son idée sur le sujet.
- L'interpeller et lui demander jusqu'à quel point il est intéressé par la tâche à accomplir.

**COMPOTEMENTS NON-FONCTIONNELS
SOLUTIONS POSSIBLES POUR CORRIGER
CES COMPORTEMENTS**

2 - Les participants qui ne parlent pas

2-c : Le participant qui donne une réponse « dans le champ gauche »

- Essayer de rediriger son processus de pensée vers la tâche à accomplir.
- Reformuler la question à laquelle il a répondu indiquant qu'il peut ne pas avoir compris de façon adéquate cette question.
- Reformuler sa réponse dans le but de la rendre plus acceptable.

**COMPOTEMENTS NON-FONCTIONNELS
SOLUTIONS POSSIBLES POUR CORRIGER
CES COMPORTEMENTS**

3 - Les participants avec une attitude négative

3-a : Le participant avec une attitude de supériorité qui veut démontrer qu'il sait tout et que les autres devraient aux aussi en savoir autant.

- Spécifier que le groupe peut apprendre plus lors d'une discussion où tout le monde est coopérant et participe.
- On peut essayer de le flatter un peu en spécifiant comment chacun peut apprendre de son expérience.

**COMPOTEMENTS NON-FONCTIONNELS
SOLUTIONS POSSIBLES POUR CORRIGER
CES COMPORTEMENTS**

3 - Les participants avec une attitude négative

3-b : Le participant obstiné qui n'accepte pas de voir le véritable sujet de discussion et qui a des idées préconçues

- Faire en sorte que les membres du groupe l'aident à mieux comprendre le sujet de la discussion et la tâche à accomplir.
- Être direct en lui disant très clairement que le temps est limité et qu'il est nécessaire d'accomplir la tâche le plus rapidement possible.

BRAINSTORMING

**Tempête sous un groupe de crânes
(une technique d'animation de groupe)**

Fiche technique - Brainstorming

Objectif technique

Faire émettre par UN GROUPE dans un minimum de temps le maximum d'idées neuves et originales.

**Tempête sous un groupe de crânes
(une technique d'animation de groupe)**

Fiche technique - Brainstorming

Objectifs de formation

- Oser s'exprimer
- Développer : la fluidité mentale et verbale
l'esprit de synthèse

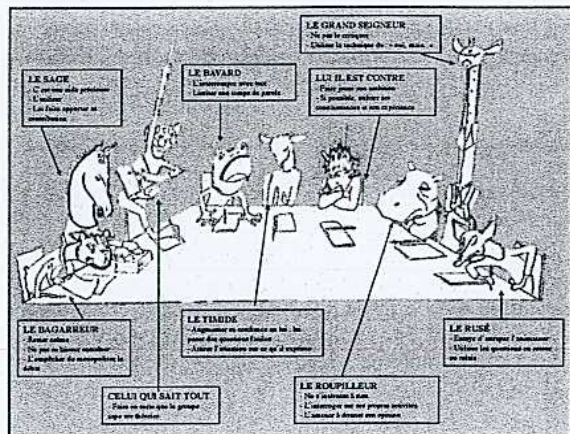
**Tempête sous un groupe de crânes
(une technique d'animation de groupe)**

Fiche technique - Brainstorming

Déroulement

- 1er phase : CHOIX DU SUJET qui pose un problème à résoudre
- 2e phase : EXPRESSION
 - SUGGESTION des idées
 - INSCRIPTION sur un tableau de papier (30 à 50 idées)
 - AUCUN JUGEMENT ne doit être porté sur la validité des idées
 - C'est une EXPRESSION LIBRE
- 3e phase : SYNTHESE
 - REGROUPEMENT des idées (critères de classement)
 - RECHERCHE de solutions

**Les équipiers de la session
comme les animateurs les voient !!!**



LE CAS DU FOU

Une jeune femme mariée, délaissée par son mari trop pris par son métier, se laisse séduire et va passer la nuit chez son séducteur, dans une maison située de l'autre côté de la rivière.

Pour rentrer chez elle, le lendemain au petit matin, avant le retour de son mari qui va rentrer de voyage, elle doit retraverser le pont. Mais un fou menaçant lui interdit le passage. Elle court alors trouver un passeur qui lui demande le prix du passage. Elle n'a pas d'argent. Elle explique et supplie. Il refuse de travailler sans être payé d'avance. Elle va alors trouver son amant et lui demande de l'argent. Il refuse sans explications. Elle va trouver un ami célibataire qui habite du même côté et qui lui voue depuis toujours un amour idéal, mais à qui elle n'a jamais cédé. Elle lui raconte tout et lui demande l'argent. Il refuse : elle l'a déçu en se conduisant si mal. Elle décide alors, après une nouvelle tentative vaine auprès du passeur de passer le pont. Le fou la tue.

Lequel de ces six personnages, qui sont (par ordre d'entrée dans l'histoire) la femme, le mari, l'amant, le fou, le passeur, l'ami, peut-il être tenu pour responsable de cette mort ?

Classez les par ordre de responsabilité décroissante.

