

## II. L'ANIMATEUR REND LA REUN° PRODUCTIVE

### A) Veille à la réalisation des objectifs

Meneur de jeu rigoureux, il organise la séance de travail :

- a) *Maintient le cap*, fait respecter le déroulement fixé de l'ordre du jr : étapes, pauses, en annonçant à chq fois la durée prévue. Evite les oublis, retours en arrière, digress°, pertes de tps (prises de parole anarchiq).
- b) *Prd du recul* : inscrit idées et synthèses partielles au tableau. *Synthétise* ms ne cherche pas à tt prix à masquer les divergcs. Vérifie l'adhés° du gpe aux cclus°-décis°, au moins au terme de chq sujet débattu. Synthèse finale.
- c) Vérifie que le secrétaire prd bien en note les decis°, et les pts à traiter à la pchaine réun°.

### B) Fait participer le gpe

- a) *Encrage chcn à s'exprimer*, écoute attentivemt. Puis reformule pr le reste du gpe, le csulte sur l'opin° émise. Valorise les pts d'accord. Questionne, clarifie, coordonne.
- b) *Stimule la créativité du gpe tt entier* : qd il est "en panne", l'animatr reformule le pb. Va jusqu'à pvoquer, malmener le gpe pr le faire sortir de son apathie (sans l'agresser ni le décragér). Exceptionnellemt l'animatr peut relancer, par une idée personnelle, la créativité défailite du gpe.

### C) N'impose pas ses propres idées (facilite celles des autres)

- Essaye de ne pas intervenir sur le fd (la pduct° de decis°). La réun° ne sert plus à rien si son organisatr devient leader, et uniq décideur! —> L'attitude idéale est dc une non-directivité bien cprise, càd un non-intervtionnisme sur le ctenu et une régulat° active du gpe.
- L'animatr peut même accepter des suggest° d'ordre méthodologi.
- L'animatr s'il est chef peut donner son avis en dernier, ou même se taire (après la phase de lancemt de la réun°) et se ctenter de voter. Il évite ainsi d'inhiber la pduct° d'idées. Il peut déléguer l'animat° ; le gpe peut opter pr l'animat° tournante...

## III. L'ANIMATEUR FACILITE UNE BONNE AMBIANCE

C'est le pôle relationnel, ou gest° des êtres, qui relève bien du domaine *affectif*.

### A) Prévient lassitude et démotivat°

- a) Tjs stimuler le gpe. Dynamiser et rythmer la séance en *variant les activités* : alterner
  - directivité (ac nbr q° précises) / et liberté ;
  - analyse, créativité / et synthèse ;
  - oral / et écrit ;
  - débats / et écoute.
- b) Laisser le gpe "décrocher" qqs diz de secdes ts les 1/4 d'heure, pr détdre l'atmosphère. (Evtuellemt même, lui pposer des sujets de rire)  
"Des êtres humains rassemblés éprouvent un certain plaisir à créer une pagaille verbale ; cette dernière pourra alors être tolérée qqs instants, *pr des raisons de défoulemt*, ms soigneusemt ctrôlée."
- c) En cas de silce par désintérêt, en parler franchemt au gpe... et faire une pause.

### B) Veille à une juste répartit° de la parole

- a) Le régulat° est le gardien de l'indispsable =té de droit. Il ne faut pas que qcq sorte frustré parce qu'on ne l'a pas laissé parler. Ctrôle des bavards (ac tact). Prévr un geste pr prdre la parole.
- b) Etre ssible aux manif° physiq (express° du visage) de désir de parole, des timides : leur demder leur pt de vue qd on le sent opportun.  
(et cf cours sur le Gpe)