

FICHE N°29

LES PERSONNAGES EN FORMATION

PROBLÉMATIQUE

Souvent les animateurs (ou futurs animateurs) sont demandeurs d'une liste du « quoi faire » face à telle ou telle attitude des participants.

Le comportement de chacun est tellement complexe qu'il serait hasardeux, voire dangereux de proposer des recettes « prêtes à l'emploi » qu'il suffirait de sortir de sa poche pour traiter tout les problèmes comportementaux

OBJECTIF DE LA FICHE

Cette fiche a pour objectif de vous permettre d'identifier les « jeux relationnels » en présence au cours d'une formation ou d'une réunion.

APPORTS

Nous vous proposons une classification connue qui a le mérite d'attirer l'attention sur des réactions possibles pour vous aider dans l'animation des groupes. Les personnages décrits ci-dessous sont caricaturaux. Les signes distinctifs sont, ici, très marqués et les actions à engager très théoriques. Ce tableau n'est ni une liste exhaustive des comportements que vous rencontrerez, ni un référentiel de solutions pour « gérer » les phénomènes de groupe.

Le personnage

Le réservé

Ses attitudes

Parle peu ou de façon embarrassée, craint d'être critique.
A un regard fuyant.

Vos actions

- Gagner sa confiance lors des pauses : savoir pourquoi il ne parle pas (timidité, opposition, non intérêt...).
- Lui poser des questions « faciles ».
- Valoriser chacune de ses interventions
- Le faire parler de son expérience.
- L'intégrer à des travaux et sous-groupes.
- L'encourager du regard.

Le bavard

Discute avec ses voisins.
Monopolise la parole.
Intarissable sur n'importe quel sujet.

- Eviter de le regarder dans les yeux (pas d'incitation à la parole).
- Ramener aux objectifs et au temps.
- S'il faut le questionner, utiliser des questions fermées.
- Pour l'arrêter (entre deux respirations) enchaîner en montant son propre niveau d'intervention/ton
- Se lever (pas en face de lui).
- Faire silence sans le regarder.

Le pinailleur

Insiste sur des détails.
Cherche à entraîner l'animateur et le groupe dans des discussions stériles.

- Faire réagir le groupe sur son intervention : « qu'en pensez-vous ? »
- Reporter ses questions à plus tard.
- Si c'est le cas, rappeler que ces questions sont hors sujet.
- Redéfinir les objectifs et impératifs de temps.

Le personnage

L'agressif envers l'animateur

Ses attitudes

Critique l'animateur, les méthodes, le contenu. Critique l'animateur, les méthodes, le contenu.

Vos actions

- Rester calme et le laisser s'exprimer complètement.
- Reformuler ses propos et s'appuyer sur le groupe pour prendre position.

Monsieur «je sais tout»

Pour lui, tout est facile, évident. La formation n'a donc pas d'intérêt. Cherche à se mettre en lumière. Indifférent au groupe.

- Interrompre ses interventions : la main en avant vers lui, regarder le groupe pour amener un autre participant à intervenir.
- Canaliser son flot de paroles, mais toujours le faire au nom des objectifs.
- L'envoyer « au tableau » expliquer ses idées (c'est souvent un excellent calmant !).
- L'inviter gentiment à parler moins et à laisser s'exprimer les autres.

L'agressif envers le groupe

Attaque personnellement un ou plusieurs participants. Est négatif. Dévalorise l'expérience des autres et survalorise la sienne.

- Prenez-le à part lors d'une pause.
- Valoriser l'expérience du groupe.
- Recadrer clairement : « nous ne sommes pas là pour discuter des mérites de chacun, mais pour construire ensemble... »
- Si ce n'est pas un meneur, faire réagir le groupe (attention au risque d'exclusion).

Le meneur

Recherche l'adhésion du groupe contre l'animateur, a un comportement agressif. Veut être leader, s'imposer mais n'en a pas les moyens.

- Le repérer et le laisser s'exprimer.
- Ne pas l'attaquer de front.
- S'appuyer sur le leader ou sur le groupe pour le neutraliser.

Attention de ne pas le confondre avec le leader !

Le leader (peut changer souvent dans un groupe)

Parle de façon nette, précise. Aimerais prendre la place de l'animateur mais reste « loyal »

S'appuyer sur lui sans le privilégier complètement, le faire parler. Attention, dans tout leader, un meneur sommeille (si l'animateur le frustre).

CE QU'IL FAUT RETENIR : LES CONDITIONS DE RÉUSSITE

- Pensez à l'objectif pédagogique et à l'intérêt du groupe.
- Réfléchissez avant de réagir et si possible, discutez en avec votre co-animateur.