

## *Un temps autour du travail d'équipe, et de l'autoévaluation*

Le conseil des sages, peut être utilisé en équipe lorsque la prise de parole ou l'écoute n'est pas toujours au rdv. La proposition et l'adaptation de ce temps sont nées d'une problématique " comment agir lorsque certains prennent trop de place?"

Ce temps de parole sert avant tout à dégager des tensions, problématiques, questions en équipe de manière posée, et cadrée pour que chacun ait la possibilité de parler s'il le souhaite sans se faire couper la parole.

Cet outil est plus largement utilisé avec les jeunes lors de moyens ou longs séjours.

3 phases organisent le temps avec le même système: on lève la main lorsqu'on a une question, le scribe écrit le prénom de chaque personne ayant levé la main.

le scribe donne la parole a chacun sans que les autres puissent intervenir.

1 Les questions/ problèmes

2 Réponses ou suggestions

3 Remerciements/ félicitations

Bien sûr les thèmes peuvent être adaptés en fonction des besoins. Pour une bienveillance du groupe, les noms des personnes remis en cause seront tus.

- Permettre l'expression des besoins des animateurs : amener les anims à identifier leurs besoins/objectifs de formation en début de séjour. Les évaluer à mi-séjour au cours d'un entretien. Avant le début du séjour, prendre le temps de se dire ensemble en équipe "**j'ai confiance/j'ai pas confiance**"

- Comment répondre au besoin d'évaluation des animateurs? Présentation d'un outil d'autoévaluation (graphique en forme de toile d'araignée). Les anims sont aussi en demande d'un retour de la direction. Souvent les anims qui font cette demande ont en réalité déjà des intuitions qui doivent être confortées.

## *Nos ingrédients pour une expérience de coopération réussie :*

### Groupe 1

avoir un objectif commun, de la cohésion

proposer des outils et un cadre

de la préparation

de l'implication, de la motivation, favoriser le volontariat

de l'action

du soutien

être d'accord sur la définition, le choix des rôles (le leader n'est qu'un rôle)

temporiser, prendre du recul

canaliser l'émulsion, les émotions, l'énergie

verbaliser le plus souvent possible exprimer/écouter les besoins individuels, collectifs

parfois l'objectif n'est pas atteignable, ce qui compte c'est le chemin

### Groupe 2

bienveillance

feeling

réunions préparatoires fixes, de la disponibilité

mise en place de référents, de rôles, de missions claires  
des outils pour être autonome, se les approprier  
de la souplesse  
de la responsabilité collective  
une envie commune/implication individuelle (en fonction des compétences)  
un réel challenge et le principe de réalité  
un projet qui déborde waouh, double waouh !  
l'implication -> confiance -> implication -> ...  
solidarité, confiance, délégation de pouvoir

## *Le « quand ça va pas » des équipes*

Quand ça va pas ...

- on voit pas
- on voit pas de marqueurs d'animation
- le directeur pallie à la défaillance de l'équipe (plus de présence, plus d'animation)
- on dit que ça va bien
- il y a des choses graves (il manque un enfant, on oublie des médocs, ...)
- on fuit ses responsabilités
- il y a de la communication indirecte, et du bouc émissaire
- on fait des pauses pour marquer son "y en a marre"
- le directeur fait tout, parce qu'il porte la responsabilité
- la communication n'est pas fluide (une passe une info, l'autre ne l'a pas)
- il n'y a pas de projet
- on parle de sujets secondaires et on y passe des heures

## *Des outils et des solutions pour communiquer et verbaliser*

*Il faut des outils et des dispositifs ... mais parfois ça suffit pas ...*

La direction propose un moment d'écoute en tête à tête pour chaque animateur.

Proposer des moments d'expression " je ressens que, j'ai l'intuition que ...", les désacraliser et en comprendre l'intérêt

Dire tout ce qu'on ressent dès le début, sur le moment.

Tee-pee de réconciliation (autour d'une situation) : 1- observation, 2- comment je me suis senti, 3- quel est donc mon besoin, 4- les solutions que je propose.

Et le lendemain faire un retour sur la mise en pratique des solutions.

Rappeler l'objectif commun (se référer au projet péda)

## *Les rôles dans une équipe d'animation*



CONFIDENT/BALANCE **l'oreille**: sait être à l'écoute, se rend disponible. Écoute active (poser des questions, laisser la parole), ne pas trop y mettre d'affect. Moments propices : vie quotidienne, balades.

MAÎTRE DU JEU **le chef d'orchestre**: anime une activité, mène la séance. Connaît les règles, a le matériel adéquat, est garant du cadre, maîtrise le temps du jeu (montre), passe des consignes claires, n'hésite pas à donner des images, pense à la fin, à comment faire les équipes.

AMBIANCEUR **la boule à facettes** : donne le jus et l'énergie, capte l'attention collective, a le sourire, anime la vie autour de lui, définit le moment d'intervention (pertinent, en connaît les conséquences), sait quel est l'énergie du groupe . range sa timidité, sait se donner un rôle, un personnage, n'a pas peur du ridicule, fait abstraction du regard des autres (notamment des adultes), a le soutien et l'attention des autres adultes.

VALORISATEUR **les paillettes** : met en valeur les créations/actions de enfants et de l'équipe en les partageant au groupe (moment/lieu collectif). expo, met en scène, fait de l'affichage, donne des prix, utilise les ressources, demande aux enfants ce qu'ils veulent en faire au début de l'atelier.

VIGILANCE/SÉCURITÉ **la rubalise**: s'assure de la sécurité des enfants, prévient les risques, a un regard global, connaît son public. Jette un oeil, compte le enfants, définit et explique les risques, sait dire NON de manière catégorique, met en place les permis couteau, feu, "marcher tout seul".

ARBITRE/OEIL EXTERIEUR : **le surricat**, fait gaffe, soutient le maître du jeu, se place en vigie, rappelle les règles, prend le relais, extrait les perturbateurs, prend du recul, connaît le groupe et partage son analyse sur l'ambiance du groupe.

FIL ROUGE/IMAGINAIRE **le fil rouge**: est le lien au fil rouge et aux animations qui en découle tout au long du séjour, anticipe la semaine, son rythme. place le décor, met en scène, connaît l'ambiance. doit être porté par toute l'équipe.

RANGE-ATOR **la petite fourmi**: motive à ranger ("il reste cinq minutes, il faut ranger"), veille aux affaires qui traînent, aux objets perdus, vérifie l'état des chambres, range et organise - caisse des objets précieux avec étiquettes, caisse avec chaussons.

L'ENDORMISSEMENT **la poudre de perlimpimpin** : vérifie que : les volets sont fermés, tout le monde a fait pipi, fait des bisous et des calins, prend le temps d'écouter, met la poudre de perlimpimpin, vérifie les doudous, lit une histoire, fait une petite chanson, rassure, suit les étapes, se met d'accord en équipe pour être synchro, laisse de côté son égo, éteint les lumières, attend dans le couloir que tout le monde dorme.

RASSEMBLEMENT : **le phare** a un oeil sur la montre, anticipe les moments de rassemblement, annonce l'imminence de la fin, et la suite, canalise l'attention, rappelle les règles, compte les enfants, utilise des mots de ralliement, des espaces rituels.

L'ORATEUR **la voix**: parle au grand groupe, mène les temps formels, fait des annonces, rappelle les règles, fait des sensibilisations. pendant le conseil des enfants, présente la journée. a besoin du soutien et de l'attention du reste de l'équipe.

RETOUR AU CALME **le baume de douceur**: fait redescendre l'excitation, capte l'attention au moment pertinent. « t'as gé-bou, va te cher-cou », baisser la voix, chanson, histoire, musique, ...

AUTORITÉ : **l'autorité**, pose les limites, les règles, les "non", rassure, montre qu'il est là

MÉDIATEUR : **le juge** gère les conflits, avertit les autres adultes, permet l'expression, trouve des solutions, aide les enfants à en trouver, veille qu'elles soient mises en place, fait un bilan en réunion. outil possible : le tee-pee.

GESTION DE L'ESPACE **la mappe monde**: connaît/vérifie la répartition dans l'espace de chaque anim, délimite les terrains en fonction des moyens humains, l'explique aux enfants (par exemple durant le temps calme, les douches).