



Par Anaïs et Jean-François,
animateurs fédéraux

Accorder vos violons en staff

« On ne peut atteindre l'harmonie si tout le monde joue la même note. »

Doug Floyd



Nous voici déjà au milieu de l'année scout, pile entre le moment où ton staff a pris sa forme actuelle, et le camp, moment de l'année où vous aurez le plus d'aventures à rêver, organiser et vivre ensemble. Tous ensemble, mais tous différents : chacun avec son point de vue, sa manière de réagir, ses forces et ses faiblesses. Comment en tenir compte pour permettre à chacun de s'exprimer et de trouver sa place ?

Dossier largement inspiré d'un article de Laurent Deutsch, ancien cadre fédéral, initialement paru dans la revue *Six Vallées la fourmi*, aujourd'hui disparue. Un petit trésor à repartager !

Créer du dialogue

Chaque année, de nombreux staffs connaissent des tensions entre animateurs. Dans la plupart des cas, le constat est le même : **on ne s'est pas assez parlé**. Le plus souvent, de tels petits conflits naissent sournoisement, d'une simple divergence de longueur d'onde, qui aurait bien souvent pu être rectifiée à temps.

Jouer chacun sa "petite musique"...

Tu te fais sans doute une **idée assez précise de ce que ton engagement d'animateur signifie**, et t'efforces donc d'y correspondre de ton mieux. Tu seras animateur au sens où tu l'entends, et cela ne nécessite pas, à tes yeux, de grands débats.

Cela dit, même si tu t'attends sans doute implicitement à ce que les autres membres du staff se conforment à ta vision de l'animation, chacun d'entre vous s'est en réalité forgé sa **propre représentation de la fonction**, lui aussi, il imagine partagée par tous. C'est tout naturel : quand on pense qu'une chose est tellement limpide qu'elle ne mérite pas de débat, on a tendance à estimer que cette "vérité" est commune.

Or, c'est là que ça coince. Par exemple, si Matthias, un animateur de ton staff, s'isolait de l'aire de jeu pour aller fumer une clope, cela te dérangerait sans doute, mais peut-être ne dirais-tu rien. Tu n'imaginerais pas spontanément qu'il agit conformément à **son idée de l'animation**, et non à la tienne. Et si Matthias n'y voyait que du feu (c'est le cas de le dire !), trouvant, au contraire, qu'il est un super animateur parce qu'il a eu le réflexe pédagogique de se cacher pour fumer ?

Dans des situations comme celles-là, rien de visible ne se passe au moment même. Tout est affaire de non-dits, de sous-entendus. Tu n'es agacé-e qu'un instant mais, accumulés, ces petits agacements constituent un terrain fertile pour toutes les petites tensions qui empoisonnent la vie d'un staff, allant parfois jusqu'à dégénérer en conflits plus ou moins ouverts.

La cause de tous ces maux ?

Oublier qu'une attitude qu'on juge "anormale" est peut-être tout à fait "normale" pour d'autres et que chacun est de bonne foi. Ce sont simplement les références qui diffèrent.

Une manière de **tenir compte de ces différences** est de tâcher de garder à l'esprit que la plupart des comportements sont ou ont été motivés non pas par une volonté de nuire ou de mal faire, mais par une **intention positive** de départ. Garder à l'esprit, par exemple, qu'un comportement agressif cache souvent une volonté de se protéger, ou que la colère peut en réalité manifester le besoin de faire respecter ses limites aide à mieux comprendre son interlocuteur, à développer son empathie envers lui et à entamer le dialogue. Et c'est valable aussi avec les scouts !



... n'empêche pas de rechercher l'harmonie

Cela vaut donc la peine, en début d'année, d'identifier et de reconnaître ces différences de perception. Il ne s'agit pas de juger Matthias ou Solène, ni de décréter qui a LA bonne vision, mais d'ouvrir une discussion qui permettra de mieux se comprendre et de mieux s'accepter mutuellement.

Voir un gars qui s'isole pour fumer est beaucoup plus supportable quand on sait qu'il est de bonne foi et cohérent avec une autre logique que la nôtre (logique qu'on a appris à connaître et qu'on accepte sans nécessairement y adhérer) que quand on ne comprend pas et qu'on s'invente, dans son coin, les explications les plus foireuses et les plus énervantes possibles (il n'aime pas les loutveteaux, il est là pour son seul plaisir personnel, c'est un tire-au-flanc !).

Voilà pourquoi il est important, dans un staff, de bien se comprendre.

Et pourquoi pas une charte de staff ?

Lorsque le staff adopte un mode de fonctionnement commun, il est conseillé de l'écrire et de le conserver, afin qu'il reste clair et connu de tous. Sa durée de vie ne devra cependant pas dépasser celle du staff car, si de nouveaux animateurs arrivent, ils prendront, eux aussi, part à la discussion.

Et si ça coince pour de bon ?

Au staff de se prononcer, quitte à constater qu'il est préférable de ne pas faire route ensemble.

Ainsi, par exemple, imagine que Baloo dise que, pour des raisons X et Y, il ne pourra participer qu'à une réunion sur deux. S'il le dit d'emblée, et que le staff accepte de s'adapter, il n'y a pas lieu d'être agacé, en cours d'année, parce qu'il loupe une réunion. Par contre, on peut tout aussi bien dire, le plus amicalement du monde, que, dans ces conditions, on préfère animer sans lui.

Quel que soit l'objet de vos discussions, un critère vous aidera à prendre la meilleure décision : **l'intérêt de chacun de vos scouts**.



UN PETIT JEU POUR SE METTRE AU POINT

La plupart de ces phrases concernent les réunions de l'année. Libre à vous d'en créer d'autres pour le camp ou pour mieux coller à votre réalité !

Un animateur signifie son "bonjour" et son "au revoir" à un scout par un salut scout, jamais par un bisou.

Un animateur ne profère jamais ni gros mot ni juron.

Le mot "putain" est un gros mot ou un juron.

Tous les animateurs s'occupent des bobos.

Un animateur participe à chaque réunion du début à la fin.

Un animateur ne fume pas pendant les réunions.

Tous les animateurs (sauf un arbitre) participent aux petits jeux.

Quand ils participent à un jeu physique, les animateurs limitent volontairement leur propre force.

À la fin de la réunion, tout le staff reste jusqu'à ce que le dernier scout soit parti, quel que soit son âge.

Les animateurs se taisent pendant les rassemblements (sauf celui qui anime le rassemblement).

Un animateur n'a ni chouchou ni préféré(e).

Un animateur n'hésite pas à s'asseoir par terre, à se salir.

Un animateur ne crache pas par terre.

Tous les animateurs doivent participer à un chant quand la section chante.

Tout animateur a toujours un canif sur lui.

Un animateur évite de sortir la veille d'une réunion pour être bien en forme avec ses scouts.

Les animateurs courent pour arriver aussi vite que possible au rassemblement.

Tous les animateurs doivent toujours être tous présents à chaque rassemblement.

Un animateur ne laisse jamais les scouts tout seuls.

S'il pleut et qu'un scout a oublié de se munir d'une veste, un animateur lui prête la sienne.

Un animateur ne fume pas pendant les réunions.

Tout animateur a toujours un petit jeu "en réserve".

Un animateur peut s'éponger le front avec son foulard, ou l'utiliser comme manique.

Un animateur porte un uniforme impeccable.

Un animateur s'efforce de ne pas roter ou péter en réunion.

Un animateur coupe son GSM pendant la réunion.

Au goûter, les animateurs se servent en dernier, s'il reste de la nourriture.

Tous les animateurs s'efforcent collectivement de terminer la réunion à l'heure prévue.

Un animateur appelle un scout par son prénom ou son totem ; il n'utilise pas les sobriquets dont les enfants/adolescents s'affublent parfois mutuellement.

Tous les animateurs participent au conseil d'unité.

Un animateur ne laisse jamais les scouts tout seuls.

Un animateur peut discuter avec un scout à l'écart du groupe si le besoin s'en fait sentir.

RÈGLES DU JEU

Qui joue ? Idéalement, tout le staff.

Disposition : tout le monde est assis à une table, de manière à ce que chacun puisse être vu de tous les autres. On désigne un responsable "lecture" et un responsable "signal".

Déroulement : chacun cache une main sous la table. Le responsable "lecture" lit la première des phrases qui figurent ci-contre. Quand le responsable "signal" donne le signal, chacun présente sa main au-dessus de la table, pour exprimer sa position quant à la phrase énoncée. Si les participants expriment des positions différentes ou s'ils considèrent que "ça dépend", on nuance, on s'explique mutuellement.

Chacun prépare sa main sous la table, en fonction du code suivant :

- poing fermé = absolument pas d'accord ;
- un seul doigt tendu = pas d'accord ;
- deux doigts tendus = plutôt pas d'accord ;
- trois doigts tendus = plutôt d'accord ;
- quatre doigts tendus = d'accord ;
- cinq doigts tendus = absolument d'accord.

Il n'y a aucune réponse toute faite à ces affirmations, mais il peut, en revanche, résulter de cette discussion une prise de position commune, une règle, interne au staff, que chacun s'efforce de respecter.

Sus aux légendes urbaines

Certaines des affirmations du petit jeu présenté en page 8 feront sans doute l'unanimité dans un sens ou dans l'autre. Certaines vous sembleront peut-être ne devoir faire l'objet d'aucune discussion.

Voici quelques-unes de ces "légendes urbaines" si fréquemment entendues chez les scouts qu'elles y ont force de loi... et pourtant ! Plutôt que de les ressasser d'année en année, pourquoi ne pas y réfléchir tous ensemble ?

« De toute façon, s'il y a un problème, c'est de la faute de l'animateur responsable. »

Dans l'organisation d'un staff, la seule différence qu'il existe entre l'animateur responsable et les autres animateurs réside dans le fait qu'il est le **garant du bon fonctionnement de l'équipe d'animation et de la section**. Les autres animateurs collaborent entre eux et avec lui pour arriver à accomplir les objectifs fixés par le staff. Si on veut que ça tourne, il s'agit bien d'un **travail d'équipe**.

En outre, l'animateur responsable n'est pas plus "responsable" que les autres aux yeux des parents ou devant un juge. Tous les animateurs du staff sont sur un pied d'égalité. En cas de problème de fonctionnement dans un staff, la responsabilité d'une faute sera attribuée aux personnes l'ayant commise.

Néanmoins, si, pour certaines raisons justifiées, il vous semble important que l'animateur responsable se différencie du reste du staff, c'est à vous de décider de le faire. Par exemple, on peut imaginer (mais rien n'y oblige) que c'est l'animateur responsable qui siffle toujours le rassemblement car c'est lui qui coordonne l'animation et qui sait quand tout est prêt.

« On ne doit jamais se contredire devant nos scouts. »

Durant ton animation, tu constateras parfois que l'information donnée à tes scouts par un autre animateur n'est pas en accord avec ce que tu aurais dit ou ce qui a été décidé. Si, pour des raisons de bon fonctionnement de ta section, l'information doit être corrigée, n'hésite pas à le faire, mais en justifiant cette contradiction.

Exemple : si Alexandre a annoncé que l'heure du coucher est fixée à 22h comme tous les autres jours, mais que vous aviez décidé de la fixer exceptionnellement à 21h car l'activité du lendemain vous demande de vous lever plus tôt, rectifie l'information mais explique pourquoi vous avez fait ce choix en précisant qu'Alexandre avait juste oublié ce détail.

Nous sommes tous des êtres humains et nous ne sommes pas infailibles. Il peut nous arriver de nous tromper, d'oublier...

« On ne divulgue pas le contenu des réunions de staff aux scouts. »

Il peut arriver que, pour garder un effet de surprise dans vos activités, vous décidiez de garder secrètes certaines conclusions de vos discussions. Cela se justifie parfaitement. C'est toujours plus excitant de recevoir un cadeau avec un emballage ! Néanmoins, rien ne vous empêche de diffuser certaines informations à vos scouts : cela leur permet d'avoir un cadre rassurant, de savoir vers où ils se dirigent, de se projeter dans l'avenir.

Néanmoins, si certaines de vos discussions traitent du **comportement, de la réaction, de la santé...** de l'un de vos scouts, elles doivent effectivement se restreindre au **cercle des animateurs**. La divulgation du contenu de telles discussions pourrait conduire à des brimades entre scouts et à une mauvaise ambiance dans ta section. Si chacun a conscience d'un problème, le seul fait de savoir que "les animateurs sont au courant et sont en train de chercher une solution" devrait permettre aux scouts de se sentir rassurés.



Pour aller plus loin

Dans le cahier *Balises pour l'animation scout*, tu trouveras une méthode d'analyse du fonctionnement de ton staff basée sur deux questions :

- De **quelles compétences** incontournables estimons-nous avoir besoin dans notre staff ? Une belle question sur laquelle se mettre d'accord, pour apporter sa propre réponse commune !
- **Sommes-nous complémentaires** dans la mise en œuvre de celles-ci ? Comment améliorer cette complémentarité ?



Une fois que le staff s'est mis d'accord sur les compétences nécessaires, chacun s'évalue personnellement en fonction de celles-ci, en complétant la grille d'évaluation. En superposant toutes les analyses ainsi obtenues, le staff repère ensuite les complémentarités et les axes défaillants pour, enfin, envisager des pistes d'action concrètes.

Un moyen pratique d'exprimer ces compétences a été proposé par les Scouts en Gidsen van Vlaanderen. Ils ont en effet élaboré une liste des six rôles nécessaires au bon fonctionnement d'un staff, en partant du principe que chaque animateur, même s'il se sent sans doute plus à l'aise avec l'un ou l'autre, les joue tous un peu. **C'est donc la mise en commun des compétences de chacun dans le staff qui en fait la force.**



LE CUISINIER : l'animateur qui ajoute des épices, des touches de créativité à l'animation pour sortir de l'ordinaire.



L'AMI : celui qui écoute les scouts, leur confident, toujours disponible.



LE PARENT : celui qui se soucie du bien-être de tout le monde, qui s'assure que l'environnement soit sain. Il agit par rapport à ses responsabilités.



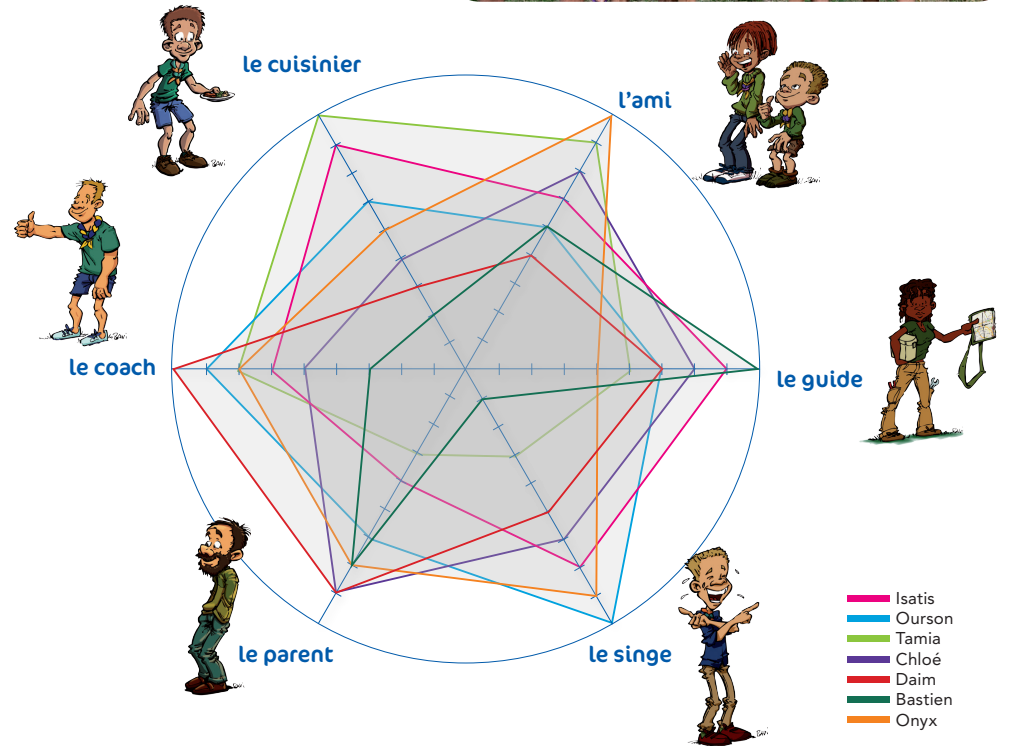
LE COACH : celui qui adapte l'activité et l'animation à chaque scout, comme un coach personnalisé.



LE SINGE : celui qui fait rire les scouts et rit avec eux, qui met l'ambiance.

Qui fait quoi dans le staff ?

Une fois complétée, la grille d'évaluation du fonctionnement du staff pourrait ressembler à ceci :



Et chez vous, comment les rôles sont-ils répartis ? En qui chaque animateur de ton staff est-il le plus compétent ? Qu'est-ce qui lui plaît le plus ? Appuie-toi sur ces éléments pour distribuer entre vous les responsabilités !

- CRÉATIVITÉ ET LOGISTIQUE
- LOCAL ET ENTRETIEN
- ANIMATIONS DE SENS ET HISTOIRES
- RELATIONS EXTÉRIEURES (COMMUNE, M. CAMP, UNITÉ VOISINE)
- FINANCES ET CALENDRIERS
- PHARMACIE ET BOBOS
- SECRÉTAIRE DES RAPPORTS DE RÉUNION ET DES CONVOCATIONS

En tant qu'animateur, n'oublie jamais que tu es avant tout là pour animer tes scouts. C'est cet objectif commun qui doit gouverner l'organisation de ton staff.

Ensemble, vous construirez ainsi une animation harmonieuse dont le monde bénéficiera : staff et scouts !

Or, chaque animateur est un être humain avec ses qualités, ses défauts, ses forces et ses faiblesses. Ces caractéristiques sont différentes pour chaque individu. Lorsqu'elles sont méconnues, gare aux fausses notes et autres tensions ou conflits dans le staff.

Prends le temps de les découvrir et de t'accorder avec les autres membres du staff...

