

Typy osobowe w grupie

Animator jest dla grupy. Animator musi to zrozumieć, że istnieje dla grupy, a ta grupa to konkretni ludzie, których dał mu Bóg i nie może traktować jej jako masy. Musi umieć lub nauczyć się akceptować wszystko, wszystkich. Ze względu na to, że jest to praca z konkretnymi ludźmi, powinien uwzględnić kontekst ich życia, warunki w jakich się znajdują, ich zainteresowania, ewentualne zniewolenia. Mając swoją grupę należy zwrócić uwagę na ważną rzecz, a mianowicie na przerabianie uczestnika według własnych wizji („Powinieneś być taki i taki, robić to tak, a to tak”). Przeciwnie – ma wydobyć go z tłumu, nie zagubić w masie. Nie jest to łatwe, gdyż różnorodność typów ludzkich charakterów jest nieskończona, ale postaramy się przynajmniej trochę przybliżyć pewne postaci, które najczęściej występują grupie.



ROZRABIACZ (pies)

- wszędzie go pełno,
- sto pytań na minutę
- wszędobylski

Co robić?

- pozostać spokojnym
- nie pozwolić się sprowokować
- udaremniać monopolizację dyskusji
- używać metod aktywizujących
- dawać dodatkowe zadania

MĘDRZEC (koń)

- dokładnie wykonuje polecenia i obowiązki
- jest wierny, roztropny, uważny

Co robić?

- pozwolić mu wnieść swój wkład
- jest cenną pomocą dla animatora, z której warto skorzystać – często mobilizuje grupę

WSZECHWIEDZĄCY (małpa)

- ten, który wie wszystko najlepiej
- ma zawsze gotową odpowiedź na wszystko
- monopol na wiele

Co robić?

- najlepiej, gdy grupa "podkopuje" jego często błędne teorie

GADUŁA (żaba)

- wiadomo – gada i gada
- zagłusza wypowiedzi innych
- nie daje dojść do słowa pozostałym uczestnikom

Co robić?

- przerywać mu taktownie,
- ograniczyć czas jego mówienia
- zwrócić uwagę na to, że inni mogą mieć inne zdanie

NIEŚMIAŁY (gazela)

- przyjmuje postawę skrępowaną,
- "nie rzuca się w oczy"
- zostaje w cieniu
- małomówna
- łatwo ją zranić

Co robić?

- umocnić jej zaufanie do samej siebie
- pomóc jej uwierzyć w siebie
- stawiać jej łatwe pytania
- zwracać uwagę na to, co powiedział interesującego
- przydzielać mu zadania, które może wykonać

PRZECIWNİK (jeź)

- negatywnie nastawiony do animatora, grupy lub osoby w grupie
- niechętnie się angażuje
- lubi robić wiele rzeczy po swojemu
- zgłasza swoje sprzeciwy
- trwa przy swoim zdaniu – szczególnie, gdy jest inne niż animatora

Co robić?

- dać mu czas,
- wejść mu na ambicję
- jeżeli to możliwe skorzystać z jego znajomości i doświadczenia

ŚPIOCH (hipopotam)

- nic go nie interesuje,
- ciężko go do czegośkolwiek zmobilizować
- często negatywnie działa na grupę (zniechęca-maruda)

Co robić?

- pytać o jego własne działania – niech poda przykłady, jak on by postąpił w danym momencie
- mobilizacja przez ciekawe metody aktywizujące

WIELKI PAN (żyrafa)

- z góry patrzy na wszystko i wszystkich
- bardzo ostrożny
- obserwator

Co robić?

- nie można go krytykować
- używać metody "tak, ale..."
- UWAGA żeby nie stać się jego wrogiem (a mało trzeba)

CHYTRUS (lis)

- usiłuje przyłapać animatora
- jest czujny, aktywny
- zadaje kłopotliwe pytania

Co robić?

- używać pytań zwrotnych: "jak ty to rozumiesz? co ty o tym myślisz?"
- trzeba uważać i być czujnym
- jeżeli mówimy, że na następnym spotkaniu coś będzie, to musimy być konsekwentni