

LOGISTIQUE

Obectif : Débattre d'un thème, assumer son point de vue, dans une ambiance coopérative

Matériel : Aucun

Durée : Selon la thématique et le nombre de questions, prévoir entre 10 et 30 minutes (environ 7 minutes par question)

Nombre d'animateurs : 1

Nombre de participants : 6 > 100

Aménagement : Une salle suffisamment grande

DÉROULEMENT

L'animateur se place au milieu (en face) du groupe de participants. Il explique les règles du jeu : il pose des questions fermées (pour lesquelles les participants doivent répondre par oui ou non) et invite chacun à exprimer sa position. En face de lui, il trace une ligne imaginaire (au milieu). L'animateur explique ensuite que les participants doivent se placer à gauche de cette ligne s'ils sont « d'accord » ou s'ils répondraient « oui » et à droite s'ils ne sont « pas d'accord » ou s'ils répondraient « non ». Les indécis peuvent se placer au milieu, sur la ligne, tout comme ceux qui ne savent pas. Plus les gens s'éloignent de la ligne de la neutralité, plus leur réponse est accentuée, plus ils s'en approchent, plus leur réponse devient mitigée.

Une fois les participants placés dans l'espace, l'animateur les interroge pour savoir pourquoi se sont-ils positionnés où ils sont. Attention, il est interdit

LE DÉBAT MOUVANT

de réagir ou de rebondir après la prise de parole de quelqu'un. Par contre, au fur et mesure que les participants écoutent les différentes opinions, ils peuvent se déplacer dans l'espace pour montrer que leur réflexion change et donc leur positionnement aussi.

POSITIONNEMENT DE L'ANIMATEUR

L'animateur ne donne pas son avis sur la question, il reste neutre. Il s'assure de garder le cadre et les règles du jeu, et peut alors réagir et intervenir si nécessaire pour empêcher les « rebondissements », les débats, les réactions... C'est lui seul qui distribue la parole et qui autorise les participants à prendre la parole. Il reformule les réponses des participants afin de s'assurer d'une bonne compréhension. L'animateur tente d'interroger les plus timides sans pour autant les mettre en difficulté et doit aussi être attentif aux grands extravertis qui peuvent tenter de prendre la parole trop souvent. Il veille à ce que les participants le regardent quand ils s'expriment afin d'éviter tout débat direct entre les participants. Il est possible également d'introduire les gestes coopératifs.

► POSITIONNEMENT DE L'ANIMATEUR

Pour trouver la question ou l'affirmation, l'animateur doit en amont réfléchir à une phrase qui fait débat. Dans l'idéal elle doit être courte, simple et compréhensible par tous. Ne pas hésiter à l'accentuer avec des « vraiment », « toujours », « jamais » afin favoriser les positionnements (exemple : « Être un homme ou une femme, ça n'est vraiment pas la même chose »), ou des idéaux populaires (exemple : « Si les enfants font des bêtises, c'est de la faute des parents »).

► VARIANTE

Variante 1 : L'animateur peut demander aux participants de se positionner soit à gauche (« d'accord ») soit à droite (« pas d'accord ») et de constituer des groupes de positionnement pour élaborer tous les arguments expliquant le choix de ce positionnement de manière collective. Après 3 minutes d'échanges, l'animateur reprend la main et demande à chaque groupe d'exposer ses arguments, l'un après l'autre. L'objectif des participants est de faire changer l'avis des personnes s'étant positionnées dans l'autre équipe. Si un participant change d'avis, il se doit de changer de groupe pour montrer que les arguments évoqués l'ont convaincu.

LE DÉBAT MOUVANT

Variante 2 : Pour les grands groupes ou les configurations type amphithéâtre, la méthode des petits cartons peut aussi être utilisée. En amont de la rencontre sont déposés trois cartons de couleurs différentes sur chaque chaise (un rouge, un blanc, un vert). Lorsque l'animateur pose son affirmation, les participants qui sont d'accord lèvent leur carton vert, ceux qui ne sont pas d'accord le rouge, et les « indécis » le blanc. Puis l'animateur interroge quelques personnes de chaque « couleur ».

