



D'AC' / PAS D'AC', CAP' / PAS CAP'

Temps de préparation ◆◆◆

Difficulté ◆◆◆◆

Coût financier ◆◆

DESCRIPTION RAPIDE	INTÉRÊT	EN UN CLIN D'ŒIL
<p>On raconte une histoire au cours de laquelle les spectateurs sont invités à donner leur avis : d'accord ou pas d'accord avec les personnages, capable ou pas capable d'agir ?</p>	<p>→ Permettre le positionnement vis-à-vis d'une situation familière ;</p> <p>→ Donner la possibilité d'argumenter sans forcer la prise de parole ;</p> <p>→ Avancer dans son propre positionnement.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> À partir de 10 ans</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Groupe homogène</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Groupe hétérogène</p> <hr/> <p><input checked="" type="checkbox"/> Groupe déjà constitué</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Groupe d'inconnus</p> <hr/> <p> Entre 6 et 15 2 à 3 animateurs</p> <hr/> <p> Entre 15 et 30 min</p>

MOYENS NÉCESSAIRES

MATÉRIEL À PRÉVOIR	NOMBRE ET RÔLE DES ANIMATEURS
<p>4 pancartes symbolisant les 4 espaces de positionnement</p> <p>Des bombes de peinture</p> <p>Du carton blanc (supports publicitaires)</p> <p>Des gros feutres indélébiles</p> <p>Des ciseaux ou cutters</p> <p>Un système d'accroche (grilles d'exposition, corde + pinces à linge, patafix, ...)</p>	<p>Un <u>conteur</u> qui va raconter l'histoire, reformuler, distribuer et réguler la parole ;</p> <p>Un <u>asticoteur</u> qui joue l'avocat du diable et creuse les arguments avancés afin d'enrichir les échanges ;</p> <p>Un <u>pêcheur</u> qui va rester en observation, relever les phrases « choc » des participants et les exposer sur des panneaux.</p> <p>Si l'animation est continue, il est nécessaire de doubler les postes afin de contrer l'épuisement ou le « passage à vide ».</p>

DESCRIPTION DÉTAILLÉE

On crée un espace de jeu banalisé par quatre pancartes : « d'ac' », « pas d'ac' », « cap' », « pas cap' », suffisamment espacées pour que l'ensemble des participants puisse s'y déplacer sans se gêner mais assez resserré pour qu'ils puissent s'entendre. A titre indicatif, pour une dizaine d'enfants un carré de 3m de côté est suffisant.

Le conteur se présente s'il y a lieu. L'asticoteur et le pêcheur restent en retrait.

Le conteur explique le principe du jeu : il prévient les participants qu'ils seront amenés à se positionner, mais que la prise de parole ne revêt pas un caractère obligatoire. Il précise également qu'on a le droit de changer d'avis.

Puis il commence à raconter son histoire. Lorsque le premier choix se pose, il reformule (répétition) celui-ci de manière synthétique (« Le proviseur explique que pour lui, l'égalité c'est de faire payer le même prix pour tout le monde »). Il rend explicite le ou les personnages au(x)quel(s) les panneaux font référence (« vous êtes **d'accord** avec ce qu'a expliqué le proviseur du lycée aux élèves, ou bien vous n'êtes **pas d'accord** »). Tout ceci afin que les participants ne se trompent pas de camp (« je croyais qu'il s'agissait d'être d'accord ou non avec les élèves »).

Ensuite il propose aux joueurs d'expliquer les raisons de leur positionnement. Tous ne souhaiteront pas prendre la parole et il n'est pas nécessaire de la forcer. Chacun doit

prendre ses marques. L'important est que tout le monde se positionne. L'asticoteur entre en jeu lorsque les camps sont très déséquilibrés, voire que les participants sont unanimes. Il rentre alors dans le camp déserté, se présente et explique son positionnement (qui doit être subtilement provocateur : il doit clairement faire comprendre qu'il « joue », afin de ne pas braquer les participants contre lui). Le conteur doit canaliser les réactions des joueurs.

Lorsque les échanges s'affaiblissent, le conteur invite les joueurs à se replacer au milieu de l'espace et reprend le fil de l'histoire.

Il doit adapter autant que possible son scénario aux réponses du groupe lorsque celles-ci sont unanimes, afin que les joueurs continuent de s'y identifier.

Le pêcheur guette les phrases choc ou polémiques, des participants. A la fin de l'animation, il explique sa démarche aux participants concernés et leur demande l'autorisation de transcrire leurs paroles, ainsi que leurs prénoms et âges en guise de signature. Le but de cette exposition consiste à attirer les passants et à les inciter à jouer, ou bien à discuter avec les animateurs du stand. C'est un outil pour la prise de contact.

PRÉCAUTIONS ET RECOMMANDATIONS

LORS DE LA PRÉPARATION

Les bombes de peinture servent à écrire les phrases « choc » sur des supports colorés, bien plus agréables à lire (l'exposition prend alors une dimension artistique qui attire les badauds).

Il faut veiller à élaborer plusieurs scénarios qui « parleront » au public visé, dont les lieux d'intrigue et les représentants de l'autorité (s'ils existent) sont variés. Ils doivent proposer des situations très conflictuelles qui forcent les protagonistes à des choix cornéliens.

Les situations dont l'issue se trouverait être morale (bien / pas bien) sont à éviter. Certains protagonistes peuvent être volontairement démagogiques, mais dans ce cas cette démagogie devient l'objet du conflit.

DURANT L'ANIMATION

Le conteur doit s'imprégner du récit pour se l'approprier et le raconter de manière vivante.

Il ne doit pas chercher à arriver à tout pris au terme de l'histoire si les échanges sont riches.

Attention à rendre du recul par rapport aux arguments des participants : ne pas les juger ou soi-même prendre position.

Avec des enfants, les consignes doivent être distillées lorsqu'elles interviennent et pas en début d'animation.

L'exposition et le rôle du pêcheur peuvent être supprimés sans nuire à la qualité de l'animation elle-même.

HISTORIQUE D'UTILISATION

FDFR 77 - Challenge Thuram 21/05/11

RÉFÉRENT - CONTACTS

Aurélien Boutet & Benoit Delaune

BILAN - NOTES - SUGGESTIONS POUR LA SUITE « SI C'ÉTAIT À REFAIRE »

--