

DÉBAT MOUVANT

Temps de préparation ♦♦

Difficulté ♦♦♦

Coût financier ♦

DESCRIPTION RAPIDE	INTÉRÊT	EN UN CLIN D'ŒIL
<p>On lance une série d'affirmation volontairement très polémiques, en demandant aux participants de « choisir leur camp » (d'accord ou pas d'accord), puis de rallier l'autre camp à sa cause.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🕒 Présenter les participants à travers leurs valeurs ; 🕒 Aborder de manière ludique une question conflictuelle ; 🕒 Introduire les notions d'écoute et de frustration liées à la distribution de la parole ; 🕒 Avancer dans son propre positionnement. 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> À partir de 10 ans <input checked="" type="checkbox"/> Groupe homogène <input checked="" type="checkbox"/> Groupe hétérogène <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Groupe déjà constitué <input checked="" type="checkbox"/> Groupe d'inconnus <hr/> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Entre 6 et 20 personnes <input type="checkbox"/> 1 à 2 animateurs <hr/> <p>🕒 10' à 30'</p>

MOYENS NÉCESSAIRES

MATÉRIEL À PRÉVOIR	NOMBRE ET RÔLE DES ANIMATEURS
<p>Néant</p>	<p>Un <u>animateur</u> qui énonce les affirmations, 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>

DESCRIPTION DÉTAILLÉE

L'animateur se présente s'il y a lieu. L'asticoteur reste en retrait ou est directement intégré au jeu.

L'animateur explique ensuite le principe du jeu : il va énoncer une affirmation et demander aux participants de se prononcer, soit « plutôt d'accord » soit « plutôt pas d'accord ». En fonction de leur choix, ils se rangeront à sa droite ou à sa gauche. Chaque « camp » va ensuite se concerter, et lister les arguments qu'ils peuvent utiliser pour convaincre les joueurs du camp d'en face et les faire désertir. Chaque camp peut désigner s'il le souhaite, un ou plusieurs porte-paroles.

Puis l'animateur distribuera la parole. Autre consigne, il n'est pas permis de répondre directement à ce qui vient d'être dit par l'autre camp (ceci afin d'éviter l'effet « ping-pong »).

L'asticoteur doit intervenir pour rééquilibrer les camps si l'un est abandonné des participants.

Dès qu'un argument fait « mouche », on peut changer de camp. On peut aussi désertir si l'un des joueurs de notre camp énonce un argument qui nous paraît inacceptable ou fallacieux.

Une fois qu'on a fait le tour de la question, l'animateur rassemble le groupe et énonce une autre affirmation.

PRÉCAUTIONS ET RECOMMANDATIONS

LORS DE LA PRÉPARATION

Il faut construire une série de phrases polémiques en lien avec le thème que l'on souhaite aborder. En fonction de leur sensibilité politique ou de leur culture, les participants devraient avoir un avis assez tranché sur cette question. Ne pas hésiter à « tester » la phrase.

L'asticoteur doit avoir préparé une série d'arguments pour/contre sur chaque question.

DURANT L'ANIMATION

La distribution de la parole est une condition à la réussite de l'animation.

Il ne faut pas hésiter à répéter la phrase et systématiquement préciser « si vous êtes **d'accord**, mettez-vous à ma gauche (avec gestuelle d'appui) ; si vous n'êtes **pas d'accord**, mettez-vous à ma droite ».

L'animateur doit également veiller à laisser du temps aux joueurs pour qu'ils se positionnent. L'asticoteur peut orienter les indécis vers le camp le moins peuplé.

L'asticoteur n'intervient que lorsque les participants sont unanimes. Autrement, mieux vaut les laisser échanger entre eux.

Si les tranches d'âge ou les capacités à argumenter « à chaud » sont hétérogènes, bien insister et veiller à l'aspect « collectif » de la construction d'un argumentaire.

HISTORIQUE D'UTILISATION

Formation BAFA
Ecriture du projet fédéral
Formation de bénévoles
Assemblée Générale
Formation Services Civiques

RÉFÉRENT - CONTACT

FDFR 77 01 64 64 28 21
coordination@fdfr77.org

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