

ÇA CHAUFFE !

TOUR D'HORIZON SUR LES ENJEUX DE L'ODD 7

TYPE
DE JEU

débat mouvant

OBJECTIFS
PÉDAGOGIQUES

- introduire la thématique de la transition énergétique
- expérimenter la variété des opinions et s'exprimer de façon argumentée
- stimuler le questionnement et l'échange d'opinions au sein du groupe

NOMBRE
DE PARTICIPANTS

à partir de 10

DURÉE

15' à 30'

MATÉRIEL

les moyens du bord !

fiche d'animation



Le débat mouvementé



UNE ANIMATION POUR EXERCER
LA PRISE DE PAROLE ET L'ESPRIT CRITIQUE



APERÇU

Le débat mouvant, ou jeu de positionnement, est une technique d'animation qui vise à permettre aux participants de prendre physiquement position par rapport à des questions clivantes, en visualisant la variété des opinions tout en déconstruisant les idées reçues et les représentations. Elle consiste à soumettre au groupe une série d'affirmations sur une thématique donnée, en demandant aux participants de se positionner d'un côté ou de l'autre d'une ligne de démarcation imaginaire, selon qu'ils soient d'accord ou pas d'accord avec ce qui est dit, qu'ils répondent par oui ou par non à la question posée, ou encore aux quatre coins de la salle, selon la réponse qu'ils auront choisie, parmi les plusieurs possibles. Un espace au centre est réservé à ceux qui restent indécis. Chacun s'exprime au sujet de sa prise de position, et peut changer de camp à tout moment. On prend ainsi conscience que la dialectique est un moyen d'évolution, qu'il n'y a pas toujours des bonnes ou des mauvaises réponses et que l'indécision en est une, aussi.



RÈGLES DU JEU

- L'animateur énonce les différentes affirmations et arbitre les échanges entre les participants ; il veille à ce qu'ils se déroulent dans le respect de l'autre et en accord au rythme du jeu ; pour chaque question proposée, il indique aux participants où ils devront se positionner : à sa droite ou à sa gauche lorsqu'il s'agit de dire si l'on est d'accord ou pas d'accord, ou de répondre à la question par un oui ou par un non ; aux coins de la salle lorsqu'il s'agit de se positionner par rapport à des questions à réponse multiple. A la fin de chaque phase du débat, il donne aux participants des éléments de réponse, pour préciser, compléter ou enrichir les opinions qui ont été exprimées ; il conclut le jeu en invitant les participants à s'exprimer autour de leur ressenti par rapport à l'activité menée ;
- Chacun des participants prend position selon les indications de l'animateur ; il peut prendre la parole une fois par chaque prise de position ; il peut changer de camp, s'il trouve que les arguments des autres sont convaincants, en ayant alors la possibilité d'expliquer pourquoi.



DÉROULEMENT

Etape 1 - Introduction aux règles du jeu : l'animateur explique brièvement aux participants les règles du jeu et la façon dont il va se dérouler ;

Etape 2 - Délimitation de l'espace : l'animateur invite les participants à se rassembler debout devant lui, et leur indique de quel côté ils devront se positionner selon qu'ils soient : d'accord ou pas d'accord avec l'affirmation qu'ils auront entendue ; d'accord avec l'une des réponses multiples proposées ; inclines à répondre par oui ou par non à la question posée ;

Etape 3 - prise de position, justification, échanges : l'animateur lit une affirmation et donne aux participants 10 seconds pour se positionner selon ses indications. Une fois que tous ont trouvé leur place, il les invite à expliquer les raisons de leur choix, en commençant par le groupe le plus petit et par ceux qui souhaitent s'exprimer ; il donnera ensuite la parole à ceux qui ne se sont pas encore exprimés, et à ceux qui ont éventuellement changé de camp, pour qu'ils puissent expliquer pourquoi ;

Etape 4 - précisions et éléments de réflexions : à la fin de chaque phase de jeu, l'animateur peut apporter au débat d'ultérieurs éléments, aptes à nuancer certaines prises de position, compléter ou préciser les arguments avancés, offrir d'ultérieures informations ou explications, tout en gardant à l'esprit qu'il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses ;

Etape 5 - débriefing : à la fin du débat, l'animateur invite les participants à reprendre leur place et à exprimer leur ressenti par rapport à l'animation.



IDÉES POUR LE DÉBRIEFING

A la fin du débat, et selon les arguments que celui-ci aura permis de mobiliser, l'animateur pourra apporter des éléments de précision ou d'explication, compléter les informations dont le groupe dispose, ou encore nuancer certaines prises de position qui peuvent apparaître trop schématiques ou tranchantes. Il pourra ensuite, selon le temps disponible et le nombre des participants, proposer d'analyser ensemble la manière dont le débat s'est déroulé et les différentes positions qui en sont ressorties : quels ont été les affirmations plus clivantes au sein du groupe, quels arguments ont permis le plus aux personnes de changer de camp, quelles représentations ont été à l'œuvre dans la discussion ...

