

**ET TOI,
T'EN PENSES
QUOI?**

ANIMATION

LE FRASBEE

LE PRINCIPE DU FRASBEE

Le frasbee est une technique d'animation inspirée d'une méthode canadienne. Ce sont des phrases lancées comme des frisbees pour susciter le débat, les phrases vont et viennent entre les participants.

OBJECTIFS DE L'ANIMATION

OBJECTIF GÉNÉRAL

Rendre **les jeunes (14 à 18 ans)** acteurs de leur **santé globale**.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES POUR LES ADOS

- Favoriser une bonne **estime de soi**
- Permettre aux jeunes de développer leur esprit critique, d'alimenter leurs réflexions personnelles et de prendre du recul
- Valoriser les connaissances et développer l'assertivité des jeunes lors des débats
- Valoriser les échanges

COMMENT CRÉER UN FRASBEE?

LES ÉTAPES À RESPECTER POUR CRÉER UN FRASBEE

En équipe choisir un sujet, une thématique en lien avec un besoin exprimé par les jeunes ou identifié par l'école ou les animateurs suite à l'actualité

Rechercher de l'information sur le sujet (théorie)

Déterminer des objectifs

Choisir des phrases qui suscitent le débat

Tester avec un groupe « cobaye »

POINT PAR POINT

EN ÉQUIPE, CHOISIR UN SUJET, UNE THÉMATIQUE

Il est important de veiller à ne pas choisir un sujet « trop vaste ».

Le fait de le préparer en équipe permet d'avoir une vision plus large de la thématique et de confronter plusieurs points de vue.

RECHERCHER DE L'INFORMATION SUR LE SUJET (THÉORIE)

En se documentant, en rencontrant des acteurs de terrain. Si vous vous documentez via internet, soyez vigilant sur la fiabilité de vos informations.

N'hésitez pas à vous associer avec des professionnels du secteur :

- centres de planning familial
- centres de prévention du suicide
- les services de Promotion de la Santé à l'École (PSE)
- les centres Psycho-médico-sociaux (PMS)
- les associations de terrains
- ...

DÉTERMINER LES OBJECTIFS

Au départ de la théorie, identifiez les thématiques sur lesquelles les jeunes ont une capacité de choix, de positionnement, d'action.

Identifiez les notions à mettre en lumière.

Formulez des objectifs : « à la fin de l'animation, je voudrais que les jeunes soient capables de... ». Veillez à garder des objectifs réalistes, pensez aux choses sur lesquels les jeunes « ont une prise » ou aux habitudes de vie (par exemple, prendre un bain au lieu d'une douche. Ou encore, comment se positionne le jeune par rapport à l'interdiction de vendre de l'alcool aux moins de 16 ans).

Adaptez les objectifs en fonction des caractéristiques et des spécificités de votre public (âge, sexe, niveau...).

CRÉER DES PHRASES QUI SUSCITENT LE DÉBAT

Ces phrases seront des affirmations, des expressions qui vont amener le jeune à s'exprimer et à verbaliser. Les phrases doivent susciter le débat, et permettre donc la multiplicité des points de vue. Il ne doit pas y avoir de bonne réponse évidente, ni de jugement. Il faut s'assurer que l'on puisse trouver des arguments qui confirment et qui infirment.

Des petits mots comme « toujours », « parfois », « en partie » ... sont là pour semer le doute, créer l'interrogation et la remise en question du jeune.

Créez suffisamment de phrases pour couvrir la thématique. Chaque phrase aura un lien avec un ou des objectifs. Concrètement, reprenez vos objectifs et listez les mots-clés qui devront ressortir du débat.

TESTER LES PHRASES (AVEC DES JEUNES, AVEC VOS COLLÈGUES,...)

Définissez un groupe « cobaye » et testez les phrases que vous avez créées.

**ET TOI,
T'EN PENSES
QUOI?**

DÉROULEMENT D'UNE ANIMATION

DONNÉES TECHNIQUES

PRÉVOIR UN ANIMATEUR POUR 10 À 25 JEUNES

Au-delà, mieux vaut prévoir 2 animations séparées.

QUI ANIME?

L'animation ayant pour but de créer un débat et de pouvoir entendre ce que les jeunes ont à dire, il faut qu'ils se sentent libres de parler franchement. Les enseignants ou animateurs peuvent induire un climat de confiance propice à la discussion en évitant de juger la parole des jeunes. Cependant, si l'enseignant ou l'encadrant pense être un frein au débat, du fait de sa position ou de sa relation au groupe, il sera préférable de confier l'animation à un collègue qui peut prendre ce rôle de façon plus aisée.

POUR DES JEUNES DE 14 À 18 ANS

Il peut être opportun ou non de mélanger les différentes tranches d'âge mais cela dépend de la situation, du milieu social, des conditions de réalisation,... Les compétences d'animation de l'animateur seront alors d'autant plus importantes.

Certaines thématiques ou phrases fonctionnent mieux, parlent mieux à certaines tranches d'âges. Vous trouverez, si c'est le cas, des avertissements dans les fiches théoriques et pratiques.

Cette animation peut être adaptée pour des personnes de plus de 18 ans. Il faudra alors probablement modifier certaines phrases pour les faire correspondre à leur réalité de langage, de situations de vie, etc. Voir l'onglet « [créer mon propre frasbee](#) ».

UNE ANIMATION DE 2 X 50 MINUTES


C'est la durée préconisée, mais elle peut varier en fonction des thématiques. Elle est adaptable en fonction du nombre de phrases à débattre que vous choisissez, du temps dont vous disposez, du nombre de participants, etc. L'idéal est de sélectionner maximum 8

phrases par animation. Au-delà, le temps vous manquera pour aborder les sujets dans toute leur complexité, ce qui peut amener une frustration chez les jeunes.

Si vous disposez de moins de temps, limitez-vous par exemple à 5 phrases pour 50 minutes d'animation et réduisez les temps en sous-groupes et de remise en commun.

PRÉPARATION DE L'ANIMATION

- Créez votre dossier d'animation sur mesure (voir onglet ci-dessous)
- Choisissez les phrases en fonction de votre public
- Compulsez bien la théorie de manière à être à l'aise
- Vérifiez le temps dont vous disposez
- Imprimez votre dossier et veillez à photocopier les fiches d'animation en fonction du nombre de sous-groupes que vous aurez
- Rédigez des mémos supplémentaires si vous en éprouvez le besoin
- Préparez votre local
- Préparez le matériel pour l'évaluation

 *www.et-toi.be vous permet de créer un dossier d'animation sur mesure avec la théorie dont vous avez besoin et vos fiches d'animation prêtes à l'emploi :*

- créez vous un compte.
- choisissez vos thématiques (de préférence maximum 2 thématiques pour votre animation)
- sélectionnez les phrases à débattre que vous souhaitez utiliser en animation (cliquez sur "ajouter au dossier"). (Nous vous conseillons de sélectionner maximum 8 phrases au total pour votre animation).
- votre dossier est prêt à être imprimé!

DÉROULEMENT

Consultez la fiche "**Comment gérer un débat**" pour des conseils pratiques, des techniques concrètes pour mieux gérer votre animation!

FIXER LE CADRE

Vous réalisez cette animation pour amener les jeunes à réfléchir à leur choix, à en parler entre eux, à prendre du recul par rapport à leurs consommations et comportements. Cette animation peut faire partie d'un cycle si vous le désirez, afin d'aborder les différents thèmes proposés. Elle peut également être insérée dans un projet d'école ou de classe. Dans ce cas, veillez à repositionner l'animation de ce contexte.

EXPLIQUEZ AUX JEUNES QUE CETTE ANIMATION NÉCESSITE QU'ON SOIT AU CLAIR SUR CERTAINES RÈGLES DE FONCTIONNEMENT, POUR QUE CE MOMENT SOIT PROFITABLE À TOUS

- Respecter la confidentialité et l'expression des participants (ce qui se dit ici doit rester au sein du groupe, seules les idées et réflexions peuvent être répercutées de manière "anonyme")
- Respecter les avis des autres sans émettre de jugement
- Être responsable de ce que l'on dit (assumer)
- Participer (si j'ai quelque chose à dire, je le dis)
- S'écouter et faire circuler la parole (laisser la place aux plus timides/introvertis)
- Demander la parole (uniquement si vous l'estimez nécessaire selon les caractéristiques de votre groupe)

Demandez aux élèves d'avaliser ce cadre, ce qui signifie qu'ils s'engagent à le respecter.

INTRODUIRE L'ANIMATION

Expliquez le principe du frasbee et son déroulement.

Lisez les phrases tous ensemble afin de vous assurer que le vocabulaire est bien compris. Faites attention à ne pas induire des orientations.

RÉPARTITION EN SOUS-GROUPES

Répartissez les jeunes en sous-groupes de 4 à 5 personnes maximum, si possible mixtes (sexe, âge, affinités...).

Pour les constituer, vous pouvez utiliser des critères arbitraires pour éviter le sentiment « d'injustice » : ordre alphabétique des prénoms/noms, faire choisir à l'aveugle des papiers numérotés ou colorés, couleur des cheveux, présence d'un accessoire ou un vêtement, compter jusqu'à 4 ou 5 et les numéros identiques se regroupent, jouer à des devinettes (les 1ers à répondre sont dans le même groupe)... Attention, selon la méthode, cela peut prendre plus ou moins de temps...

Distribuez dans chaque groupe les fiches d'animations (chaque groupe doit recevoir toutes les phrases).

TRAVAIL EN SOUS-GROUPES

Chaque petit groupe doit déterminer, sur base d'un consensus, parmi les phrases proposées (pour 8 phrases au total) :

- 2 phrases avec lesquelles il est d'accord
- 2 phrases avec lesquelles il n'est pas d'accord
- 2 phrases avec lesquelles il est + ou - d'accord
- Les 2 phrases restantes peuvent être laissées de côté (pas de consensus obtenu ou pas d'intérêt particulier)

QUELQUES RÈGLES À RESPECTER

Interdiction de voter, le groupe doit débattre et discuter, expliquer ses choix et trouver une position commune qui convienne à tous.

Le groupe doit préparer la mise en commun : mettre par écrit les éléments de réponses

pour pouvoir argumenter, expliquer les discussions et les choix qui y ont abouti. Il ne s'agit pas de formuler de belles phrases mais d'avoir des notes qui reprennent les arguments de chacun.

Chaque avis compte et doit intervenir dans le débat

Fixez le temps de débat en sous-groupes. Pour 50 minutes d'animation, proposez par exemple 15 minutes de débat, ou 30 minutes pour une animation de 2x50 minutes. Soyez disponible pour les sous-groupes.

REMISE EN GRAND GROUPE

Chacun reprend sa place (les sous-groupes peuvent se défaire mais ce n'est pas toujours l'idéal pour garder une bonne dynamique).

Fixez le cadre : vous allez débattre tous ensemble des choix de chaque groupe. Le but n'est pas d'arriver à un consensus mais d'entendre les arguments de chacun pour faire évoluer notre réflexion.

Demandez « comment ça s'est passé dans le sous-groupe ? », « comment vous êtes-vous sentis ? », « a-t-il été difficile d'arriver à un consensus ? ».

Demandez à un 1er groupe une phrase avec laquelle « il est d'accord », re-notez-la éventuellement sur un tableau. Le groupe n'a pas de porte-parole et chaque personne du groupe peut s'exprimer.

Le groupe doit expliquer son choix par des arguments. N'hésitez pas à approfondir les arguments en posant des questions d'éclaircissement : « qu'est-ce qui te fait penser que... ? », « en quoi est-ce plus facile/plus difficile ? », « ça signifie quoi en pratique, concrètement ? ».

Vérifiez également qu'ils n'expriment pas une opinion « politiquement correcte » ou « conditionnée », théorique (« c'est nul de boire juste parce qu'on n'ose pas dire non » --> « et ça ne t'arrive jamais de dire oui sans en avoir envie ? » --> « ben si... »).

RELANCEZ LE DÉBAT

- Y a-t-il d'autres groupes qui ont mis cette phrase dans la même catégorie ? Dans une catégorie différente ? Pourquoi ? Les opinions sont-elles différentes ?

- D'autres personnes du groupe ont-elles eu du mal à se rallier à la décision ? Si oui, pourquoi ? Quels étaient les contre-arguments ?
- Un autre point de vue est-il envisageable ? Quelqu'un pourrait-il être d'un avis contraire et pourquoi ?
- Pourquoi les jeunes ont-ils ce comportement, cet avis ? Peuvent-ils le modifier ? Y a-t-il une influence extérieure ?
- Parfois, une anecdote, un point d'actualité, un témoignage ou des statistiques peuvent aussi relancer le débat.

Concluez la phrase lorsque le débat s'essouffle.

Recommencez le débat avec autant de phrases que vous pouvez.

CONCLUSION

Concluez l'animation en reprenant les différents thèmes abordés et ce que les jeunes en ont retiré sur leurs comportements, les questions qu'ils se posent, les conseils qu'ils en ressortent pour eux (veillez à reprendre un maximum des arguments et notions qu'ils ont abordés).

Ajoutez éventuellement quelques informations si elles ont été explicitement demandées et si le groupe n'a pas pu y répondre.

Remerciez-les pour leur implication et encouragez-les à réfléchir constamment à ces thèmes-là, à leurs choix et comportements.

EVALUATION

Soit grandeur nature en classe : sur une échelle allant de 0 à 100 cm (mètre courant), coller des post-it.

Utiliser des post-it de couleurs différentes en fonction des questions.

Soit sur une feuille individuelle : Tracer une ligne verticale graduée et pour chaque question tracer un trait de couleur différente sur la ligne au niveau où se situe l'évaluation (en bas de la ligne : pas du tout ; en haut de la ligne : tout à fait).

- j'ai pu donner mon avis personnel
- je me suis senti(e) écouté(e)
- j'ai apprécié discuter de ces sujets avec le groupe
- je pense que ce dont on a parlé va encore me faire réfléchir
- j'ai pris conscience que beaucoup de choses peuvent influencer mes choix alimentaires



EVALUATION

A la suite de l'animation, quelques questions à vous poser pour améliorer et enrichir vos prochaines animations :

Quelle a été la participation des jeunes ?

Comment ai-je géré les échanges ?

Quelle était ma maîtrise du contenu théorique ?

Ai-je réussi à faire émerger l'information du groupe ?

Ai-je respecté la consigne de position de non jugement ?

Ai-je organisé les choses correctement ?

Ai-je respecté chaque étape ?

Le temps, local, horaire, durée... étaient-ils adéquats ?

**ET TOI,
T'EN PENSES
QUOI?**

COMMENT GÉRER UN DÉBAT?

ANIMER UN DÉBAT

QU'EST-CE QU'UN DÉBAT?

DÉFINITION

Un débat est une discussion, des échanges sur un thème donné entre des personnes d'opinions différentes.

L'OBJECTIF DU DÉBAT

Est donc de permettre à plusieurs personnes d'échanger des points de vue et non d'obtenir un consensus.

LE CADRE D'UN DÉBAT

- Respecter la confidentialité et l'expression des participants (ce qui se dit ici doit rester au sein du groupe, seules les idées et réflexions peuvent être répercutées de manière "anonyme")
- Respecter les avis des autres sans émettre de jugement
- Être responsable de ce que l'on dit (assumer)
- Participer (si j'ai quelque chose à dire, je le dis)
- S'écouter
- Demander la parole (uniquement si vous l'estimez nécessaire selon les caractéristiques de votre groupe)

LE RÔLE DE L'ANIMATEUR DE DÉBAT

Il sera :

- de faire circuler la parole
- de permettre à chacun de s'exprimer
- de donner et faire respecter le cadre
- d'être le garant de l'attitude de respect et de non-jugement

Sa position n'est donc pas celle d'un « professeur » ou d'un « juge » mais bien d'un animateur. Il n'apporte pas d'information, il les fait ressortir par le groupe.

Gérer un débat, cela ne s'improvise pas. Cela demande une série de connaissances et de compétences.

GÉRER UN PARTICIPANT INDISCIPLINÉ

Malgré toute votre préparation, il se peut qu'un (ou plusieurs) participant ne respecte pas les règles du jeu, qu'il prenne sans cesse la parole ou encore qu'il campe sur ses positions, court-circuitant le débat. Bien que chaque situation soit différente, voici quelques pistes permettant de débloquent la situation:

- Pour recadrer un participant, renvoyez-le au cadre, rappelez-lui les règles;
- Quand vous fixez le cadre, donnez un ordre de sanctions s'il y a une transgression;
- Ne pas hésiter à afficher clairement (tableau ou autre support) le cadre et les règles à respecter;
- Rappelez que personne n'est obligé de se positionner s'il ne le souhaite pas, mais que chacun doit respecter ceux qui parlent;
- Si vous constatez qu'un individu ressent de fortes émotions, s'arrêter sur lui pour reconnaître cet état de fait;
- Utilisez le non-verbal pour lui donner moins de place;
- Faites changer de place l'individu indiscipliné;
- Renvoyez les questions ou prises de position au groupe afin d'avoir différents avis;
- Répartissez plus explicitement la parole afin de rendre une place plus importante au reste du groupe;
- Demandez des éclaircissements, pousser l'individu à argumenter s'il campe sur un avis sans vouloir débattre;
- Renvoyez-le à ses responsabilités ou à son quotidien, à ses propres pratiques;
- Si un individu est distrait ou turbulent, donnez-lui davantage la parole afin de l'inclure dans la discussion;
- Distribuez de quoi écrire afin que les participants notent leurs questions quand elles leur viennent en tête, afin de les poser au moment opportun plutôt que de les imposer

à tout moment;

- Prenez l'individu en aparté si nécessaire, afin de lui rappeler les règles, ou voir ce qui ne va pas, suivant le cas;
- Respectez vos propres limites en tant qu'animateur: vous pouvez exclure un participant qui dépasse les bornes.

« Et toi, t'en penses quoi ? » s'accompagne d'une formation gratuite "découverte de l'outil et initiation aux différentes techniques de débats".

LA CONNAISSANCE

Pour gérer un débat, il faut savoir de quoi l'on parle. Bien connaître son sujet permettra de mieux cadrer le débat mais aussi de l'orienter, de relancer des sujets, de provoquer des réactions et, bien sûr, de répondre à des interrogations.

Il est donc plus que nécessaire de bien se préparer en se documentant suffisamment. Tout ce qui peut aider à se repérer et se guider au cours du débat sera utile : rédiger un résumé, des listes de mots-clés, des mémos,... A chacun de trouver le support qui lui convient.

Afin de vous aider dans l'animation « **Et toi, t'en penses quoi ?** », toute thématique se constitue d'une partie théorique, d'une série de mots-clés, d'une brève explication non exhaustive des phrases à débattre que vous avez sélectionnés. Lorsque vous sélectionnez vos phrases pour le débat (« ajouter au dossier »), toutes ces parties s'insèrent automatiquement dans votre dossier d'animation !

LE SAVOIR-FAIRE

AVANT LE DÉBAT

FIXEZ LES OBJECTIFS

Reportez-vous à la théorie de votre sujet et essayez de vous approprier les objectifs. Ils représentent le « résultat » que vous souhaitez obtenir à l'issue de l'animation. Lors d'un débat, les objectifs sont essentiellement qualitatifs (amélioration de l'esprit critique, prise de recul par rapport à certains comportements,...).

PRÉPAREZ VOS SUPPORTS ET PENSEZ À VOUS MUNIR DE TOUT LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE À L'ANIMATION

Via www.et-toi.be, vous pouvez imprimer un dossier comprenant:

- La théorie de la thématique que vous souhaitez traiter (maximum 2 thématiques par dossier)
- Une explication des phrases que vous avez sélectionnées
- Vos fiches d'animation prêtes à l'emploi

 *N'oubliez pas de faire autant de copies de vos fiches d'animation que de sous-groupes!*

Munissez-vous également de vos mémos et résumés, et d'un support pour noter éventuellement les notions importantes, les idées qui ressortent (un tableau, un panneau mobile,...), bics, marqueurs, feuilles de papier,... Prévoyez aussi un support pour afficher les règles de fonctionnement (le cadre de travail).

PRÉPAREZ LA SALLE

Pendant le débat, vous aurez besoin de place. Essayez de dégager l'espace un maximum et de ne garder que le mobilier nécessaire (repoussez les tables vers les murs, par exemple). Pour « Et toi... », l'animation nécessite de pouvoir mettre le groupe en disposition de débat en grand groupe (si possible en cercle) et en petits groupes (groupes de 5 personnes

autour d'une petite table). Changer la disposition habituelle de la classe permet également de « casser » l'image psychologique de la salle de classe et de se mettre ainsi dans un autre environnement.

PENDANT LE DÉBAT: LES ÉTAPES ET CONSEILS IMPORTANTS

LES ÉTAPES D'UN DÉBAT

Accueillir le groupe, installer un climat convivial.

Introduire l'animation en annonçant le sujet, les objectifs poursuivis, la forme de l'animation et son déroulement.

Présenter les règles de fonctionnement (aussi appelé cadre, décrit ci-après). Celles-ci doivent être visibles tout au long de l'animation (affichées, projetées,...). Le groupe doit marquer son accord. On peut laisser l'occasion au groupe de compléter les règles ou de les préciser (optionnel).

Donner les consignes de « travail » et s'assurer qu'elles sont comprises.

Lancer le débat

Prendre note des idées importantes, des questions, afin de les réutiliser le moment opportun (au moment de faire la synthèse des discussions notamment)

Faire la synthèse du cheminement du groupe en reprenant les différents points abordés, les énoncer sans rentrer dans les détails. Cela permet de fixer l'information.

Conclure en résumant quelques points forts, sans chercher un consensus.

Ne pas redonner la parole après la conclusion.

Faire l'évaluation du débat en fin de séance.

Remercier les participants pour leur collaboration en valorisant leur efficacité.

LES RÈGLES DE FONCTIONNEMENT

Expliquer au groupe le cadre du débat.

L'animateur doit en être le gardien. Chaque débordement, digression peut être recadrée en faisant simplement références aux règles qui ont été fixées et qu'ils ont acceptées.

Un comportement excessif doit être recadré. A chaque animateur de trouver le moyen le plus approprié. Une exclusion n'est probablement pas une solution à privilégier, même après des remarques répétées. D'autres moyens peuvent être envisagés : confier un rôle particulier au fauteur de trouble (prendre note au tableau des idées émises,...), le faire argumenter les interventions,... Une autre alternative peut être de positionner le groupe

comme juge : le groupe accepte-t-il le comportement du jeune, quelle est sa décision ?

LA GESTION DU TEMPS

Réussir un débat, c'est aussi tout simplement pouvoir le finir dans les temps ! Il sera donc plus que nécessaire de garder en permanence un œil sur votre timing.

- Ayez toujours à vue une horloge ou une montre
- Vous pouvez minuter précisément les différentes étapes de l'animation en la préparant
- Vous pouvez charger un jeune d'être le « maître du temps »
- Respectez les délais que vous vous êtes fixés
- Prévenez toujours les jeunes de l'évolution du temps ou des délais (« il reste encore 5 minutes puis on repasse en grand groupe », « encore deux questions puis nous passons à la conclusion », etc.)

RESTER CENTRÉ SUR LE SUJET ET SUR LES OBJECTIFS

Lors d'un débat, il est souvent facile de dévier du sujet. L'animateur devra être particulièrement attentif afin de ne pas laisser le groupe partir dans des digressions sans fin.

Lorsqu'une digression de ce type survient, recadrez simplement le débat en rappelant le sujet abordé ainsi que les objectifs. Le groupe n'est pas là pour discuter d'autre chose, sauf si cela intervient dans une argumentation et que ça mène à une réflexion en lien avec le sujet.

Si le sujet de la digression vous semble être important, vous pouvez toujours en prendre bonne note, et leur proposer de l'aborder ultérieurement.

ANIMER N'EST PAS DONNER COURS

Le rôle de l'animateur de débat n'est pas de répondre aux questions. Il est de répercuter les questions au groupe, de les faire circuler, de faire rechercher des éléments de réponse au sein de ce groupe. Si une interrogation ne trouve vraiment pas de réponse et que celle-ci est nécessaire, l'animateur peut l'apporter lors de la synthèse du débat.

Essayez donc de toujours vous positionner comme un « simple » relais !

Pour l'animation « Et toi t'en penses quoi ? », les explications des phrases qui sont fournies dans votre dossier vous permettent d'identifier les sujets et notions que vous devez essayer

de faire ressortir et, le cas échéant, de donner des éléments d'information lors de la synthèse. Ces explications ne doivent pas être utilisées telles quelles mais pondérées selon la situation, le débat en cours, le public.

RESPECTER LES LIMITES

La connaissance a des limites. En tant qu'animateur, mieux vaut reconnaître son ignorance et proposer aux jeunes de chercher ultérieurement, que de tenter de répondre à une question épineuse. Un adulte qui reconnaît ses limites est d'autant plus respectable.

Du point de vue des techniques de communication et d'animation, **l'animateur doit également connaître ses limites** : jusqu'à quel point pouvez-vous supporter/gérer un comportement agressif ? Arrivez-vous à tenir un groupe particulièrement dissipé ? En avoir conscience à l'avance permet de se préparer et de chercher les outils nécessaires afin de se mettre dans les meilleures conditions (techniques de gestion de conflit, de communication, revenir au cadre, aux objectifs, etc.). Le cadre défini au départ avec le groupe sera notamment un élément déterminant pour aider l'animateur.

LE SAVOIR-ÊTRE

Animer un débat, au-delà des aspects techniques, demande des compétences en matière de communication et d'attitude. De manière générale, ces compétences font partie de ce qu'on appelle « **l'écoute active** », c'est-à-dire tout ce que l'on peut faire pour permettre à l'interlocuteur de s'exprimer le mieux possible.

ECOUTER

Le formateur écoute en permanence. Même lorsqu'il parle, il écoute car il est attentif à l'impact de son message sur le groupe ou sur son interlocuteur. Lorsqu'il anime, il ne fait rien d'autre (pas de GSM allumé, par exemple).

REFORMULER

Écouter, c'est aussi montrer à l'autre que l'on comprend ce qu'il dit. La reformulation est une technique indispensable dans la gestion d'un débat. Elle permet de vérifier la compréhension d'une intervention mais aussi de l'approfondir ou au contraire de la résumer.

Une reformulation commence toujours par

- « **Si j'ai bien compris...** »,
- « **donc ce que tu veux dire, c'est...** »,
- « **en d'autres termes...** »,
- « **cela voudrait dire que...** »
- ...

Elle doit se terminer par une question, afin d'en vérifier l'exactitude

- « **... c'est bien cela ?** »,
- « **...j'ai bien compris ?** »
- ...

QUESTIONS OUVERTES ET FERMÉES

Poser des questions, c'est l'essentiel du travail de l'animateur. Mais certaines sont plus efficaces que d'autres :

- Les questions fermées entraînent une réponse unique, chiffrée ou qualitative (ex : « à quelle date... ? », « êtes-vous d'accord... ? »). Elles restent très limitées et n'ouvrent pas le débat mais peuvent être utiles, notamment pour une vérification.
- Les questions ouvertes amènent au dialogue. Elles commencent toujours par un mot interrogatif : **Comment, pourquoi, qu'est-ce que/qui...**

En tant qu'animateur, vous devrez poser un maximum de questions ouvertes et éviter de vous laisser « piéger » dans des questions fermées.

RELANCER LE DÉBAT

- **Pour relancer la réflexion** sur des arguments, vous pouvez prendre le contrepied de leur affirmation et la tourner à la négative. Exemple : le jeune vous dit « on s'amuse mieux en soirée quand on a bu » et vous reformulez « donc si vous ne buvez pas, vous ne vous amusez pas ? » ou « ça voudrait dire qu'on ne s'amuse pas si on ne boit pas ? ».
- **S'il n'y a pas d'avis contraires** dans le groupe, vous pouvez demander s'ils connaissent d'autres jeunes qui ont un avis différent. Exemple : « vous connaissez d'autres personnes qui sautent les repas pour maigrir ? Pourquoi font-ils cela ? ».
- **En cas d'information erronée** (exemple : le cola light contient quand même du sucre), essayez de renvoyer la question au groupe avant de rectifier si l'information correcte n'est pas donnée.
- **Donnez des pistes supplémentaires**, des situations fictives pour alimenter les réflexions « et si je ne bois pas, que se passe-t-il ? ».
- **Abordez les thèmes liés à votre thématique (ceux sous-entendus par chaque phrase dans l'animation « et toi... »)** en posant des questions ouvertes s'ils ne sont pas abordés par eux-mêmes. Exemple : « donc mettre les informations nutritionnelles sur les emballages de fast-food, c'est bien car ça informe les gens. Et vous les regardez / vous les comprenez / ça vous interpelle ? »

UTILISER LE NON-VERBAL

En communication, on a coutume de dire que le non-verbal (soit l'ensemble de vos attitudes, gestes, regards,...) intervient pour 60% de la compréhension du message ! C'est donc une compétence très importante à travailler.

La position : **assis, debout, semi-assis...** Votre choix sera déterminant et sera fonction de l'agencement de la salle, du groupe et de votre confiance en vous. Etre debout permet d'avoir une position dominante et de mieux « tenir » un groupe qui serait particulièrement dissipé. Assis, vous vous mettez à leur hauteur et vous inspirerez plus de confiance, de confidences. L'idéal, c'est de pouvoir bouger, vous déplacer. Cela vous permettra de dynamiser les échanges et de relancer le débat. Votre proximité par rapport au groupe est aussi un facteur : plus vous serez proche de lui, plus la cohésion sera grande (et donc plus l'atmosphère sera détendue).

La voix : **posez votre voix** (ton calme mais suffisamment fort que pour être entendu clairement par tous) et faites attention au rythme (trop rapide, il donne une impression de malaise, de tension ; trop lent, il perd l'attention). Veillez à l'articulation de vos mots.

Les gestes : n'hésitez pas à **utiliser vos bras et vos mains** ! Pour donner la parole, pour ponctuer une affirmation, pour donner une dimension humoristique... Cela renforcera votre message et la dynamique de groupe.

Le **regard** : c'est peut-être la composante la plus importante. Il permet de donner la parole, de montrer l'attention, d'inciter l'autre à parler et à développer. Essayez de garder chaque personne dans votre champ visuel (attention aux « angles morts ») de manière à inclure tout le monde dans le débat et de ne pas rater un signe qui annonce un souhait de parole. Balayez le groupe du regard régulièrement, afin de garder chaque participant attentif et inclus dans le débat.

DÉCODER LE NON-VERBAL

Observer les participants et leur non-verbal (donc tout ce qui est développé ci-dessus) permet à l'animateur de mieux gérer son débat. Percevoir l'inattention, la lassitude, les émotions, les réactions, les états d'esprit, c'est pouvoir réagir efficacement de manière à relancer le débat et le cadrer.

AUTRES PUBLICS ET AUTRES THÈMES

L'outil "Et toi, t'en penses quoi? Débat entre ados" est, comme son nom l'indique, conçu sur mesure pour les adolescents. Pour autant, la technique du **frasbee** utilisée comme outil de mise en débat fonctionne avec TOUS LES GROUPEs en âge de débattre et de comprendre les règles de l'animation : les adultes, les seniors, les publics défavorisés ...

Vous pouvez dès lors mettre sur pied n'importe quel débat en utilisant la structure de l'outil "Et toi, t'en penses quoi". Il vous faudra l'adapter à vos objectifs, à votre public et surtout à ses compétences. Cet outil est, par exemple, adaptable pour des élèves de **l'enseignement spécialisé**.

UNE ANIMATION SUR MESURE

Comme vous avez pu le découvrir, vous pouvez créer vous-même vos phrases de débat, ce qui ouvre le champ à toutes les thématiques possibles. Nos équipes ont d'ailleurs régulièrement l'occasion de travailler sur des projets locaux et spécifiques, à la rencontre de publics particuliers (animation sur l'hygiène, atelier emploi pour les jeunes adultes, frasbee cannabis, atelier santé dentaire et estime de soi avec des adultes...).

Envie de vous lancer dans l'expérience, mais vous avez besoin d'un accompagnement ? Nos équipes peuvent vous apporter leur expertise. Contactez l'un de nos permanents Infor Santé (lien http://www.mc.be/la-mc/conseil-aide/infor-sante/permanence_infor_sante.jsp) et/ou suivez l'une de nos **formations**.

ENSEIGNEMENT SPÉCIALISÉ

Le public de l'enseignement spécialisé nécessite une approche appropriée. Ci-dessous, des recommandations pour chaque étape de l'animation guideront les professionnels de l'enseignement spécialisé pour adapter leur animation aux besoins de leurs groupes.

Animations testées et adaptées avec les enseignants, PSE, PMS et éducateurs à l'école des Forges à Ciney, à l'internat de l'école Reumonjoie de Malonne, à L'IND spécialisé de Philippeville et sur base d'une large contribution des travailleurs de l'asbl Andage.

PRÉPARATIFS

OBJECTIFS

- Donner la parole aux jeunes
- Développer l'affirmation de soi et l'estime de soi
- Parler en "je"
- Parler de qui les concerne : la vie quotidienne, les soucis rencontrés

THÉMATIQUES

- Choisir des sujets liés au quotidien des jeunes
- Choisir une thématique par rapport à une situation qui a posé problème
- Imaginer une boîte à idées pour le choix des sujets
- Choisir un sujet par rapport aux événements de l'actualité
- Choisir un sujet amené par les bénéficiaires, les familles, les professionnels

MOTS-CLÉS

- Travailler avec des pictogrammes, des vidéos ou des photos

PHRASES DE DÉBAT

- Donner les phrases aux bénéficiaires avant le débat pour qu'ils s'imprègnent de la thématique
- Les premières fois, choisir des phrases plus légères, n'impliquant pas les jeunes de façon trop intime ou personnelle
- Se limiter à 3 phrases de débat plutôt que 8
- Remplacer les phrases par des photos, des pictogrammes
- Remplacer les « d'accord », « pas d'accord » et « +- d'accord » par des smileys

THÉORIE

- Laisser les bénéficiaires rechercher quelques éléments théoriques de la thématique sur Internet
- Se concentrer sur les grandes lignes de la théorie

MATÉRIEL

- Utiliser un bâton de parole (ou un objet quelconque) pour faire circuler les échanges
- Habiller la salle pour que les bénéficiaires associent cette décoration à l'animation de débat

AGENCEMENT

- Changer de local et privilégier un milieu éducatif externe (par ex. salle de psychomotricité)
- Choisir un espace où il est possible de scinder en petits groupes puis remettre en grand groupe
- Préparer les divers lieux à l'avance afin d'éviter les temps de flottement
- Les bénéficiaires sont disposés en cercle

DURÉE

- Utiliser un « timer »
- Rappeler régulièrement le timing

AUTRES

- Installer une fréquence régulière des débats (par ex. une fois par mois ou tous les mercredis)
- Co-animer le débat en utilisant un signe distinctif pour les animateurs

AVANT LE DÉBAT

CADRE

- Ne pas lancer ce projet en début d'année car il est important que le groupe se connaisse un minimum afin que la parole « se libère »
- Poser le **cadre** avec les bénéficiaires, même lors d'une rencontre préalable et leur faire signer éventuellement une charte
- Remplacer les différents points du cadre par des pictogrammes pour l'adapter aux non-lecteurs

INTRODUCTION DU THÈME

- Ecrire ou représenter visuellement le thème pour qu'il soit visible durant le débat
- Partir de la vie quotidienne (thème général duquel découlent des thèmes particuliers) pour exposer le thème
- Mixer deux thématiques, une plus légère, l'autre plus « impliquante » pour les fois suivantes
- Imaginer une mise en scène avec les animateurs déguisés

PENDANT LE DÉBAT

TRAVAIL EN SOUS-GROUPE

- Après le passage en revue des consignes et avant la mise en sous-groupes, présenter les phrases et vérifier qu'elles soient bien comprises
- Préciser certaines phrases si nécessaire. Ce travail peut être effectué par l'animateur du sous-groupe
- Préparer les sous-groupes à l'avance, et les équilibrer au mieux : répartir les meneurs dans les divers sous-groupes, et dans la mesure du possible veiller à la mixité
- Dans les sous-groupes, prévoir un adulte qui jouera le rôle de « rapporteur » et de « distributeur » de la parole, voire d'« interprète » pour que les idées du jeune soient émises dans le débat s'il éprouve des difficultés de parole
- Utiliser des pictogrammes pour que les bénéficiaires puissent donner leur avis s'ils éprouvent des difficultés à communiquer verbalement

GRAND GROUPE

- Veiller encore à ce que les jeunes s'expriment (pas uniquement le rapporteur)
- Au lieu d'être en grand groupe, privilégier un petit groupe directement (3 à 6 personnes maximum)

DÉBAT

- Présenter les phrases les unes après les autres, on débat une phrase à la fois (lors des premières animations du moins)
- Utiliser à nouveau un bâton de parole pour dynamiser les échanges et respecter la parole de chacun
- Structurer au mieux les échanges en grand groupe, par exemple en utilisant un tableau et des codes couleurs : Vert d'accord, orange +/- d'accord, rouge pas d'accord

	Gr 1	Gr 2	Gr3
Le light c'est pour les filles	rouge	orange	vert
L'alcool les hommes savent pourquoi	vert	vert	rouge
Le light c'est pour maigrir	orange	rouge	vert

Avec l'aide du tableau où les phrases sont préparées à l'avance et où alternent les thématiques mélangées (le cas échéant), demander l'avis de chaque sous-groupe. Placer les « couleurs » dans les cases puis revenir vers les groupes en demandant pourquoi vert, rouge, ou orange. Laisser s'exprimer les jeunes et passer à la seconde phrase ainsi de suite.

Le gestionnaire des échanges veillera à reformuler les avis des différents sous-groupes.

CONCLUSION

- Reformuler les grandes idées
- Proposer la décision

EVALUATION

- Evaluer avec des dessins ou smileys
- Demander aux jeunes leur intérêt concernant la conclusion
- Utiliser des codes couleurs (vert-orange-rouge) pour qu'ils puissent se positionner quant à des éléments : « tu as pu prendre la parole » ; « tu as l'impression d'avoir été écouté » ; « tu es satisfait de la conclusion »

APRÈS LE DÉBAT

AUTO-ÉVALUATION

- S'auto-évaluer en équipe
- Utiliser les critères définis par l'institution
- Tenir compte des retours des bénéficiaires lors de l'auto-évaluation en équipe

