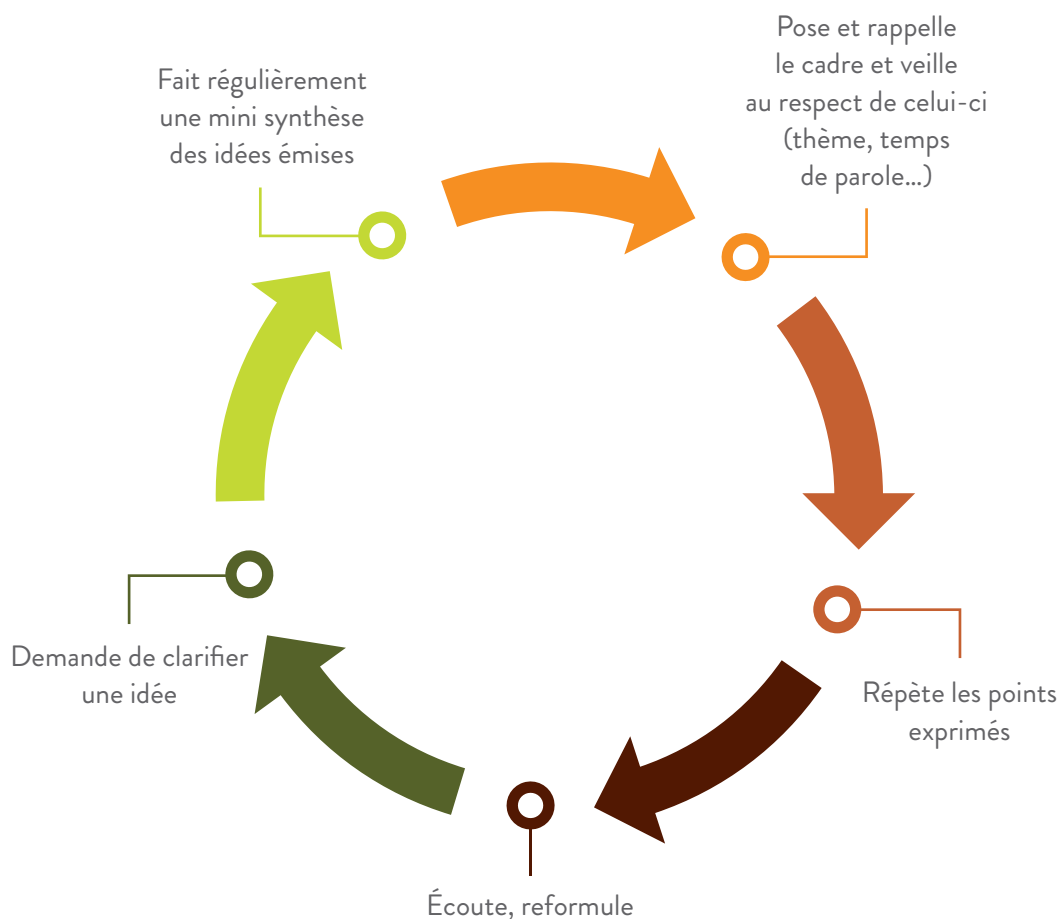


L'ANIMATEUR DU DÉBAT

« ET TOI, T'EN PENSES QUOI ? »

Lors de l'animation « Et toi, t'en penses quoi? », l'animateur va pouvoir utiliser **diverses méthodes** : reformulation, clarification, précision, synthèse... C'est en faisant répéter, préciser le sens d'une intervention, en clarifiant le contenu d'une pensée émise par un jeune que l'animateur permet au groupe de **s'approprier** les idées partagées. La pensée collective s'en trouve également facilitée.



1. RÔLE ET POSTURE DE L'ANIMATEUR

1.1 LE RÔLE DE L'ANIMATEUR

Le **rôle** de l'animateur est **déterminant** dans une animation « Et toi, t'en penses quoi ? ». Il s'agit :

- de faire circuler la parole
- de permettre à chacun de s'exprimer
- de donner et faire respecter le cadre et les consignes
- d'être garant d'une attitude respectueuse et non-jugeante

Sa position n'est donc pas celle d'un « professeur » ou d'un « juge » mais bien d'un animateur/facilitateur de débat. Il n'apporte pas d'information, il fait en sorte que les informations **émergent** des discussions entre les participants.

1.2 LA POSTURE DE L'ANIMATEUR

En tant qu'animateur, il est important d'adopter une **posture ouverte et neutre** qui favorise l'échange. En aucun cas il ne faut imposer un savoir ou juger ce qui est dit. La parole est donnée aux jeunes afin qu'ils échangent et fassent évoluer leurs points de vue. Le rôle d'animateur est de faciliter ces échanges, de favoriser l'émergence des points de vue, de faire en sorte que la réflexion, le débat évolue dans le respect et surtout sans l'influencer. S'il n'adopte pas ce positionnement, l'animateur **casse la dynamique** du débat.

➤ Deux notions clés : le non-jugement, les représentations

Les notions de non-jugement et les représentations sont étroitement liées. Juger est un mécanisme naturel, et nos jugements découlent de nos représentations. Cependant, il est nécessaire de ne pas le laisser transparaître lors de l'animation afin d'adopter une attitude respectueuse et ouverte. Pour pouvoir animer efficacement un débat, il est essentiel que l'animateur soit en mesure d'adopter la position la plus neutre possible afin de favoriser un **espace sécurisant et respectueux** où les jeunes pourront s'exprimer librement, sans craintes d'être jugés. L'animateur devra donc se détacher de ses propres représentations.

Quelles sont ces **représentations** ? Il s'agit en quelque sorte la production de nos pensées, le résultat de la construction mentale que nous nous faisons tous du monde. Héritage de l'éducation, de la culture, de l'environnement dans lequel chacun évolue, des interactions

de toutes sortes, etc. Les représentations évoluent tout au long de notre vie. Ni vraies, ni fausses, chacun est porteur de représentations personnelles qui sont profondément reliées à ses valeurs.

Pendant le débat, vouloir intervenir en donnant son avis est un réflexe naturel pour tous, y compris pour l'animateur, et pourtant ce serait **contre-productif**. En adoptant une posture neutre de non-jugement et de respect, l'animateur encourage d'une part une attitude semblable entre les jeunes lors de leurs échanges. Ce faisant, il encourage d'autre part le processus de réflexion, qui se poursuivra naturellement entre les jeunes. Le jugement n'est pas négatif en soi, mais il est important pendant un débat d'y prêter attention et d'apporter la même considération aux opinions différentes, tant de la part de l'animateur que de la part des adolescents entre eux.

À retenir: *ce qui compte est que chacun puisse s'exprimer et donner son avis **sans tabou et sans crainte d'être jugé**. Se questionner sur ses pensées, ses représentations concernant le thème du débat avant de le proposer aux jeunes est une démarche intéressante en ce sens car une bonne préparation facilitera une posture neutre.*

2. LES QUALITÉS DE L'ANIMATEUR

2.1 LA CONNAISSANCE (LES SAVOIRS)

Le point de départ d'une animation « Et toi, t'en penses quoi ? » est **la préparation du sujet**. Il est important de bien connaître la ou les thématique(s) abordée(s) et la technique de mise en débat (la technique du frasbee – dossier téléchargeable sur www.et-toi.be).

En effet, connaître le sujet à débattre va permettre de guider les discussions, de relancer le sujet, de susciter des interrogations, des réactions ou encore de recadrer si le groupe dévie du thème. Et si c'est vraiment nécessaire, connaître suffisamment le thème permettra de répondre à des interrogations de la part des jeunes.

Il est encore une fois important de bien rappeler que dans le débat, il ne s'agit pas d'une information descendante mais bien d'un échange entre participants. L'animateur n'est là que pour guider le groupe, il n'est pas là pour donner un cours ni corriger les informations.

Pour approfondir ses connaissances théoriques, le site www.et-toi.be propose plus de 20 thématiques liées à la santé, expliquées et décortiquées : les relations affectives, l'activité

physique, les émotions, les réseaux sociaux, les fast-food, etc. Lire ces fiches permet d'approprier les thématiques et de se sentir **plus à l'aise** lors du débat.

Rédiger éventuellement un résumé, construire des listes de mots-clés, des mémos permettent également de préparer au mieux l'animation. Il est bien entendu possible de compléter les fiches théoriques avec ses propres connaissances ou de faire de plus amples recherches sur le sujet.

Il est également important pour l'animateur de **se sentir légitime et à l'aise** de parler du sujet. Si ce n'est pas le cas, l'idéal est de s'adresser à des structures spécialisées qui pourront probablement aider, telles que les centres de planning familial, les centres de santé mentale ou d'autres associations œuvrant dans des disciplines spécifiques.

2.2 LES SAVOIR-FAIRE

➤ Ce qu'il sera essentiel de savoir-faire :

- **Les règles de fonctionnement** : expliquer au groupe le cadre du débat. L'animateur doit en être le gardien. Chaque débordement peut être recadré en faisant simplement référence aux règles qui ont été fixées et que les participants ont acceptées.
- **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 le timing.
- **Rester centré sur le sujet et sur les objectifs** : lors d'un débat, il est facile de dévier du sujet. L'animateur devra être particulièrement attentif à ne pas laisser le groupe partir dans des digressions sans fin. Si cela se produit, il convient simplement de recadrer 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 qui mène à une réflexion en lien direct avec le sujet.

Néanmoins, si le sujet de la digression semble être important, il est bien entendu possible d'en prendre bonne note et de 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 doit par contre répercuter les questions au groupe, les faire circuler, 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 ou plus tard, si la question requiert une recherche plus approfondie.

- Pour l'animation « Et toi, t'en penses quoi ? », **les explications des phrases** qui sont fournies dans les fiches thématiques permettent d'identifier les sujets et notions qui sont intéressants à faire ressortir lors du débat. Ces explications ne doivent pas être utilisées telles quelles mais pondérées selon la situation, le débat en cours, le public. Il ne faut pas les distribuer aux participants.
- **Respecter ses propres limites** : en tant qu'animateur, il vaut mieux reconnaître son ignorance et proposer aux jeunes de chercher ultérieurement que de tenter de répondre sans certitude à une question épineuse. Un adulte qui reconnaît ses limites est d'autant plus respectable. Rappelons que l'animateur n'est pas un expert du thème débattu mais un facilitateur de parole.

Du point de vue des techniques de communication et d'animation, l'animateur doit également connaître ses limites : jusqu'à quel point peut-il supporter/gérer un comportement agressif ? Sait-il comment 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 communication, revenir au cadre, aux objectifs, etc.). Le cadre défini au départ avec le groupe sera notamment un élément déterminant pour aider l'animateur.

➤ Préparer la salle

L'animation « Et toi, t'en penses quoi ? » nécessite de l'espace. Il est recommandé de ne garder que le mobilier nécessaire : l'animation nécessite de pouvoir mettre le groupe en disposition de débat aussi bien en grand groupe (si possible en cercle) qu'en sous-groupes (groupes de quelques ados éventuellement autour d'une petite table).

Si l'animation se déroule dans une classe, changer la disposition habituelle de la classe et repousser les bancs vers les murs permet également de « casser » l'image psychologique de la salle de cours. Le groupe se place alors dans un autre environnement, donc dans un autre état d'esprit.

Il est utile de prévoir un support (tableau, panneau mobile) pour noter éventuellement les notions importantes, les idées qui émergent du débat et les règles de fonctionnement. Apporter des bics, marqueurs, feuilles de papier, blocs-notes, post-it, ainsi qu'emporter ses mémos et résumés sont autant d'aides à disposition de l'animateur pour mener plus facilement les débats.

Le jour J, voici les 11 étapes d'une animation réussie

1. Accueillir le groupe, l'installer en grand cercle dans un climat convivial.
2. Introduire l'animation en annonçant le sujet, les objectifs poursuivis, la forme de l'animation et son déroulement.
3. Présenter les règles de fonctionnement (il s'agit du « cadre » décrit dans le dossier Mise en place de l'animation et téléchargeable sur www.et-toi.be). Celles-ci doivent être visibles tout au long de l'animation (affichées, projetées...). Le groupe doit marquer son accord. L'animateur pourra s'y référer si nécessaire.
4. Donner les consignes de « travail » et s'assurer qu'elles sont comprises.
5. Lancer les sous-groupes de débat.
6. Reformuler le grand cercle.
7. Prendre note des idées importantes et des questions, afin de les réutiliser le moment opportun (au moment de faire la synthèse des discussions notamment).
8. En guise de conclusion, 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.
9. Ne pas redonner la parole au groupe après la conclusion.
10. Faire l'évaluation du débat.
11. Remercier les participants pour leur collaboration en valorisant leur efficacité, leur prise de parole et leur implication.

2.3 LES COMPÉTENCES DE L'ANIMATEUR

Animer un débat, au-delà des aspects techniques, requiert **des capacités de communication verbales et non-verbales**. Le vocabulaire employé compte pour beaucoup dans la compréhension d'un message. Le langage utilisé par l'animateur sera donc adapté à son public.

Mais dans un échange, les mots ne représentent qu'une part du message. Le ton, le timbre et l'intonation donnent des informations et déterminent eux aussi à la fois ce qui va être compris, et la façon dont cela va être compris par les interlocuteurs. À côté de ces aspects verbaux/vocaux, il y a le « non-verbal ». Cela désigne tout ce que l'orateur exprime avec son corps : sa gestuelle, sa posture et son attitude. Pour mener une animation de façon optimale, l'animateur doit porter son attention sur tous ces éléments.

- a. L'importance du non-verbal
- b. L'écoute active
- c. Les compétences particulières de l'animateur

➤ L'importance du non-verbal

Très simplement, le non-verbal est la partie de la communication qui n'est pas dédiée aux mots. À la différence de ceux-ci, alors que l'on peut « se taire », il n'est pas possible de taire le non-verbal, d'où l'adage « on ne peut pas ne pas communiquer ». La façon de parler et de bouger a tout autant d'impact sur les participants du débat que ce que vous dites ou ce que vous faites.

Le non-verbal, c'est :

- **Le positionnement et la dynamique corporelle (face à face, de côté, de dos, assis, en mouvement...)** : idéalement, l'animateur choisira une position qui lui permet de voir l'ensemble du groupe. S'il est nécessaire de prendre des notes, par exemple sur un tableau, se placer de côté est une bonne alternative de façon à garder le contact avec le groupe.

Assis, debout ou en mouvement... le choix sera fonction de trois facteurs principaux : le style de l'animateur, l'ambiance que l'on souhaite instaurer dans le groupe lors de l'animation et la configuration des lieux.

- Se tenir debout permet davantage de rester maître à bord et garant du cadre en cas de groupe plus dissipé.
- Être assis dans un cercle avec le groupe inspirera davantage la confiance car l'animateur se place à la hauteur et à l'écoute de son public, ce qui est particulièrement adéquat pour la 3^e phase de l'animation.
- Se déplacer a pour avantage de dynamiser le groupe et de favoriser les échanges, sans trop en faire non plus afin de ne pas distraire les participants par des mouvements inutiles. Ceci est particulièrement intéressant lors de la phase en sous-groupes.
- Accompagner la parole de gestes permet d'appuyer ceux-ci, de donner une dimension visuelle aux mots, par exemple pour distribuer la parole ou pour renforcer une affirmation.
- L'animateur doit avant tout respecter sa nature et son style afin d'animer de la façon dont il se sent le plus à l'aise.

- **La proximité physique et le contact visuel** : la **distance physique** entre l'animateur et le groupe influence l'ambiance. Trop loin, il semble se désintéresser de ses participants, et trop proche, il peut créer une gêne vis-à-vis de son interlocuteur (en-dessous de 45 cm, vous entrez dans l'intimité de l'autre). L'animateur essaiera de garder la cohésion du groupe via une distance physique adéquate.

Le **contact visuel** permet quant à lui d'impliquer chaque participant : manifester un regard panoramique permet d'inclure tout le monde, et cibler ses interlocuteurs individuellement permet de distribuer la parole, de demander un retour ou de leur montrer de l'intérêt.

L'expression du visage (grimace, sourire, clignement des yeux, froncement des sourcils...) : les expressions du visage, les mimiques et les grimaces expriment facilement le ressenti de l'animateur quant aux échanges du groupe. Afin de rester le plus neutre et ouvert possible, l'animateur se doit d'y être attentif, le mieux étant d'arborer un sourire amical mais pas exagéré en gage de bienveillance et de disponibilité pour les participants.

Pour une communication réussie, il faut une concordance entre le verbal et non-verbal.

➤ L'écoute active

La **capacité d'écoute** de l'animateur fait partie des aptitudes **indispensables** pour mener à bien une animation « Et toi, t'en penses quoi ? ». Les avantages d'une écoute active sont multiples : montrer de l'intérêt aux jeunes, permettre de leur confirmer qu'ils ont été compris, guider efficacement les échanges, etc.

Aptitudes et comportements favorables à l'écoute :

- Mettre en veille ses jugements personnels (ses représentations).
- Donner aux jeunes le temps de s'exprimer.
- Éviter de trier parmi les interventions et valoriser les productions de chacun : tout ce qui est exprimé est accueilli, exploité, remis en perspective... parfois recadré quand nécessaire.
- Encourager la parole par des petits mots comme « je vois », « je comprends ».
- Poser des questions ouvertes qui amènent le dialogue, les échanges, et éviter les questions fermées qui entraînent une réponse simple oui/non ou une réponse quantitative.
- Reformuler les propos entendus afin de les faire valider ou de solliciter plus de précisions.

- Se centrer sur son interlocuteur : son cheminement mental, ses représentations, ses valeurs et ses interprétations. Par exemple, en se mettant à sa place afin d'adopter son point de vue.
- Éviter de faire autre chose que les participants échangent (*par exemple préparer la phase d'animation suivante...*) pendant. Au contraire, manifester de l'intérêt pour ce qui est dit.
- Observer le langage corporel des jeunes : cela vaut la peine de s'arrêter si un jeune marque par un signe non-verbal une réaction qui peut intéresser le groupe.

➤ **Compétences particulières de l'animateur**

L'animateur a à sa disposition une série d'outils pour mener au mieux sa mission : des compétences et comportements qui favoriseront un débat de qualité.

- **Reformuler** : cette action génère les bénéfices suivants :
 - S'assurer d'avoir bien compris les propos des ados.
 - Par effet de miroir, permettre aux jeunes de réécouter leurs idées et d'y apporter soit de la nuance, soit de les clarifier.
 - Dynamiser les échanges.
 - Résumer les points essentiels.
 - Dépasser les éventuelles incompréhensions de langage entre les jeunes (expression, mot à double sens, etc.).

Pour reformuler, 3 actions consécutives :

1. Introduire la reformulation (« donc », « si j'ai bien compris », « ça voudrait dire que »...).
2. Reformuler les propos (le faire avec d'autres termes, y apporter de la nuance...).
3. Vérifier (« c'est ça ? », « Oui ? »).

- **Poser des questions ouvertes** : cette technique invite le jeune à répondre autrement que par un simple « oui/non/peut-être ». Ce type de question permet d'apporter des détails ou d'approfondir une opinion/un argument.
- **Renvoyer la question au groupe** : lorsque l'avis de l'animateur est directement sollicité, ne pas répondre directement. À la place, renvoyer la question au groupe. Ceci permet de laisser les jeunes interagir, sans interférer.

- **Relancer la réflexion sur des arguments** : une technique consiste à prendre le contrepied de leur affirmation et de la tourner à la négative. Exemple : le jeune dit « on s’amuse mieux en soirée quand on a bu » et l’animateur reformule « 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** : l’animateur peut demander si les jeunes du groupe connaissent d’autres jeunes qui ont un avis différent. Exemple : « vous connaissez d’autres personnes qui sautent les repas pour maigrir ? Pourquoi font-elles cela ? ».
- **En cas d’information erronée** (exemple : le cola light contient quand même du sucre) : la question doit être renvoyée au groupe avant d’être rectifiée par l’animateur, seulement si l’information correcte n’est pas donnée par le groupe.
- **Donner des pistes supplémentaires** : proposer des situations fictives pour alimenter les réflexions, par exemple : « et si je ne bois pas, que se passe-t-il ? ».
- **Aborder les thèmes liés à la 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 ? ».
- **Décoder le non-verbal des jeunes** : le fait de percevoir l’attitude des jeunes telle que leur inattention, leur ennui, leurs émotions et réactions, leur état d’esprit, etc., permet à l’animateur d’adapter efficacement ses interventions, afin de relancer le débat ou de le cadrer si nécessaire.

Ces compétences sont indispensables à développer et/ou à renforcer chez l’animateur. Plus elles seront utilisées et maîtrisées, plus la gestion du débat sera efficace.